



Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017

(3° trimestre esercizio 2016/2017)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale deliberato: Euro 6.024.334,80

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 nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

	Cariche sociali e organi di controllo	4
	Relazione sulla gestione	6
1.	Struttura del Gruppo	6
2.	Il mercato dei videogiochi	10
3.	Stagionalità caratteristica del mercato	13
4.	Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2017	14
5.	Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2017	18
6.	Andamento per settori operativi	20
7.	Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2016/2017	32
8.	Azioni proprie	38
9.	Attività di ricerca e sviluppo	38
10.	Attività e passività potenziali	38
11.	Eventi successivi alla chiusura del periodo	39
12.	Evoluzione prevedibile della gestione	40
13.	Altre informazioni	41
	 Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2017	 43
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2017	45
	Conto economico consolidato al 31 marzo 2017	46
	Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2017	47
	Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2017	48
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	50
	 Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2017	 51
1.	Nota introduttiva	52
2.	Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	53
3.	Analisi del conto economico	59
4.	Proventi ed oneri non ricorrenti	61
5.	Altre informazioni	61
6.	Rapporti con parti correlate	62
	 Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	 62

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio di amministrazione

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

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

⁽⁴⁾ Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

Comitato di controllo e rischi

Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Comitato per la remunerazione

Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Collegio sindacale

Emanuela Maria Conti
Simone Luigi Dalledonne
Paolo Villa

Sindaco effettivo
Sindaco effettivo
Presidente

Vincenzo Miceli
Patrizia Riva

Sindaco supplente
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 Resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 31 marzo 2017 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 maggio 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 Gruppo è ora organizzato in sei settori operativi:

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

Premium Games: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale e tramite la distribuzione sui *marketplace* digitali quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, etc..

I videogiochi vengono normalmente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento internazionale. Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo Premium Games è 505 Games.

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

In data 15 marzo 2017 è stata acquisita la società Kunos Simulazioni S.r.l. sviluppatore ed editore italiano del videogioco Assetto Corsa.

Free to Play: L'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi che sono resi disponibili gratuitamente, ma che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti 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 successivamente al lancio per fidelizzare il pubblico.

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

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.

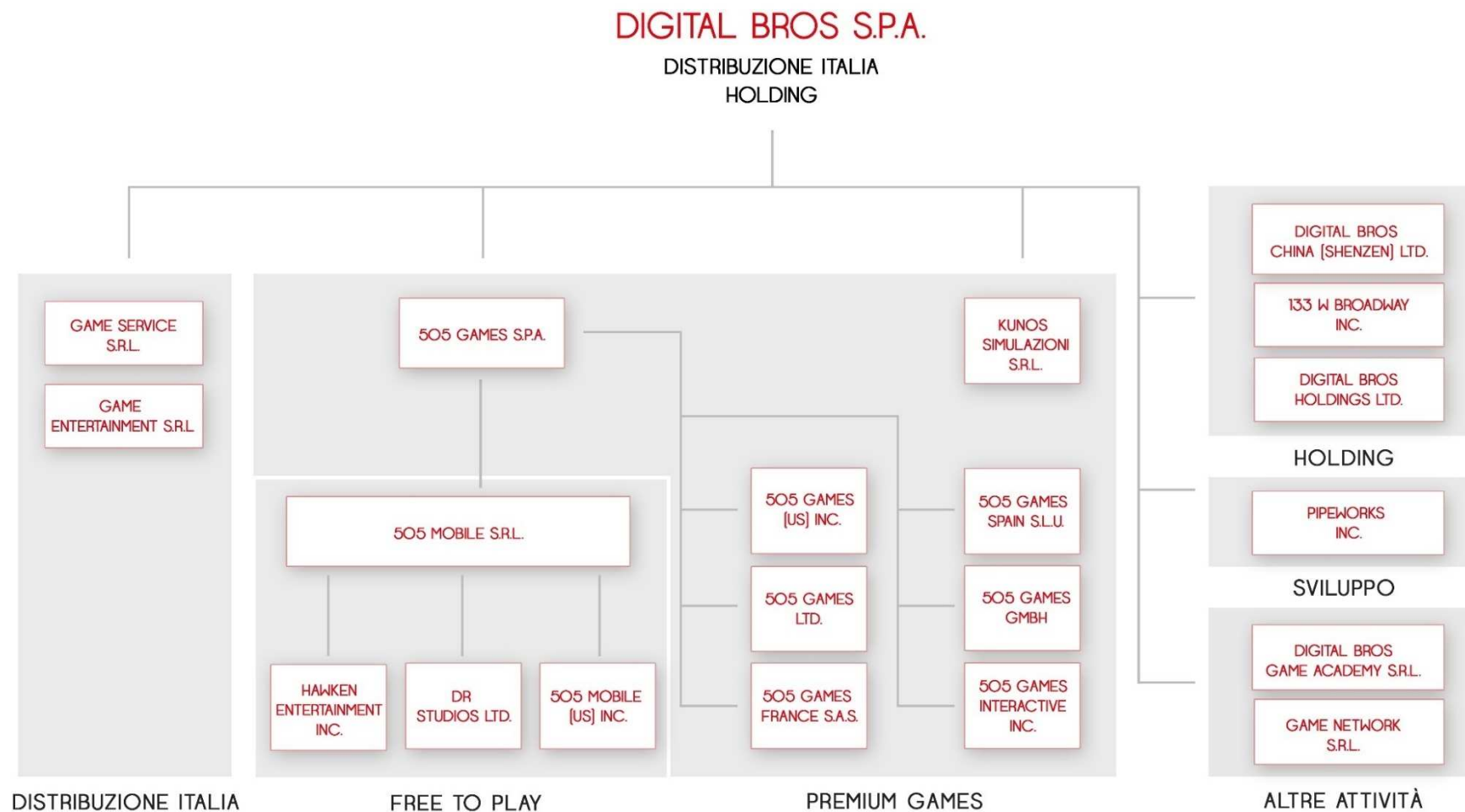
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

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 raggruppate 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 e formazione in campo videoludico.

Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La società Digital Bros China Ltd. ha operato nel periodo come business developer per i mercati asiatici.

Di seguito l'organigramma societario al 31 marzo 2017. Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2017



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. ⁽¹⁾	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l. ⁽²⁾	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	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

(1) La società Hawken Entertainment Inc., con sede negli Stati Uniti, costituita il 28 settembre 2016, è diventata operativa nel secondo trimestre dell'esercizio.

(2) La società Kunos Simulazioni S.r.l. è stata consolidata a partire dalla data di acquisizione effettuata il 15 marzo 2017.

Al 31 marzo 2017 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate con i relativi valori di carico espressi in migliaia di Euro:

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	42,87%	630
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	31,57%	435
Totale Partecipazioni			1.370

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 prassi di quasi tutti i mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita dell'hardware e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita, passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia delle macchine che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute e con un contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

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



Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi un elemento 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 Switch. 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 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 per il mercato locale e con lo svolgimento di attività di pubbliche relazioni. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori hanno una presenza diretta.

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 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. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, e PlayStore per i videogiochi Android. Videogiochi della tipologia Free to Play sono altresì disponibili sui marketplace di Sony e di Microsoft per i videogiochi console e 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 e con lassi di tempo piuttosto ravvicinati tali da non creare effetti distorsivi sull'andamento temporale 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 richiedono anche l'investimento in capitale circolante netto per la produzione fisica del gioco.

4. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 MARZO 2017

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	99.012	105,0%	61.281	104,6%	37.731	61,6%
2	Rettifiche ricavi	(4.700)	-5,0%	(2.680)	-4,6%	(2.020)	75,3%
3	Totale ricavi netti	94.312	100,0%	58.601	100,0%	35.711	60,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(24.857)	-26,4%	(16.372)	-27,9%	(8.485)	51,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.394)	-7,8%	(4.438)	-7,6%	(2.956)	66,6%
6	Royalties	(27.379)	-29,0%	(14.648)	-25,0%	(12.731)	86,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.404	3,6%	(1.164)	-2,0%	4.568	n.s.
8	Totale costo del venduto	(56.226)	-59,6%	(36.622)	-62,5%	(19.604)	53,5%
9	Utile lordo (3+8)	38.086	40,4%	21.979	37,5%	16.107	73,3%
10	Altri ricavi	1.433	1,5%	4.366	7,5%	(2.933)	-67,2%
11	Costi per servizi	(9.237)	-9,8%	(9.847)	-16,8%	610	-6,2%
12	Affitti e locazioni	(1.104)	-1,2%	(1.159)	-2,0%	55	-4,7%
13	Costi del personale	(16.206)	-17,2%	(14.601)	-24,9%	(1.605)	11,0%
14	Altri costi operativi	(1.557)	-1,7%	(1.136)	-1,9%	(421)	37,1%
15	Totale costi operativi	(28.104)	-29,8%	(26.743)	-45,6%	(1.361)	5,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.415	12,1%	(398)	-0,7%	11.813	n.s.
17	Ammortamenti	(4.948)	-5,2%	(2.798)	-4,8%	(2.150)	76,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(432)	-0,5%	(425)	-0,7%	(7)	1,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	1,0%	(588)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.380)	-5,7%	(2.635)	-4,5%	(2.745)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	6.035	6,4%	(3.033)	-5,2%	9.068	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.154	8,6%	2.574	4,4%	5.580	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.398)	-2,5%	(1.222)	-2,1%	(1.176)	96,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	5.756	6,1%	1.352	2,3%	4.404	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	11.791	12,5%	(1.681)	-2,9%	13.472	n.s.
27	Imposte correnti	(4.277)	-4,5%	(1.116)	-1,9%	(3.161)	n.s.
28	Imposte differite	270	0,3%	1.506	2,6%	(1.236)	-82,1%
29	Totale imposte	(4.007)	-4,2%	390	0,7%	(4.397)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	7.784	8,3%	(1.291)	-2,2%	9.075	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,55		(0,09)		0,65	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,55		(0,09)		0,65	n.s.

I ricavi lordi consolidati sono stati pari nei primi nove mesi dell'esercizio a 99.012 mila Euro, in crescita del 61,6% rispetto ai 61.281 mila Euro realizzati nel corso del corrispondente periodo dell'esercizio precedente. Tra i fattori che hanno determinato il positivo andamento del periodo sono da sottolineare il lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa, il flusso continuo di vendite derivanti dal videogioco Rocket League, lanciato al termine dell'esercizio precedente, e la realizzazione di importanti commesse nell'ambito delle attività di Sviluppo. Oltre al positivo andamento dei ricavi del settore operativo Premium Games in crescita di 30.799 mila Euro, il periodo ha beneficiato anche della crescita dei ricavi dei settori operativi Free to Play, in aumento di 2.419 mila Euro, e dello Sviluppo, in crescita di 5.737 mila Euro. Declinante l'andamento del settore operativo Distribuzione Italia i cui ricavi diminuiscono di 1.334 mila Euro nel periodo.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 marzo 2017 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2017	2016	Variazioni		2017	2016	Variazioni	
Premium Games	70.749	39.950	30.799	77,1%	67.740	38.347	29.393	76,7%
Distribuzione Italia	14.959	16.293	(1.334)	-8,2%	13.598	15.267	(1.669)	-10,9%
Free to Play	5.845	3.426	2.419	70,6%	5.845	3.426	2.419	70,6%
Sviluppo	6.839	1.102	5.737	n.s.	6.839	1.102	5.737	n.s.
Altre Attività	620	510	110	21,6%	290	459	(169)	-36,8%
Totale ricavi lordi	99.012	61.281	37.731	61,6%	94.312	58.601	35.711	60,9%

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 70.749 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Rocket League	23.197	0	23.197
Terraria	10.718	13.779	(3.061)
Assetto Corsa	10.339	0	10.339
PAYDAY 2	10.050	14.260	(4.210)
Sniper Elite V3	4.586	6.618	(2.032)
Abzu	4.218	0	4.218
How to Survive	1.774	954	820
Portal Knights	1.504	758	746
Brothers	1.025	2.092	(1.067)
Altri prodotti	3.338	1.489	1.849
Totale ricavi lordi Premium Games	70.749	39.950	30.799

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel periodo, Assetto Corsa per 10.339 mila Euro e Abzu per 4.218 mila Euro. Il prodotto che ha generato i maggiori volumi nel corso è stato Rocket League nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 23.197 mila Euro. Il videogioco, lanciato nel corso del mese di giugno 2016, è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita internazionali.

I videogiochi che sono stati il fattore trainante dei risultati del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno continuato a generare ricavi nel periodo, rispettivamente per 10.050 mila

Euro e 10.718 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i prodotti possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

Interessante, in chiave prospettica, l'andamento delle vendite di Portal Knights, ideato e creato internamente, la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo. Il gioco nel periodo è stato disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access" ed ha generato ricavi pari a 1.504 mila Euro. La versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, saranno disponibili a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

L'andamento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione retail di videogiochi in Italia. Nel corso del corrispondente periodo del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare infatti del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid. I ricavi delle carte collezionabili sono invece in crescita del 21,9%.

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play, incrementati del 70% dai 3.426 mila Euro registrati nei primi nove mesi del precedente esercizio a 5.845 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, sebbene sia stato lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel periodo ricavi per 2.476 mila Euro.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks prevalentemente su commesse per clienti esterni al Gruppo ha permesso di aumentare in maniera significativa i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 1.102 mila Euro realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio ai 6.839 mila Euro realizzati al 31 marzo 2017.

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 620 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi di specializzazione organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

Il costo del venduto è pari nel periodo a 56.226 mila Euro, è cresciuto in misura percentualmente inferiore all'incremento dei ricavi.

Gli altri ricavi passano da 4.366 mila Euro ai 1.433 mila Euro registrati nel corso dei primi nove mesi del corrente esercizio e sono costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo sui videogiochi in fase di sviluppo da parte delle controllate DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc.; la sensibile diminuzione è in linea con il minor utilizzo di risorse di quest'ultima su prodotti del Gruppo.

I costi operativi si incrementano del 5,1%, pari a 1.361 mila Euro, in misura significativamente ridotta rispetto all'andamento del fatturato. In aggiunta al normale effetto di leva operativa che la crescita dei ricavi determina vi è la diminuzione degli investimenti pubblicitari nel Daily Fantasy Sport Fantasfida che avevano caratterizzato i primi nove mesi dello scorso esercizio e che erano stati pari a 1.965 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari nel periodo a 11.415 mila Euro rispetto ai 398 mila Euro negativi realizzati al 31 marzo 2016.

I costi operativi non monetari, al netto dei proventi non monetari, aumentano di 2.745 mila Euro per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali, ed in linea con gli investimenti effettuati dal Gruppo in tale ambito.

Il margine operativo si incrementa di 9.069 mila Euro passando dai 3.033 mila Euro negativi del 31 marzo 2016 agli attuali 6.036 mila Euro positivi.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 5.756 mila Euro contro i 1.352 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 5.580 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 6.891 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.156 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.398 mila Euro, in aumento di 1.176 mila Euro rispetto al 31 marzo 2016, per effetto di minusvalenze realizzate nel periodo sulla valutazione delle azioni Starbreeze e per maggiori perdite su cambi.

L'utile ante imposte al 31 marzo 2017 è stato pari a 11.791 mila Euro in crescita di 13.472 mila Euro rispetto ai 1.681 mila Euro negativi realizzati al 31 marzo 2016.

L'utile netto è invece pari a 7.784 mila Euro in crescita di 9.075 mila Euro rispetto alla perdita netta di 1.291 mila Euro realizzata al 31 marzo 2016.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,55 Euro rispetto alla perdita per azione di 0,09 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

5. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2017

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.895	7.032	(137)	-1,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	21.459	10.458	11.001	n.s.
4	Partecipazioni	1.370	898	472	52,6%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.056	8	0,8%
6	Imposte anticipate	1.419	2.619	(1.200)	-45,8%
	Totale attività non correnti	32.207	22.063	10.144	46,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(552)	(529)	(23)	4,4%
8	Fondi non correnti	(27)	(36)	9	-25,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	(579)	(817)	238	-29,1%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.337	11.933	3.404	28,5%
11	Crediti commerciali	34.168	34.840	(672)	-1,9%
12	Crediti tributari	2.330	2.019	311	15,4%
13	Altre attività correnti	4.005	5.034	(1.029)	-20,4%
14	Debiti verso fornitori	(31.174)	(21.712)	(9.462)	43,6%
15	Debiti tributari	(5.151)	(6.211)	1.060	-17,1%
16	Fondi correnti	0	0	(0)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.682)	(2.312)	(1.370)	59,3%
	Totale capitale circolante netto	15.833	23.591	(7.758)	-32,9%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	n.s.
19	Riserve	(20.208)	(20.804)	596	-2,9%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.753)	(22.290)	(7.463)	33,5%
	Totale patrimonio netto	(55.665)	(48.348)	(7.317)	15,1%
	Totale attività nette	(8.204)	(3.511)	(4.693)	n.s.
22	Disponibilità liquide	8.985	2.785	6.200	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(2.422)	(25.929)	23.507	-90,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	754	28.913	(28.159)	-97,4%
	Posizione finanziaria netta corrente	7.317	5.769	1.548	26,8%
25	Attività finanziarie non correnti	1.374	1.195	179	14,9%
26	Debiti verso banche non correnti	(443)	(1.558)	1.115	-71,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(44)	(1.895)	1.851	-97,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	887	(2.258)	3.145	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	8.204	3.511	4.693	n.s.

Le attività non correnti si incrementano di 10.144 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 per effetto principalmente di investimenti netti in immobilizzazioni immateriali per 11.001 mila Euro relativi all'acquisizione e produzione di proprietà intellettuali solo parzialmente compensati dal decremento delle imposte anticipate per 1.200 mila Euro. La voce partecipazioni aumenta di 472 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 210 mila Euro.

Le passività non correnti si decrementano di 238 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 decrementa di 7.758 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 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
Rimanenze	15.337	11.933	3.404	28,5%
Crediti commerciali	34.168	34.840	(672)	-1,9%
Crediti tributari	2.330	2.019	311	15,4%
Altre attività correnti	4.005	5.034	(1.029)	-20,4%
Debiti verso fornitori	(31.174)	(21.712)	(9.462)	43,6%
Debiti tributari	(5.151)	(6.211)	1.060	-17,1%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(3.682)	(2.312)	(1.370)	59,3%
Totale capitale circolante netto	15.833	23.591	(7.758)	-32,9%

La posizione finanziaria netta è positiva per 8.204 mila Euro, in miglioramento di 4.693 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 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
Disponibilità liquide	8.985	2.785	6.200	n.s.
Debiti verso banche correnti	(2.422)	(25.929)	23.507	-90,7%
Altre attività e passività finanziarie correnti	754	28.913	(28.159)	-97,4%
Posizione finanziaria netta corrente	7.317	5.769	1.548	26,8%
Attività finanziarie non correnti	1.374	1.195	179	14,9%
Debiti verso banche non correnti	(443)	(1.558)	1.115	-71,6%
Altre passività finanziarie non correnti	(44)	(1.895)	1.851	-97,7%
Posizione finanziaria netta non corrente	887	(2.258)	3.145	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	8.204	3.511	4.693	n.s.

6. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

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

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	6.839	100,0%	1.102	100,0%	5.737	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	6.839	100,0%	1.102	100,0%	5.737	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.969)	-28,8%	(408)	-37,0%	(1.561)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.969)	-28,8%	(408)	-37,0%	(1.561)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	4.870	71,2%	694	63,0%	4.176	n.s.
10	Altri ricavi	607	8,9%	3.365	305,4%	(2.758)	-82,0%
11	Costi per servizi	(305)	-4,5%	(213)	-19,3%	(92)	43,4%
12	Affitti e locazioni	(0)	0,0%	(109)	-9,9%	109	n.s.
13	Costi del personale	(3.409)	-49,9%	(3.804)	-345,3%	395	-10,4%
14	Altri costi operativi	(103)	-1,5%	(134)	-12,1%	31	-23,3%
15	Totale costi operativi	(3.817)	-55,8%	(4.260)	-386,6%	443	-10,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.660	24,3%	(201)	-18,2%	1.861	n.s.
17	Ammortamenti	(446)	-6,5%	(453)	-41,1%	7	-1,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(0)	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(446)	-6,5%	(453)	-41,1%	7	-1,4%
22	Margine operativo (16+21)	1.214	17,8%	(654)	-59,3%	1.868	n.s.

Il settore operativo è costituito dalle attività svolte dalla controllata 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 aumentare in maniera significativa i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 1.102 mila Euro realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio ai 6.839 mila Euro realizzati al 31 marzo 2017. Nel corso del periodo infatti la Pipeworks Inc. ha svolto per il Gruppo esclusivamente alcune attività di quality assurance e le attività di live support per il videogioco Prominence Poker.

L'incremento della voce acquisto servizi destinati alla rivendita è da leggersi nel contesto di un maggior utilizzo di risorse professionali esterne a fronte dell'incremento di attività del periodo.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 3.409 mila Euro in diminuzione rispetto a 3.804 mila Euro al 31 marzo 2016.

Gli ammortamenti sono relativi per 117 mila Euro alle immobilizzazioni immateriali e per 329 mila Euro all'ammortamento dei contratti di sviluppo a seguito dell'allocazione dell'avviamento iscritto in sede di acquisizione.

La miglior redditività che le commesse esterne hanno rispetto alle favorevoli condizioni dei contratti intercompany ha permesso al settore operativo di registrare un margine operativo netto positivo per 1.214 mila Euro contro il margine negativo di 654 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	70.749	104,4%	39.950	104,2%	30.799	77,1%
2	Rettifiche ricavi	(3.009)	-4,4%	(1.603)	-4,2%	(1.406)	87,7%
3	Totale ricavi netti	67.740	100,0%	38.347	100,0%	29.393	76,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.683)	-21,7%	(4.963)	-12,9%	(9.720)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.834)	-4,2%	(2.972)	-7,7%	138	-4,6%
6	Royalties	(27.114)	-40,0%	(11.911)	-31,1%	(15.203)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.098	3,1%	(1.011)	-2,6%	3.109	n.s.
8	Totale costo del venduto	(42.533)	-62,8%	(20.857)	-54,4%	(21.676)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	25.207	37,2%	17.490	45,6%	7.717	44,1%
10	Altri ricavi	22	0,0%	86	0,2%	(64)	-74,4%
11	Costi per servizi	(4.874)	-7,2%	(4.027)	-10,5%	(847)	21,0%
12	Affitti e locazioni	(447)	-0,7%	(385)	-1,0%	(62)	16,2%
13	Costi del personale	(5.505)	-8,1%	(4.881)	-12,7%	(624)	12,8%
14	Altri costi operativi	(368)	-0,5%	(373)	-1,0%	5	-1,5%
15	Totale costi operativi	(11.194)	-16,5%	(9.666)	-25,2%	(1.528)	15,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	14.035	20,7%	7.910	20,6%	6.125	77,4%
17	Ammortamenti	(1.849)	-2,7%	(883)	-2,3%	(966)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.849)	-2,7%	(883)	-2,3%	(966)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	12.186	18,0%	7.027	18,3%	5.159	73,4%

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 70.749 mila Euro, in crescita del 77,1% per 30.799 Euro rispetto a 39.950 Euro registrati al 31 marzo 2016.

I ricavi realizzati per videogiochi sono dettagliati di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Rocket League	23.197	0	23.197
Terraria	10.718	13.779	(3.061)
Assetto Corsa	10.339	0	10.339
PAYDAY 2	10.050	14.260	(4.210)
Sniper Elite V3	4.586	6.618	(2.032)
Abzu	4.218	0	4.218
How to Survive	1.774	954	820
Portal Knights	1.504	758	746
Brothers	1.025	2.092	(1.067)
Altri prodotti	3.338	1.489	1.849
Totale ricavi lordi Premium Games	70.749	39.950	30.799

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel periodo, Assetto Corsa per 10.339 mila Euro e Abzu per 4.218 mila Euro. Il prodotto che ha generato i maggiori volumi nel corso è stato Rocket League nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 23.197 mila Euro. Il videogioco, lanciato nel corso del mese di giugno 2016, è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita internazionali.

I videogiochi che sono stati il fattore trainante dei risultati del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno continuato a generare ricavi nel periodo, rispettivamente per 10.050 mila Euro e 10.718 mila Euro nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i prodotti possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

Interessante, in chiave prospettica, l'andamento delle vendite di Portal Knights, ideato e creato internamente, la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo. Il gioco nel periodo è stato disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access" ed ha generato ricavi pari a 1.504 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 sola versione *retail*, i ricavi da distribuzione *retail* rappresentano il canale distributivo che presenta le migliori performance nel periodo. Il dettaglio dei ricavi suddivisi per canale distributivo e confrontati con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	41.987	14.752	27.235	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	25.300	24.962	338	1,4%
Ricavi da sublicensing	3.462	236	3.226	n.s.
Totale ricavi Premium Games	70.749	39.950	30.799	77,1%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2017 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Sony Playstation Network	10.642	6.342	4.300
Microsoft Xbox Live	6.771	6.508	263
Steam	4.417	7.544	(3.127)
I Tunes	1.433	2.284	(851)
Google	714	955	(241)
Altri Marketplace	1.323	1.329	(6)
Totale ricavi da distribuzione digitale	25.300	24.962	338

I ricavi da sublicensing crescono in misura significativa di 3.226 mila Euro e sono il risultato della cessione dei diritti di sfruttamento del videogioco Terraria per il territorio cinese e della recente cessione di diritti di Terraria e PayDay 2 sulla piattaforma di Microsoft Game Pass.

Le rettifiche ricavi si incrementano da 1.603 mila Euro a 3.009 mila Euro al 31 marzo 2017. 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 4,4%, in linea con quelli che sono i trend di mercato specie a seguito di lanci di nuovi prodotti, in linea con il 4,2% registrato nel passato esercizio. La crescita dei ricavi netti del settore operativo è pari al 76,6%.

Il significativo incremento dei costi per royalty, pari a 15.203 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. Il costo del venduto si incrementa di 21.676 mila Euro determinando pertanto una crescita dell'utile lordo del settore operativo al 44,1% che si attesta a 25.207 mila Euro.

I costi operativi aumentano di 1.528 mila Euro, a seguito principalmente dell'aumento dei costi per servizi per 847 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio dei nuovi prodotti.

Il margine operativo lordo è stato pari a 14.035 mila Euro e si incrementa del 77,4%.

I costi operativi non monetari si incrementano di 966 mila Euro per maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo portando il margine operativo a 12.186 mila Euro in crescita del 73,4% e pari al 18% dei ricavi netti.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.845	100,0%	3.426	100,0%	2.419	70,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.845	100,0%	3.426	100,0%	2.419	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.929)	-33,0%	(980)	-28,6%	(949)	n.s.
6	Royalties	(207)	-3,5%	(2.645)	-77,2%	2.438	-92,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.136)	-36,5%	(3.625)	-105,8%	1.489	-41,1%
9	Utile lordo (3+8)	3.709	63,5%	(199)	-5,8%	3.908	n.s.
10	Altri ricavi	776	13,3%	685	20,0%	91	13,2%
11	Costi per servizi	(844)	-14,4%	(641)	-18,7%	(203)	31,8%
12	Affitti e locazioni	(49)	-0,8%	(55)	-1,6%	6	-11,0%
13	Costi del personale	(3.310)	-56,6%	(2.178)	-63,6%	(1.132)	52,0%
14	Altri costi operativi	(55)	-0,9%	(51)	-1,5%	(4)	6,3%
15	Totale costi operativi	(4.258)	-72,8%	(2.925)	-85,4%	(1.333)	45,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	227	3,9%	(2.439)	-71,2%	2.666	n.s.
17	Ammortamenti	(2.020)	-34,6%	(1.036)	-30,2%	(984)	95,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(27)	-0,5%	(425)	-12,4%	398	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	588	17,2%	(588)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.047)	-35,0%	(873)	-25,5%	(1.174)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(1.820)	-31,1%	(3.312)	-96,7%	1.492	-45,0%

La crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play è stata significativa, si sono infatti incrementati del 70% dai 3.426 mila Euro registrati nei primi nove mesi del precedente esercizio a 5.845 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 periodo ricavi per 2.476 mila Euro.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Gems of War	2.476	893	1.583
Battle Ages	847	0	847
Battle Islands	935	2.070	(1.135)
Prominence Poker	838	0	838
Hawken	569	0	569
Altri prodotti	180	463	(283)
Totale ricavi Free to Play	5.845	3.426	2.419

I videogiochi Battle Ages e Battle Islands, sviluppati dalla controllata DR Studios Ltd., hanno contribuito ai ricavi del periodo rispettivamente per 847 mila Euro e 935 mila Euro.

L'impatto sui ricavi del periodo derivanti dai due giochi lanciati nel periodo, Prominence Poker e Hawken sono stati pari rispettivamente a 838 mila Euro e 569 mila Euro. Per il secondo in particolare, viste le potenzialità che il videogioco si ritiene possa avere, si è provveduto a costituire una nuova unità organizzativa, la Hawken Entertainment Inc., attraverso la quale sono stati acquistati i diritti di sfruttamento della proprietà intellettuale.

Il costo del venduto è formato esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi sono stati pari a 1.929 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:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Live support	897	466	431
Quality assurance	139	198	-59
Hosting	685	179	506
Altro	208	137	71
Totale	1.929	980	949

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.

La capitalizzazione dei costi interni sostenuti per lo sviluppo del gioco nel periodo è stata registrata negli altri ricavi.

I costi operativi sono rappresentati principalmente dai costi pubblicitari sostenuti per l'acquisizione di nuovi giocatori e dai costi del personale. I primi sono aumentati nel periodo di 203 mila Euro mentre i secondi sono cresciuti di 1.132 mila, pari al 52%, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente in linea con l'incremento del numero di persone operanti nel settore operativo ed anche per effetto delle nuove professionalità della neocostituita Hawken Entertainment Inc.

Gli ammortamenti si incrementano di 984 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	327	667	(340)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	1.669	328	1.341
Ammortamento immobilizzazioni materiali	24	41	(17)
Totale	2.020	1.036	984

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 1.820 mila Euro in significativo miglioramento rispetto alla perdita operativa di 3.312 mila Euro registrata al 31 marzo 2016.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	14.959	110,0%	16.293	106,7%	(1.334)	-8,2%
2	Rettifiche ricavi	(1.361)	-10,0%	(1.026)	-6,7%	(335)	32,6%
3	Totale ricavi netti	13.598	100,0%	15.267	100,0%	(1.669)	-10,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.174)	-74,8%	(11.409)	-74,7%	1.235	-10,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(517)	-3,8%	0	0,0%	(517)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.306	9,6%	(153)	-1,0%	1.459	n.s.
8	Totale costo del venduto	(9.385)	-69,0%	(11.562)	-75,7%	2.177	-18,8%
9	Utile lordo (3+8)	4.213	31,0%	3.705	24,3%	508	13,7%
10	Altri ricavi	28	0,2%	53	0,3%	(25)	-46,4%
11	Costi per servizi	(1.251)	-9,2%	(1.563)	-10,2%	312	-20,0%
12	Affitti e locazioni	(33)	-0,2%	(46)	-0,3%	13	-28,6%
13	Costi del personale	(1.183)	-8,7%	(1.277)	-8,4%	94	-7,4%
14	Altri costi operativi	(156)	-1,1%	(178)	-1,2%	22	-12,6%
15	Totale costi operativi	(2.623)	-19,3%	(3.064)	-20,1%	441	-14,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.618	11,9%	694	4,5%	924	n.s.
17	Ammortamenti	(184)	-1,3%	(135)	-0,9%	(49)	35,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(405)	-3,0%	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%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(589)	-4,3%	(135)	-0,9%	(454)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.029	7,6%	559	3,7%	470	84,0%

Il decremento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione di videogiochi. Nel corso del corrispondente periodo del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare infatti del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid. I ricavi delle carte collezionabili sono invece in crescita del 21,9%.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	9.230	11.474	(2.244)	-19,6%
Distribuzione videogiochi per PC	604	452	152	33,6%
Distribuzione carte collezionabili	4.726	3.879	847	21,8%
Distribuzione altri prodotti e servizi	418	519	(101)	-19,4%
Sconti finanziari	(19)	(31)	12	-39,8%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	14.959	16.293	(1.334)	-8,2%

L'andamento dei ricavi lordi registrati dalla distribuzione di videogiochi per console è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	196.269	6.436	154.989	6.281	26,6%	2,5%
Sony Playstation 3	38.147	908	112.348	2.530	-66,0%	-64,1%
Microsoft Xbox One	34.926	1.174	30.969	1.165	12,8%	0,7%
Microsoft Xbox 360	25.090	416	63.795	1.235	-60,7%	-66,3%
Altre console	67.626	297	32.983	263	n.s.	n.s.
Totale ricavi console	362.058	9.231	395.084	11.474	-8,4%	-19,6%

Il settore operativo registra una diminuzione dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 2.249 mila Euro. Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un incremento di 848 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 13.598 mila Euro, in diminuzione del 10,9% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

La riduzione del costo del venduto del 18,8%, superiore al calo dei ricavi, permette un incremento dell'utile lordo del settore operativo del 13,7% a 4.213 mila Euro.

I costi operativi sono diminuiti del 14,4%, pari a 441 mila Euro. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 312 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 94 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 454 mila Euro principalmente per effetto dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti, per tenere in considerazione la potenziale perdita derivante dal fallimento di alcuni clienti.

Il margine operativo si incrementa di 470 mila Euro, passando da 559 mila Euro realizzati al 31 marzo 2016 a 1.029 mila Euro realizzati al termine del periodo corrente.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	620	214,1%	510	111,2%	110	21,5%
2	Rettifiche ricavi	(330)	-114,1%	(51)	-11,2%	(279)	n.s.
3	Totale ricavi netti	290	100,0%	459	100,0%	(169)	-36,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(145)	-50,0%	(78)	-17,0%	(67)	85,2%
6	Royalties	(58)	-20,0%	(92)	-20,1%	34	-37,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(203)	-70,2%	(170)	-37,0%	(33)	19,6%
9	Utile lordo (3+8)	87	30,2%	289	63,0%	(202)	-69,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	177	38,5%	(177)	0,0%
11	Costi per servizi	(799)	-275,9%	(2.468)	-537,8%	1.669	-67,6%
12	Affitti e locazioni	(15)	-5,1%	(16)	-3,6%	1	-10,1%
13	Costi del personale	(615)	-212,3%	(400)	-87,1%	(215)	53,8%
14	Altri costi operativi	(36)	-12,5%	(54)	-11,8%	18	-33,0%
15	Totale costi operativi	(1.465)	-505,9%	(2.938)	-640,3%	1.473	-50,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.378)	-476,0%	(2.472)	-538,6%	1.094	-44,2%
17	Ammortamenti	(282)	-97,5%	(188)	-40,9%	(94)	50,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(282)	-97,5%	(188)	-40,9%	(94)	50,4%
22	Margine operativo (16+21)	(1.660)	-573,1%	(2.660)	-579,7%	1.000	-37,6%

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 620 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi di specializzazione 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 e www.fantasfida.it.

I costi operativi si decrementano di 1.473 mila Euro da 2.938 mila Euro a 1.465 mila Euro per effetto del fatto che nel corrispondente periodo dello scorso esercizio erano state sostenute spese significative per 2.572 mila Euro per il lancio di Fantasfida sul mercato italiano.

Il margine operativo è stato negativo per 1.660 mila Euro rispetto al margine negativo di 2.660 mila Euro registrato al 31 marzo 2016, in miglioramento di 1.000 mila Euro.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.164)	0,0%	(935)	0,0%	(229)	24,5%
12	Affitti e locazioni	(560)	0,0%	(548)	0,0%	(12)	2,3%
13	Costi del personale	(2.184)	0,0%	(2.061)	0,0%	(123)	5,9%
14	Altri costi operativi	(839)	0,0%	(346)	0,0%	(493)	n.s.
15	Totale costi operativi	(4.747)	0,0%	(3.890)	0,0%	(857)	22,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.747)	0,0%	(3.890)	0,0%	(857)	22,0%
17	Ammortamenti	(167)	0,0%	(103)	0,0%	(64)	61,5%
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%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(167)	0,0%	(103)	0,0%	(64)	61,5%
22	Margine operativo (16+21)	(4.914)	0,0%	(3.993)	0,0%	(921)	23,0%

I costi operativi sono stati pari a 4.747 mila Euro, in aumento di 857 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 periodo e pari a 516 mila Euro nonché alle spese sostenute per le attività relative alla predisposizione del piano di incentivazione azionaria ed all'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l..

Gli ammortamenti si incrementano di 64 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.

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2016/2017

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2016/2017		3° trimestre 2015/2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	33.869	103,8%	15.991	101,8%	17.878	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(1.247)	-3,8%	(284)	-1,8%	(963)	n.s.
3	Totale ricavi netti	32.622	100,0%	15.707	100,0%	16.915	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.170)	-28,1%	(4.282)	-27,3%	(4.888)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.341)	-10,2%	(1.153)	-7,3%	(2.189)	n.s.
6	Royalties	(9.466)	-29,0%	(6.679)	-42,5%	(2.787)	41,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.257	6,9%	521	3,3%	1.736	n.s.
8	Totale costo del venduto	(19.720)	-60,4%	(11.592)	-73,8%	(8.127)	70,1%
9	Utile lordo (3+8)	12.902	39,5%	4.115	26,2%	8.787	n.s.
10	Altri ricavi	550	1,7%	1.602	10,2%	(1.052)	-65,7%
11	Costi per servizi	(3.021)	-9,3%	(3.103)	-19,8%	82	-2,6%
12	Affitti e locazioni	(376)	-1,2%	(375)	-2,4%	(2)	0,5%
13	Costi del personale	(5.803)	-17,8%	(4.765)	-30,3%	(1.038)	21,8%
14	Altri costi operativi	(348)	-1,1%	(369)	-2,4%	22	-5,8%
15	Totale costi operativi	(9.548)	-29,3%	(8.612)	-54,8%	(936)	10,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.904	12,0%	(2.895)	-18,4%	6.799	n.s.
17	Ammortamenti	(1.753)	-5,4%	(1.007)	-6,4%	(746)	74,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(27)	-0,1%	0	0,0%	(27)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	(0)	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.780)	-5,5%	(1.007)	-6,4%	(773)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	2.124	6,5%	(3.902)	-24,8%	6.026	n.s.
23	Interessi attivi	137	0,4%	602	3,8%	(465)	-77,2%
24	Interessi passivi	(1.143)	-3,5%	(357)	-2,3%	(786)	n.s.
25	Totale interessi netti	(1.006)	-3,1%	245	1,6%	(1.251)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	1.118	3,4%	(3.657)	-23,3%	4.775	n.s.
27	Imposte correnti	(848)	-2,6%	549	3,5%	(1.397)	n.s.
28	Imposte differite	118	0,4%	568	3,6%	(450)	-79,1%
29	Totale imposte	(730)	-2,2%	1.117	7,1%	(1.848)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	388	1,2%	(2.540)	-16,2%	2.929	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,03		(0,18)		0,21	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,03		(0,18)		0,21	n.s.

I ricavi del terzo trimestre dell'esercizio sono più che raddoppiati passando dai 15.991 mila Euro ai 33.869 mila Euro.

L'incremento del costo del venduto, pari al 70,1%, è stato inferiore alla crescita dei ricavi, permettendo così una crescita dell'utile lordo di 8.787 mila Euro.

I costi operativi sono aumentati del 10,9% attestandosi a 9.548 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato positivo per 3.904 mila Euro rispetto ai 2.895 mila Euro negativi del terzo trimestre del passato esercizio.

L'utile netto del trimestre è stato pari a 388 mila Euro a fronte di una perdita netta di 2.540 mila Euro registrata nel terzo trimestre dello scorso esercizio a seguito del riconoscimento di una minusvalenza sulla valutazione delle azioni Starbreeze detenute per 831 mila Euro.

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

Premium Games

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

	Dati in migliaia di Euro	Premium Games					
		3° trimestre 2016/2017		3° trimestre 2015/2016		Variazioni	
1	Ricavi	23.214	103,0%	11.732	102,4%	11.482	97,9%
2	Rettifiche ricavi	(676)	-3,0%	(275)	-2,4%	(401)	0,0%
3	Totale ricavi	22.538	100,0%	11.457	100,0%	11.081	96,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.616)	-24,9%	(1.067)	-9,3%	(4.549)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(689)	-3,1%	(600)	-5,2%	(90)	15,0%
6	Royalties	(9.447)	-41,9%	(4.359)	-38,0%	(5.088)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.451	6,4%	(527)	-4,6%	1.979	n.s.
8	Totale costo del venduto	(14.301)	-63,5%	(6.553)	-57,2%	(7.748)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	8.238	36,5%	4.904	42,8%	3.333	68,0%
10	Altri ricavi	8	0,0%	48	0,4%	(39)	-82,8%
11	Costi per servizi	(1.528)	-6,8%	(1.739)	-15,2%	211	-12,1%
12	Affitti e locazioni	(154)	-0,7%	(134)	-1,2%	(20)	15,0%
13	Costi del personale	(1.893)	-8,4%	(1.512)	-13,2%	(381)	25,2%
14	Altri costi operativi	(121)	-0,5%	(117)	-1,0%	(4)	3,8%
15	Totale costi operativi	(3.697)	-16,4%	(3.502)	-30,6%	(195)	5,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.549	20,2%	1.450	12,7%	3.099	n.s.
17	Ammortamenti	(635)	-2,8%	(308)	-2,7%	(327)	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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(635)	-2,8%	(308)	-2,7%	(327)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	3.914	17,4%	1.142	10,0%	2.772	n.s.

I ricavi lordi del settore operativo del Publishing nel trimestre si incrementano di 11.482 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si incrementano di 11.081 mila Euro passando da 11.457 mila Euro alle attuali 22.538 mila Euro. L'utile lordo è stato pari a 8.238 mila Euro rispetto alle 4.904 Euro registrate nel corso del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di soli 195 mila Euro mentre i costi operativi non monetari aumentano di 327 mila Euro determinando un margine operativo di 3.914 mila Euro rispetto ad un margine operativo di 1.142 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

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

	Dati in migliaia di Euro	Free to Play					
		3° trimestre 2016/2017		3° trimestre 2015/2016		Variazioni	
1	Ricavi	1.979	100,0%	1.543	100,0%	436	28,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.979	100,0%	1.543	100,0%	436	28,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	(0)	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(677)	-34,2%	(447)	-28,9%	(230)	51,6%
6	Royalties	0	0,0%	(2.285)	-148,1%	2.285	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(677)	-34,2%	(2.732)	-177,0%	2.055	-75,2%
9	Utile lordo (3+8)	1.302	65,8%	(1.188)	-77,0%	2.491	n.s.
10	Altri ricavi	279	14,1%	283	18,4%	(4)	-1,5%
11	Costi per servizi	(371)	-18,7%	(168)	-10,9%	(203)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(16)	-0,8%	(15)	-1,0%	(1)	1,9%
13	Costi del personale	(1.062)	-53,7%	(706)	-45,8%	(356)	50,5%
14	Altri costi operativi	(20)	-1,0%	(15)	-0,9%	(6)	38,2%
15	Totale costi operativi	(1.469)	-74,2%	(904)	-58,6%	(565)	62,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	112	5,7%	(1.809)	-117,2%	1.922	n.s.
17	Ammortamenti	(730)	-36,9%	(377)	-24,5%	(353)	93,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(27)	-1,4%	(0)	0,0%	(27)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(757)	-38,3%	(378)	-24,5%	(380)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(645)	-32,6%	(2.187)	-141,7%	1.542	-70,5%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 1.979 mila Euro, in crescita del 28,2% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente.

La componente più significativa è rappresentata dai ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Gems of War, con ricavi nel periodo pari a 974 migliaia di Euro.

Il costo del venduto è diminuito di 2.055 mila Euro, a seguito della riduzione dei costi per royalty per 2.285 mila Euro solo parzialmente compensata da maggiori costi per servizi destinati alla rivendita per 230 mila Euro. I costi per royalty del terzo trimestre dello scorso esercizio erano stati significativamente influenzati da costi dovuti a anticipate interruzioni di contratti di sviluppo che non sono state necessarie nel corso del corrente periodo. Nonostante la crescita dei ricavi non sono stati registrati costi per royalty in quanto i ricavi sono stati realizzati su prodotti la cui proprietà intellettuale appartiene al Gruppo quali

Battle Islands, Battle Ages, Prominence Poker o su prodotti come Gems of War che sebbene la proprietà intellettuale non appartiene al Gruppo non hanno realizzato nel periodo ricavi netti sufficienti a generare royalty.

L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 1.302 mila Euro contro la perdita lorda di 1.188 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 565 mila Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e i costi operativi non monetari aumentano di 380 mila Euro determinando un margine operativo negativo per 645 mila Euro, in notevole miglioramento rispetto al margine negativo di 2.187 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

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

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		3° trimestre 2016/2017		3° trimestre 2015/2016		Variazioni	
1	Ricavi	4.484	111,6%	2.356	100,1%	2.127	90,3%
2	Rettifiche ricavi	(466)	-11,6%	(2)	-0,1%	(465)	0,0%
3	Totale ricavi	4.018	100,0%	2.355	100,0%	1.663	70,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.554)	-88,5%	(3.212)	-136,4%	(342)	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(265)	-6,6%	0	0,0%	(265)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	805	20,0%	1.048	44,5%	(244)	0,0%
8	Totale costo del venduto	(3.014)	-75,0%	(2.164)	-91,9%	(850)	39,3%
9	Utile lordo (3+8)	1.004	25,0%	191	8,1%	813	n.s.
10	Altri ricavi	6	0,2%	35	1,5%	(29)	-82,8%
11	Costi per servizi	(397)	-9,9%	(359)	-15,3%	(38)	10,6%
12	Affitti e locazioni	(10)	-0,3%	(15)	-0,6%	5	-32,2%
13	Costi del personale	(416)	-10,3%	(382)	-16,2%	(34)	8,8%
14	Altri costi operativi	(64)	-1,6%	(58)	-2,5%	(6)	10,3%
15	Totale costi operativi	(887)	-22,1%	(814)	-34,6%	(73)	8,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	122	3,0%	(588)	-25,0%	711	n.s.
17	Ammortamenti	(82)	-2,0%	(49)	-2,1%	(32)	64,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(82)	-2,0%	(49)	-2,1%	(32)	64,9%
22	Margine operativo (16+21)	41	1,0%	(638)	-27,1%	679	n.s.

La significativa crescita dei ricavi derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili nel trimestre ha permesso la crescita dei ricavi lordi nel trimestre pari al 90,2% come di seguito dettagliata:

Migliaia di Euro	3° trimestre 2015/2016	3° trimestre 2014/2015	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.661	1.369	292	21,3%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	36	53	-17	-32,1%
Distribuzione carte collezionabili	2.642	858	1.784	n.s.
Distribuzione altri prodotti e servizi	151	83	68	81,9%
Sconti finanziari	(6)	(6)	0	0,0%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	4.484	2.357	2.127	90,2%

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si incrementa di 850 mila Euro, in maniera inferiore rispetto ai ricavi, permettendo un incremento dell'utile lordo di 813 mila Euro attestatosi a 1.004 mila di Euro rispetto ai 191 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si incrementano di 73 mila Euro determinando così un margine operativo positivo per 41 mila Euro in miglioramento di 679 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 638 mila Euro registrata nel terzo trimestre del passato esercizio.

8. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2017 non risulta titolare di azioni proprie avendo venduto nel corso del periodo le 130.247 azioni proprie possedute al 30 giugno 2016.

9. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 306 mila Euro ed attività di sviluppo per 3.727 mila Euro. Al 31 marzo 2016 erano state rispettivamente 40 mila Euro e 4.847 mila Euro.

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

10. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 ha tra le principali condizioni economiche il riconoscimento per il Gruppo della possibilità di ottenere sino a 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.

11. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nel periodo successivo alla chiusura del periodo sono stati:

- in data 4 aprile 2017 il Gruppo ha siglato un accordo con Re-Logic per la pubblicazione mondiale del videogioco Terraria: Otherworld sulle piattaforme console e mobile a esclusione della versione PC Steam. Il Gruppo sarà coinvolto in Terraria: Otherworld sia in qualità di publisher, attraverso la 505 Games, promuovendo e distribuendo il gioco nelle versioni console e mobile in tutto il mondo, sia come sviluppatore, con la controllata Pipeworks Inc., che completerà lo sviluppo del gioco con un budget inizialmente stimato di 4,8 milioni di dollari. I diritti di pubblicazione mondiale per le versioni console e mobile hanno una durata minima di cinque anni. L'accordo prevede il pagamento di royalty pari al 60% sulle vendite delle versioni digitali e pari al 30% sulle vendite delle versioni retail. Pipeworks beneficerà di una royalty del 5% sulle vendite globali di Terraria: Otherworld, incluse le vendite della versione PC Steam che sarà pubblicata direttamente da Re-Logic;
- in data 6 aprile 2017 il Gruppo ha ceduto a Guangzhou Duoyi Network Co. Ltd. i diritti in esclusiva per la commercializzazione sul mercato cinese delle versioni PC e Mobile, con l'esclusione della versione PC Steam, di Portal Knights, proprietà intellettuale interamente detenuta dal Gruppo. Il Gruppo beneficerà di una royalty del 50%, di un licensing fee e di un minimo garantito. L'accordo prevede inoltre lo sviluppo da parte di Duoyi di una nuova versione del videogioco che la società cinese e 505 Games distribuiranno rispettivamente nel mercato cinese e nel resto del mondo. Duoyi Co. Ltd. localizzerà e adatterà Portal Knights per il mercato cinese entro l'estate 2017;
- in data 3 maggio 2017 il Gruppo ha siglato un accordo con Remedy Entertainment Ltd. per la produzione mondiale di un nuovo videogioco che uscirà sia in versione digitale che retail per PlayStation 4, Xbox One e PC, inclusa la piattaforma Steam. L'investimento sarà di 7,75 milioni di Euro e il Gruppo contribuirà allo sviluppo, al marketing, alla produzione ed alla distribuzione del gioco in tutto il mondo di tutte le versioni. L'accordo prevede il pagamento di royalty pari al 45% sulle vendite.

12. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

A seguito del successo di pubblico riscontrato dal videogioco Rocket League il Gruppo, nel settore operativo del Premium Games, ha accelerato la ricerca di potenziali prodotti già lanciati con successo sui *marketplace* digitali e che possano essere in grado di replicare le performance anche sui mercati distributivi tradizionali internazionali, siglando prodotti come Stardew Valley e Dead by Daylight, che saranno in uscita già nel corso del quarto trimestre dell'esercizio. Il settore Premium Games potrà beneficiare nel corso del quarto trimestre anche del lancio di Portal Knights, proprietà intellettuale detenuta del Gruppo, nelle versioni per PC e per console.

Anche nel quarto trimestre la controllata americana Pipeworks Inc. proseguirà la realizzazione di commesse già acquisite e comincerà lo sviluppo di Terraria: Otherworld evoluzione del prodotto di successo prodotto dal Gruppo negli ultimi esercizi. Il significativo miglioramento della redditività già riscontrato perdurerà quindi anche nella restante parte dell'esercizio. Miglioramento reddituale che sarà comune sia al settore operativo della Distribuzione Italia che al settore operativo del Free to Play, principalmente per effetto di un'attesa crescita dei ricavi.

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 vengono confermate, con una crescita del fatturato a fine esercizio e una previsione di un significativo utile netto che però non potrà replicare quanto realizzato nel corso del precedente, che però aveva beneficiato della cessione dei diritti di PAYDAY2.

La posizione finanziaria netta si prevede si manterrà pressoché stabile anche al termine dell'esercizio nonostante l'investimento in capitale circolante netto richiesto nell'ultimo trimestre dell'esercizio che la distribuzione mondiale di prodotti retail necessita, in miglioramento rispetto a quanto preventivamente comunicato.

13. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2017 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2016 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	234	228	6
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	248	242	6

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2017 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2016 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	171	172	(1)
Totale dipendenti esteri	176	177	(1)

Il numero medio di dipendenti del periodo è calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese e confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente è:

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	229	220	9
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	243	234	9

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

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	170	164	6
Totale dipendenti esteri	175	169	6

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è determinato dalla 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 marzo 2017 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.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 marzo 2017**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2017

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.895	7.032	(137)	-1,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	21.459	10.458	11.001	n.s.
4	Partecipazioni	1.370	898	472	52,6%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.056	8	0,8%
6	Imposte anticipate	1.419	2.619	(1.200)	-45,8%
	Totale attività non correnti	32.207	22.063	10.144	46,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(552)	(529)	(23)	4,4%
8	Fondi non correnti	(27)	(36)	9	-25,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	(579)	(817)	238	-29,1%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.337	11.933	3.404	28,5%
11	Crediti commerciali	34.168	34.840	(672)	-1,9%
12	Crediti tributari	2.330	2.019	311	15,4%
13	Altre attività correnti	4.005	5.034	(1.029)	-20,4%
14	Debiti verso fornitori	(31.174)	(21.712)	(9.462)	43,6%
15	Debiti tributari	(5.151)	(6.211)	1.060	-17,1%
16	Fondi correnti	0	0	(0)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.682)	(2.312)	(1.370)	59,3%
	Totale capitale circolante netto	15.833	23.591	(7.758)	-32,9%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	n.s.
19	Riserve	(20.208)	(20.804)	596	-2,9%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.753)	(22.290)	(7.463)	33,5%
	Totale patrimonio netto	(55.665)	(48.348)	(7.317)	15,1%
	Totale attività nette	(8.204)	(3.511)	(4.693)	n.s.
22	Disponibilità liquide	8.985	2.785	6.200	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(2.422)	(25.929)	23.507	-90,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	754	28.913	(28.159)	-97,4%
	Posizione finanziaria netta corrente	7.317	5.769	1.548	26,8%
25	Attività finanziarie non correnti	1.374	1.195	179	14,9%
26	Debiti verso banche non correnti	(443)	(1.558)	1.115	-71,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(44)	(1.895)	1.851	-97,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	887	(2.258)	3.145	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	8.204	3.511	4.693	n.s.

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 marzo 2017

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	99.012	105,0%	61.281	104,6%	37.731	61,6%
2	Rettifiche ricavi	(4.700)	-5,0%	(2.680)	-4,6%	(2.020)	75,3%
3	Totale ricavi netti	94.312	100,0%	58.601	100,0%	35.711	60,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(24.857)	-26,4%	(16.372)	-27,9%	(8.485)	51,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.394)	-7,8%	(4.438)	-7,6%	(2.956)	66,6%
6	Royalties	(27.379)	-29,0%	(14.648)	-25,0%	(12.731)	86,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.404	3,6%	(1.164)	-2,0%	4.568	n.s.
8	Totale costo del venduto	(56.226)	-59,6%	(36.622)	-62,5%	(19.604)	53,5%
9	Utile lordo (3+8)	38.086	40,4%	21.979	37,5%	16.107	73,3%
10	Altri ricavi	1.433	1,5%	4.366	7,5%	(2.933)	-67,2%
11	Costi per servizi	(9.237)	-9,8%	(9.847)	-16,8%	610	-6,2%
12	Affitti e locazioni	(1.104)	-1,2%	(1.159)	-2,0%	55	-4,7%
13	Costi del personale	(16.206)	-17,2%	(14.601)	-24,9%	(1.605)	11,0%
14	Altri costi operativi	(1.557)	-1,7%	(1.136)	-1,9%	(421)	37,1%
15	Totale costi operativi	(28.104)	-29,8%	(26.743)	-45,6%	(1.361)	5,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.415	12,1%	(398)	-0,7%	11.813	n.s.
17	Ammortamenti	(4.948)	-5,2%	(2.798)	-4,8%	(2.150)	76,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(432)	-0,5%	(425)	-0,7%	(7)	1,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	1,0%	(588)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.380)	-5,7%	(2.635)	-4,5%	(2.745)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	6.035	6,4%	(3.033)	-5,2%	9.068	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.154	8,6%	2.574	4,4%	5.580	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.398)	-2,5%	(1.222)	-2,1%	(1.176)	96,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	5.756	6,1%	1.352	2,3%	4.404	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	11.791	12,5%	(1.681)	-2,9%	13.472	n.s.
27	Imposte correnti	(4.277)	-4,5%	(1.116)	-1,9%	(3.161)	n.s.
28	Imposte differite	270	0,3%	1.506	2,6%	(1.236)	-82,1%
29	Totale imposte	(4.007)	-4,2%	390	0,7%	(4.397)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	7.784	8,3%	(1.291)	-2,2%	9.075	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,55		(0,09)		0,65	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,55		(0,09)		0,65	n.s.

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2017**

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	7.784	(1.291)	9.075
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	8	(4)	12
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	1	(3)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	152	(554)	706
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(3.075)	1.472	(4.547)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	845	(405)	1.250
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(2.072)	510	(2.582)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(2.072)	510	(2.582)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	5.712	(781)	6.493
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	5.712	(781)	6.493
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2017

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016
A.	Posizione finanziaria netta iniziale	3.511	(8.333)
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	7.784	(1.291)
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	0
	Ammortamenti immateriali	4.370	2.283
	Ammortamenti materiali	578	515
	Variazione netta degli altri fondi	(9)	(82)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	23	(6)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(252)	(589)
	SUBTOTALE B.	12.494	830
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	(3.404)	1.164
	Crediti commerciali	672	4.667
	Crediti tributari	(311)	(942)
	Altre attività correnti	1.029	1.639
	Debiti verso fornitori	9.462	(8.925)
	Debiti tributari	(1.060)	(1.127)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	1.370	(687)
	SUBTOTALE C.	7.758	(4.211)
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(15.371)	(4.271)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(441)	(2.974)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	721	(753)
	SUBTOTALE D.	(15.091)	(7.998)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	60	0
	Aumento della riserva sovrapprezzo azioni	1.532	0
	SUBTOTALE E.	1.592	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	(1.834)	(1.818)
	Variazione azioni proprie detenute	390	809
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio	(616)	2.746
	SUBTOTALE F.	(2.060)	1.737
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	4.693	(9.642)
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	8.204	(17.975)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	6.200	(2.142)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	23.507	(9.398)
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(28.159)	2.472
Flusso monetario del periodo a breve	1.548	(9.068)
Flusso monetario del periodo a medio	3.145	(574)
Flusso monetario del periodo	4.693	(9.642)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809
Destinazione utile d'esercizio							0		9.105	(9.105)	0	0
Distribuzione dividendi									(1.818)		(1.818)	(1.818)
Altre variazioni							0	809	2.236		2.236	3.045
Utile (perdita) complessiva					(554)	1.064	510			(1.291)	(1.291)	(781)
Totale al 31 marzo 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(798)	1.275	19.927	(390)	6.517	2.557	9.074	34.255
Totale al 1 luglio 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348
Aumento capitale sociale	60	1.532					1.532				0	1.592
Destinazione utile d'esercizio							0		16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0		(1.834)		(1.834)	(1.834)
Altre variazioni						(56)	(56)	390	1.512		1.512	1.846
Utile (perdita) complessiva					152	(2.224)	(2.072)			7.784	7.784	5.712
Totale al 31 marzo 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(661)	(113)	20.208	0	21.968	7.785	29.753	55.665



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2017

1. NOTA INTRODUTTIVA

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

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2017 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2016 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.895	7.032	(137)	-1,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	21.459	10.458	11.001	n.s.
4	Partecipazioni	1.370	898	472	52,6%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.056	8	0,8%
6	Imposte anticipate	1.419	2.619	(1.200)	-45,8%
	Totale attività non correnti	32.207	22.063	10.144	46,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(552)	(529)	(23)	4,4%
8	Fondi non correnti	(27)	(36)	9	-25,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	(579)	(817)	238	-29,1%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.337	11.933	3.404	28,5%
11	Crediti commerciali	34.168	34.840	(672)	-1,9%
12	Crediti tributari	2.330	2.019	311	15,4%
13	Altre attività correnti	4.005	5.034	(1.029)	-20,4%
14	Debiti verso fornitori	(31.174)	(21.712)	(9.462)	43,6%
15	Debiti tributari	(5.151)	(6.211)	1.060	-17,1%
16	Fondi correnti	0	0	(0)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.682)	(2.312)	(1.370)	59,3%
	Totale capitale circolante netto	15.833	23.591	(7.758)	-32,9%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	n.s.
19	Riserve	(20.208)	(20.804)	596	-2,9%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(29.753)	(22.290)	(7.463)	33,5%
	Totale patrimonio netto	(55.665)	(48.348)	(7.317)	15,1%
	Totale attività nette	(8.204)	(3.511)	(4.693)	n.s.
22	Disponibilità liquide	8.985	2.785	6.200	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(2.422)	(25.929)	23.507	-90,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	754	28.913	(28.159)	-97,4%
	Posizione finanziaria netta corrente	7.317	5.769	1.548	26,8%
25	Attività finanziarie non correnti	1.374	1.195	179	14,9%
26	Debiti verso banche non correnti	(443)	(1.558)	1.115	-71,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(44)	(1.895)	1.851	-97,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	887	(2.258)	3.145	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	8.204	3.511	4.693	n.s.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 441 mila Euro per immobilizzazioni materiali e a 15.371 mila Euro per immobilizzazioni immateriali.

Gli investimenti in immobilizzazioni materiali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016
Acquisto immobile di Eugene, sede della Pipeworks Inc.	160	2.196
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	0	402
Attrezzature per office automation	89	309
Attrezzature e macchinari	68	0
Migliorie effettuate sull'immobile sede della 505 Games Ltd.	61	0
Arredi	52	33
Immobilizzazioni materiali apportate dalla Kunos Simulazioni S.r.l.	11	0
Altre	0	34
Totale investimenti del periodo	441	2.974

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016
Diritti di utilizzo Premium Games	4.603	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	120	177
Acquisizione di diritti Hawken	759	0
Fantasfida	49	639
Diritti di utilizzo Free to Play	2.180	1.208
Altri diritti di utilizzo	17	59
Totale incrementi concessioni e licenze	7.728	2.083
Commesse interne di sviluppo in corso	633	3.333
Immobilizzazioni in corso Premium Games	4.110	0
Immobilizzazioni in corso Free to Play	291	0
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	5.034	3.333
Avviamento Kunos	2.609	0
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	15.371	5.416

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., dalla Pipeworks Inc. e dalla Kunos Simulazioni S.r.l. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura del periodo.

La voce avviamento Kunos è la differenza tra il prezzo di acquisto pagato dalla Digital Bros S.p.A. e il patrimonio netto della società al 15 marzo 2017, data di primo consolidamento.

La voce partecipazioni aumenta di 472 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 210 mila Euro. La quota detenuta nelle due società al termine del periodo è pari rispettivamente al 31,57% e al 42,87% del capitale.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	203	192	11
Depositi cauzionali utenze	5	5	0
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Altri depositi cauzionali	1	4	(3)
Totale crediti e altre attività non correnti	1.064	1.056	8

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

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

Al 31 marzo 2017 non esistono altri debiti e passività non correnti in quanto la voce alla chiusura dell'esercizio 2016 era composta esclusivamente dalla retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017. Il debito è stato pertanto classificato negli altri debiti correnti del capitale circolante netto.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si decrementa di 7.758 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 soprattutto per effetto di maggiori debiti verso fornitori per 9.462 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori rimanenze per 3.404 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
Rimanenze	15.337	11.933	3.404	28,5%
Crediti commerciali	34.168	34.840	(672)	-1,9%
Crediti tributari	2.330	2.019	311	15,4%
Altre attività correnti	4.005	5.034	(1.029)	-20,4%
Debiti verso fornitori	(31.174)	(21.712)	(9.462)	43,6%
Debiti tributari	(5.151)	(6.211)	1.060	-17,1%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(3.682)	(2.312)	(1.370)	59,3%
Totale capitale circolante netto	15.833	23.591	(7.758)	-32,9%

Come riportato nella successiva tabella, a fronte dell'aumento dei crediti verso clienti in linea con la crescita del fatturato, si registra un decremento dei crediti per le anticipazioni per licenze di utilizzo di videogiochi. Tale decremento è dovuto principalmente alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuali del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato. La composizione totale dei crediti commerciali è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Crediti verso clienti	19.179	14.963	4.216
Crediti per licenze d'uso videogiochi	14.989	19.877	(4.888)
Totale crediti commerciali	34.168	34.840	(672)

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348
Aumento di capitale	60	1.532					1.532				0	1.592
Destinazione utile d'esercizio							0		16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0		(1.834)		(1.834)	(1.834)
Altre variazioni						(56)	(56)	390	1.512		1.512	1.846
Utile (perdita) complessiva					152	(2.224)	(2.072)			7.784	7.784	5.712
Totale al 31 marzo 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(661)	(113)	20.208	0	21.968	7.785	29.753	55.665

Il capitale sociale al 31 marzo 2017 si è incrementato di 60 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,8 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

In data 13 marzo l'Assemblea straordinaria degli azionisti del gruppo Digital Bros, nell'ambito dell'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l., ha deliberato di aumentare il capitale sociale con esclusione del diritto di opzione per Euro 60.000 mediante emissione di 150.000 azioni del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, con applicazione di un sovrapprezzo per azione di Euro 10,21 e quindi di un sovrapprezzo complessivo di Euro 1.531.500 da sottoscrivere e liberarsi da parte di Stefano Casillo e Marco Massarutto, soci della Kunos Simulazioni S.r.l..

Inoltre, 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 0,4 ciascuna, da riservare ai beneficiari del piano. Tali azioni ad oggi non sono state emesse in quanto la prima scadenza è prevista per il 1 luglio 2019.

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 152 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 periodo 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 marzo 2017 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2016 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	30 giugno 2016	Variazioni
22	Disponibilità liquide	8.985	2.785	6.200
23	Debiti verso banche correnti	(2.422)	(25.929)	23.507
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	754	28.913	(28.159)
	Posizione finanziaria netta corrente	7.317	5.769	1.548
25	Attività finanziarie non correnti	1.374	1.195	179
26	Debiti verso banche non correnti	(443)	(1.558)	1.115
27	Altre passività finanziarie non correnti	(44)	(1.895)	1.851
	Posizione finanziaria netta non corrente	887	(2.258)	3.145
	Totale posizione finanziaria netta	8.204	3.511	4.693

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2016 aumenta di 4.693 mila Euro principalmente per effetto dell'aumento delle disponibilità liquide per 6.200 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche correnti per 23.507 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche non correnti per 1.115 mila Euro e delle altre passività finanziarie non correnti per 1.851 mila Euro, solo parzialmente compensato dalla diminuzione delle altre attività e passività finanziarie correnti per 28.159 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 marzo 2017 elencate per scadenza temporale:

Migliaia di Euro	Entro 1 anno	1-5 anni	oltre 5 anni	Totale
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(31)	0	0	(31)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(2.391)	(443)	0	(2.834)
Totale debiti verso banche (A)	(2.422)	(443)	0	(2.865)
Altre passività finanziarie (B)	(44)	0	0	(44)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(2.466)	(443)	0	(2.909)

3. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

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

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	6.839	5.845	70.749	14.959	620	99.012
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.009)	(1.361)	(330)	(4.700)
3	Totale ricavi netti	6.839	5.845	67.740	13.598	290	94.312

La suddivisione al 31 marzo 2016 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.102	3.426	39.950	16.293	510	61.281
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.603)	(1.026)	(51)	(2.680)
3	Totale ricavi netti	1.102	3.426	38.347	15.267	459	58.601

Per il commento relativo ai ricavi netti si rimanda al paragrafo 5 Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2017 della Relazione sulla gestione.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.154	2.574	5.580	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.398)	(1.222)	(1.176)	96,3%
25	Gestione finanziaria	5.756	1.352	4.404	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 5.756 mila Euro contro i 1.352 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	1.156	1.054	102	9,7%
Proventi finanziari	6.899	1.495	5.404	n.s.
Altro	98	25	73	n.s.
Totale interessi attivi e proventi finanziari	8.154	2.574	5.580	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 5.580 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 6.891 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.156 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.398 mila Euro, in aumento di 1.176 mila Euro rispetto al 31 marzo 2016, per effetto di minusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze e per maggiori perdite su cambi.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(317)	(347)	30	-8,7%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(166)	(80)	(86)	n.s.
Interessi factoring	(13)	(14)	1	-6,4%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(496)	(441)	(55)	n.s.
Differenze passive su cambi	(1.020)	(781)	(239)	30,6%
Minusvalenze e oneri finanziari	(882)	0	(882)	n.s.
Totale interessi passivi	(2.398)	(1.222)	(1.176)	96,3%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2017 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017	31 marzo 2016	Variazioni	%
Imposte correnti	(4.277)	(1.116)	(3.161)	n.s.
Imposte differite	270	1.506	(1.236)	-82,1%
Totale imposte	(4.007)	390	(4.397)	n.s.

L'incremento delle imposte rispetto al 31 marzo 2016 è in linea con l'andamento reddituale.

4. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

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

5. ALTRE INFORMAZIONI

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
Europa	27.052	27%	8.820	17%	18.232	n.s.
Americhe	51.624	52%	21.445	44%	30.179	n.s.
Resto del mondo	4.757	5%	752	2%	4.005	n.s.
Totale ricavi estero	83.433	84%	31.017	63%	52.416	n.s.
Italia	15.579	16%	14.273	37%	1.306	9,1%
Totale ricavi lordi consolidati	99.012	100%	45.290	100%	53.722	n.s.

I ricavi estero si attestano all'84% 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 70.749 mila Euro pari all'84,8% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2017		31 marzo 2016		Variazioni	
Free to Play	5.845	7%	1.883	15%	3.962	n.s.
Premium Games	70.749	85%	28.218	83%	42.531	n.s.
Sviluppo	6.839	8%	916	2%	5.923	n.s.
Totale ricavi lordi estero	83.433	100%	31.017	100%	52.416	n.s.

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

6. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

Si segnala che alla data del 31 marzo 2017 non sono state poste in essere altre operazioni con Parti Correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017 contiene riferimenti agli eventi importanti che si sono verificati nel corso del periodo e della loro incidenza sul resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017, unitamente a una descrizione dei principali rischi e incertezze. Il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2017 contiene, altresì, le informazioni sulle operazioni rilevanti con parti correlate.

Milano, 12 maggio 2017

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe