



## **Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2016**

**(1° semestre esercizio 2016/2017)**

**Digital Bros S.p.A.**  
Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia  
Partita IVA e codice fiscale 09554160151  
Capitale Sociale deliberato: Euro 5.964.334,80  
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>5</b>
<b>Relazione sulla gestione</b>	<b>6</b>
<b>1. Struttura del Gruppo</b>	<b>6</b>
<b>2. Il mercato dei videogiochi</b>	<b>10</b>
<b>3. Stagionalità caratteristica del mercato</b>	<b>13</b>
<b>4. Eventi significativi del periodo</b>	<b>14</b>
<b>5. Analisi dell'andamento economico al 31 dicembre 2016</b>	<b>15</b>
<b>6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2016</b>	<b>19</b>
<b>7. Andamento per settori operativi</b>	<b>21</b>
<b>8. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali</b>	<b>33</b>
<b>9. Azioni proprie</b>	<b>35</b>
<b>10. Attività di ricerca e sviluppo</b>	<b>35</b>
<b>11. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo</b>	<b>36</b>
<b>12. Attività e passività potenziali</b>	<b>38</b>
<b>13. Eventi successivi alla chiusura del periodo</b>	<b>38</b>
<b>14. Evoluzione prevedibile della gestione</b>	<b>41</b>
<b>15. Altre informazioni</b>	<b>42</b>
<b>Bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2016</b>	<b>43</b>
<b>Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2016</b>	<b>45</b>
<b>Conto economico consolidato al 31 dicembre 2016</b>	<b>46</b>
<b>Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2016</b>	<b>47</b>
<b>Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2016</b>	<b>48</b>
<b>Movimenti di patrimonio netto consolidato</b>	<b>50</b>
<b>Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2016</b>	<b>51</b>
<b>1. Nota introduttiva</b>	<b>52</b>
<b>2. Criteri di consolidamento</b>	<b>52</b>
<b>3. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese</b>	<b>54</b>
<b>4. Aggregazioni di imprese</b>	<b>54</b>
<b>5. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria</b>	<b>55</b>
<b>6. Analisi del conto economico</b>	<b>75</b>
<b>7. Proventi ed oneri non ricorrenti</b>	<b>78</b>
<b>8. Informativa per settori operativi</b>	<b>79</b>
<b>9. Altre informazioni</b>	<b>84</b>
<b>10. Rapporti con parti correlate</b>	<b>85</b>
<b>11. Operazioni atipiche o inusuali</b>	<b>86</b>
<b>Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF</b>	<b>87</b>

## **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 della Relazione finanziaria semestrale del Gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2016 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 28 febbraio 2017. 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 del precedente esercizio è stato ridefinito l’assetto organizzativo del Gruppo e dei settori operativi. La precedente organizzazione era strutturata per canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, mentre ora si è deciso di privilegiare la tipologia di giochi, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il cambiamento organizzativo è stato effettuato per meglio riflettere 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 inizialmente limitata ai *marketplace* Apple e Google, mentre sui *marketplace* console di Sony e Microsoft erano disponibili esclusivamente i tradizionali giochi Premium. Dal momento in cui è diventato possibile pubblicare i giochi Free to Play anche sulle Console Sony PlayStation 4 e Microsoft Xbox One 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 simili. L’attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa dedicata. Il settore operativo realizza progetti di sviluppo sia per conto delle società del Gruppo che per clienti esterni. L’attività è 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.. Nel corso del periodo si è concluso il processo di liquidazione della società svedese 505 Games Nordic AB. 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 ed hanno una maggiore longevità, il videogioco infatti viene continuamente sviluppato e migliorato dopo il lancio per fidelizzare il pubblico, alla continuità di gioco ed alla spesa.

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, le società inglese DR Studios Ltd. che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play e la neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che si occupa di svolgere le attività di sviluppo relativamente al videogioco Hawken.

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.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione sul canale distributivo edicola.

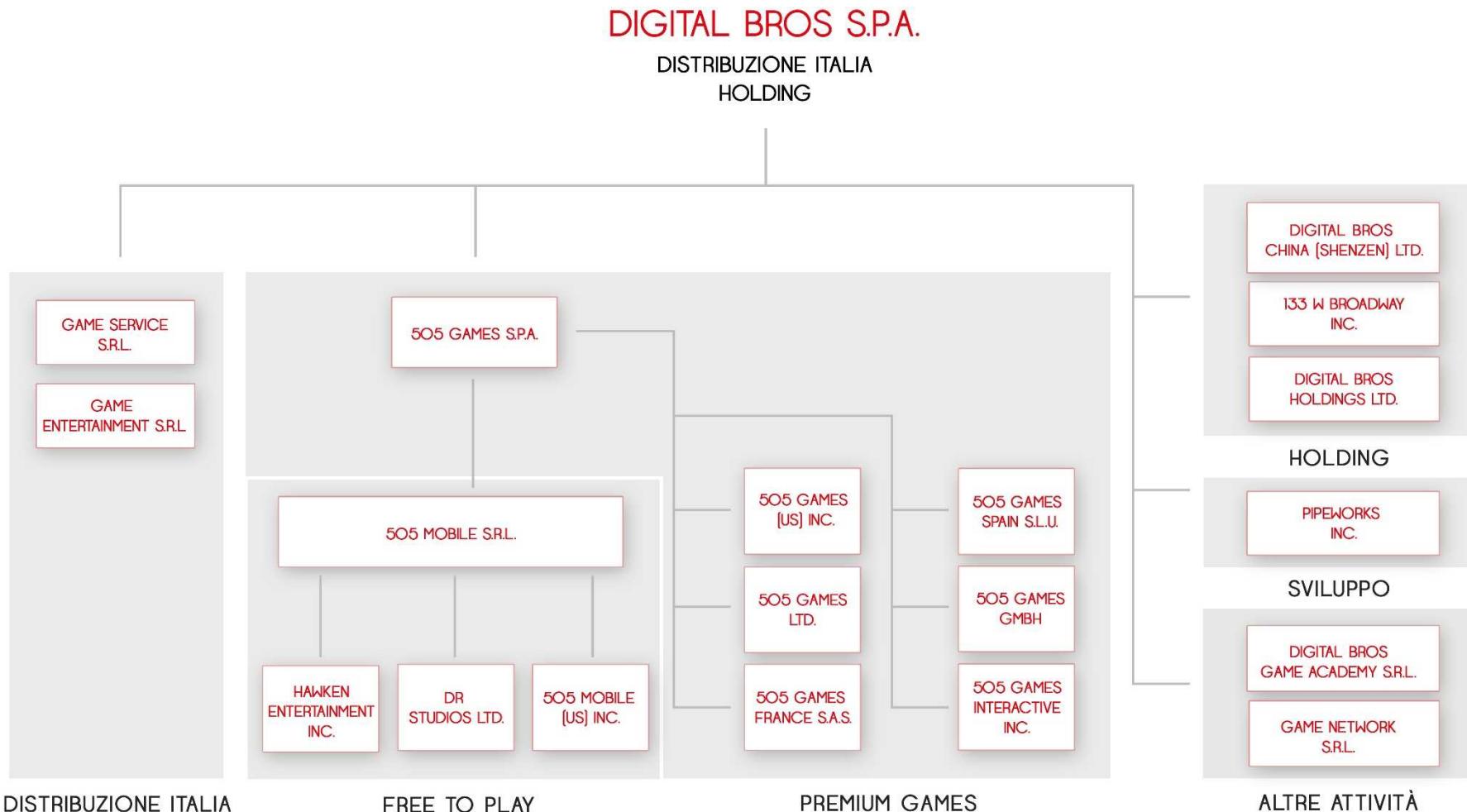
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

**Altre Attività:** si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte 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 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 31 dicembre 2016. Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

## ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 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
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
Game Network S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Pipeworks Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, 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 Hawken Entertainment Inc., con sede negli Stati Uniti, costituita il 28 settembre 2016, è diventata operativa nel secondo trimestre dell'esercizio.

Al 31 dicembre 2016 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	1,04%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	200
Cityglance S.r.l. in liquidazione	Milano	42,5%	45
Ovosonico S.r.l.	Varese	36,75%	540
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	31,57%	435
<b>Totale Partecipazioni</b>			<b>1.280</b>

## **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, anche adatte ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox, come presso di quasi tutti i mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita dell'hardware e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita, passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia delle macchine che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute e 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 della catena del valore essenziale per completare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale 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 relazione. 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 di più ricorrendo all'acquisto dei giochi sulle piattaforme digitali 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 episodi aggiuntivi del gioco (le cosiddette DLC, ovvero “Downloadable contents”).

I videogiochi Free to Play sono 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. 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 digitalizzazione del canale distributivo ha permesso un notevole allungamento del ciclo di vita dei singoli videogiochi. La disponibilità del prodotto non è infatti limitata strettamente al periodo di lancio come sul mercato *retail*, ma lo stesso rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente permettendo così un flusso continuo di vendite che può essere influenzato anche in misura significativa da temporanee politiche di promozione.

### **3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO**

La stagionalità è influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un trimestre comporta una volatilità dei volumi tra i diversi trimestri. Il lancio di questi prodotti determina infatti una concentrazione delle vendite nei primi giorni di commercializzazione del prodotto in uscita 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 un'uscita continua di prodotti sul mercato in quanto commercializza su un determinato mercato geografico un insieme di prodotti di diversi editori.

L'edizione e la commercializzazione di videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga 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.;
- 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 in esclusiva del videogioco Bloodstained su tutti i formati con l'esclusione delle versioni Mobile. Il minimo garantito che il Gruppo riconoscerà alla sviluppatrice è di 4,4 milioni di dollari statunitensi. L'uscita è prevista durante il prossimo esercizio;
- in data 7 ottobre 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto n. 1.275.000 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 3.097 mila Euro, realizzando una plusvalenza di 28 mila Euro;
- nel corso del mese di ottobre 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto la totalità delle azioni proprie pari a n. 130.247 per un controvalore totale di 1.241 mila Euro;
- 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 della riserva utili a nuovo e ha deliberato la distribuzione di un dividendo alla Digital Bros S.p.A. pari a 6 milioni di Euro.

## 5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 DICEMBRE 2016

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni	
1	Ricavi lordi	65.143	105,6%	45.290	105,6%
2	Rettifiche ricavi	(3.453)	-5,6%	(2.396)	-5,6%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>61.690</b>	<b>100,0%</b>	<b>42.894</b>	<b>100,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(15.687)	-25,4%	(12.091)	-28,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.053)	-6,6%	(3.286)	-7,7%
6	Royalties	(17.913)	-29,0%	(7.969)	-18,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.147	1,9%	(1.685)	-3,9%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(36.506)</b>	<b>-59,2%</b>	<b>(25.031)</b>	<b>-58,4%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>25.184</b>	<b>40,8%</b>	<b>17.863</b>	<b>41,6%</b>
10	Altri ricavi	883	1,4%	2.764	6,4%
11	Costi per servizi	(6.216)	-10,1%	(6.744)	-15,7%
12	Affitti e locazioni	(728)	-1,2%	(784)	-1,8%
13	Costi del personale	(10.403)	-16,9%	(9.836)	-22,9%
14	Altri costi operativi	(1.209)	-2,0%	(766)	-1,8%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(18.556)</b>	<b>-30,1%</b>	<b>(18.130)</b>	<b>-42,3%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>7.511</b>	<b>12,2%</b>	<b>2.497</b>	<b>5,8%</b>
				<b>5.014</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(3.195)	-5,2%	(1.791)	-4,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(405)	-0,7%	(425)	-1,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	1,4%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(3.600)</b>	<b>-5,8%</b>	<b>(1.628)</b>	<b>-3,8%</b>
				<b>(1.972)</b>	<b>n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>3.911</b>	<b>6,3%</b>	<b>869</b>	<b>2,0%</b>
				<b>3.042</b>	<b>n.s.</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.725	14,1%	1.972	4,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.963)	-3,2%	(865)	-2,0%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>6.762</b>	<b>11,0%</b>	<b>1.107</b>	<b>2,6%</b>
				<b>5.655</b>	<b>n.s.</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>10.673</b>	<b>17,3%</b>	<b>1.976</b>	<b>4,6%</b>
				<b>8.697</b>	<b>n.s.</b>
27	Imposte correnti	(3.429)	-5,6%	(1.665)	-3,9%
28	Imposte differite	152	0,2%	938	2,2%
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(3.277)</b>	<b>-5,3%</b>	<b>(727)</b>	<b>-1,7%</b>
				<b>(2.550)</b>	<b>n.s.</b>
<b>30</b>	<b>Utile netto (26+29)</b>	<b>7.396</b>	<b>12,0%</b>	<b>1.249</b>	<b>2,9%</b>
				<b>6.147</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Utile netto per azione:</b>				
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>0,53</b>		<b>0,09</b>	<b>0,44</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>0,53</b>		<b>0,09</b>	<b>0,44</b>
					<b>n.s.</b>

I ricavi lordi consolidati sono stati pari nel semestre a 65.143 mila Euro, in crescita del 43,8% rispetto ai 45.290 mila Euro realizzati nel corso del primo semestre del precedente esercizio. Il lancio nel semestre del videogioco Assetto Corsa, ed il continuo flusso di ricavi derivanti dalle vendite del videogioco Rocket League, lanciato al termine del passato esercizio, hanno determinato le performance realizzate dal Gruppo nel semestre.

Oltre al positivo andamento dei ricavi del settore operativo Premium Games in crescita di 19.317 mila Euro, il periodo ha beneficiato della crescita dei ricavi dei settori operativi Free to Play, in aumento di 1.983 mila Euro, e dello Sviluppo, in crescita di 1.947 mila Euro. Declinante l'andamento del settore operativo Distribuzione Italia i cui ricavi diminuiscono di 3.462 mila Euro nel semestre.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 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	47.535	28.218	19.317	68,5%	45.201	26.890	18.311	68,1%
Distribuzione Italia	10.475	13.937	(3.462)	-24,8%	9.580	12.913	(3.333)	-25,8%
Free to Play	3.866	1.883	1.983	n.s.	3.866	1.883	1.983	n.s.
Sviluppo	2.863	916	1.947	n.s.	2.863	916	1.947	n.s.
Altre Attività	404	336	68	20,2%	180	292	(112)	-38,4%
<b>Totale ricavi lordi</b>	<b>65.143</b>	<b>45.290</b>	<b>19.853</b>	<b>43,8%</b>	<b>61.690</b>	<b>42.894</b>	<b>18.796</b>	<b>43,8%</b>

Come nei precedenti esercizi i ricavi del settore operativo Premium Games hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati e sono stati pari a 47.535 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni
Rocket League	13.927	0	13.927
Assetto Corsa	9.119	0	9.119
PAYDAY 2	7.519	11.146	(3.627)
Terraria	7.448	9.204	(1.756)
Sniper Elite V3	2.916	4.124	(1.208)
Abzu	2.865	0	2.865
Altri prodotti	1.271	878	393
How to Survive	865	806	59
Portal Knights	855	0	855
Brothers	406	2.060	(1.654)
Virginia	344	0	344
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>47.535</b>	<b>28.218</b>	<b>19.317</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel semestre, Assetto Corsa per 9.119 mila Euro e Abzu per 2.865 mila Euro. Il prodotto che però ha generato i maggiori volumi nel corso del periodo è stato Rocket League, nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 13.927 mila Euro. Il videogioco era stato lanciato nel corso del mese di giugno 2016 ed è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

I videogiochi che hanno rappresentato il fattore trainante dei risultati del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno generato ricavi nel semestre rispettivamente pari a 7.519 mila Euro e a 7.448 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i titoli possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

Interessante, specialmente in chiave prospettica, l'andamento delle vendite di Portal Knights, videogioco la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo. Il gioco nel semestre è stato disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access" ed ha generato ricavi pari a 855 mila Euro. La versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, saranno disponibili a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

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

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play, più che raddoppiati dai 1.883 mila Euro registrati nel primo semestre del precedente esercizio a 3.866 mila Euro nel periodo. Anche questo settore operativo ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti come Hawken e Prominence Poker, anche se il videogioco con le migliori performance è stato Gems of War che, lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel semestre ricavi per 1.502 mila Euro.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks quasi esclusivamente su commesse per clienti esterni al Gruppo ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 916 mila Euro realizzati nel primo semestre del passato esercizio ai 2.863 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016.

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 404 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..

Il costo del venduto è stato pari nel semestre a 36.506 mila Euro, l'incremento è stato in linea con l'andamento dei ricavi.

In notevole diminuzione rispetto all'esercizio precedente gli altri ricavi che passano da 2.764 mila Euro ai 883 mila Euro registrati nel corso del primo semestre 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., in linea con il minor utilizzo di risorse di quest'ultima su prodotti del Gruppo.

I costi operativi si incrementano di 426 mila Euro, in misura significativamente ridotta rispetto all'andamento del fatturato. In aggiunta al naturale effetto di leva operativa che la crescita dei ricavi ha permesso si deve aggiungere la diminuzione degli investimenti pubblicitari nel Daily Fantasy Sport

Fantasfida che avevano caratterizzato il primo semestre dello scorso esercizio e che erano stati pari a 1.683 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari nel trimestre a 7.511 mila Euro ed è più che triplicato rispetto ai 2.497 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2015.

I costi operativi non monetari, al netto dei proventi non monetari, aumentano di 1.972 mila Euro per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo, ed in linea con gli investimenti in proprietà intellettuali effettuati dal Gruppo.

Il margine operativo si incrementa di 3.042 mila Euro passando dai 869 mila Euro del 31 dicembre 2015 agli attuali 3.911 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 6.762 mila Euro contro i 1.107 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 6.753 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel semestre sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 7.598 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.045 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.963 mila Euro, in aumento di 1.098 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2015, per effetto di minusvalenze realizzate nel semestre sulla compravendita delle azioni Starbreeze e per maggiori perdite su cambi.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2016 è stato pari a 10.673 mila Euro in crescita di 8.697 mila Euro rispetto ai 1.976 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2015.

L'utile netto è invece pari a 7.396 mila Euro in crescita di 6.147 mila Euro rispetto all'utile netto di 1.249 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2015.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,53 Euro rispetto all'utile per azione di 0,09 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 31 DICEMBRE 2016

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	6.999	7.032	(33)	-0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	17.461	10.458	7.003	67,0%
4	Partecipazioni	1.280	898	382	42,5%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.056	0	0,0%
6	Imposte anticipate	2.794	2.619	175	6,7%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>29.590</b>	<b>22.063</b>	<b>7.527</b>	<b>34,1%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
7	Benefici verso dipendenti	(544)	(529)	(15)	2,8%
8	Fondi non correnti	(26)	(36)	10	-26,4%
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>-30,2%</b>
<b>Capitale circolante netto</b>					
10	Rimanenze	13.080	11.933	1.147	9,6%
11	Crediti commerciali	32.086	34.840	(2.754)	-7,9%
12	Crediti tributari	2.709	2.019	690	34,2%
13	Altre attività correnti	4.431	5.034	(603)	-12,0%
14	Debiti verso fornitori	(24.704)	(21.712)	(2.992)	13,8%
15	Debiti tributari	(6.878)	(6.211)	(667)	10,8%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.005)	(2.312)	307	-13,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>18.719</b>	<b>23.591</b>	<b>(4.872)</b>	<b>-20,7%</b>
<b>Patrimonio netto</b>					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.797)	(20.804)	2.006	-9,6%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.364)	(22.290)	(7.074)	31,7%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(53.805)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(5.457)</b>	<b>11,3%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(6.066)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>(2.555)</b>	<b>72,8%</b>
22	Disponibilità liquide	6.756	2.785	3.971	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455	-86,6%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)	-93,9%
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(728)</b>	<b>-12,6%</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.310	1.195	115	9,6%
26	Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321	-84,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847	-97,5%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>6.066</b>	<b>3.511</b>	<b>2.555</b>	<b>72,8%</b>

Le attività non correnti si incrementano di 7.527 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 per effetto principalmente di investimenti netti in immobilizzazioni immateriali per 7.003 mila Euro relativi all'acquisizione e produzione di Intellectual Properties e dell'incremento delle imposte anticipate per 175 mila Euro. La voce partecipazioni aumenta di 382 mila Euro per effetto della sottoscrizione di ulteriori porzioni del capitale della Seekhana Ltd. per 262 mila Euro e della Ovosonico S.r.l. per 120 mila Euro. La quota detenuta nelle due società al termine del periodo è pari rispettivamente al 31,57% e al 36,75% 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 decremente di 4.872 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:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
Rimanenze	13.080	11.933	1.147	9,6%
Crediti commerciali	32.086	34.840	(2.754)	-7,9%
Crediti tributari	2.709	2.019	690	34,2%
Altre attività correnti	4.431	5.034	(603)	-12,0%
Debiti verso fornitori	(24.704)	(21.712)	(2.992)	13,8%
Debiti tributari	(6.878)	(6.211)	(667)	10,8%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.005)	(2.312)	307	-13,3%
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>18.719</b>	<b>23.591</b>	<b>(4.872)</b>	<b>-20,7%</b>

La posizione finanziaria netta è positiva per 6.066 mila Euro, in miglioramento di 2.555 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:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
Disponibilità liquide	6.756	2.785	3.971	n.s.
Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455	-86,6%
Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)	-93,9%
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(728)</b>	<b>-12,6%</b>
Attività finanziarie non correnti	1.310	1.195	115	9,6%
Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321	-84,8%
Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847	-97,5%
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</b>	<b>n.s.</b>
<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>6.066</b>	<b>3.511</b>	<b>2.555</b>	<b>72,8%</b>

Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario 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>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>		
1	Ricavi lordi	2.863	100,0%	916	100,0%	1.947 n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>2.863</b>	<b>100,0%</b>	<b>916</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.947</b> n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(313)	-10,9%	(342)	-37,3%	29 -8,2%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(313)</b>	<b>-10,9%</b>	<b>(342)</b>	<b>-37,3%</b>	<b>29</b> -8,2%
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>2.550</b>	<b>89,1%</b>	<b>574</b>	<b>62,7%</b>	<b>1.976</b> n.s.
10	Altri ricavi	351	12,3%	2.188	239,0%	(1.837) -84,0%
11	Costi per servizi	(191)	-6,7%	(124)	-13,6%	(67) 53,8%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(69)	-7,6%	69 n.s.
13	Costi del personale	(2.009)	-70,1%	(2.422)	-264,5%	413 -17,1%
14	Altri costi operativi	(68)	-2,4%	(98)	-10,7%	30 -30,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(2.268)</b>	<b>-79,2%</b>	<b>(2.713)</b>	<b>-296,3%</b>	<b>445</b> -16,4%
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>633</b>	<b>22,1%</b>	<b>49</b>	<b>5,4%</b>	<b>584</b> n.s.
17	Ammortamenti	(296)	-10,4%	(301)	-32,9%	5 -1,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(296)</b>	<b>-10,4%</b>	<b>(301)</b>	<b>-32,9%</b>	<b>5</b> -1,5%
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>337</b>	<b>11,8%</b>	<b>(252)</b>	<b>-27,5%</b>	<b>589</b> n.s.

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.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks quasi esclusivamente su commesse per clienti esterni al Gruppo ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 916 mila Euro realizzati nel primo semestre del passato esercizio ai 2.863 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016. Contestualmente gli altri ricavi sono diminuiti da 2.188 mila Euro a 351 mila Euro del primo semestre del corrente esercizio. Nel corso del periodo infatti la Pipeworks Inc. ha svolto per il Gruppo meramente alcune attività di quality assurance e le attività di live support per il videogioco Prominence Poker da loro realizzato nel passato esercizio.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 2.009 mila Euro rispetto a 2.422 mila Euro al 31 dicembre 2015.

Gli ammortamenti sono relativi per 77 mila Euro alle immobilizzazioni immateriali e per 219 mila Euro all'ammortamento dei contratti di sviluppo così allocati in sede di acquisizione.

La miglior redditività che le commesse esterne hanno rispetto alle favorevoli condizioni dei contratti intercompany hanno permesso al settore operativo di registrare un margine operativo netto positivo per 337 mila Euro contro il margine negativo per 252 mila Euro del primo semestre del passato esercizio

## Premium Games

*Principali dati economici riclassificati*

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games				
		31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni		
1	Ricavi lordi	47.535	105,2%	28.218	104,9%	19.317 68,5%
2	Rettifiche ricavi	(2.334)	-5,2%	(1.328)	-4,9%	(1.006) 75,7%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>45.201</b>	<b>100,0%</b>	<b>26.890</b>	<b>100,0%</b>	<b>18.311 68,1%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.067)	-20,1%	(3.895)	-14,5%	(5.172) n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.144)	-4,7%	(2.372)	-8,8%	228 -9,6%
6	Royalties	(17.667)	-39,1%	(7.553)	-28,1%	(10.114) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	646	1,4%	(484)	-1,8%	1.130 n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(28.232)</b>	<b>-62,5%</b>	<b>(14.304)</b>	<b>-53,2%</b>	<b>(13.928) 97,4%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>16.969</b>	<b>37,5%</b>	<b>12.586</b>	<b>46,8%</b>	<b>4.383 34,8%</b>
10	Altri ricavi	14	0,0%	38	0,1%	(24) -63,9%
11	Costi per servizi	(3.346)	-7,4%	(2.289)	-8,5%	(1.058) 46,2%
12	Affitti e locazioni	(293)	-0,6%	(251)	-0,9%	(42) 16,8%
13	Costi del personale	(3.612)	-8,0%	(3.368)	-12,5%	(244) 7,2%
14	Altri costi operativi	(247)	-0,5%	(257)	-1,0%	11 -3,9%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(7.498)</b>	<b>-16,6%</b>	<b>(6.165)</b>	<b>-22,9%</b>	<b>(1.333) 21,6%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>9.485</b>	<b>21,0%</b>	<b>6.459</b>	<b>24,0%</b>	<b>3.026 46,9%</b>
17	Ammortamenti	(1.214)	-2,7%	(575)	-2,1%	(639) 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>(1.214)</b>	<b>-2,7%</b>	<b>(575)</b>	<b>-2,1%</b>	<b>(639) n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>8.271</b>	<b>18,3%</b>	<b>5.884</b>	<b>21,9%</b>	<b>2.387 40,6%</b>

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 47.535 mila Euro, in crescita del 68,7% per 19.317 Euro rispetto a 28.218 Euro registrati al 31 dicembre 2015.

I ricavi realizzati per singolo videogioco sono dettagliati di seguito:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Rocket League	13.927	0	13.927
Assetto Corsa	9.119	0	9.119
PAYDAY 2	7.519	11.146	(3.627)
Terraria	7.448	9.204	(1.756)
Sniper Elite V3	2.916	4.124	(1.208)
Abzu	2.865	0	2.865
Altri prodotti	1.271	878	393
How to Survive	865	806	59
Portal Knights	855	0	855
Brothers	406	2.060	(1.654)
Virginia	344	0	344
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>47.535</b>	<b>28.218</b>	<b>19.317</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel semestre, Assetto Corsa per 9.119 mila Euro e Abzu per 2.865 mila Euro. Il prodotto che però ha generato i maggiori volumi nel corso del periodo è stato Rocket League, nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 13.927 mila Euro. Il videogioco era stato lanciato nel corso del mese di giugno 2016 ed è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

I videogiochi che hanno rappresentato il fattore trainante dei risultati del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno generato ricavi nel semestre rispettivamente pari a 7.519 mila Euro e a 7.448 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i titoli possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

Interessante, specialmente in chiave prospettica, l'andamento delle vendite di Portal Knights, videogioco la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo. Il gioco nel semestre è stato disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata “Early Access” ed ha generato ricavi pari a 855 mila Euro. La versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, saranno disponibili a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

In linea con il positivo andamento del videogioco Rocket league, di cui il Gruppo detiene i diritti di edizione della versione *retail*, i ricavi da distribuzione *retail* rappresentano il canale distributivo che presenta le migliori performance nel semestre. Il dettaglio dei ricavi suddivisi per canale distributivo e confrontati con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Ricavi da distribuzione retail	28.672	11.017	17.655 n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	17.260	17.066	194 1,1%
Ricavi da sublicensing	1.603	135	1.468 n.s.
<b>Totale ricavi Premium Games</b>	<b>47.535</b>	<b>28.218</b>	<b>19.317</b> <b>68,5%</b>

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 dicembre 2016 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Sony Playstation Network	7.108	4.604	2.504
Microsoft Xbox Live	4.573	4.388	185
Steam	3.295	5.018	(1.723)
i Tunes	982	1.735	(753)
Google	474	642	(168)
Altri Marketplace	828	679	149
<b>Totale ricavi da distribuzione digitale</b>	<b>17.260</b>	<b>17.066</b>	<b>194</b>

I ricavi da sublicensing crescono in misura significativa di 1.468 mila Euro e sono principalmente il risultato della cessione dei diritti di sfruttamento del videogioco Terraria per il territorio cinese.

Le rettifiche ricavi passano da 1.328 mila Euro a 2.334 mila Euro al 31 dicembre 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 5,2%, in linea con quelli che sono i trend di mercato specie a seguito di lanci di nuovi prodotti, in linea con il 4,9% registrato nel passato esercizio. La crescita dei ricavi netti del settore operativo è pari al 68,1%.

Il significativo incremento dei costi per royalty, pari a 10.114 mila Euro, più che raddoppiati rispetto all'esercizio precedente, è effetto del maggior peso di ricavi di prodotti che, in virtù della tipologia dei contratti siglati e per effetto dei minori rischi che il Gruppo sostiene, presentano royalty percentuali maggiori rispetto alla media. Tale incremento comporta una crescita del costo del venduto pari al 97,4% riducendo pertanto la crescita dell'utile lordo del settore operativo al 34,8% e pari a 16.969 mila Euro.

I costi operativi aumentano di 1.333 mila Euro, a seguito principalmente dell'aumento dei costi per servizi per 1.058 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio dei due nuovi prodotti, mentre le altre componenti di costo rimangono pressoché in linea con quanto registrato nel corrispondente periodo dello scorso esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 9.485 mila Euro e si incrementa del 46,9%.

I costi operativi non monetari si incrementano di 639 mila Euro per maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo portando il margine operativo a 8.271 mila Euro in crescita del 40,6% e pari al 18,3% dei ricavi netti.

## Free to Play

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
			31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni	
1	Ricavi lordi	3.866	100,0%	1.883	100,0%	1.983 n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>3.866</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.883</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.983</b> <b>n.s.</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.252)	-32,4%	(533)	-28,3%	(719) n.s.
6	Royalties	(207)	-5,4%	(360)	-19,1%	153 -42,4%
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>(1.459)</b>	<b>-37,8%</b>	<b>(893)</b>	<b>-47,4%</b>	<b>(566) 63,5%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>2.407</b>	<b>62,3%</b>	<b>990</b>	<b>52,6%</b>	<b>1.417</b> <b>n.s.</b>
10	Altri ricavi	496	12,8%	401	21,3%	95 23,6%
11	Costi per servizi	(474)	-12,3%	(473)	-25,1%	(1) 0,2%
12	Affitti e locazioni	(33)	-0,9%	(39)	-2,1%	6 -16,0%
13	Costi del personale	(2.247)	-58,1%	(1.472)	-78,2%	(775) 52,7%
14	Altri costi operativi	(34)	-0,9%	(37)	-2,0%	3 -6,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(2.788)</b>	<b>-72,1%</b>	<b>(2.021)</b>	<b>-107,3%</b>	<b>(767) 38,0%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>115</b>	<b>3,0%</b>	<b>(630)</b>	<b>-33,5%</b>	<b>745</b> <b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(1.290)	-33,4%	(659)	-35,0%	(631) 95,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(425)	-22,6%	425 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	588	31,2%	(588) 0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.290)</b>	<b>-33,4%</b>	<b>(496)</b>	<b>-26,3%</b>	<b>(794)</b> <b>n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.175)</b>	<b>-30,4%</b>	<b>(1.126)</b>	<b>-59,8%</b>	<b>(49) 4,4%</b>

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play, più che raddoppiati dai 1.883 mila Euro registrati nel primo semestre del precedente esercizio a 3.866 mila Euro nel periodo. Anche questo settore operativo ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti come Hawken e Prominence Poker, anche se il videogioco con le migliori performance è stato Gems of War che, lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel semestre ricavi per 1.502 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi del periodo confrontato con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Gems of War	1.502	363	1.139
Battle Ages	633	3	630
Battle Islands	620	1.350	(730)
Prominence Poker	547	0	547
Hawken	497	0	497
Altri prodotti	63	166	(100)
<b>Totale ricavi Free to Play</b>	<b>3.866</b>	<b>1.883</b>	<b>1.983</b>

I videogiochi Battle Ages e Battle Islands, sviluppati dalla controllata DR Studios Ltd., hanno contribuito ai ricavi del periodo rispettivamente per 633 mila Euro e 620 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 Islands, Battle Islands Commander, che vedrà l'uscita sul mercato nel prossimo mese di Febbraio 2017. La capitalizzazione dei costi interni sostenuti per lo sviluppo del gioco nel semestre è stata registrata negli altri ricavi.

L'impatto sui ricavi del semestre derivanti dai due giochi di recente lancio è stato limitato a 547 mila Euro e 497 mila Euro rispettivamente per Prominence Poker e Hawken. Per quest'ultimo in particolare, viste le potenzialità che il videogioco si ritiene possa avere, si è provveduto a costituire una nuova unità organizzativa integralmente controllata dal Gruppo, la Hawken Entertainment Inc., attraverso la quale sono stati acquistati i diritti di sfruttamento della proprietà intellettuale. Contemporaneamente sono state acquisite le competenze per poter permettere attraverso una rivisitazione della meccanica del gioco di sfrutarne al meglio le potenzialità anche eventualmente valutando l'uscita di una seconda versione del gioco completamente rivisitata.

Il costo del venduto è formato esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi sono stati pari a 1.252 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>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Live support	548	203	345
Programmazione	13	24	(11)
Quality assurance	83	143	(60)
Hosting	531	94	437
Altro	77	69	8
<b>Totale</b>	<b>1.252</b>	<b>533</b>	<b>719</b>

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

I costi operativi sono rappresentati principalmente dai costi pubblicitari sostenuti per l'acquisizione di nuovi giocatori e dai costi del personale. I primi sono rimasti pressoché costanti nel semestre mentre i secondi sono cresciuti di 775 mila, pari al 52,7%, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente in linea con l'incremento dei numeri di persone operanti nel settore operativo anche per effetto delle nuove professionalità della neocostituita Hawken Entertainment Inc.

Gli ammortamenti si incrementano di 631 mila Euro e sono composti da:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Ammortamento Battle Islands	219	388	(169)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	1.055	245	810
Ammortamento immobilizzazioni materiali	16	26	(10)
<b>Totale</b>	<b>1.290</b>	<b>659</b>	<b>631</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 corrente.

La perdita operativa nel periodo è pari a 1.175 mila Euro in linea con la perdita operativa di 1.126 mila Euro registrata al 31 dicembre 2015.

## Distribuzione Italia

### Principali dati economici riclassificati

	<b>Dati consolidati in migliaia di Euro</b>	<b>Distribuzione Italia</b>				
		<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>		
1	Ricavi lordi	10.475	109,3%	13.937	107,9%	(3.462) -24,8%
2	Rettifiche ricavi	(895)	-9,3%	(1.024)	-7,9%	129 -12,7%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>9.580</b>	<b>100,0%</b>	<b>12.913</b>	<b>100,0%</b>	<b>(3.333) -25,8%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.620)	-69,1%	(8.196)	-63,5%	1.576 -19,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(252)	-2,6%	0	0,0%	(252) n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	501	5,2%	(1.201)	-9,3%	1.702 n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(6.371)</b>	<b>-66,5%</b>	<b>(9.397)</b>	<b>-72,8%</b>	<b>3.026 -32,2%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>3.209</b>	<b>33,5%</b>	<b>3.516</b>	<b>27,2%</b>	<b>(307) -8,7%</b>
10	Altri ricavi	22	0,2%	18	0,1%	4 25,6%
11	Costi per servizi	(854)	-8,9%	(1.204)	-9,3%	350 -29,1%
12	Affitti e locazioni	(23)	-0,2%	(31)	-0,2%	8 -26,8%
13	Costi del personale	(767)	-8,0%	(895)	-6,9%	128 -14,3%
14	Altri costi operativi	(92)	-1,0%	(120)	-0,9%	28 -23,7%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.736)</b>	<b>-18,1%</b>	<b>(2.250)</b>	<b>-17,4%</b>	<b>514 -22,8%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>1.495</b>	<b>15,6%</b>	<b>1.284</b>	<b>9,9%</b>	<b>211 16,5%</b>
17	Ammortamenti	(102)	-1,1%	(86)	-0,7%	(16) 19,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(405)	-4,2%	0	0,0%	(405) 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>(507)</b>	<b>-5,3%</b>	<b>(86)</b>	<b>-0,7%</b>	<b>(421) n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>988</b>	<b>10,3%</b>	<b>1.198</b>	<b>9,3%</b>	<b>(210) -17,5%</b>

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

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Distribuzione videogiochi per console	7.564	10.106	(2.542)	-25,2%
Distribuzione videogiochi per PC	573	399	174	43,7%
Distribuzione carte collezionabili	2.085	3.021	(936)	-31,0%
Distribuzione altri prodotti e servizi	267	436	(169)	-38,8%
Sconti finanziari	(14)	(25)	11	-45,4%
<b>Totale ricavi lordi Distribuzione Italia</b>	<b>10.475</b>	<b>13.937</b>	<b>(3.462)</b>	<b>-24,8%</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:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016		31 dicembre 2015		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	133.618	5.043	129.272	5.417	3,4%	-6,9%
Sony Playstation 3	33.646	1.045	89.326	2.303	-62,3%	-54,6%
Microsoft Xbox One	24.698	936	26.077	1.030	-5,3%	-9,2%
Microsoft Xbox 360	20.223	472	48.557	1.148	-58,4%	-58,9%
Altre console	32.526	68	22.505	208	44,5%	-67,3%
<b>Totale ricavi console</b>	<b>244.711</b>	<b>7.564</b>	<b>315.737</b>	<b>10.106</b>	<b>-22,5%</b>	<b>-25,2%</b>

Il settore operativo registra una diminuzione dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 2.542 mila Euro. Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un decremento di 936 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 9.580 mila Euro, in diminuzione del 25,8% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, in linea con l'andamento dei ricavi lordi.

La riduzione del costo del venduto, pari al 32,2%, è superiore al calo dei ricavi e permette di limitare la contrazione dell'utile lordo del settore operativo nel semestre all'8,7%.

In linea con le politiche di contenimento dei costi messe in atto già nel corso del passato esercizio i costi operativi sono diminuiti del 22,8%, pari a 514 mila Euro. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 350 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 128 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 421 mila Euro principalmente per effetto dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti, per tenere in considerazione le potenziali perdite derivanti dal fallimento di alcuni clienti.

Il margine operativo si decrementa di 210 mila Euro, passando da 1.198 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2015 a 988 mila Euro realizzati al termine del periodo corrente.

## Altre Attività

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 dicembre 2016		31 dicembre 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	404	225,0%	336	115,0%	68	20,3%
2	Rettifiche ricavi	(224)	-124,4%	(44)	-15,0%	(180)	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>180</b>	<b>100,0%</b>	<b>292</b>	<b>100,0%</b>	<b>(112)</b>	<b>-38,5%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,2%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(92)	-51,3%	(39)	-13,3%	(53)	n.s.
6	Royalties	(39)	-21,9%	(56)	-19,0%	17	-29,1%
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>(131)</b>	<b>-73,0%</b>	<b>(95)</b>	<b>-32,4%</b>	<b>(36)</b>	<b>n.s.</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>49</b>	<b>27,0%</b>	<b>197</b>	<b>67,3%</b>	<b>(148)</b>	<b>-75,3%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	119	40,9%	(119)	0,0%
11	Costi per servizi	(631)	-351,2%	(2.013)	-688,8%	1.382	-68,6%
12	Affitti e locazioni	(6)	-3,3%	(11)	-3,9%	5	-47,6%
13	Costi del personale	(349)	-194,4%	(265)	-90,8%	(84)	31,7%
14	Altri costi operativi	(22)	-12,5%	(25)	-8,7%	3	-11,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.008)</b>	<b>-560,9%</b>	<b>(2.314)</b>	<b>-791,8%</b>	<b>1.306</b>	<b>-56,4%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(959)</b>	<b>-533,3%</b>	<b>(1.998)</b>	<b>-683,6%</b>	<b>1.039</b>	<b>-52,0%</b>
17	Ammortamenti	(187)	-104,2%	(112)	-38,3%	(75)	67,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(187)</b>	<b>-104,2%</b>	<b>(112)</b>	<b>-38,3%</b>	<b>(75)</b>	<b>67,3%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.146)</b>	<b>-637,5%</b>	<b>(2.110)</b>	<b>-721,9%</b>	<b>964</b>	<b>-45,7%</b>

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 404 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 2.314 mila Euro a 1.008 mila Euro in quanto i costi per servizi sostenuti nel primo semestre 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 1.146 mila Euro rispetto al margine negativo di 2.110 mila Euro registrata al 31 dicembre 2015 in miglioramento di 964 mila Euro.

## *Holding*

### *Principali dati economici riclassificati*

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding			
		31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni	
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	(720)	0,0%	(641)	0,0%
12	Affitti e locazioni	(373)	0,0%	(383)	0,0%
13	Costi del personale	(1.419)	0,0%	(1.414)	0,0%
14	Altri costi operativi	(746)	0,0%	(229)	0,0%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(3.258)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(2.667)</b>	<b>0,0%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(3.258)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(2.667)</b>	<b>0,0%</b>
17	Ammortamenti	(106)	0,0%	(58)	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>(106)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(58)</b>	<b>0,0%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(3.364)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(2.725)</b>	<b>0,0%</b>

Le attività vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. e dalla società 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 3.258 mila Euro, in aumento di 591 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 semestre e pari a 516 mila Euro.

Gli ammortamenti si incrementano di 48 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 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 della relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 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 31 dicembre 2016 non risulta titolare di azioni proprie avendo venduto nel corso del periodo le 130.247 azioni proprie possedute al 30 giugno 2016.

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

---

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 143 mila Euro ed attività di sviluppo per 1.586 mila Euro. Al 31 dicembre 2015 erano state rispettivamente 19 mila Euro e 3.136 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. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DEL GRUPPO**

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

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015
<b>Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.</b>	<b>1.350</b>	<b>2</b>	<b>27.842</b>	<b>32.174</b>
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	7.435	2.006	50.720	27.983
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(25.244)	(24.684)
<b>Rettifiche di consolidamento</b>				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	332	0	1.491	1.491
Eliminazioni utili infragruppo	(197)	(437)	(1.693)	(854)
Altre rettifiche	(1.524)	(322)	689	1.359
<b>Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto del Gruppo</b>	<b>7.396</b>	<b>1.249</b>	<b>53.805</b>	<b>37.469</b>

Il dettaglio della voce altre rettifiche al 31 dicembre 2016 e al 31 dicembre 2015 è la seguente:

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	303	0	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	29	0	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	0	0	1.491	1.491
<b>Totale svalutazione partecipazioni in società controllate</b>	<b>332</b>	<b>0</b>	<b>1.491</b>	<b>1.491</b>
Profitti in inventario	(144)	20	(352)	(108)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su vendite infragruppo	(53)	(457)	(1.341)	(746)
<b>Totale eliminazione utili infragruppo</b>	<b>(197)</b>	<b>(437)</b>	<b>(1.693)</b>	<b>(854)</b>
Dividendi da 505 Games Ltd.	(1.108)	0	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(158)	(281)	245	598
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(159)	(159)	210	529
Insussistenza debito per earn out DR Studios Ltd.	0	427	0	0
Svalutazione partecipazione in DR Studios Ltd.	0	(309)	0	0
Altre rettifiche	(99)	0	234	232
<b>Totale altre rettifiche</b>	<b>(1.524)</b>	<b>(322)</b>	<b>689</b>	<b>1.359</b>

## **12. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI**

La cessione dei diritti di PAYDAY2 realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 ha avuto tra le principali condizioni economiche il riconoscimento per il Gruppo della possibilità di ottenere un massimo di 40 milioni di Dollari statunitensi che matureranno applicando una percentuale del 33% ai ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. In data 16 febbraio 2017, a margine dell'approvazione del bilancio, il CEO di Starbreeze ha annunciato ufficialmente che il gioco è entrato in fase di produzione senza specificare le tempistiche di rilascio sul mercato.

Alla data di chiusura del periodo il Gruppo ha considerato quest'ultima componente contrattuale come un'attività potenziale, così come al termine dell'esercizio precedente.

Non sussistono passività potenziali così come nell'esercizio precedente.

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

I principali eventi successivi alla chiusura sono stati:

- in data 11 gennaio 2017, in sede ordinaria, l'Assemblea degli azionisti del gruppo Digital Bros ha approvato il “Piano di stock option 2016-2026” (il “Piano”) destinato a un numero ristretto di consiglieri di amministrazione e di manager della Società e del Gruppo che sono stati individuati dal Consiglio di amministrazione. Il Piano ha durata fino al 30 giugno 2026 e prevede l'attribuzione di massime complessive 800.000 opzioni così ripartite:
  - n. 240.000 opzioni al 1° luglio 2019;
  - n. 240.000 opzioni al 1° luglio 2022;
  - n. 320.000 opzioni al 1° luglio 2025.

Il prezzo di esercizio delle opzioni sarà pari alla media aritmetica dei prezzi di riferimento delle azioni Digital Bros fatti registrare sul mercato telematico azionario segmento STAR nel semestre antecedente la data di assegnazione fermo restando che il prezzo non potrà essere inferiore a Euro 6,64 equivalente al prezzo di riferimento delle azioni Digital Bros al 1° luglio 2016, data da cui decorre il Piano. L'Assemblea, in sede straordinaria, ha poi conferito al Consiglio di amministrazione la delega ad aumentare il capitale sociale, in via scindibile, con esclusione del diritto di opzione ex art. 2441, comma 8, c.c., per un importo complessivo, di massimi nominali Euro 320.000,00, mediante emissione, anche in più tranches, di massime n. 800.000 azioni ordinarie Digital Bros del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, da riservare ai beneficiari del Piano;

- in data 20 gennaio 2017 il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A., dando seguito al mandato attribuitogli dall'Assemblea degli azionisti avvenuta in data 11 gennaio 2017, ha deliberato l'assegnazione di 744.000 opzioni a 14 beneficiari del Piano, i quantitativi delle opzioni assegnate, le finestre di esercizio ed il prezzo unitario di sottoscrizione. Il Piano ha

durata fino al 30 giugno 2026 e a seguito dell’assegnazione potranno essere sottoscritte 744.000 azioni ordinarie Digital Bros al prezzo di Euro 10,61 per azione, così ripartite:

- n. 223.200 azioni a partire dal 1 luglio 2019;
- n. 223.200 azioni a partire dal 1 luglio 2022;
- n. 297.600 azioni a partire dal 1 luglio 2025.

La sottoscrizione avverrà con il pagamento di 10,61 Euro per azione, pari alla media aritmetica dei prezzi di riferimento delle azioni Digital Bros dei sei mesi antecedenti.

Gli assegnatari dei diritti delle opzioni sono:

- il Presidente del Consiglio di amministrazione Abramo Galante al quale sono attribuite 200.000 opzioni;
  - l’Amministratore delegato Raffaele Galante al quale sono attribuite 200.000 opzioni;
  - il Consigliere esecutivo Stefano Salbe al quale sono attribuite 120.000 opzioni;
  - il Consigliere esecutivo Dario Treves al quale sono attribuite 50.000 opzioni;
  - 10 dipendenti del Gruppo ai quali sono state assegnate 174.000 opzioni.
- 
- in data 20 gennaio 2017 il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A. ha approvato la sottoscrizione di un accordo di investimento avente per oggetto l’acquisizione del 100% del capitale della Kunos Simulazioni S.r.l., sviluppatore italiano di Assetto Corsa. Kunos Simulazioni S.r.l. è una società italiana con sede a Formello (RM) che vanta un’esperienza pluriennale nella realizzazione di simulatori per le principali aziende automobilistiche italiane. A seguito di quest’esperienza ha sviluppato e lanciato sul mercato nel corso del 2014 Assetto Corsa, un videogioco che ha riscosso grande successo di critica e pubblico nelle versioni PC Steam, Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox One, con oltre 1,4 milioni di copie vendute nel mondo ad oggi. 505 Games, la divisione del gruppo Digital Bros che si occupa di publishing internazionale di videogiochi, ha nel corso del 2015 siglato un accordo di edizione delle versioni console. L’operazione prevede l’acquisizione da parte di Digital Bros S.p.A. del 100% delle quote della società Kunos Simulazioni S.r.l., detenute dai due soci fondatori Stefano Casillo e Marco Massarutto in via paritetica, per un prezzo nominale complessivo pari a Euro 4.341.500 euro che verranno corrisposte secondo le seguenti modalità:
    - Euro 1.375.000 interamente in denaro alla data di esecuzione;
    - Euro 1.375.000 interamente in denaro entro un anno dalla data di esecuzione;
    - Euro 1.591.500 mediante l’emissione di nuove 150.000 azioni ordinarie Digital Bros, del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, ad un prezzo unitario di 10,61 Euro pari alla media aritmetica dei prezzi di riferimento delle azioni Digital Bros degli ultimi sei mesi. L’emissione sarà soggetta all’approvazione dell’Assemblea degli Azionisti che sarà convocata per il 13 marzo 2017;
  - in data 3 febbraio 2017 il Gruppo ha annunciato di aver siglato, attraverso la controllata 505 Games S.p.A., un accordo con Starbreeze AB per la distribuzione mondiale delle versioni console per il

mercato *retail*, con l'esclusione dei mercati scandinavo e asiatico, del videogioco "Dead by Daylight". L'accordo prevede il pagamento di un minimo garantito di 2,5 milioni di dollari e la data di uscita è prevista nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio corrente.

## **14. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE**

---

Il piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso negli ultimi due anni e che ha comportato lo sviluppo in contemporanea di numerosi nuovi prodotti, ha cominciato a generare ricavi a partire dal primo semestre dell'esercizio, con l'uscita di Assetto Corsa e di Abzu per il settore operativo Premium Games e 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 PC e console per il settore Premium Games e l'evoluzione del successo Battle Islands, Battle Islands Commander, che è disponibile da febbraio sui soli *marketplace* console e PC per il settore operativo Free to Play.

Nel settore operativo Premium Games il Gruppo, sulla scia delle ottime performance realizzate dal videogioco Rocket League sul canale distributivo *retail*, ha accelerato la ricerca di potenziali prodotti già lanciati con successo sui *marketplace* digitali e che possono replicare le performance anche sui mercati *retail* internazionali, siglando prodotti come Stardew Valley, Redout e da ultimo Dead by Daylight, che ha per controparte il publisher svedese Starbreeze. La relativa rapidità con la quale questa tipologia di prodotti può essere portata sul mercato permetterà un significativo volume di ricavi già nel corso del quarto trimestre dell'esercizio.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks Inc. quasi esclusivamente su commesse per clienti esterni al Gruppo perdurerà anche nella seconda metà dell'esercizio determinando un significativo miglioramento della redditività del settore operativo Sviluppo rispetto all'esercizio precedente.

Miglioramento reddituale che sarà comune sia al settore operativo Distribuzione Italia, per effetto delle politiche di contenimento di costi, che al settore operativo Free to Play per effetto della crescita dei ricavi che si prevede confermerà quanto già realizzato nel primo semestre dell'esercizio.

Il Daily Fantasy Sport Fantasfida continuerà a presentare una redditività negativa, ma in misura decisamente più contenuta rispetto a quanto registrato nell'esercizio scorso.

Per effetto di quanto sopra le aspettative a livello consolidato sono ancora più ottimistiche rispetto a quanto precedentemente comunicato, con una crescita attesa del fatturato a fine esercizio ed un miglioramento delle previsioni di utile netto, che comunque non potrà replicare quanto realizzato nel corso del precedente esercizio, che aveva beneficiato della cessione dei diritti di PAYDAY2.

La posizione finanziaria netta risentirà sia dell'investimento in capitale circolante netto che la distribuzione mondiale di prodotti *retail* comporterà, in particolare nell'ultimo trimestre dell'esercizio, ma anche degli investimenti in nuovi prodotti, in particolare Overkill's The Walking Dead e Bloodstained, che usciranno nel prossimo esercizio. Per effetto di ciò si prevede una posizione finanziaria netta in lieve peggioramento per la rimanente parte dell'esercizio, ma in sensibile miglioramento già nel primo trimestre del prossimo esercizio.

## **15. ALTRE INFORMAZIONI**

### **DIPENDENTI**

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

<b>Tipologia</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	231	213	18
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>245</b>	<b>227</b>	<b>18</b>

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 dicembre 2016 comparato con il rispettivo dato al 31 dicembre 2015 è il seguente:

<b>Tipologia</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	167	160	7
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>172</b>	<b>165</b>	<b>7</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	227	212	15
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>241</b>	<b>226</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	168	157	11
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>173</b>	<b>162</b>	<b>11</b>

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è della crescita della struttura internazionale nei settori operativi del Premium Games e del Free to Play.

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

### **AMBIENTE**

Al 31 dicembre 2016 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.



**Bilancio consolidato abbreviato  
al 31 dicembre 2016**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

## PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2016

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
	<b>Attività non correnti</b>				
1	Immobili impianti e macchinari	6.999	7.032	(33)	-0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	17.461	10.458	7.003	67,0%
4	Partecipazioni	1.280	898	382	42,5%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.056	0	0,0%
6	Imposte anticipate	2.794	2.619	175	6,7%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>29.590</b>	<b>22.063</b>	<b>7.527</b>	<b>34,1%</b>
	<b>Passività non correnti</b>				
7	Benefici verso dipendenti	(544)	(529)	(15)	2,8%
8	Fondi non correnti	(26)	(36)	10	-26,4%
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>-30,2%</b>
	<b>Capitale circolante netto</b>				
10	Rimanenze	13.080	11.933	1.147	9,6%
11	Crediti commerciali	32.086	34.840	(2.754)	-7,9%
12	Crediti tributari	2.709	2.019	690	34,2%
13	Altre attività correnti	4.431	5.034	(603)	-12,0%
14	Debiti verso fornitori	(24.704)	(21.712)	(2.992)	13,8%
15	Debiti tributari	(6.878)	(6.211)	(667)	10,8%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.005)	(2.312)	307	-13,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>18.719</b>	<b>23.591</b>	<b>(4.872)</b>	<b>-20,7%</b>
	<b>Patrimonio netto</b>				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.797)	(20.804)	2.006	-9,6%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.364)	(22.290)	(7.074)	31,7%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(53.805)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(5.457)</b>	<b>11,3%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(6.066)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>(2.555)</b>	<b>72,8%</b>
22	Disponibilità liquide	6.756	2.785	3.971	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455	-86,6%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)	-93,9%
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(728)</b>	<b>-12,6%</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.310	1.195	115	9,6%
26	Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321	-84,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847	-97,5%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>6.066</b>	<b>3.511</b>	<b>2.555</b>	<b>72,8%</b>

**Gruppo Digital Bros**

**Conto economico consolidato al 31 dicembre 2016**

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>		<b>Variazioni</b>
1	Ricavi lordi	65.143	105,6%	45.290	105,6%
2	Rettifiche ricavi	(3.453)	-5,6%	(2.396)	-5,6%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>61.690</b>	<b>100,0%</b>	<b>42.894</b>	<b>100,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(15.687)	-25,4%	(12.091)	-28,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.053)	-6,6%	(3.286)	-7,7%
6	Royalties	(17.913)	-29,0%	(7.969)	-18,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.147	1,9%	(1.685)	-3,9%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(36.506)</b>	<b>-59,2%</b>	<b>(25.031)</b>	<b>-58,4%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>25.184</b>	<b>40,8%</b>	<b>17.863</b>	<b>41,6%</b>
10	Altri ricavi	883	1,4%	2.764	6,4%
11	Costi per servizi	(6.216)	-10,1%	(6.744)	-15,7%
12	Affitti e locazioni	(728)	-1,2%	(784)	-1,8%
13	Costi del personale	(10.403)	-16,9%	(9.836)	-22,9%
14	Altri costi operativi	(1.209)	-2,0%	(766)	-1,8%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(18.556)</b>	<b>-30,1%</b>	<b>(18.130)</b>	<b>-42,3%</b>
<b>16</b>	<b>Marginе operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>7.511</b>	<b>12,2%</b>	<b>2.497</b>	<b>5,8%</b>
17	Ammortamenti	(3.195)	-5,2%	(1.791)	-4,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(405)	-0,7%	(425)	-1,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	1,4%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(3.600)</b>	<b>-5,8%</b>	<b>(1.628)</b>	<b>-3,8%</b>
<b>22</b>	<b>Marginе operativo (16+21)</b>	<b>3.911</b>	<b>6,3%</b>	<b>869</b>	<b>2,0%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.725	14,1%	1.972	4,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.963)	-3,2%	(865)	-2,0%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>6.762</b>	<b>11,0%</b>	<b>1.107</b>	<b>2,6%</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>10.673</b>	<b>17,3%</b>	<b>1.976</b>	<b>4,6%</b>
27	Imposte correnti	(3.429)	-5,6%	(1.665)	-3,9%
28	Imposte differite	152	0,2%	938	2,2%
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(3.277)</b>	<b>-5,3%</b>	<b>(727)</b>	<b>-1,7%</b>
<b>30</b>	<b>Utile netto (26+29)</b>	<b>7.396</b>	<b>12,0%</b>	<b>1.249</b>	<b>2,9%</b>
	<b>Utile netto per azione:</b>				
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>0,53</b>		<b>0,09</b>	<b>0,44</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>0,53</b>		<b>0,09</b>	<b>0,44</b>

**Gruppo Digital Bros**

**Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2016**

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni
<b>Utile (perdita) del periodo (A)</b>	<b>7.396</b>	<b>1.249</b>	<b>6.147</b>
<b>Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)</b>			
Utile (perdita) attuariale	8	(4)	12
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	1	(3)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	273	70	203
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(3.075)	1.540	(4.615)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	845	(423)	1.268
<b>Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)</b>	<b>(1.951)</b>	<b>1.184</b>	<b>(3.135)</b>
<b>Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)</b>	<b>(1.951)</b>	<b>1.184</b>	<b>(3.135)</b>
<b>Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)</b>	<b>5.445</b>	<b>2.433</b>	<b>3.012</b>
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	5.445	2.433	3.012
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

**Gruppo Digital Bros**

**Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2016**

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 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	7.396	1.249
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	0
	Ammortamenti immateriali	2.817	1.450
	Ammortamenti materiali	378	341
	Variazione netta degli altri fondi	(10)	(43)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	15	(7)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(252)	(589)
	<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>10.344</b>	<b>2.401</b>
<b>C.</b>	<b>Variazione del capitale circolante netto</b>		
	Rimanenze	(1.147)	1.685
	Crediti commerciali	2.754	525
	Crediti tributari	(690)	(1.121)
	Altre attività correnti	603	1.688
	Debiti verso fornitori	2.992	(6.609)
	Debiti tributari	667	280
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	(307)	161
	<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>4.872</b>	<b>(3.391)</b>
<b>D.</b>	<b>Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(9.820)	(2.548)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(345)	(568)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(557)	(3.950)
	<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>(10.721)</b>	<b>(7.066)</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	(1.834)	(1.818)
	Variazione azioni proprie detenute	390	809
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio	(495)	3.420
	<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>(1.939)</b>	<b>2.411</b>
<b>G.</b>	<b>Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>2.555</b>	<b>(5.645)</b>
<b>H.</b>	<b>Posizione finanziaria netta finale (A+G)</b>	<b>6.066</b>	<b>(13.978)</b>

## Note al rendiconto finanziario

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	3.971	(291)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	22.455	(4.081)
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(27.154)	(1.892)
Flusso monetario del periodo a breve	(728)	(6.264)
Flusso monetario del periodo a medio	3.283	619
<b>Flusso monetario del periodo</b>	<b>2.555</b>	<b>(5.645)</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>
Distribuzione dividendi									(1.818)		<b>(1.818)</b>	<b>(1.818)</b>
Altre variazioni							<b>0</b>	<b>809</b>	2.236		<b>2.236</b>	<b>3.045</b>
Utile (perdita) complessiva					70	1.114	<b>1.184</b>			1.249	<b>1.249</b>	<b>2.433</b>
<b>Totale al 31 dicembre 2015</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(174)	1.325	<b>20.601</b>	<b>(390)</b>	6.517	5.097	<b>11.614</b>	<b>37.469</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>		16.387	(16.387)	<b>0</b>	<b>0</b>
Distribuzione dividendi									(1.834)		<b>(1.834)</b>	<b>(1.834)</b>
Altre variazioni							<b>(56)</b>	<b>(56)</b>	390	1.512		<b>1.512</b>
Utile (perdita) complessiva					273	(2.224)	<b>(1.951)</b>			7.396	<b>7.396</b>	<b>5.445</b>
<b>Totale al 31 dicembre 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(540)	(113)	<b>18.797</b>	<b>0</b>	21.968	7.396	<b>29.364</b>	<b>53.805</b>



## **Note illustrate al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2016**

## **1. NOTA INTRODUTTIVA**

---

La Relazione finanziaria semestrale consolidata include il bilancio semestrale abbreviato consolidato, redatto in accordo con le disposizioni dello IAS 34 e dell'art. 154 ter del Testo Unico sulla Finanza, e pertanto non comprende tutte le informazioni integrative richieste nel bilancio annuale e dovrebbe essere letta congiuntamente con il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2016.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del Gruppo Digital Bros è stato redatto in ipotesi di continuità aziendale, adottando gli stessi principi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio annuale per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2016.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2016

## **2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO**

---

### *Imprese controllate*

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2016 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

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

### *Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera*

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

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

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

### *Transazioni eliminate nel processo di consolidamento*

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2016 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

*Perimetro di consolidamento*

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

*Metodo di consolidamento integrale:*

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	\$ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.964.334,80	Capogruppo
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 10.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Mission Viejo	USA	\$ 100.000	100%
Pipeworks Inc.	Eugene (OR)	USA	\$ 61.929	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%

*Società collegate valutate al costo:*

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	£ 3.005	1,04%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Cityglance S.r.l. in liquidazione	Milano	€ 10.000	42,5%	0%
Ovsonico S.r.l.	Milano	€ 100.000	36,75%	0%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	£ 10.814	31,57%	0%

### **3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE**

---

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 31 dicembre 2016 sono le seguenti:

- l'1,04% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline);
- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte al costo d'acquisto per un controvalore totale di 200 mila Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 mila Euro di cui 68,7 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 mila Euro, di cui 127,1 mila Euro a titolo di sovrapprezzo;
- il 42,5% della società Cityglance S.r.l. iscritta per un importo pari a 46 mila Euro. Tale importo include Euro 4.250 relative alla quota di capitale sottoscritta e circa 41 mila Euro relative a costi sostenuti dalla Capogruppo per lo sviluppo delle attività della società e che sono pertanto stati iscritti ad incremento del valore della partecipazione posseduta: La Società è stata posta in liquidazione nel corso del periodo;
- il 36,75% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 540 mila Euro di cui 36.750 mila Euro a titolo di capitale e 503.250 Euro a titolo di sovrapprezzo;
- Il 31,57% della società Seekhana Ltd. per un valore di 435 mila Euro (372 mila sterline) di cui 4 mila Euro a titolo di capitale e 431 mila Euro a titolo di sovrapprezzo.

### **4. AGGREGAZIONI DI IMPRESE**

---

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

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

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

## 5. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

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

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>	
	<b>Attività non correnti</b>				
1	Immobili impianti e macchinari	6.999	7.032	(33)	-0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	17.461	10.458	7.003	67,0%
4	Partecipazioni	1.280	898	382	42,5%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.056	0	0,0%
6	Imposte anticipate	2.794	2.619	175	6,7%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>29.590</b>	<b>22.063</b>	<b>7.527</b>	<b>34,1%</b>
	<b>Passività non correnti</b>				
7	Benefici verso dipendenti	(544)	(529)	(15)	2,8%
8	Fondi non correnti	(26)	(36)	10	-26,4%
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>-30,2%</b>
	<b>Capitale circolante netto</b>				
10	Rimanenze	13.080	11.933	1.147	9,6%
11	Crediti commerciali	32.086	34.840	(2.754)	-7,9%
12	Crediti tributari	2.709	2.019	690	34,2%
13	Altre attività correnti	4.431	5.034	(603)	-12,0%
14	Debiti verso fornitori	(24.704)	(21.712)	(2.992)	13,8%
15	Debiti tributari	(6.878)	(6.211)	(667)	10,8%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.005)	(2.312)	307	-13,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>18.719</b>	<b>23.591</b>	<b>(4.872)</b>	<b>-20,7%</b>
	<b>Patrimonio netto</b>				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.797)	(20.804)	2.006	-9,6%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.364)	(22.290)	(7.074)	31,7%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(53.805)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(5.457)</b>	<b>11,3%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(6.066)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>(2.555)</b>	<b>72,8%</b>
	<b>Disponibilità liquide</b>	<b>6.756</b>	<b>2.785</b>	<b>3.971</b>	<b>n.s.</b>
22	Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455	-86,6%
23	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)	-93,9%
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(728)</b>	<b>-12,6%</b>
	<b>Attività finanziarie non correnti</b>	<b>1.310</b>	<b>1.195</b>	<b>115</b>	<b>9,6%</b>
25	Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321	-84,8%
26	Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847	-97,5%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>6.066</b>	<b>3.511</b>	<b>2.555</b>	<b>72,8%</b>

## ATTIVITA' NON CORRENTI

### 1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 7.032 migliaia di Euro a 6.999 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nell'esercizio corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2016	Incrementi	Decrementi	Differenze di conversione in valuta	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2016
Fabbricati industriali	4.598	0	0	167	(81)	0	4.684
Terreni	600	0	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	1.013	65	0	0	(178)	0	900
Altri beni	821	113	0	0	(119)	0	815
<b>Totale</b>	<b>7.032</b>	<b>178</b>	<b>0</b>	<b>167</b>	<b>(378)</b>	<b>0</b>	<b>6.999</b>

I movimenti intervenuti nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono i seguenti:

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

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

La voce fabbricati industriali include il magazzino di Trezzano sul Naviglio, l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano, sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l. e l'immobile sito in Eugene, Oregon, di proprietà della 133 W Broadway, che è la sede operativa della Pipeworks Inc..

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

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 178 mila Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	0	350
Attrezzature per office automation	65	188
Arredi	52	3
Migliorie effettuate sull'immobile sede della 505 Games Ltd.	61	0
Altre	0	27
<b>Totale investimenti del semestre</b>	<b>178</b>	<b>568</b>

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

**Semestre esercizio corrente**

*Valore lordo immobilizzazioni materiali*

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1 luglio 2016</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Differenze di conversione in valuta</b>	<b>31 dicembre 2016</b>
Fabbricati industriali	5.539	0	167	5.706
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.205	65	0	4.270
Altri beni	2.276	113	0	2.389
<b>Totale</b>	<b>12.644</b>	<b>178</b>	<b>167</b>	<b>12.989</b>

*Fondi ammortamento*

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1 luglio 2016</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Dismissioni</b>	<b>31 dicembre 2016</b>
Fabbricati industriali	(941)	(81)	0	(1.022)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.192)	(178)	0	(3.370)
Altri beni	(1.455)	(119)	0	(1.574)
<b>Totale</b>	<b>(5.612)</b>	<b>(378)</b>	<b>0</b>	<b>(5.990)</b>

**Semestre esercizio precedente**

*Valore lordo immobilizzazioni materiali*

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

*Fondi ammortamento*

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

### 3. Immobilizzazioni immateriali

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita. Nel periodo il Gruppo ha iscritto tra le immobilizzazioni immateriali 849 mila Euro per effetto di costi sostenuti per sviluppo interno.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1 luglio 2016</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Decrementi</b>	<b>Amm.to</b>	<b>31 dicembre 2016</b>
Concessioni e licenze	3.419	8.215	0	(2.272)	9.362
Marchi e diritti simili	786	0	0	(318)	468
Altri beni	538	0	0	(227)	311
Immobilizzazioni in corso	5.715	5.699	(4.094)	0	7.320
<b>Totale</b>	<b>10.458</b>	<b>13.914</b>	<b>(4.094)</b>	<b>(2.817)</b>	<b>17.461</b>

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

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

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>
Diritti di utilizzo di Hawken per versione PC	1.012	0
Diritti di utilizzo di Portal Knight per versione PC	1.340	0
Diritti di utilizzo di How to Survive 2 per versione PC	614	0
Diritti di utilizzo di Virginia per versione PC	399	0
Diritti di utilizzo di Superfight	778	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	76	106
Diritti di utilizzo di Poker	3.188	0
Acquisizione Hawken Entertainment Inc.	759	0
Fantasfida	49	489
Diritti di utilizzo di Brothers	0	356
Diritti di utilizzo di Gems of War	0	300
Altri diritti di utilizzo	0	361
<b>Totale incrementi concessioni e licenze</b>	<b>8.215</b>	<b>1.612</b>
<b>Totale incrementi marchi e diritti simili</b>	<b>0</b>	<b>3</b>
Commesse interne di sviluppo in corso	849	2.241
Diritti di utilizzo di Drive Home	750	0
Diritti di utilizzo di Portal Knight per versione console	1.009	0
Diritti di utilizzo di How to Survive 2 per versione console	1.320	0
Diritti di utilizzo di Hawken per versione console	291	0
Diritti di utilizzo di Quarantine	1.480	0
<b>Totale incrementi immobilizzazioni in corso</b>	<b>5.699</b>	<b>2.241</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni immateriali</b>	<b>13.914</b>	<b>3.856</b>

Parte degli incrementi del semestre, pari a 5.913 mila Euro, sono relativi alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuale del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato. Tali videogiochi al 30 giugno 2016 era classificati tra i crediti commerciali.

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

**Semestre esercizio corrente**

*Valore lordo immobilizzazioni immateriali*

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1 luglio 2016</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Dismissioni</b>	<b>31 dicembre 2016</b>
Concessioni e licenze	9.025	8.215	0	17.240
Marchi e dir.simili	4.486	0	0	4.486
Altro	1.678	0	0	1.678
Immobilizzazioni in corso	5.715	5.699	(4.094)	7.319
<b>Totale</b>	<b>20.904</b>	<b>13.914</b>	<b>(4.094)</b>	<b>30.724</b>

*Fondi ammortamento*

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1 luglio 2016</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Dismissioni</b>	<b>31 dicembre 2016</b>
Concessioni e licenze	(5.606)	(2.272)	0	(7.878)
Marchi e diritti simili	(3.700)	(318)	0	(4.018)
Altri beni	(1.140)	(227)	0	(1.367)
<b>Totale</b>	<b>(10.446)</b>	<b>(2.817)</b>	<b>0</b>	<b>(13.263)</b>

**Semestre esercizio precedente**

*Valore lordo immobilizzazioni immateriali*

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

*Fondi ammortamento*

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

#### **4. Partecipazioni**

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 31 dicembre 2016, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2016 sono:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Delta Dna Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	200	200	0
Cityglance S.r.l. in liquidazione	45	45	0
Ovosonico S.r.l.	540	420	120
Seekhana Ltd.	435	173	262
<b>Totale partecipazioni</b>	<b>1.280</b>	<b>898</b>	<b>382</b>

Le movimentazioni intervenute nel corso dell'esercizio relativamente alle società collegate sono state descritte nel paragrafo 6 della Relazione sulla Gestione “Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2016”.

#### **5. Crediti e altre attività non correnti**

La voce crediti ed altre attività non correnti al 31 dicembre 2016 è pari a 1.056 mila Euro.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	196	192	4
Depositi cauzionali utenze	1	5	(4)
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Altri depositi cauzionali	4	4	0
<b>Totale crediti e altre attività non correnti</b>	<b>1.056</b>	<b>1.056</b>	<b>0</b>

#### **6. Imposte anticipate**

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

La voce al 31 dicembre 2016 è pari a 2.794 migliaia di Euro e si è incrementata di 175 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2016.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Società italiane	648	(195)	843
Società estere	1.618	2.493	(875)
Rettifiche di consolidamento	528	321	207
<b>Totale imposte anticipate</b>	<b>2.794</b>	<b>2.619</b>	<b>175</b>

## PASSIVITÀ NON CORRENTI

### 7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e mostra un incremento rispetto all'esercizio precedente pari a 15 migliaia di Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 31 dicembre 2016 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 72 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 1,31%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,50%, all'1,80% per il 2017, all'1,70% per il 2018, all'1,60% per il 2019 e al 2% dal 2020 in poi.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio</b>	<b>544</b>	<b>486</b>
Utilizzo del fondo per dimissioni	(2)	(15)
Accantonamenti dell'esercizio	88	179
Adeguamento per previdenza complementare	(78)	(166)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(8)	45
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre</b>	<b>544</b>	<b>529</b>

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

#### **8. Fondi non correnti**

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2016 pari a 26 mila Euro è diminuito di 10 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2016, quando era stato pari a 36 mila Euro. La variazione è relativa ad utilizzi per 14 mila Euro e agli accantonamenti del periodo per 4 mila Euro.

#### **9. Altri debiti e passività non correnti**

Al 31 dicembre 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

### 10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni
<b>Rimanenze Distribuzione Italia (A)</b>	<b>5.305</b>	<b>4.804</b>	<b>501</b>
Rimanenze 505 Games S.p.A.	800	769	31
Rimanenze controllate estere	6.975	6.360	615
<b>Rimanenze Premium Games (B)</b>	<b>7.775</b>	<b>7.129</b>	<b>646</b>
<b>Totale Rimanenze (A+B)</b>	<b>13.080</b>	<b>11.933</b>	<b>1.147</b>

Le rimanenze passano da 11.933 mila Euro al 30 giugno 2016 a 13.080 mila Euro al 31 dicembre 2016, con un incremento di 1.147 mila Euro.

### 11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	4.957	4.414	543
Crediti verso clienti UE	5.196	2.490	2.706
Crediti verso clienti resto del mondo	9.274	9.207	67
Fondo svalutazione crediti	(647)	(1.148)	501
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>18.780</b>	<b>14.963</b>	<b>3.817</b>
Crediti per licenze d'uso videogiochi	13.306	19.877	(6.571)
<b>Totale crediti commerciali</b>	<b>32.086</b>	<b>34.840</b>	<b>(2.754)</b>

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2016, pari a 18.780 mila Euro mostra un incremento di 3.817 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2016, quando erano pari a 14.963 mila Euro, in linea con la crescita del fatturato.

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

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni
Note credito per riposizionamento prezzi	2.381	1.758	623
Note credito per resi di merce	6.204	3.870	2.334
<b>Totale note credito da emettere</b>	<b>8.585</b>	<b>5.628</b>	<b>2.957</b>

Le note credito da emettere per riposizionamento prezzi aumentano di 623 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 mentre le note credito da emettere per resi di merce aumentano di 2.334 mila Euro a seguito delle vendite delle trading card effettuate dalla Game Entertainment S.r.l. a partire dal mese di aprile 2016 sul

canale edicola e che prevedono contrattualmente la possibilità della restituzione integrale della merce invenduta.

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2016 di 501 mila Euro, passando da 1.148 mila Euro a 647 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità. La variazione è determinata da accantonamenti per 405 mila Euro per tenere in considerazione le potenziali perdite derivanti dal fallimento di alcuni clienti ed utilizzi per 906 mila Euro a fronte di posizioni specifiche identificate.

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 6.571 mila Euro attestandosi a 13.306 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

<b>Importi in Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	8.177	14.883	(6.706)
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	5.129	4.994	135
<b>Totale crediti per licenze d'uso</b>	<b>13.306</b>	<b>19.877</b>	<b>(6.571)</b>

Il decremento rispetto al 30 giugno 2016 è dovuto principalmente, per 5.913 mila Euro, alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuale del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato.

## 12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Credito da consolidato fiscale nazionale	1	1	0
Credito IVA	995	613	382
Credito per ritenute estere	863	403	460
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	731	883	(152)
<b>Totale crediti tributari</b>	<b>2.709</b>	<b>2.019</b>	<b>690</b>

I crediti tributari passano da 2.019 mila Euro al 30 giugno 2016 a 2.709 mila Euro al 31 dicembre 2016, con un incremento di 690 mila Euro.

L'incremento del credito IVA di 382 mila Euro è relativo all'IVA del mese di dicembre delle società italiane appartenenti al consolidato nazionale italiano di Gruppo.

L'incremento di 460 mila Euro del credito da ritenute estere è effetto delle ritenute subite dalla controllata 505 Games S.p.A. sui pagamenti di royalty attive ricevute.

### **13. Altre attività correnti**

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 5.034 mila Euro al 30 giugno 2016 a 4.431 mila Euro al 31 dicembre 2016. La composizione è la seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Anticipi a fornitori	4.226	4.826	(600)
Anticipi a dipendenti	97	92	5
Anticipi ad agenti	4	13	(9)
Altri crediti	104	103	1
<b>Totale altre attività correnti</b>	<b>4.431</b>	<b>5.034</b>	<b>(603)</b>

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Pubblicità	47	32	15
Assicurazioni	79	57	22
Affitti	200	167	33
Programmazione	1.694	2.799	(1.105)
Altri costi operativi	1.917	1.666	251
Altre spese anticipate	54	105	(51)
Anticipi per produzione	235	0	235
<b>Totale altre attività correnti</b>	<b>4.226</b>	<b>4.826</b>	<b>(600)</b>

Il decremento degli anticipi per programmazione di 1.105 mila rispetto al 30 giugno 2016 è effetto principalmente della diminuzione degli anticipi del videogioco PAYDAY 2 per 804 mila Euro.

### **14. Debiti verso fornitori**

I debiti verso fornitori, pari a 24.704 mila Euro al 31 dicembre 2016, aumentano di 2.992 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Debiti verso fornitori Italia	(4.640)	(2.267)	(2.373)
Debiti verso fornitori UE	(5.257)	(7.610)	(5.257)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(14.807)	(11.835)	(2.972)
<b>Totale debiti verso fornitori</b>	<b>(24.704)</b>	<b>(21.712)</b>	<b>(2.992)</b>

L'incremento di tutte le voci è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con le maggiori vendite dell'intero semestre del settore operativo Premium Games.

### **15. Debiti tributari**

I debiti tributari passano da 6.211 mila Euro al 30 giugno 2016 a 6.878 migliaia di Euro al 31 dicembre 2016, con un incremento di 667 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Imposte sul reddito	(4.987)	(5.085)	98
Debito IVA	(756)	(236)	(520)
Altri debiti tributari	(1.135)	(890)	(245)
<b>Totale debiti tributari</b>	<b>(6.878)</b>	<b>(6.211)</b>	<b>(667)</b>

L'incremento della voce è dovuto principalmente al maggior debito IVA della 505 Games Ltd. per le vendite realizzate nel secondo trimestre dell'esercizio.

## 16. Fondi correnti

Non esistono fondi correnti al 31 dicembre 2016 come non ne esistevano al 30 giugno 2016.

## 17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 2.005 mila Euro in diminuzione di 307 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016. Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Debiti verso istituti di previdenza	(446)	(367)	(79)
Debiti verso dipendenti	(806)	(838)	32
Debiti verso collaboratori	(54)	(52)	(2)
Altri debiti	(699)	(1.055)	356
<b>Totale altre passività correnti</b>	<b>(2.005)</b>	<b>(2.312)</b>	<b>307</b>

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio e per il futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento, di competenza del semestre, relativo alla quota variabile delle retribuzioni che si prevede verrà liquidata nel corso del mese di settembre 2017.

Il decremento della voce altri debiti è dovuto principalmente alla minore quota dei canoni di iscrizione ai corsi di formazione già incassati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l., ma non di competenza del periodo per effetto della stagionalità dei corsi di formazione.

## 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>	<b>(390)</b>	5.903	16.387	<b>22.290</b>	<b>48.348</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		16.387	(16.387)	<b>0</b>	<b>0</b>
Distribuzione dividendi									(1.834)		<b>(1.834)</b>	<b>(1.834)</b>
Altre variazioni						(56)	<b>(56)</b>	390	1.512		<b>1.512</b>	<b>1.846</b>
Utile (perdita) complessiva					273	(2.224)	<b>(1.951)</b>			7.396	<b>7.396</b>	<b>5.445</b>
<b>Totale al 31 dicembre 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(540)	(113)	<b>18.797</b>	<b>0</b>	21.968	7.396	<b>29.364</b>	<b>53.805</b>

Il capitale sociale al 31 dicembre 2016 è invariato rispetto al 30 giugno 2016 ed 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.

Come già evidenziato nel paragrafo 13 “Eventi successivi alla chiusura del periodo”, in data 11 gennaio 2017 l’Assemblea straordinaria degli azionisti del gruppo Digital Bros, nell’ambito dell’approvazione del “Piano di stock option 2016-2026” ha conferito al Consiglio di amministrazione la delega ad aumentare il capitale sociale, in via scindibile, con esclusione del diritto di opzione ex art. 2441, comma 8, c.c., per un importo complessivo, di massimi nominali Euro 320.000,00, mediante emissione, anche in più tranches, di massime n. 800.000 azioni ordinarie Digital Bros del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, da riservare ai beneficiari del piano. Ad oggi pertanto il capitale è pari a 5.964.334,80 Euro di cui 5.644.334,80 Euro versati.

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:

- per 56 mila Euro negative l’azzeramento della riserva azioni proprie a seguito della vendita della totalità delle azioni proprie possedute al 30 giugno 2016 e la riclassifica dell’importo nelle altre variazioni degli utili a nuovo;
- per 273 mila Euro positive la differenza di conversione dei bilanci esteri;
- per 6 mila Euro positive la variazione della riserva IAS 19;
- per 2.230 mila Euro negative la variazione della riserva valutazione titoli. 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 completamente vendute nel corso del semestre e pertanto la relativa riserva è stata completamente azzerata.

## POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
22	Disponibilità liquide	6.756	2.785	3.972
23	Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(727)</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.310	1.195	115
26	Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321
27	Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>6.066</b>	<b>3.511</b>	<b>2.555</b>

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2016 aumenta di 2.555 mila Euro principalmente per effetto dell’aumento delle disponibilità liquide per 3.972 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche correnti per 22.455 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche non correnti per 1.321 mila Euro e delle altre passività finanziarie non correnti per 1.847 mila Euro, solo parzialmente compensato dalla diminuzione delle altre attività e passività finanziarie correnti per 27.154 mila Euro.

Per le disponibilità liquide il valore di carico rappresenta una ragionevole approssimazione del relativo fair value in quanto impieghi finanziari ad alta liquidità, mentre per le passività finanziarie correlate agli impegni di locazione finanziaria (incluse nelle altre passività finanziarie) il valore di carico rappresenta una ragionevole approssimazione del relativo fair value.

La tabella seguente riporta le passività finanziarie del Gruppo al 31 dicembre 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	(1)	0	0	(1)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(192)	0	0	(192)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(299)	0	0	(299)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(2.982)	(237)	0	(3.219)
<b>Totale debiti verso banche (A)</b>	<b>(3.474)</b>	<b>(237)</b>	<b>0</b>	<b>(3.711)</b>
<b>Altre passività finanziarie (B)</b>	<b>(48)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(48)</b>
<b>Totale passività finanziarie (A) + (B)</b>	<b>(3.522)</b>	<b>(237)</b>	<b>0</b>	<b>(3.759)</b>

### Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
22 Disponibilità liquide	6.756	2.785	3.972
23 Debiti verso banche correnti	(3.474)	(25.929)	22.455
24 Altre attività e passività finanziarie correnti	1.759	28.913	(27.154)
<b>Totale posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>5.041</b>	<b>5.769</b>	<b>(727)</b>

#### 22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2016, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 6.756 mila Euro, in aumento di 3.972 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 22.455 mila Euro è da attribuire alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione per 20.945 mila Euro, alla diminuzione degli anticipi fatture e salvo buon fine per 1.100 Euro e alla diminuzione dei finanziamenti rateali entro i 12 mesi per 329 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Scoperti di conto corrente	(1)	(82)	81
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(192)	(21.137)	20.945
Anticipi fatture e salvo buon fine	(299)	(1.399)	1.100
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(2.982)	(3.311)	329
<b>Totale debiti verso banche a breve termine</b>	<b>(3.474)</b>	<b>(25.929)</b>	<b>22.455</b>

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 31 dicembre 2016 è composta per 929 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 dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso dalla banca Monte dei Paschi di Siena S.p.A. con scadenza settembre 2017 e per 1.053 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso dal Banco Popolare divisione Credito Bergamasco con scadenza settembre 2017.

Il contratto di finanziamento concesso da Monte dei Paschi di Siena S.p.A. alla Controllante è stato erogato in data 23 novembre 2015 per un controvalore di 1,5 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata entro anni 2 mediante pagamento di 6 rate trimestrali comprensive di capitale e di interessi, a partire dal 30 settembre 2016 più due rate di soli interessi con scadenza 31 marzo 2016 e 30 giugno 2016. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 6 mesi aumentato di uno spread di 2 punti percentuali. 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.

Il contratto di mutuo chirografario concesso dal Banco Popolare divisione Credito Bergamasco alla Controllante è stato 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.

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

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Starbreeze azioni A	0	6.000	(6.000)
Starbreeze azioni B	4.042	22.972	(18.930)
Fair value derivati entro i 12 mesi	0	136	(136)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(302)	(128)	(174)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(15)	(15)	0
Finanziamento per acquisto immobile di Eugene	(1.966)	(52)	(1.914)
<b>Totale altre attività e passività finanziarie correnti</b>	<b>1.759</b>	<b>28.913</b>	<b>(27.154)</b>

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

La voce Starbreeze azioni B rappresenta il valore di mercato al 31 dicembre 2016 di n. 2.000.532 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier) detenute per interamente 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 semestre.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 302 mila Euro sono aumentate di 174 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 in linea con la crescita del fatturato del semestre.

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 1.966 mila Euro, è relativo all'intero debito residuo per il finanziamento ricevuto dalla Spring Properties Inc. finalizzato all'acquisto dell'immobile di Eugene, sede della Pipeworks Inc.. Il finanziamento, pari a 2.125 mila Dollari Statunitensi, prevede 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.

## **Posizione finanziaria netta non corrente**

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.310	1.195	115
26	Debiti verso banche non correnti	(237)	(1.558)	1.321
27	Altre passività finanziarie non correnti	(48)	(1.895)	1.847
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>1.025</b>	<b>(2.258)</b>	<b>3.283</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 un finanziamento a medio-lungo termine concessi alla Controllante da Unicredit S.p.A..

Tale contratto di mutuo chirografario è stato erogato in data 1 aprile 2015 per un controvalore di 2,5 milioni di Euro; il contratto prevede il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale mediante rate trimestrali posticipate a partire dal 31 luglio 2015. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3,50 punti percentuali. Il contratto prevede inoltre i seguenti covenant d'impegno:

- il mantenimento dei principi contabili a fare in modo che, per tutta la durata del finanziamento, i principi contabili applicati nella redazione del bilancio e del bilancio consolidato (ove predisposto) siano coerenti con i criteri seguiti negli esercizi precedenti, fatte salve eventuali modifiche di legge;
- negative pledge a non costituire o permettere che vengano costituiti privilegi, pegni o ipoteche su propri beni (già di proprietà e su quelli che eventualmente verranno acquistati) o qualsivoglia diritto di prelazione e/o di preferenza sui propri crediti, presenti o futuri, con l'eccezione delle garanzie prestate al finanziamento o di quelle costituite in base a previsioni di legge, di quanto già in essere alla data di erogazione del contratto, e fatta eccezione per la cessione di crediti

commerciali nell'ambito di operazioni di smobilizzo per necessità di circolante (inclusa cessione crediti IVA);

- obbligo ad informare preventivamente per iscritto la banca dell'intenzione di richiedere l'accensione di altri finanziamenti a medio-lungo termine presso istituti di credito o privati e, comunque, a non concedere a terzi, successivamente alla data del presente contratto, ipoteche su propri beni e/o altre garanzie reali o personali, a fronte di eventuali altri finanziamenti, se non estendendo alla Banca le garanzie in corso di concessione a favore di terzi.

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

Sono inoltre previste i seguenti covenant finanziari:

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

## **27. Altre passività finanziarie non correnti**

La parte residua, pari a 48 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 30 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 18 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>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Entro 1 anno	15	15	0
1-5 anni	48	55	(7)
Oltre 5 anni	0	0	0
<b>Totale</b>	<b>63</b>	<b>70</b>	<b>(7)</b>

## IMPEGNI E RISCHI

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Impegni per contratti sottoscritti	(22.007)	(27.921)	5.914
Impegni per sottoscrizione capitale Ovosonico S.r.l.	(180)	(300)	120
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	(1.423)	(1.621)	198
<b>Totale impegni</b>	<b>(23.610)</b>	<b>(29.842)</b>	<b>(6.232)</b>

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Ovosonico S.r.l. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 11 settembre 2015 per la sottoscrizione di complessivi 720 mila Euro di cui 540 mila Euro già versati al 31 dicembre 2016.

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 18 gennaio 2016 per la sottoscrizione di complessivi 2.000.000 milioni di Dollari statunitensi, oltre ad una sottoscrizione iniziale di 2.600 Sterline inglesi, di cui 500 mila Dollari statunitensi già versati al 31 dicembre 2016.

## **6. 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	2.863	3.866	47.535	10.475	404	65.143
2	Rettifiche ricavi	0	0	(2.334)	(895)	(224)	(3.453)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>2.863</b>	<b>3.866</b>	<b>45.201</b>	<b>9.580</b>	<b>180</b>	<b>61.690</b>

La suddivisione al 31 dicembre 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	916	1.883	28.218	13.937	336	45.290
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.328)	(1.024)	(44)	(2.396)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>916</b>	<b>1.883</b>	<b>26.890</b>	<b>12.913</b>	<b>292</b>	<b>42.894</b>

I ricavi lordi consolidati sono stati pari nel semestre a 65.143 mila Euro, in crescita del 43,8% rispetto ai 45.290 mila Euro realizzati nel corso del primo semestre del precedente esercizio. Il lancio nel semestre del videogioco Assetto Corsa, ed il continuo flusso di ricavi derivanti dalle vendite del videogioco Rocket League, lanciato al termine del passato esercizio, hanno determinato le performance realizzate dal Gruppo nel semestre.

Oltre al positivo andamento dei ricavi del settore operativo Premium Games in crescita di 19.317 mila Euro, il periodo ha beneficiato della crescita dei ricavi dei settori operativi Free to Play, in aumento di 1.983 mila Euro, e dello Sviluppo, in crescita di 1.947 mila Euro. Declinante l'andamento del settore operativo Distribuzione Italia i cui ricavi diminuiscono di 3.462 mila Euro nel semestre.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 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	47.535	28.218	19.317	68,5%	45.201	26.890	18.311	68,1%
Distribuzione Italia	10.475	13.937	(3.462)	-24,8%	9.580	12.913	(3.333)	-25,8%
Free to Play	3.866	1.883	1.983	n.s.	3.866	1.883	1.983	n.s.
Sviluppo	2.863	916	1.947	n.s.	2.863	916	1.947	n.s.
Altre Attività	404	336	68	20,2%	180	292	(112)	-38,4%
<b>Totale ricavi lordi</b>	<b>65.143</b>	<b>45.290</b>	<b>19.853</b>	<b>43,8%</b>	<b>61.690</b>	<b>42.894</b>	<b>18.796</b>	<b>43,8%</b>

Come nei precedenti esercizi i ricavi del settore operativo Premium Games hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati e sono stati pari a 47.535 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Rocket League	13.927	0	13.927
Assetto Corsa	9.119	0	9.119
PAYDAY 2	7.519	11.146	(3.627)
Terraria	7.448	9.204	(1.756)
Sniper Elite V3	2.916	4.124	(1.208)
Abzu	2.865	0	2.865
Altri prodotti	1.271	878	393
How to Survive	865	806	59
Portal Knights	855	0	855
Brothers	406	2.060	(1.654)
Virginia	344	0	344
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>47.535</b>	<b>28.218</b>	<b>19.317</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel semestre, Assetto Corsa per 9.119 mila Euro e Abzu per 2.865 mila Euro. Il prodotto che però ha generato i maggiori volumi nel corso del periodo è stato Rocket League, nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 13.927 mila Euro. Il videogioco era stato lanciato nel corso del mese di giugno 2016 ed è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

I videogiochi che hanno rappresentato il fattore trainante dei risultati del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno generato ricavi nel semestre rispettivamente pari a 7.519 mila Euro e a 7.448 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i titoli possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

Interessante, specialmente in chiave prospettica, l'andamento delle vendite di Portal Knights, videogioco la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo. Il gioco nel semestre è stato disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access" ed ha generato ricavi pari a 855 mila Euro. La versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, saranno disponibili a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

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

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play, più che raddoppiati dai 1.883 mila Euro registrati nel primo semestre del precedente esercizio a 3.866 mila Euro nel periodo. Anche questo settore operativo ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti come Hawken e Prominence Poker, anche se il videogioco con le migliori performance è stato Gems of War lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel semestre ricavi per 1.502 mila Euro.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks quasi esclusivamente su commesse per clienti esterni al Gruppo ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo Sviluppo che

passano dai 916 mila Euro realizzati nel primo semestre del passato esercizio ai 2.863 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 404 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>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.725	1.972	6.753	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.963)	(865)	(1.098)	n.s.
<b>25</b>	<b>Gestione finanziaria</b>	<b>6.762</b>	<b>1.107</b>	<b>5.655</b>	<b>n.s.</b>

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 6.762 mila Euro contro i 1.107 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

Il dettaglio degli interessi attivi e proventi finanziari è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
Differenze attive su cambi	1.045	522	523	n.s.
Proventi finanziari	7.608	1.447	6.161	n.s.
Altro	73	3	70	n.s.
<b>Totale interessi attivi e proventi finanziari</b>	<b>8.725</b>	<b>1.969</b>	<b>6.683</b>	<b>n.s.</b>

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 6.753 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate sulla compravendita della azioni Starbreeze per 7.599 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.045 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.963 mila Euro, in aumento di 1.098 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2015, per effetto di oneri finanziari per 736 mila Euro relativi a minusvalenze realizzate sulla compravendita delle azioni Starbreeze e da maggiori differenze passive su cambi per 222 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(310)	(225)	(85)	37,9%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(115)	(54)	(60)	n.s.
Interessi factoring	(4)	(10)	6	-58,5%
<b>Totale interessi passivi da fonti di finanziamento</b>	<b>(429)</b>	<b>(289)</b>	<b>(139)</b>	<b>48,2%</b>
Differenze passive su cambi	(798)	(576)	(222)	38,4%
Oneri finanziari	(736)	0	(736)	n.s.
<b>Totale interessi passivi</b>	<b>(1.963)</b>	<b>(865)</b>	<b>(1.098)</b>	<b>n.s.</b>

## **29. Imposte**

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2016	31 dicembre 2015	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.429)	(1.665)	(1.764)	n.s.
Imposte differite	152	938	(786)	n.s.
<b>Totale imposte</b>	<b>(3.277)</b>	<b>(727)</b>	<b>(2.550)</b>	<b>n.s.</b>

L'incremento delle imposte rispetto al 31 dicembre 2015 è in linea con l'andamento reddituale.

## **7. 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.

## **8. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI**

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

Nel corso del precedente esercizio è stato ridefinito l'assetto organizzativo del Gruppo e dei settori operativi. La precedente organizzazione era strutturata per canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, mentre ora si è deciso di privilegiare la tipologia di giochi, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il cambiamento organizzativo è stato effettuato per meglio riflettere 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 inizialmente limitata ai *marketplace* Apple e Google, mentre sui *marketplace* console di Sony e Microsoft erano disponibili esclusivamente i tradizionali giochi Premium. Dal momento in cui è diventato possibile pubblicare i giochi Free to Play anche sulle Console Sony PlayStation 4 e Microsoft Xbox One è venuta meno la significatività del canale distributivo diventando invece preponderante la tipologia dei videogiochi pubblicati.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 31 dicembre dello scorso esercizio sono stati riesposti secondo l'attuale ripartizione per settori operativi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2016 e 31 dicembre 2015. Si rimanda al paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

**Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2016**

	<b>Dati consolidati in 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>Holding</b>	<b>Totale</b>
1	Ricavi	2.863	3.866	47.535	10.475	404	(0)	65.143
2	Rettifiche ricavi	0	0	(2.334)	(895)	(224)	0	(3.453)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi</b>	<b>2.863</b>	<b>3.866</b>	<b>45.201</b>	<b>9.580</b>	<b>180</b>	<b>(0)</b>	<b>61.690</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(0)	(9.067)	(6.620)	0	0	(15.687)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(313)	(1.252)	(2.144)	(252)	(92)	0	(4.053)
6	Royalties	0	(207)	(17.667)	0	(39)	0	(17.913)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	646	501	0	0	1.147
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(313)</b>	<b>(1.459)</b>	<b>(28.232)</b>	<b>(6.371)</b>	<b>(131)</b>	<b>0</b>	<b>(36.506)</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>2.550</b>	<b>2.407</b>	<b>16.969</b>	<b>3.209</b>	<b>49</b>	<b>(0)</b>	<b>25.184</b>
10	Altri ricavi	351	496	14	22	0	(0)	883
11	Costi per servizi	(191)	(474)	(3.346)	(854)	(631)	(720)	(6.216)
12	Affitti e locazioni	0	(33)	(293)	(23)	(6)	(373)	(728)
13	Costi del personale	(2.009)	(2.247)	(3.612)	(767)	(349)	(1.419)	(10.403)
14	Altri costi operativi	(68)	(34)	(247)	(92)	(22)	(746)	(1.209)
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(2.268)</b>	<b>(2.788)</b>	<b>(7.498)</b>	<b>(1.736)</b>	<b>(1.008)</b>	<b>(3.258)</b>	<b>(18.556)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>633</b>	<b>115</b>	<b>9.485</b>	<b>1.495</b>	<b>(959)</b>	<b>(3.258)</b>	<b>7.511</b>
17	Ammortamenti	(296)	(1.290)	(1.214)	(102)	(187)	(106)	(3.195)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	0	(405)	0	0	(405)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0	0
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(296)</b>	<b>(1.290)</b>	<b>(1.214)</b>	<b>(507)</b>	<b>(187)</b>	<b>(106)</b>	<b>(3.600)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>337</b>	<b>(1.175)</b>	<b>8.271</b>	<b>988</b>	<b>(1.146)</b>	<b>(3.364)</b>	<b>3.911</b>

**Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2015**

	<b>Dati consolidati in 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>Holding</b>	<b>Totale</b>
1	Ricavi	916	1.883	28.218	13.937	336	0	45.290
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.328)	(1.024)	(44)	0	(2.396)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi</b>	<b>916</b>	<b>1.883</b>	<b>26.890</b>	<b>12.913</b>	<b>292</b>	<b>0</b>	<b>42.894</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(3.895)	(8.196)	0	0	(12.091)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(342)	(533)	(2.372)	0	(39)	0	(3.286)
6	Royalties	0	(360)	(7.553)	0	(56)	0	(7.969)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(484)	(1.201)	0	0	(1.685)
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(342)</b>	<b>(893)</b>	<b>(14.304)</b>	<b>(9.397)</b>	<b>(95)</b>	<b>0</b>	<b>(25.031)</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>574</b>	<b>990</b>	<b>12.586</b>	<b>3.516</b>	<b>197</b>	<b>0</b>	<b>17.863</b>
10	Altri ricavi	2.188	401	38	18	119	0	2.764
11	Costi per servizi	(124)	(473)	(2.289)	(1.204)	(2.013)	(641)	(6.744)
12	Affitti e locazioni	(69)	(39)	(251)	(31)	(11)	(383)	(784)
13	Costi del personale	(2.422)	(1.472)	(3.368)	(895)	(265)	(1.414)	(9.836)
14	Altri costi operativi	(98)	(37)	(257)	(120)	(25)	(229)	(766)
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(2.713)</b>	<b>(2.021)</b>	<b>(6.165)</b>	<b>(2.250)</b>	<b>(2.314)</b>	<b>(2.667)</b>	<b>(18.130)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>49</b>	<b>(630)</b>	<b>6.459</b>	<b>1.284</b>	<b>(1.998)</b>	<b>(2.667)</b>	<b>2.497</b>
17	Ammortamenti	(301)	(659)	(575)	(86)	(112)	(58)	(1.791)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(425)	0	0	0	0	(425)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetati	0	588	0	0	0	0	588
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(301)</b>	<b>(496)</b>	<b>(575)</b>	<b>(86)</b>	<b>(112)</b>	<b>(58)</b>	<b>(1.628)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(252)</b>	<b>(1.126)</b>	<b>5.884</b>	<b>1.198</b>	<b>(2.110)</b>	<b>(2.725)</b>	<b>869</b>

**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.. Nel corso del periodo si è concluso il processo di liquidazione della società svedese 505 Games Nordic AB. 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 ed hanno una maggiore longevità, il videogioco infatti viene continuamente sviluppato e migliorato dopo il lancio per fidelizzare il pubblico, alla continuità di gioco ed alla spesa.

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, le società inglese DR Studios Ltd. che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play e la neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che si occupa di svolgere le attività di sviluppo relativamente al videogioco Hawken.

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.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione sul canale distributivo edicola.

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 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 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.

## **9. ALTRE INFORMAZIONI**

---

### ***Informazioni in merito alle aree geografiche***

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Europa	19.382	30%	8.820	17%
Americhe	31.456	48%	21.445	44%
Resto del mondo	3.426	5%	752	2%
<b>Totale ricavi estero</b>	<b>54.264</b>	<b>83%</b>	<b>31.017</b>	<b>63%</b>
Italia	10.879	17%	14.273	37%
<b>Totale ricavi lordi consolidati</b>	<b>65.143</b>	<b>100%</b>	<b>45.290</b>	<b>100%</b>
			<b>19.853</b>	<b>43,8%</b>

I ricavi estero si attestano all'83% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 63% del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

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 47.535 mila Euro pari all'87,6% del totale dei ricavi estero.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>31 dicembre 2016</b>	<b>31 dicembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Free to Play	3.866	7%	1.883	15%
Premium Games	47.535	88%	28.218	83%
Sviluppo	2.863	5%	916	2%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>54.264</b>	<b>100%</b>	<b>31.017</b>	<b>100%</b>
			<b>23.247</b>	<b>74,9%</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.

## **10. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE**

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

### *Transazioni infragruppo*

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

### *Altre parti correlate*

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Le operazioni relative al 31 dicembre 2016 sono di seguito riepilogate:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Crediti</b>		<b>Debiti</b>		<b>ricavi</b>	<b>costi</b>
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(131)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(376)
Matov LLC	0	140	0	0	0	(206)
<b>Totale</b>	<b>0</b>	<b>775</b>	<b>(22)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(713)</b>

Al 31 dicembre 2015 erano:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Crediti</b>		<b>Debiti</b>		<b>ricavi</b>	<b>costi</b>
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(124)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(395)
Matov LLC	0	136	0	0	0	(138)
<b>Totale</b>	<b>0</b>	<b>771</b>	<b>(22)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(657)</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 353 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 23 mila Euro.

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

## **11. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI**

---

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

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

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2016.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 28 febbraio 2017

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione  
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe