



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2017**

(1° trimestre esercizio 2017/2018)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.704.334,80 sottoscritto

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. Criteri di redazione	14
5. Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2017	15
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2017	20
7. Andamento per settori operativi	22
8. Attività e passività potenziali	32
9. Eventi successivi alla chiusura del periodo	32
10. Evoluzione prevedibile della gestione	33
11. Altre informazioni	34
Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2017	35
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2017	37
Conto economico consolidato al 30 settembre 2017	38
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2017	39
Movimenti di patrimonio netto consolidato	40
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2017	41
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	49

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) (5)}
Luciana La Maida	Consigliere ⁽³⁾
Irene Longhin	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

⁽⁵⁾ Lead Independent Director

Comitato di controllo e rischi

Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Comitato per la remunerazione

Guido Guetta
Luciana La Maida (Presidente)
Bruno Soresina

Collegio sindacale

Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Luca Pizio	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Christian Sponza	Sindaco supplente

L'Assemblea dei soci del 27 ottobre 2017 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 2020.

In data 27 ottobre 2017 il Consiglio di amministrazione ha nominato Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione e amministratore delegato e Raffaele Galante amministratore delegato, attribuendo loro adeguati poteri.

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

Società di revisione legale

Deloitte & Touche S.p.A.

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

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 30 settembre 2017 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 10 novembre 2017. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, 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.

A seguito della decisione di procedere alla potenziale vendita della partecipazione detenuta in Pipeworks Inc. i costi e ricavi relativi alla controllata sono stati esposti in calce e separati dalle voci di conto economico delle altre società consolidate con il metodo integrale ed esposti separatamente nel conto economico consolidato. Il settore operativo Sviluppo era formato unicamente dalla controllata è stato pertanto eliminato anche nel confronto con i medesimi dati dell'esercizio precedente. Sulla base di quanto esposto il Gruppo è ora organizzato in cinque settori operativi:

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 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..

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

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi scaricabili gratuitamente sui *marketplace* digitali, ma che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le diverse fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici ed hanno una maggiore longevità: il videogioco viene infatti continuamente migliorato successivamente al lancio per fidelizzare il pubblico ed allungare il ciclo di vita del gioco stesso.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. e dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza al Gruppo, 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 svolge le attività di sviluppo relativamente al videogioco Hawken.

Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo è 505 Games 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, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione sul canale distributivo edicola.

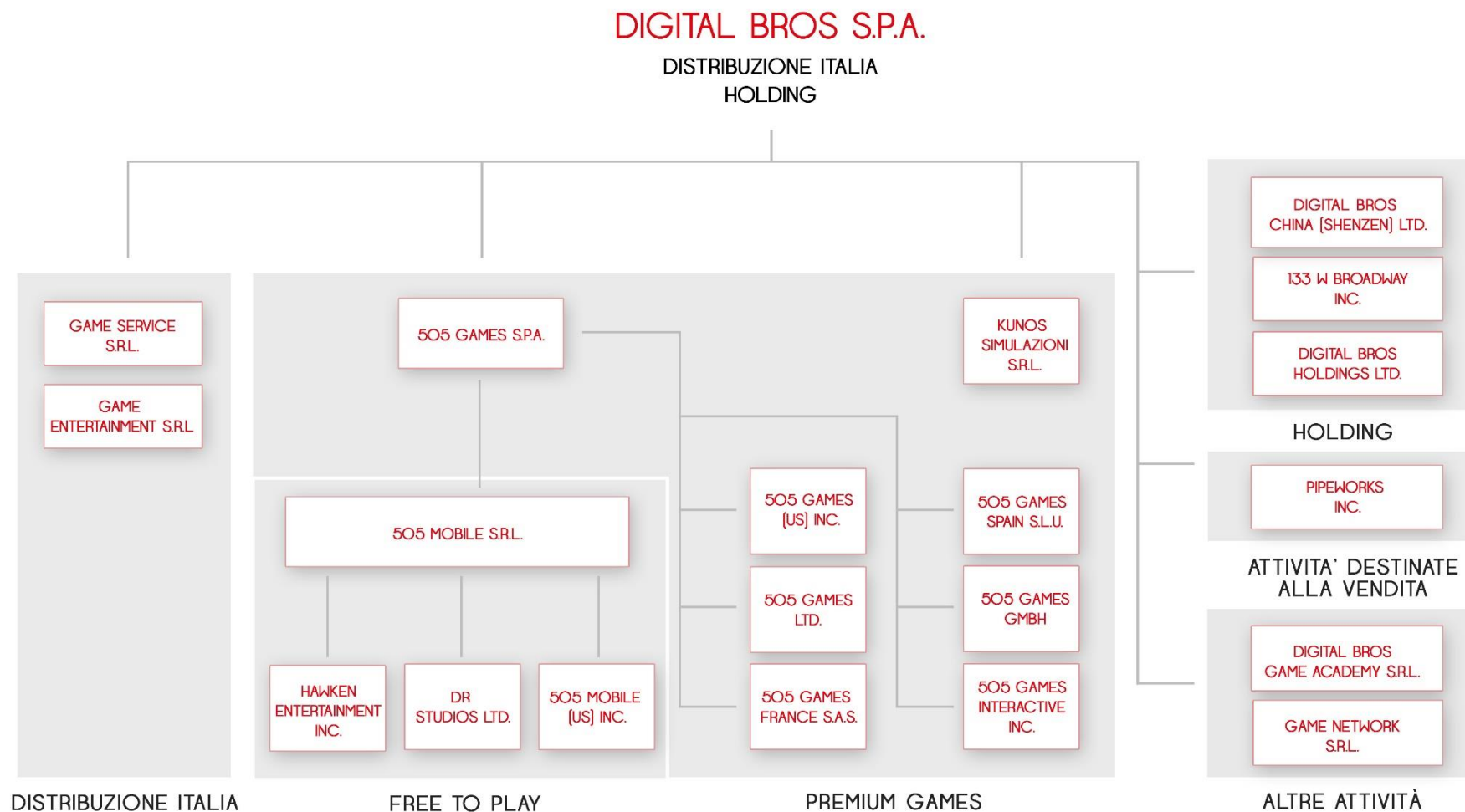
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte le 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 Autonoma dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico.

Holding: comprende 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 Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto della società Digital Bros China Ltd. che ha operato come business developer per i mercati asiatici e della 133 W Broadway Inc., società che detiene la proprietà dell'immobile locato a società del Gruppo sito in Eugene, Oregon, USA e della Digital Bros Holdings Ltd. non operativa nel periodo.

Di seguito l'organigramma societario al 30 settembre 2017. Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 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. ⁽¹⁾	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.	1526 Brookhollow Drive, Santa Ana, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Pipeworks Inc. ⁽²⁾	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⁾ Non operativa nel periodo

⁽²⁾ Attività destinate alla vendita

Al 30 settembre 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%	52
Cityglance S.r.l. in liquidazione	Milano	42,5%	2
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	720
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	33,61%	511
Totale Partecipazioni in società collegate			1.345

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. L'esperienza di gioco non avviene 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 e console ibride come la Nintendo Switch. 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 l'ampliamento dello spettro dei videogiochi adatti al pubblico adulto e 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 dell'hardware che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute con il contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

I videogiochi di elevata qualità e che presentano potenziali di vendita significativi, oltre ad essere commercializzati sui *marketplace* digitali, vengono prodotti fisicamente e distribuiti attraverso le reti di vendita tradizionali. 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 Switch. Il produttore della console produce il disco per conto degli editori in appositi stabilimenti dedicati alla riproduzione del software sui diversi supporti fisici. 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. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non creano una struttura internazionale di vendita al pubblico in per il canale *retail* avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori presenti sui differenti mercati.

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 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.

La progressiva crescita dell'utilizzo delle modalità di gioco on line ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft XboX Live Pass, che Sony, con Sony PlayStation Now, creassero delle piattaforme digitali dove il giocatore, invece di acquistare il singolo gioco, può usufruire di tutti i giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali.

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 sui

mercati occidentali ed un numero elevatissimo di *marketplace* differenti per i mercati orientali. La modalità free to play è altresì disponibile 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 canale *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 comunicazione e promozione.

L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì fortemente influenzato dal fatto che dalla politica di prodotto dell'editore quando, a latere del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili a pagamento o in forma gratuita sui *marketplace* digitali (le cosiddette DLC, ovvero Downloadable Contents).

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 in quanto commercializza su un determinato mercato geografico un insieme di prodotti di editori diversi.

L'edizione e la commercializzazione dei 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 più ripetute nel tempo e con lassi di tempo 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. CRITERI DI REDAZIONE

Il Gruppo, perseguendo l'obiettivo strategico di focalizzare i propri investimenti sull'acquisizione di proprietà intellettuali ha deciso di procedere alle operazioni preliminari per la cessione della partecipazione detenuta nella società controllata di diritto americano Pipeworks Inc.. La società sviluppatrice di videogiochi per conto terzi, senza quindi la creazione della proprietà intellettuale, era stata acquisita per permettere un più efficiente processo di migrazione dei videogiochi detenuti dal Gruppo sulle diverse piattaforme di gioco. Nel corso del triennio l'attività della società, a seguito del mutato contesto competitivo, è stata convertita nella realizzazione di applicazioni software con contenuti videoludici per conto di società industriali e/o commerciali e per effetto di ciò non detiene più quei contenuti strategici che invece aveva all'atto della sua acquisizione. Il processo di riconversione in applicazioni ha generato un considerevole miglioramento della redditività operativa della società che si ritiene possa essere poi espresso nell'effettivo prezzo di vendita che potrà essere ottenuto.

Il gruppo a seguito della decisione di provvedere alla cessione della partecipazione in Pipeworks ha effettuato il processo di consolidamento ed ha rappresentato i prospetti contabili seguendo quanto previsto dall'IFRS 5.

Il principio contabile IFRS 5 prevede che il conto economico al 30 settembre 2017 della Pipeworks Inc. non concorra al risultato del primo trimestre dell'esercizio su ogni linea di costo e ricavo, ma il risultato della società destinata alla vendita sia esposto in una specifica linea distinta del conto economico denominata Risultato netto delle attività destinate alla vendita. Lo stesso procedimento viene adottato per le relative attività e passività, che non concorrono agli attivi e passivi delle attività continuative del Gruppo, ma vengono esposti sinteticamente in specifiche voci dell'attivo e del passivo. Il principio IFRS 5 richiede altresì che il conto economico dell'esercizio comparato venga riesposto in modo da rendere comparabili i perimetri delle attività continuative e discontinue nei due periodi esposti nella comunicazione finanziaria, senza invece richiedere riclassificazioni dei dati comparativi della situazione patrimoniale finanziaria consolidata al 30 giugno 2017.

In apposito paragrafo delle presenti note esplicative viene fornito il dettaglio analitico del contenuto delle voci relative alle attività destinate alla vendita così come presentate nel conto economico consolidato e nella situazione patrimoniale-finanziaria consolidata..

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 SETTEMBRE 2017

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	26.207	107,8%	34.945	107,4%	(8.738)	-25,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.886)	-7,8%	(2.394)	-7,4%	508	-21,2%
3	Totale ricavi netti	24.321	100,0%	32.551	100,0%	(8.230)	-25,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(7.779)	-32,0%	(9.204)	-28,3%	1.426	-15,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.707)	-7,0%	(2.817)	-8,7%	1.110	-39,4%
6	Royalties	(6.585)	-27,1%	(9.415)	-28,9%	2.830	-30,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	904	3,7%	1.276	3,9%	(372)	-29,2%
8	Totale costo del venduto	(15.167)	-62,4%	(20.160)	-61,9%	4.994	-24,8%
9	Utile lordo (3+8)	9.154	37,6%	12.391	38,1%	(3.237)	-26,1%
10	Altri ricavi	492	2,0%	267	0,8%	224	83,9%
11	Costi per servizi	(2.437)	-10,0%	(3.400)	-10,4%	963	-28,3%
12	Affitti e locazioni	(367)	-1,5%	(357)	-1,1%	(10)	2,8%
13	Costi del personale	(4.475)	-18,4%	(3.619)	-11,1%	(856)	23,6%
14	Altri costi operativi	(280)	-1,2%	(737)	-2,3%	456	-62,0%
15	Totale costi operativi	(7.559)	-31,1%	(8.113)	-24,9%	554	-6,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.087	8,6%	4.545	14,0%	(2.458)	-54,1%
17	Ammortamenti	(1.999)	-8,2%	(1.171)	-3,6%	(828)	70,8%
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	(1.999)	-8,2%	(1.171)	-3,6%	(828)	70,6%
22	Margine operativo (16+21)	88	0,4%	3.374	10,4%	(3.286)	-97,4%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	577	2,4%	8.345	25,6%	(7.768)	-93,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(320)	-1,3%	(715)	-2,2%	395	-55,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	257	1,1%	7.630	23,4%	(7.373)	-96,6%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	345	1,4%	11.004	33,8%	(10.659)	-96,9%
27	Imposte correnti	(415)	-1,7%	(3.220)	-9,9%	2.805	-87,1%
28	Imposte differite	170	0,7%	80	0,2%	90	n.s.
29	Totale imposte	(245)	-1,0%	(3.140)	-9,6%	2.895	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	100	0,4%	7.864	24,2%	(7.764)	-98,7%
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	101	0,4%	10	0,0%	91	n.s.
	Risultato netto	201	0,8%	7.874	24,2%	(7.673)	-97,4%

Utile netto per azione al 30 settembre 2017

	Utile netto per azione (in Euro):	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base	0,007	0,563	(0,556)	-98,8%
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base	0,007	0,000	0,007	n.s.
33	Utile per azione base totale	0,014	0,563	(0,549)	-98,8%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito	0,007	0,563	(0,556)	-98,8%
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito	0,007	0,000	0,007	n.s.
34	Utile per azione base diluito	0,014	0,563	(0,549)	-98,8%

I ricavi del primo trimestre risentono dell'assenza di lanci significativi di nuovi videogiochi in comparazione con il corrispondente periodo 2016 che aveva invece beneficiato del lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League. I ricavi lordi del Gruppo sono stati nel trimestre pari a 26.207 mila Euro, in diminuzione del 25%, rispetto ai 34.945 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 24.321 mila Euro, in diminuzione del 25,3% rispetto ai 32.551 mila Euro realizzati al 30 settembre 2016.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 settembre 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	17.480	25.711	(8.231)	-32,0%	16.334	23.904	(7.570)	-31,7%
Distribuzione Italia	7.062	6.883	179	2,6%	6.365	6.304	61	1,0%
Free to Play	1.476	2.180	(704)	-32,3%	1.476	2.180	(704)	-32,3%
Altre Attività	189	171	18	10,5%	146	163	(17)	-10,4%
Totale ricavi lordi	26.207	34.945	(8.738)	-25,0%	24.321	32.551	(8.230)	-25,3%

Il settore operativo Premium Games, che rappresenta la porzione più significativa dei ricavi consolidati, ha realizzato nel trimestre un fatturato pari a 17.480 mila Euro, in calo di 8.231 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Terraria	1.979	3.237	(1.258)
Assetto Corsa	1.656	7.896	(6.240)
PAYDAY 2	1.932	4.470	(2.538)
Portal Knights	724	420	304
Sniper Elite V3	670	1.433	(763)
How to Survive	496	478	18
Abzu	211	2.051	(1.840)
Prodotti <i>retail</i>	9.046	4.654	4.392
Altri prodotti	766	1.072	(306)
Totale ricavi lordi Premium Games	17.480	25.711	(8.231)

La distribuzione internazionale sul solo canale distributivo *retail* di prodotti di editori internazionali che non dispongono di una rete distributiva adatta allo scopo, ha prodotto dei ricavi per 9.046 mila Euro, oltre

il 50% dei ricavi del settore operativo, riuscendo così a mitigare gli effetti di un trimestre in cui non sono stati effettuati lanci di nuovi prodotti. I nuovi prodotti distribuiti sul solo canale distributivo *retail* nel trimestre sono stati: Pillars of Eternity, Redout e Inside/Limbo mentre sono venuti meno i ricavi del videogioco Rocket League, per effetto della retrocessione dei diritti del videogioco stesso avvenuta con effetto 30 giugno 2017.

I videogiochi che hanno rappresentato la quota più significativa dei ricavi del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero Terraria e PAYDAY 2, hanno continuato a generare ricavi nel periodo complessivamente per circa 4 milioni di Euro, nonostante siano trascorsi anni dal loro lancio e senza che nel trimestre siano stati lanciati nuovi episodi di particolare interesse e non siano neanche state operate significative promozioni sui *marketplace* digitali.

In leggera crescita i ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono diminuiti di 704 mila Euro, per effetto di minori ricavi generati dal videogioco Hawken, la cui seconda versione è in fase di sviluppo, mentre sono stati in leggera crescita i ricavi del videogioco Gems of War.

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 189 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 15.167 mila Euro in diminuzione del 24,8% rispetto ai 20.160 mila Euro del 30 settembre 2016.

Gli altri ricavi passano da 267 mila Euro ai 492 mila Euro registrati nel corrente esercizio e sono costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo delle future versioni dei videogiochi Hawken e Assetto Corsa.

I costi operativi si decrementano del 6,8%, pari a 554 mila Euro, per effetto di minori costi per servizi per 963 mila Euro e minori altri costi operativi per 456 mila Euro parzialmente compensati da maggiori costi del personale per 856 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari nel periodo a 2.087 mila Euro rispetto ai 4.545 mila Euro realizzati al 30 settembre 2016.

I costi operativi non monetari al netto dei proventi non monetari, aumentano di 828 mila Euro per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali, in linea con gli investimenti effettuati dal Gruppo.

Il margine operativo si decrementa pertanto di 3.286 mila Euro attestandosi agli attuali 88 mila Euro dai 3.374 mila Euro del 30 settembre 2016.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 257 mila Euro contro i 7.630 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio, che aveva però beneficiato delle plusvalenze realizzate sulla compravendita della azioni Starbreeze per 7.570 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2017 è stato pari a 345 mila Euro in diminuzione di 10.659 mila Euro rispetto ai 11.004 mila Euro realizzati al 30 settembre 2016. L'utile netto è invece pari a 201 mila Euro in diminuzione di 7.673 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.874 mila Euro realizzato al 30 settembre 2016.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,01 Euro rispetto all'utile per azione di 0,56 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Conto economico delle attività destinate alla vendita

Il conto economico delle attività destinate alla vendita al 30 settembre 2017 comparato con il medesimo al 30 settembre 2016 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.295	1.604	691	43,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	2.295	1.604	691	43,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(589)	(66)	(523)	n.s.
6	Royalties	0	0	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(589)	(66)	(523)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	1.706	1.538	168	11,0%
10	Altri ricavi	238	170	68	40,0%
11	Costi per servizi	(125)	(104)	(21)	20,6%
12	Affitti e locazioni	(35)	(37)	2	-4,9%
13	Costi del personale	(1.527)	(1.441)	(86)	6,0%
14	Altri costi operativi	(41)	(30)	(11)	36,3%
15	Totale costi operativi	(1.728)	(1.612)	(116)	7,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	216	96	120	n.s.
17	Ammortamenti	(43)	(66)	23	-34,2%
18	Accantonamenti	0	0	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(43)	(66)	23	-34,2%
22	Margine operativo (16+21)	173	30	143	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	0	0	0	0,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	0	0	0	0,0%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	0	0	0	0,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	173	30	143	n.s.
27	Imposte correnti	58	(36)	94	n.s.
28	Imposte differite	(130)	16	(146)	n.s.
29	Totale imposte	(72)	(20)	(52)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	101	10	91	n.s.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2017

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.246	6.619	(373)	-5,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	17.793	18.867	(1.074)	-5,7%
4	Partecipazioni	1.345	1.345	(0)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.047	1.052	(5)	-0,4%
6	Imposte anticipate	2.735	2.807	(72)	-2,6%
	Totale attività non correnti	29.166	30.690	(1.524)	-5,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(528)	(545)	17	-3,1%
8	Fondi non correnti	(79)	(79)	0	0,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	(34)	0	(34)	n.s.
	Totale passività non correnti	(641)	(624)	(17)	2,7%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.719	12.815	904	7,1%
11	Crediti commerciali	35.246	36.763	(1.517)	-4,1%
12	Crediti tributari	1.645	2.064	(419)	-20,3%
13	Altre attività correnti	3.218	3.263	(45)	-1,4%
14	Debiti verso fornitori	(23.350)	(27.680)	4.330	-15,6%
15	Debiti tributari	(3.371)	(5.736)	2.365	-41,2%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.066)	(3.954)	888	-22,5%
	Totale capitale circolante netto	23.187	16.681	6.506	39,0%
	Attività destinate alla vendita	1.582	0	1.582	n.s.
	Passività destinate alla vendita	(1.975)	0	(1.975)	n.s.
	Totale passività destinate alla vendita	(392)	0	(392)	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(19.673)	(19.805)	132	-0,7%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.462)	(33.265)	(197)	0,6%
	Totale patrimonio netto	(58.839)	(58.774)	(65)	0,1%
	Totale attività nette	(7.519)	(12.027)	4.508	-37,5%
22	Disponibilità liquide	9.821	12.136	(2.315)	-19,1%
23	Debiti verso banche correnti	(1.793)	(1.942)	149	-7,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(3.780)	950	(4.730)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	4.248	11.144	(6.896)	-61,9%
25	Attività finanziarie non correnti	1.276	1.306	(30)	-2,3%
26	Debiti verso banche non correnti	0	(383)	383	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(36)	(40)	4	-9,5%
	Posizione finanziaria netta non corrente	1.240	883	357	40,4%
	PFN delle attività continuative	5.488	12.027	(6.540)	-54,4%
	PFN delle attività destinate alla vendita	2.031	0	2.031	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	7.519	12.027	(4.508)	-37,5%

Le attività non correnti si decrementano di 1.524 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 per effetto principalmente di minori immobilizzazioni immateriali nette per 1.074 mila Euro.

Il capitale circolante netto si incrementa di 6.506 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2017 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	13.719	12.815	904	7,1%
Crediti commerciali	35.246	36.763	(1.517)	-4,1%
Crediti tributari	1.645	2.064	(419)	-20,3%
Altre attività correnti	3.218	3.263	(45)	-1,4%
Debiti verso fornitori	(23.350)	(27.680)	4.330	-15,6%
Debiti tributari	(3.371)	(5.736)	2.365	-41,2%
Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
Altre passività correnti	(3.066)	(3.954)	888	-22,5%
Totale capitale circolante netto	23.187	16.681	6.506	39,0%

La posizione finanziaria netta è positiva per 7.338 mila Euro, in diminuzione di 4.508 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 quando era stata pari a 12.027 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2017 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
Disponibilità liquide	9.821	12.136	(2.315)	9.821
Debiti verso banche correnti	(1.793)	(1.942)	149	(1.793)
Altre attività e passività finanziarie correnti	(3.780)	950	(4.730)	(3.780)
Posizione finanziaria netta corrente	4.248	11.144	(6.896)	4.248
Attività finanziarie non correnti	1.276	1.306	(30)	-2,3%
Debiti verso banche non correnti	0	(383)	383	n.s.
Altre passività finanziarie non correnti	(36)	(40)	4	-9,5%
Posizione finanziaria netta non corrente	1.240	883	357	40,4%
PFN delle attività continuative	5.488	12.027	(6.540)	-54,4%
PFN delle attività destinate alla vendita	2.031	0	2.031	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	7.519	12.027	(4.508)	-37,5%

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	17.480	107,0%	25.711	107,6%	(8.231)	-32,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.146)	-7,0%	(1.807)	-7,6%	661	-36,6%
3	Totale ricavi netti	16.334	100,0%	23.904	100,0%	(7.570)	-31,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.112)	-19,1%	(4.861)	-20,3%	1.749	-36,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(576)	-3,5%	(1.204)	-5,0%	628	-52,2%
6	Royalties	(6.568)	-40,2%	(9.300)	-38,9%	2.732	-29,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	482	3,0%	824	3,4%	(342)	-41,4%
8	Totale costo del venduto	(9.774)	-59,8%	(14.541)	-60,8%	4.767	-32,8%
9	Utile lordo (3+8)	6.560	40,2%	9.363	39,2%	(2.803)	-29,9%
10	Altri ricavi	136	0,8%	18	0,1%	118	n.s.
11	Costi per servizi	(1.382)	-8,5%	(1.918)	-8,0%	536	-27,9%
12	Affitti e locazioni	(143)	-0,9%	(152)	-0,6%	9	-5,8%
13	Costi del personale	(2.125)	-13,0%	(1.769)	-7,4%	(356)	20,1%
14	Altri costi operativi	(118)	-0,7%	(108)	-0,5%	(10)	9,5%
15	Totale costi operativi	(3.768)	-23,1%	(3.947)	-16,5%	179	-4,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.928	17,9%	5.434	22,7%	(2.506)	-46,1%
17	Ammortamenti	(1.131)	-6,9%	(236)	-1,0%	(895)	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	(1.131)	-6,9%	(236)	-1,0%	(893)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.797	11,0%	5.198	21,7%	(3.401)	-65,4%

I ricavi del primo trimestre risentono dell'assenza di lanci significativi di nuovi videogiochi in comparazione con il corrispondente periodo 2016 che aveva invece beneficiato del lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League. I ricavi lordi del settore operativo sono stati nel trimestre pari a 17.480 mila Euro, in diminuzione del 32%, rispetto ai 25.711 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 16.334 mila Euro, in diminuzione del 31,7% rispetto ai 23.904 mila Euro realizzati al 30 settembre 2016.

Il dettaglio dei ricavi per videogiochi è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Terraria	1.979	3.237	(1.258)
Assetto Corsa	1.656	7.896	(6.240)
PAYDAY 2	1.932	4.470	(2.538)
Portal Knights	724	420	304
Sniper Elite V3	670	1.433	(763)
How to Survive	496	478	18
Abzu	211	2.051	(1.840)
Prodotti <i>retail</i>	9.046	4.654	4.392
Altri prodotti	766	1.072	(306)
Totale ricavi lordi Premium Games	17.480	25.711	(8.231)

La distribuzione internazionale sul solo canale distributivo *retail* di prodotti di editori internazionali che non dispongono di una rete distributiva adatta allo scopo, ha prodotto dei ricavi per 9.046 mila Euro, oltre il 50% dei ricavi del settore operativo, riuscendo così a mitigare gli effetti di un trimestre in cui non sono stati effettuati lanci di nuovi prodotti. I nuovi prodotti distribuiti sul solo canale distributivo *retail* nel trimestre sono stati: Pillars of Eternity, Redout e Inside/Limbo mentre sono venuti meno i ricavi del videogiochi Rocket League, per effetto della retrocessione dei diritti del videogiochi stesso avvenuta con effetto 30 giugno 2017.

I videogiochi che hanno rappresentato la quota più significativa dei ricavi del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero Terraria e PAYDAY 2, hanno continuato a generare ricavi nel periodo complessivamente per circa 4 milioni di Euro, nonostante siano trascorsi anni dal loro lancio e senza che nel trimestre siano stati lanciati nuovi episodi di particolare interesse e non siano neanche state operate significative promozioni sui *marketplace* digitali.

I ricavi da distribuzione *retail* hanno rappresentato il canale distributivo che presenta i maggiori volumi di fatturato 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	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	10.287	15.460	(5.173)	-33,5%
Ricavi da distribuzione digitale	6.947	9.834	(2.887)	-29,4%
Ricavi da sublicensing	246	417	(171)	-41,0%
Totale ricavi Premium Games	17.480	25.711	(8.231)	-32,0%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2017 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
Sony Playstation Network	2.549	4.291	(1.742)	-40,6%
Microsoft Xbox Live	2.011	2.564	(553)	-21,6%
Steam	1.579	1.762	(183)	-10,4%
I Tunes	320	513	(193)	-37,6%
Google	182	243	(61)	-25,1%
Altri Marketplace	306	461	(155)	-33,6%
Totale ricavi da distribuzione digitale	6.947	9.834	(2.887)	-29,4%

Le rettifiche ricavi si decrementano da 1.807 mila Euro a 1.146 mila Euro al 30 settembre 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 6,6%, in lieve diminuzione rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo dello scorso esercizio quando erano stati pari al 7%. La diminuzione dei ricavi netti del settore operativo è pari al 31,7%.

I costi per royalty, pari a 6.568 mila Euro rispetto a 9.300 mila Euro registrati al 30 settembre 2016, sono in diminuzione del 29,4% rispetto all'esercizio precedente, e si attestano al 40,2% dei ricavi netti in linea con il primo trimestre dello scorso esercizio. Il costo del venduto si decrementa di 4.767 mila Euro determinando pertanto un utile lordo del settore operativo di 6.560 mila Euro rispetto ai 9.363 mila Euro del 30 settembre 2016.

I costi operativi diminuiscono di 179 mila Euro, a seguito della diminuzione dei costi per servizi per 536 mila Euro parzialmente compensati da maggiori costi del personale per 356 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 2.928 mila Euro rispetto a 5.434 mila Euro del 30 settembre 2016.

I costi operativi non monetari si incrementano di 895 mila Euro per maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo.

Il margine operativo è stato pari a 1.797 mila Euro rispetto ai 5.198 mila Euro al 30 settembre 2016.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.476	100,0%	2.180	100,0%	(704)	-32,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	1.476	100,0%	2.180	100,0%	(704)	-32,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(699)	-47,4%	(1.419)	-65,1%	720	n.s.
6	Royalties	(7)	-0,5%	(97)	-4,5%	90	-92,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(706)	-47,8%	(1.516)	-69,6%	810	-53,4%
9	Utile lordo (3+8)	770	52,2%	664	30,5%	106	15,9%
10	Altri ricavi	316	21,4%	205	9,4%	111	53,9%
11	Costi per servizi	(133)	-9,0%	(321)	-14,7%	188	-58,5%
12	Affitti e locazioni	(24)	-1,7%	(18)	-0,8%	(6)	35,4%
13	Costi del personale	(770)	-52,2%	(627)	-28,8%	(143)	22,8%
14	Altri costi operativi	(15)	-1,0%	(9)	-0,4%	(6)	61,5%
15	Totale costi operativi	(942)	-63,8%	(975)	-44,7%	33	-3,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	144	9,8%	(106)	-4,9%	250	n.s.
17	Ammortamenti	(646)	-43,8%	(741)	-34,0%	95	-12,8%
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	(646)	-43,8%	(741)	-34,0%	95	-12,8%
22	Margine operativo (16+21)	(502)	-34,0%	(847)	-38,8%	345	-40,7%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono diminuiti di 704 mila Euro, per effetto dei minori ricavi generati dal videogioco Hawken la cui seconda versione è in fase di sviluppo, mentre sono stati in leggera crescita i ricavi del videogioco Gems of War.

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Gems of War	800	705	95
Battle Islands Brand	423	738	(315)
Prominence Poker	207	293	(86)
Hawken	39	419	(380)
Altri prodotti	7	25	(18)
Totale ricavi Free to Play	1.476	2.180	(704)

Il costo del venduto è composto quasi esclusivamente da acquisti di servizi che sono stati pari a 699 mila Euro nel periodo e sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance insieme ai costi sostenuti per i servizi di live support. Il dettaglio dei costi per servizi per tipologia è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Live support	417	982	(565)
Quality assurance	55	86	(31)
Hosting	162	310	(148)
Altro	65	41	24
Totale	699	1.419	(720)

La diminuzione dei costi di live support è relativo alle minori attività successive al lancio effettuate sul videogioco Prominence Poker, mentre la diminuzione dei costi di hosting è relativa principalmente ai risparmi effettuati relativamente alle spese per il videogioco Hawken in linea con la significativa riduzione dei ricavi relativi.

La capitalizzazione dei costi interni sostenuti per lo sviluppo del gioco nel periodo è stata registrata negli altri ricavi ed è relativa ai costi sostenuti internamente nel trimestre per lo sviluppo della futura versione del videogioco Hawken.

I costi operativi sono rappresentati principalmente dai costi pubblicitari sostenuti per l'acquisizione di nuovi giocatori e dai costi del personale. I primi sono diminuiti nel periodo di 188 mila Euro mentre i secondi sono cresciuti di 143 mila Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, in linea con l'incremento del numero di persone operanti in particolare per effetto delle nuove assunzioni della neocostituita Hawken Entertainment Inc..

Gli ammortamenti si decrementano di 95 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	96	109	(13)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	545	623	(78)
Ammortamento immobilizzazioni materiali	5	9	(4)
Totale ammortamenti	646	741	(95)

La diminuzione degli ammortamenti di Battle Islands e delle immobilizzazioni immateriali è avvenuta a seguito della conclusione del periodo di ammortamento di alcune proprietà intellettuali detenute dal Gruppo.

La perdita operativa nel periodo è pari a 502 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 847 mila Euro registrata al 30 settembre 2016.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	7.062	110,9%	6.883	109,2%	179	2,6%
2	Rettifiche ricavi	(697)	-11,0%	(579)	-9,2%	(118)	20,5%
3	Totale ricavi netti	6.365	100,0%	6.304	100,0%	61	1,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.667)	-73,3%	(4.343)	-68,9%	(324)	7,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(421)	-6,6%	(131)	-2,1%	(290)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	422	6,6%	452	7,2%	(30)	-6,6%
8	Totale costo del venduto	(4.666)	-73,3%	(4.022)	-63,8%	(644)	16,0%
9	Utile lordo (3+8)	1.699	26,7%	2.282	36,2%	(583)	-25,5%
10	Altri ricavi	6	0,1%	8	0,1%	(2)	-25,7%
11	Costi per servizi	(437)	-6,9%	(462)	-7,3%	25	-5,4%
12	Affitti e locazioni	(10)	-0,2%	(10)	-0,2%	0	-0,1%
13	Costi del personale	(400)	-6,3%	(373)	-5,9%	(27)	7,2%
14	Altri costi operativi	(49)	-0,8%	(46)	-0,7%	(3)	6,0%
15	Totale costi operativi	(896)	-14,1%	(891)	-14,1%	(5)	0,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	809	12,7%	1.399	22,2%	(590)	-42,2%
17	Ammortamenti	(78)	-1,2%	(50)	-0,8%	(28)	54,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(78)	-1,2%	(50)	-0,8%	(28)	55,9%
22	Margine operativo (16+21)	731	11,5%	1.349	21,4%	(618)	-45,9%

La leggera crescita dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è data dall'aumento dei ricavi della distribuzione *retail* di videogiochi in Italia, mentre sono stati in diminuzione i ricavi derivanti dalla distribuzione delle carte collezionabili.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	5.217	4.567	650	14,2%
Distribuzione videogiochi per PC	130	89	41	46,1%
Distribuzione carte collezionabili	1.526	2.044	(518)	-25,4%
Distribuzione altri prodotti e servizi	195	192	3	1,5%
Sconti finanziari	(6)	(9)	3	-35,1%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	7.062	6.883	179	2,6%

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	102.482	3.720	77.918	2.896	31,5%	28,4%
Sony Playstation 3	16.388	509	24.019	732	-31,8%	-30,5%
Microsoft Xbox One	18.224	654	15.452	575	17,9%	13,7%
Microsoft Xbox 360	8.423	244	14.412	350	-41,6%	-30,3%
Altre console	6.219	90	4.656	14	33,6%	n.s.
Totale ricavi console	151.736	5.217	136.457	4.567	11,2%	14,2%

In linea con il ciclo di vita delle console, i ricavi totali per le più recenti piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, sono in crescita rispettivamente del 28,4% e del 13,7%, mentre il calo delle console ormai in fase di avanzata maturità sono stati leggermente superiori al 30%, sia per la console Sony Playstation, che per la Microsoft XboX 360.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un decremento di 518 mila Euro, pari al 25,4%.

I ricavi netti sono stati pari a 6.365 mila Euro, in aumento dell'1% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto è aumentato del 16%, principalmente per l'incremento degli acquisti di servizi destinati alla rivendita, determinando un utile lordo del settore operativo pari a 1.699 mila Euro rispetto ai 2.282 mila Euro dello scorso esercizio.

I costi operativi sono sostanzialmente invariati e pari a 896 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 28 mila Euro principalmente per effetto di maggiori ammortamenti.

Il margine operativo del settore operativo è stato pari a 731 mila Euro, in diminuzione rispetto ai 1.349 mila Euro del 30 settembre 2016.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	189	129,6%	171	104,5%	18	11,0%
2	Rettifiche ricavi	(43)	-29,6%	(8)	-5,1%	(35)	n.s.
3	Totale ricavi netti	146	100,0%	163	100,0%	(17)	-10,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,3%	0	0,2%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(11)	-7,7%	(63)	-38,6%	52	-82,2%
6	Royalties	(10)	-6,8%	(18)	-11,2%	8	-46,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(21)	-14,2%	(81)	-49,6%	60	-74,4%
9	Utile lordo (3+8)	125	85,8%	82	50,4%	43	52,1%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(133)	-90,8%	(296)	-181,2%	163	-55,2%
12	Affitti e locazioni	(3)	-2,0%	(3)	-2,0%	0	0,0%
13	Costi del personale	(226)	-154,8%	(162)	-99,3%	(64)	39,5%
14	Altri costi operativi	(11)	-7,6%	(16)	-9,6%	5	-29,0%
15	Totale costi operativi	(373)	-255,2%	(477)	-292,1%	104	-21,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(248)	-170,1%	(395)	-241,6%	147	-37,0%
17	Ammortamenti	(95)	-65,3%	(92)	-56,6%	(3)	3,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(95)	-65,3%	(92)	-56,6%	(3)	3,2%
22	Margine operativo (16+21)	(343)	-234,8%	(487)	-298,2%	144	-29,6%

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 189 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 rappresentate dalle imposte che vengono versate a fronte dei ricavi realizzati dai portali www.gameplaza.it e www.fantasfida.it e dagli importi riconosciuti come bonus ai giocatori di Fantasfida.

I costi operativi si decrementano di 104 mila Euro da 477 mila Euro a 373 mila Euro per effetto dei minori costi sostenuti per i servizi relativi a Fantasfida.

Il margine operativo è stato negativo per 343 mila Euro rispetto al margine negativo di 487 mila Euro registrato al 30 settembre 2016, in miglioramento di 144 mila Euro.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 settembre 2017		30 settembre 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	34	0,0%	36	0,0%	(2)	-5,5%
11	Costi per servizi	(352)	0,0%	(403)	0,0%	51	-12,6%
12	Affitti e locazioni	(187)	0,0%	(174)	0,0%	(13)	7,4%
13	Costi del personale	(954)	0,0%	(688)	0,0%	(266)	38,7%
14	Altri costi operativi	(87)	0,0%	(558)	0,0%	471	-84,4%
15	Totale costi operativi	(1.580)	0,0%	(1.823)	0,0%	243	-13,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.546)	0,0%	(1.787)	0,0%	241	-13,5%
17	Ammortamenti	(49)	0,0%	(52)	0,0%	3	-5,7%
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	(49)	0,0%	(52)	0,0%	3	-5,7%
22	Margine operativo (16+21)	(1.595)	0,0%	(1.839)	0,0%	244	-13,3%

I costi operativi sono stati pari a 1.580 mila Euro, in diminuzione di 243 mila Euro rispetto al passato esercizio per effetto di minori altri costi operativi per 471 mila Euro parzialmente compensati da maggiori costi del personale per 266 mila Euro.

Gli altri costi operativi nello scorso periodo includevano 424 mila Euro relativi alle commissioni sostenute dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla compravendita delle azioni Starbreeze, mentre l'incremento dei costi del personale del periodo è legato al piano di stock option deliberato nella seconda metà dello scorso esercizio.

8. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede per il Gruppo la possibilità di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari statunitensi in relazione alla percentuale del 33% dei ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3.

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

9. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 27 ottobre 2017 l'Assemblea degli Azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2017 deliberando la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione e nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2020.

10. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il Gruppo lancerà nella seconda metà dell'esercizio due nuove produzioni di videogiochi premium come Bloodstained e Mars, ma il periodo sarà propedeutico alla preparazione delle grosse produzioni già avviate come Overkill's the Walking Dead e il prodotto in sviluppo da parte della Remedy Entertainment, in uscita a partire dal prossimo esercizio. Per effetto di ciò si prevede che il fatturato del settore operativo del Premium Games sarà temporaneamente in calo, per poi riprendere a crescere in misura piuttosto significativa nel corso dell'esercizio successivo.

Per tutti gli altri settori operativi le aspettative sono in crescita anche in assenza del lancio di nuovi prodotti nel settore operativo Free to Play, che potrà contare sul buon andamento di Gems of War e preparerà il lancio della seconda versione del videogioco Hawken in uscita prevista nell'esercizio successivo. Tale crescita non permetterà comunque di controbilanciare a livello consolidato la momentanea perdita di ricavi del settore operativo Premium Games.

Sul fronte della redditività le aspettative sono identiche. Il settore del Premium Games perderà redditività in funzione delle temporanee attese di riduzione del volume d'affari, pur rappresentando ancora la parte più significativa del margine operativo previsto, e i restanti settori operativi che contribuiranno a ridurre tale impatto anche per effetto delle minori perdite attese nei settori operativi del Free to play e delle Altre attività e della riduzione di costi del settore operativo Holding.

La posizione finanziaria netta si prevede presenterà un'ulteriore diminuzione nel corso del secondo trimestre e un successivo riallineamento ai valori attuali nella seconda metà dell'esercizio nonostante i significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita nei prossimi esercizi.

11. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2017 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2016 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	251	225	26
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	265	239	26

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2017 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2016 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	180	169	11
Totale dipendenti esteri	185	174	11

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	250	225	25
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	264	239	25

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

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	180	169	11
Totale dipendenti esteri	185	174	11

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 e dalla costituzione della Hawken Entertainment Inc., mentre l'incremento del numero dei dipendenti delle società italiane è effetto dell'acquisizione della società Kunos Simulazioni S.r.l., avvenuta nel corso del mese di Marzo 2017.

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

AMBIENTE

Al 30 settembre 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.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2017**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2017

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.246	6.619	(373)	-5,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	17.793	18.867	(1.074)	-5,7%
4	Partecipazioni	1.345	1.345	(0)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.047	1.052	(5)	-0,4%
6	Imposte anticipate	2.735	2.807	(72)	-2,6%
	Totale attività non correnti	29.166	30.690	(1.524)	-5,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(528)	(545)	17	-3,1%
8	Fondi non correnti	(79)	(79)	0	0,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	(34)	0	(34)	n.s.
	Totale passività non correnti	(641)	(624)	(17)	2,7%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.719	12.815	904	7,1%
11	Crediti commerciali	35.246	36.763	(1.517)	-4,1%
12	Crediti tributari	1.645	2.064	(419)	-20,3%
13	Altre attività correnti	3.218	3.263	(45)	-1,4%
14	Debiti verso fornitori	(23.350)	(27.680)	4.330	-15,6%
15	Debiti tributari	(3.371)	(5.736)	2.365	-41,2%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.066)	(3.954)	888	-22,5%
	Totale capitale circolante netto	23.187	16.681	6.506	39,0%
	Attività destinate alla vendita	1.582	0	1.582	n.s.
	Passività destinate alla vendita	(1.975)	0	(1.975)	n.s.
	Totale passività destinate alla vendita	(392)	0	(392)	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(19.673)	(19.805)	132	-0,7%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.462)	(33.265)	(197)	0,6%
	Totale patrimonio netto	(58.839)	(58.774)	(65)	0,1%
	Totale attività nette	(7.519)	(12.027)	4.508	-37,5%
22	Disponibilità liquide	9.821	12.136	(2.315)	-19,1%
23	Debiti verso banche correnti	(1.793)	(1.942)	149	-7,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(3.780)	950	(4.730)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	4.248	11.144	(6.896)	-61,9%
25	Attività finanziarie non correnti	1.276	1.306	(30)	-2,3%
26	Debiti verso banche non correnti	0	(383)	383	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(36)	(40)	4	-9,5%
	Posizione finanziaria netta non corrente	1.240	883	357	40,4%
	PFN delle attività continuative	5.488	12.027	(6.540)	-54,4%
	PFN delle attività destinate alla vendita	2.031	0	2.031	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	7.519	12.027	(4.508)	-37,5%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 30 settembre 2017

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	26.207	107,8%	34.945	107,4%	(8.738)	-25,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.886)	-7,8%	(2.394)	-7,4%	508	-21,2%
3	Totale ricavi netti	24.321	100,0%	32.551	100,0%	(8.230)	-25,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(7.779)	-32,0%	(9.204)	-28,3%	1.426	-15,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.707)	-7,0%	(2.817)	-8,7%	1.110	-39,4%
6	Royalties	(6.585)	-27,1%	(9.415)	-28,9%	2.830	-30,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	904	3,7%	1.276	3,9%	(372)	-29,2%
8	Totale costo del venduto	(15.167)	-62,4%	(20.160)	-61,9%	4.994	-24,8%
9	Utile lordo (3+8)	9.154	37,6%	12.391	38,1%	(3.237)	-26,1%
10	Altri ricavi	492	2,0%	267	0,8%	224	83,9%
11	Costi per servizi	(2.437)	-10,0%	(3.400)	-10,4%	963	-28,3%
12	Affitti e locazioni	(367)	-1,5%	(357)	-1,1%	(10)	2,8%
13	Costi del personale	(4.475)	-18,4%	(3.619)	-11,1%	(856)	23,6%
14	Altri costi operativi	(280)	-1,2%	(737)	-2,3%	456	-62,0%
15	Totale costi operativi	(7.559)	-31,1%	(8.113)	-24,9%	554	-6,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.087	8,6%	4.545	14,0%	(2.458)	-54,1%
17	Ammortamenti	(1.999)	-8,2%	(1.171)	-3,6%	(828)	70,8%
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	(1.999)	-8,2%	(1.171)	-3,6%	(828)	70,6%
22	Margine operativo (16+21)	88	0,4%	3.374	10,4%	(3.286)	-97,4%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	577	2,4%	8.345	25,6%	(7.768)	-93,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(320)	-1,3%	(715)	-2,2%	395	-55,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	257	1,1%	7.630	23,4%	(7.373)	-96,6%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	345	1,4%	11.004	33,8%	(10.659)	-96,9%
27	Imposte correnti	(415)	-1,7%	(3.220)	-9,9%	2.805	-87,1%
28	Imposte differite	170	0,7%	80	0,2%	90	n.s.
29	Totale imposte	(245)	-1,0%	(3.140)	-9,6%	2.895	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	100	0,4%	7.864	24,2%	(7.764)	-98,7%
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	101	0,4%	10	0,0%	91	n.s.
	Risultato netto	201	0,8%	7.874	24,2%	(7.673)	-97,4%

Gruppo Digital Bros

Utile netto per azione al 30 settembre 2017

	Utile netto per azione:	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base (in Euro)	0,007	0,563	(0,556)	-98,8%
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base (in Euro)	0,007	0,000	0,007	n.s.
33	Utile per azione base totale (in Euro)	0,014	0,563	(0,549)	-98,8%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito (in Euro)	0,007	0,563	(0,556)	-98,8%
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito (in Euro)	0,007	0,000	0,007	n.s.
34	Utile per azione base diluito (in Euro)	0,014	0,563	(0,549)	-98,8%

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2017

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	201	7.874	(7.673)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	(331)	(228)	(103)
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	0	(3.075)	3.075
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	0	845	(845)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(331)	(2.458)	2.127
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(331)	(2.458)	2.127
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(130)	5.416	(5.546)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	(130)	5.416	(5.546)
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

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 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348
Destinazione utile d'esercizio							0				0	0
Distribuzione dividendi											0	0
Altre variazioni							0		615		615	615
Utile (perdita) complessiva					(228)	(2.230)	(2.458)			7.874	7.874	5.416
Totale al 30 settembre 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(1.041)	(63)	18.346	(390)	6.518	24.261	30.779	54.379
Totale al 1 luglio 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(1.447)	270	19.805	0	21.968	11.297	33.265	58.774
Aumento capitale sociale							0				0	0
Destinazione utile d'esercizio							0		16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0				0	0
Altre variazioni						199	199		(4)		(4)	195
Utile (perdita) complessiva					(331)		(331)			201	201	(130)
Totale al 30 settembre 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(1.778)	469	19.673	0	38.351	(4.889)	33.462	58.839



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2017

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 2017.

Stato Patrimoniale

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2017 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2017 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 800 mila Euro di cui 794 mila Euro per immobilizzazioni immateriali:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016
Diritti di utilizzo Premium Games	100	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	22	29
Acquisizione di diritti Hawken	0	1.297
Altri diritti di utilizzo	0	5
Totale incrementi concessioni e licenze	122	1.331
Commesse interne di sviluppo in corso	592	375
Immobilizzazioni in corso Premium Games	80	0
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	672	375
Riclassifica da immobilizzazioni ad altre attività correnti	0	(127)
Totale investimenti netti immobilizzazioni immateriali	794	1.579

I crediti ed altre attività non correnti sono relativi a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali e sono rimasti pressoché immutati rispetto al 30 giugno 2017.

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.

Gli altri debiti e passività non correnti sono pari a 34 mila Euro e sono composti esclusivamente dalla retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica maturata nel trimestre e che verrà liquidata nel mese di settembre 2020.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa di 6.506 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2017 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	13.719	12.815	904	7,1%
Crediti commerciali	35.246	36.763	(1.517)	-4,1%
Crediti tributari	1.645	2.064	(419)	-20,3%
Altre attività correnti	3.218	3.263	(45)	-1,4%
Debiti verso fornitori	(23.350)	(27.680)	4.330	-15,6%
Debiti tributari	(3.371)	(5.736)	2.365	-41,2%
Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
Altre passività correnti	(3.066)	(3.954)	888	-22,5%
Totale capitale circolante netto	23.187	16.681	6.506	39,0%

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(1.447)	270	19.805	0	21.968	11.297	33.265	58.774
Aumento di capitale							0				0	0
Destinazione utile d'esercizio							0		16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0				0	0
Altre variazioni						199	199		(4)		(4)	195
Utile (perdita) complessiva					(331)		(331)			201	201	(130)
Totale al 30 settembre 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(1.778)	469	19.673	0	38.351	(4.889)	33.462	58.839

Il capitale sociale, invariato rispetto al 30 giugno 2017, è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

Non esistono particolari destinazioni ed obiettivi per le singole riserve patrimoniali ad esclusione di quelli definiti dalla legge.

La variazione delle voce altre riserve del periodo è relativa all'accantonamento della riserva di stock option di competenza del trimestre.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 settembre 2017 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2017 è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
22	Disponibilità liquide	9.821	12.136	(2.315)
23	Debiti verso banche correnti	(1.793)	(1.942)	149
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(3.780)	950	(4.730)
	Posizione finanziaria netta corrente	4.248	11.144	(6.896)
25	Attività finanziarie non correnti	1.276	1.306	(30)
26	Debiti verso banche non correnti	0	(383)	383
27	Altre passività finanziarie non correnti	(36)	(40)	4
	Posizione finanziaria netta non corrente	1.240	883	357
	PFN delle attività continuative	5.488	12.027	(6.540)
	PFN delle attività destinate alla vendita	2.031	0	2.031
	Totale posizione finanziaria netta	7.519	12.027	(4.508)

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2017 diminuisce di 4.508 mila Euro principalmente per effetto della diminuzione delle disponibilità liquide per 2.315 mila Euro e delle altre attività e passività finanziarie correnti per 4.730 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 30 settembre 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	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	0	0	0	0
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.793)	0	0	(1.793)
Totale debiti verso banche (A)	(1.793)	0	0	(1.793)
Altre passività finanziarie (B)	(3.780)	(36)	0	(3.816)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(5.573)	(36)	0	(5.609)

Conto Economico

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	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.476	17.480	7.062	189	26.207
2	Rettifiche ricavi	0	(1.146)	(697)	(43)	(1.886)
3	Totale ricavi netti	1.476	16.334	6.365	146	24.321

La suddivisione al 30 settembre 2016 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	2.180	25.711	6.883	171	34.945
2	Rettifiche ricavi	0	(1.807)	(579)	(8)	(2.394)
3	Totale ricavi netti	2.180	23.904	6.304	163	32.551

Per il commento relativo ai ricavi netti si rimanda al paragrafo 5 Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2017 della Relazione sulla gestione.

GESTIONE FINANZIARIA

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	577	8.345	(7.768)	-93,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(320)	(715)	395	-55,3%
25	Gestione finanziaria	257	7.630	(7.373)	-96,6%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 257 mila Euro contro i 7.630 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	464	716	(252)	-35,3%
Proventi finanziari	88	7.570	(7.482)	-98,8%
Altro	25	59	(34)	-57,9%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	577	8.345	(7.768)	-93,1%

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 7.768 mila Euro rispetto allo scorso esercizio per effetto delle minori plusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze B.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 320 mila Euro, in diminuzione di 395 mila Euro rispetto al 30 settembre 2016, per effetto di minori interessi su conti correnti e minori differenze passive su cambi.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(15)	(251)	236	-93,9%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(46)	(61)	15	-24,6%
Interessi factoring	0	(1)	1	-64,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(61)	(313)	252	-80,5%
Differenze passive su cambi	(259)	(402)	143	-35,6%
Totale interessi passivi	(320)	(715)	395	-55,4%

IMPOSTE

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2017 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017	30 settembre 2016	Variazioni	%
Imposte correnti	(415)	(3.220)	2.805	-87,1%
Imposte differite	170	80	90	n.s.
Totale imposte	(245)	(3.140)	2.895	-92,2%

Proventi e oneri non ricorrenti

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

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2017		30 settembre 2016		Variazioni	
Europa	5.080	19%	11.169	32%	(6.089)	-54,5%
Americhe	13.009	50%	14.901	43%	(1.892)	-12,7%
Resto del mondo	867	3%	1.821	5%	(954)	-52,4%
Totale ricavi estero	18.956	72%	27.891	80%	(8.935)	-32,0%
Italia	7.251	28%	7.054	20%	197	2,8%
Totale ricavi lordi consolidati	26.207	100%	34.945	100%	(8.738)	-25,0%

I ricavi estero Sono stati pari al 72% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'80% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 32% rispetto al 30 settembre 2016.

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 17.480 mila Euro pari al 92% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
Free to Play	1.476	8%	2.180	15%	(704)	-32,3%
Premium Games	17.480	92%	25.711	83%	(8.231)	-32,0%
Totale ricavi lordi estero	18.956	100%	27.891	100%	(8.935)	-32,0%

Rapporti con parti correlate

Si segnala che alla data del 30 settembre 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 nel corso del periodo 1 luglio 2017- 30 settembre 2017. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 10 novembre 2017

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe