



Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2017

(1° semestre 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	5
Relazione sulla gestione	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Criteri di redazione	15
6. Analisi dell'andamento economico al 31 dicembre 2017	16
7. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2017	21
8. Andamento per settori operativi	23
9. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	32
10. Azioni proprie	34
11. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	35
12. Attività e passività potenziali	37
13. Eventi successivi alla chiusura del periodo	37
14. Evoluzione prevedibile della gestione	38
15. Altre informazioni	39
Bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2017	40
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2017	42
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2017	43
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2017	44
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2017	45
Movimenti di patrimonio netto consolidato	47
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2017	48
1. Nota introduttiva	49
2. Criteri di consolidamento	49
3. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	51
4. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	52
5. Analisi del conto economico	68
6. Proventi ed oneri non ricorrenti	71
7. Informativa per settori operativi	71
8. Rapporti con parti correlate	76
9. Operazioni atipiche o inusuali	77
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	78

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 degli Azionisti 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 gli Azionisti 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 Relazione finanziaria semestrale del Gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2017 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 28 febbraio 2018. 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.

Per effetto della decisione di procedere alla vendita della partecipazione detenuta in Pipeworks Inc., per una quota del 12,5% con un'opzione concessa al compratore sulle restanti quote, i costi e ricavi relativi alla controllata sono stati esposti separatamente in calce al conto economico consolidato e separati dalle voci di conto economico delle altre società consolidate con il metodo integrale. Il settore operativo Sviluppo era costituito unicamente dalle attività svolte dalla controllata è stato pertanto omesso anche nel confronto con i medesimi dati dell'esercizio precedente. Il Gruppo è organizzato in sei 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 e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici e in caso di successo, possono avere una maggiore longevità: il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse del pubblico e così allungare il ciclo di vita del gioco.

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 nonché dalla neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che svolge le attività di sviluppo del 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.

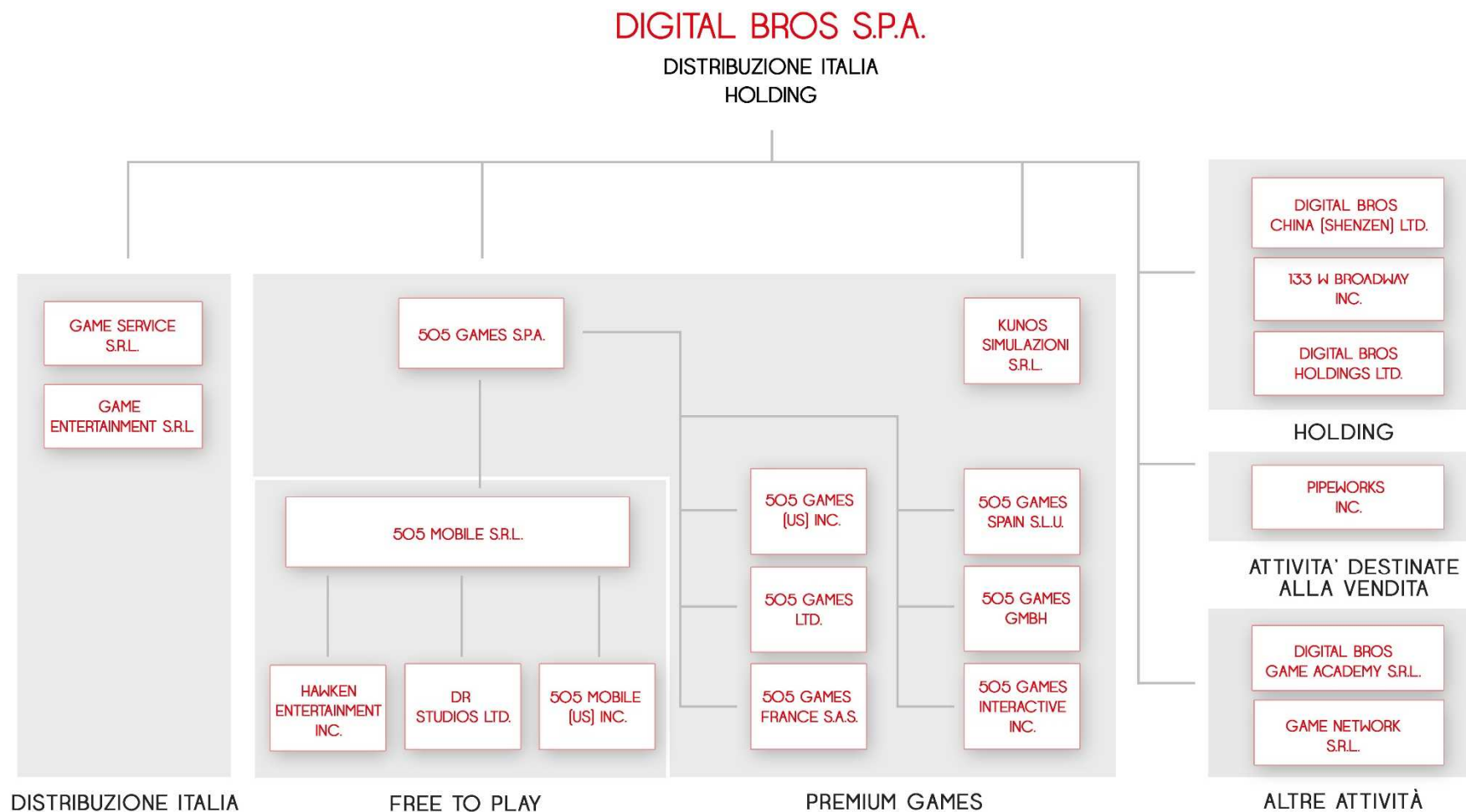
Sviluppo: il settore operativo Sviluppo consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi e applicazioni software. L'attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa dedicata. Il settore operativo realizza progetti di sviluppo sia per conto delle società del Gruppo che per clienti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

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. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100 % ad eccezione della Pipeworks Inc. detenuta all'87,5% come meglio specificato negli eventi significativi del periodo.

Di seguito l'organigramma societario al 31 dicembre 2017:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 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.	Wang Hai 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 31 dicembre 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
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	720
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34%	528
Totale Partecipazioni in società collegate			1.360

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 oggi 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 un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Come prassi di quasi tutti i mercati tecnologici, il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo dell'hardware per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita della piattaforma e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. 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:



Sviluppatori o developer

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.

Editori o publisher

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.

Produttori della console

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.

Distributori

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.

Rivenditori

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 Game Pass e Microsoft Xbox Games with Gold, 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. Alcuni giochi 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 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 di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì fortemente influenzato dal fatto 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.

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 brevi 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 quali, ad esempio, Pokemon Go. 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 che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 25 luglio 2017 si è concluso, con la consegna del processo verbale di constatazione, un accesso ispettivo della Guardia di Finanza – Nucleo Polizia Tributaria di Milano - avviato in data 19 ottobre 2016 sulla controllata 505 Games S.p.A., avente ad oggetto una verifica fiscale ai fini IRES e IRAP per i periodi d'imposta dal 2011, 2012, 2013 e 2014 ed ai fini delle ritenute per gli anni d'imposta 2012, 2013, 2014 e 2015. Dal processo verbale di costatazione sono emersi distinti rilievi in materia di transfer pricing e di omessa applicazione di ritenute, per un ammontare complessivo di entità significativa, i cui profili di rischio sono stati oggetto di valutazione da parte degli Amministratori nell'ambito degli stanziamenti al fondo per rischi e oneri del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 per complessivi 854 mila Euro. Nel corso del mese di dicembre 2017 l'Agenzia delle Entrate ha inviato gli avvisi di accertamento relativi all'anno d'imposta 2012. Gli Amministratori, sulla scorta delle indicazioni ricevute dai professionisti incaricati, hanno ritenuto sufficiente lo stanziamento già effettuato al 30 giugno 2017;
- in data 27 ottobre 2017 l'Assemblea degli azionisti di Digital Bros S.p.A. ha approvato il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2017 e il bilancio d'esercizio di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2017, approvando altresì la relazione sulla Remunerazione ai sensi dell'art. 123-ter del Decreto Legislativo 24 febbraio 1998 n. 58. L'Assemblea ha inoltre nominato 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. La medesima Assemblea ha altresì deliberato la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione. Il dividendo è stato messo in pagamento il 13 dicembre 2017;
- in data 21 dicembre 2017 il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A. ha approvato la cessione ad un gruppo di investitori guidato dalla società americana di private equity Northern Pacific Group del 12,5% delle quote detenute nella società controllata americana Pipeworks Inc. per un corrispettivo di 2,5 milioni di Dollari statunitensi. Contestualmente il Gruppo ha concesso al compratore un'opzione per l'acquisto del restante 87,5% per 17,5 milioni di Dollari statunitensi da esercitarsi entro il 30 giugno 2018. L'opzione prevede che con il pagamento di ulteriori 5 milioni di Dollari statunitensi entro la data di scadenza il compratore entri in pieno possesso del 100% della società. In caso di esercizio dell'opzione, il saldo di 12,5 milioni di Dollari statunitensi verrà corrisposto in tre tranches così suddivise:
 - 2,5 milioni entro il 30 giugno 2018;
 - 5 milioni entro il 31 marzo 2021;
 - 5 milioni entro il 31 marzo 2022.

5. CRITERI DI REDAZIONE

Il Gruppo, nel perseguire l'obiettivo strategico di focalizzare i propri investimenti sull'acquisizione di proprietà intellettuali ha deciso di procedere alla 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 ha perso i 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 sia stato espresso nell'effettivo prezzo di vendita ottenuto.

Per effetto di quanto sopra è stato effettuato il processo di consolidamento seguendo quanto previsto dall'IFRS 5.

Il principio contabile IFRS 5 prevede che il conto economico al 31 dicembre 2017 della Pipeworks Inc. non concorra al risultato del primo semestre dell'esercizio ripartito sulle singole righe 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 esposto in calce. Lo stesso procedimento viene adottato per le attività e passività delle società destinate alla vendita, che non concorrono a formare le voci dell'attivo e del passivo, ma vengono esposte sinteticamente in voci separate. Il principio IFRS 5 richiede altresì che il conto economico del periodo precedente 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.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 DICEMBRE 2017

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	44.062	108,3%	62.280	105,8%	(18.218)	-29,3%
2	Rettifiche ricavi	(3.364)	-8,3%	(3.454)	-5,8%	90	-2,6%
3	Totale ricavi netti	40.698	100,0%	58.826	100,0%	(18.128)	-30,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(11.076)	-27,2%	(15.687)	-26,7%	4.611	-29,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.190)	-7,8%	(4.884)	-8,3%	1.694	-34,7%
6	Royalties	(9.517)	-23,4%	(17.913)	-30,5%	8.396	-46,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	564	1,4%	1.148	2,0%	(584)	-50,8%
8	Totale costo del venduto	(23.219)	-57,1%	(37.336)	-63,5%	14.117	-37,8%
9	Utile lordo (3+8)	17.479	42,9%	21.490	36,5%	(4.011)	-18,7%
10	Altri ricavi	1.091	2,7%	608	1,0%	483	79,4%
11	Costi per servizi	(4.637)	-11,4%	(6.035)	-10,3%	1.398	-23,2%
12	Affitti e locazioni	(719)	-1,8%	(728)	-1,2%	9	-1,3%
13	Costi del personale	(8.991)	-22,1%	(7.475)	-12,7%	(1.516)	20,3%
14	Altri costi operativi	(563)	-1,4%	(1.141)	-1,9%	578	-50,6%
15	Totale costi operativi	(14.910)	-36,6%	(15.379)	-26,1%	469	-3,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.660	9,0%	6.719	11,4%	(3.059)	-45,5%
17	Ammortamenti	(3.721)	-9,1%	(2.898)	-5,2%	(823)	28,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(80)	-0,2%	(405)	-0,7%	325	-80,1%
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	(3.801)	-9,3%	(3.303)	-5,9%	(498)	15,1%
22	Margine operativo (16+21)	(141)	-0,3%	3.416	5,5%	(3.557)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	763	1,9%	8.725	14,8%	(7.962)	-91,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(535)	-1,3%	(1.963)	-3,3%	1.428	-72,7%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	228	0,6%	6.762	11,5%	(6.534)	-96,6%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	87	0,2%	10.178	17,0%	(10.091)	-99,1%
27	Imposte correnti	(430)	-1,1%	(3.090)	-5,3%	2.660	-86,1%
28	Imposte differite	195	0,5%	72	0,2%	123	n.s.
29	Totale imposte	(235)	-0,6%	(3.018)	-5,0%	2.783	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(148)	-0,4%	7.160	11,9%	(7.308)	n.s.
31	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	166	0,4%	236	0,4%	(70)	-29,6%
32	Risultato netto	18	0,0%	7.396	12,6%	(7.378)	-99,8%

Utile netto per azione al 31 dicembre 2017

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base	(0,0103)	0,5102	(0,5205)	n.s.
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base	0,0116	0,0168	(0,0052)	-31,0%
33	Utile per azione base totale	0,0013	0,5270	(0,5257)	-99,8%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito	(0,0103)	0,5102	(0,5205)	n.s.
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito	0,0116	0,0168	(0,0052)	-31,0%
34	Utile per azione base diluito	0,0013	0,5270	(0,5257)	-99,8%

L'esercizio in corso non prevede lanci significativi di nuovi videogiochi sui mercati internazionali a differenza del precedente che aveva beneficiato del lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League. Per effetto di ciò i ricavi lordi del Gruppo sono stati nel semestre pari a 44.062 mila Euro, in diminuzione del 29,3%, rispetto ai 62.280 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 40.698 mila Euro, in diminuzione del 30,8% rispetto ai 58.826 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 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	30.584	47.535	(16.951)	-35,7%	28.293	45.201	(16.908)	-37,4%
Distribuzione Italia	10.375	10.475	(100)	-1,0%	9.403	9.580	(177)	-1,8%
Free to Play	2.699	3.866	(1.167)	-30,2%	2.699	3.866	(1.167)	-30,2%
Altre Attività	404	404	0	0,0%	303	179	124	69,3%
Totale ricavi lordi	44.062	62.280	(18.218)	-29,3%	40.698	58.826	(18.128)	-30,8%

Il settore operativo Premium Games ha realizzato nel semestre un fatturato pari a 30.584 mila Euro, in calo di 16.951 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente che aveva beneficiato dei ricavi del videogioco Rocket League e del lancio delle versioni console di Assetto Corsa per un totale di oltre 23 milioni di Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
PAYDAY 2	3.833	7.519	(3.686)
Terraria	3.793	7.448	(3.655)
Assetto Corsa	3.456	9.119	(5.663)
Portal Knights	2.039	855	1.184
Sniper Elite V3	1.397	2.916	(1.519)
Abzu	568	2.865	(2.297)
Prodotti <i>retail</i>	12.981	13.927	(946)
Altri prodotti	2.517	2.886	(369)
Totale ricavi lordi Premium Games	30.584	47.535	(16.951)

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 12.981 mila Euro,

circa il 42% dei ricavi del settore operativo, riuscendo così a mitigare gli effetti di un semestre in cui non sono stati effettuati lanci di nuovi prodotti. I nuovi prodotti distribuiti sul solo canale distributivo *retail* nel semestre 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.

In assenza del lancio di nuovi prodotti i due videogiochi più venduti nel semestre sono stati Terraria e PAYDAY2 nelle differenti versioni che hanno generato ricavi per circa 7,6 milioni di Euro. Questo nonostante siano passati anni dalla loro uscita dal mercato e senza che nel semestre siano stati rilasciati nuovi episodi di particolare interesse e senza effettuare politiche di promozione significative sui *marketplace* digitali.

I ricavi della Distribuzione Italia sono stati in linea con quelli del primo semestre dell'esercizio precedente.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono diminuiti di 1.167 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 stabili a 404 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida ed i ricavi realizzati per i corsi di specializzazione organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

La contrazione dell'utile lordo semestrale è stata limitata al 18,7%, pari a 4.011 mila Euro, per effetto di un contenimento del costo del venduto del semestre superiore alla riduzione dei ricavi.

L'investimento in proprietà intellettuali in corso ha determinato un aumento degli altri ricavi da 608 mila Euro a 1.091 mila Euro, costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni per lo sviluppo delle future versioni di Hawken e Assetto Corsa.

I costi per servizi e gli altri costi operativi sono stati in diminuzione del 23,2% e del 50,6% in correlazione con l'andamento dei ricavi. La dinamica dei costi del personale, in crescita del 20,3%, è stata completamente asincrona rispetto ai ricavi riflettendo l'investimento che il Gruppo sta effettuando per poter permettere l'uscita dei grossi progetti di sviluppo di videogiochi nel prossimo esercizio. La diminuzione dei costi operativi è stata quindi limitata al 3%, con un conseguente calo del margine operativo lordo del 45,5%.

I costi operativi non monetari, al netto dei proventi non monetari, aumentano di 498 mila Euro principalmente per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo per 823 mila Euro e controbilanciati da minori svalutazioni di attività per 325 mila Euro. Il margine operativo si decrementa pertanto di 3.557 mila Euro attestandosi a 141 mila Euro negativi rispetto ai 3.416 mila Euro positivi del 31 dicembre 2016.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 228 mila Euro contro i 6.762 mila Euro positivi realizzati nel primo semestre del passato esercizio che aveva beneficiato delle plusvalenze realizzate sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 7.598 mila Euro.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2017 è stato pari a 87 mila Euro in diminuzione di 10.091 mila Euro rispetto ai 10.178 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016. La perdita netta delle attività continuative è pari a 148 mila Euro in diminuzione di 7.308 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.160 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2016.

L'utile netto delle attività destinate alla vendita è invece pari a 166 mila Euro rispetto all'utile netto di 236 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2016.

L'utile netto consolidato è pari a 18 mila Euro in diminuzione di 7.378 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.396 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2016

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,001 Euro rispetto all'utile per azione di 0,53 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Conto economico delle attività destinate alla vendita

Il conto economico delle attività destinate alla vendita al 31 dicembre 2017 comparato con il periodo precedente è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.475	4.016	459	11,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.475	4.016	459	11,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.064)	(313)	(751)	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	(1.064)	(313)	(751)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	3.411	3.703	(292)	-7,9%
10	Altri ricavi	579	351	228	65,0%
11	Costi per servizi	(250)	(191)	(59)	30,8%
12	Affitti e locazioni	(71)	(75)	4	-4,9%
13	Costi del personale	(2.999)	(2.928)	(71)	2,4%
14	Altri costi operativi	(82)	(68)	(14)	20,5%
15	Totale costi operativi	(3.402)	(3.262)	(140)	4,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	588	792	(204)	-25,7%
17	Ammortamenti	(148)	(296)	148	-50,0%
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	(148)	(296)	148	-49,9%
22	Margine operativo (16+21)	440	496	(56)	-11,4%
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)	440	496	(56)	-11,4%
27	Imposte correnti	(329)	(340)	11	-3,3%
28	Imposte differite	55	80	(25)	-31,4%
29	Totale imposte	(274)	(260)	(14)	5,3%
30	Utile netto (26+29)	166	236	(70)	-29,7%

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2017

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.092	6.619	(527)	-8,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.817	18.867	(2.050)	-10,9%
4	Partecipazioni	1.360	1.345	15	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.045	1.052	(7)	-0,7%
6	Imposte anticipate	2.766	2.807	(41)	-1,5%
	Totale attività non correnti	28.080	30.690	(2.610)	-8,5%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(554)	(545)	(9)	1,8%
8	Fondi non correnti	(79)	(79)	0	0,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(633)	(624)	(9)	1,4%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.379	12.815	564	4,4%
11	Crediti commerciali	31.440	36.763	(5.323)	-14,5%
12	Crediti tributari	2.660	2.064	596	28,8%
13	Altre attività correnti	3.346	3.263	83	2,5%
14	Debiti verso fornitori	(16.876)	(27.680)	10.804	-39,0%
15	Debiti tributari	(1.927)	(5.736)	3.809	-66,4%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(3.146)	(3.954)	808	-20,4%
	Totale capitale circolante netto	28.022	16.681	11.341	68,0%
	Attività destinate alla vendita	1.218	0	1.218	n.s.
	Passività destinate alla vendita	(1.134)	0	(1.134)	n.s.
	Totale passività destinate alla vendita	84	0	84	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(19.759)	(19.805)	46	-0,2%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(32.428)	(33.265)	837	-2,5%
	Totale patrimonio netto	(57.891)	(58.774)	883	-1,5%
	Totale attività nette	(2.338)	(12.027)	9.689	-80,6%
22	Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)	-52,9%
23	Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)	-90,6%
25	Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)	-2,4%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8	-19,1%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)	n.s.
	PFN delle attività continuative	830	12.027	(11.197)	-93,1%
	PFN delle attività destinate alla vendita	1.508	0	1.508	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	2.338	12.027	(9.689)	-80,6%

Le attività non correnti si decrementano di 2.610 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 per effetto principalmente di una contrazione delle immobilizzazioni immateriali 2.050 mila Euro.

Il capitale circolante netto si incrementa di 11.341 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	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	13.379	12.815	564	4,4%
Crediti commerciali	31.440	36.763	(5.323)	-14,5%
Crediti tributari	2.660	2.064	596	28,8%
Altre attività correnti	3.346	3.263	83	2,5%
Debiti verso fornitori	(16.876)	(27.680)	10.804	-39,0%
Debiti tributari	(1.927)	(5.736)	3.809	-66,4%
Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
Altre passività correnti	(3.146)	(3.954)	808	-20,4%
Totale capitale circolante netto	28.022	16.681	11.341	68,0%

La posizione finanziaria netta è positiva per 2.338 mila Euro, in diminuzione di 9.689 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	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)	-52,9%
Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)	n.s.
Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)	-90,6%
Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)	-2,4%
Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)	n.s.
Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8	-19,1%
Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)	n.s.
PFN delle attività continuative	830	12.027	(11.197)	-93,1%
PFN delle attività destinate alla vendita	1.508	0	1.508	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	2.338	12.027	(9.689)	-80,6%

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	30.584	108,1%	47.535	105,2%	(16.951)	-35,7%
2	Rettifiche ricavi	(2.291)	-8,1%	(2.335)	-5,2%	44	-1,9%
3	Totale ricavi netti	28.293	100,0%	45.200	100,0%	(16.907)	-37,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.396)	-15,5%	(9.067)	-20,1%	4.671	-51,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.212)	-4,3%	(2.276)	-5,0%	1.064	-46,7%
6	Royalties	(9.371)	-33,1%	(17.667)	-39,1%	8.296	-47,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(173)	-0,6%	647	1,4%	(820)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(15.152)	-53,6%	(28.363)	-62,8%	13.211	-46,6%
9	Utile lordo (3+8)	13.141	46,4%	16.837	37,2%	(3.696)	-22,0%
10	Altri ricavi	294	1,0%	14	0,0%	280	n.s.
11	Costi per servizi	(2.507)	-8,9%	(3.356)	-7,4%	849	-25,3%
12	Affitti e locazioni	(279)	-1,0%	(293)	-0,6%	14	-4,8%
13	Costi del personale	(4.360)	-15,4%	(3.486)	-7,7%	(874)	25,1%
14	Altri costi operativi	(199)	-0,7%	(247)	-0,5%	48	-19,2%
15	Totale costi operativi	(7.345)	-26,0%	(7.382)	-16,3%	37	-0,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.090	21,5%	9.469	20,9%	(3.379)	-35,7%
17	Ammortamenti	(2.164)	-7,6%	(1.214)	-2,7%	(950)	78,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(7)	0,0%	0	0,0%	(7)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.171)	-7,7%	(1.214)	-2,7%	(957)	78,8%
22	Margine operativo (16+21)	3.919	13,9%	8.255	18,3%	(4.336)	-52,5%

I ricavi del primo semestre del settore operativo risentono dell'assenza di lanci significativi di nuovi videogiochi nel periodo mentre il corrispondente periodo dell'esercizio precedente aveva invece beneficiato del lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League il cui contratto è terminato nel giugno 2017. I ricavi lordi del settore operativo sono stati nel semestre pari a 30.584 mila Euro, in diminuzione del 35,7%, rispetto ai 47.535 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 28.293 mila Euro, in diminuzione del 37,4% rispetto ai 45.200 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016.

Il dettaglio dei ricavi per videogiochi è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
PAYDAY 2	3.833	7.519	(3.686)
Terraria	3.793	7.448	(3.655)
Assetto Corsa	3.456	9.119	(5.663)
Portal Knights	2.039	855	1.184
Sniper Elite V3	1.397	2.916	(1.519)
Abzu	568	2.865	(2.297)
Prodotti <i>retail</i>	12.981	13.927	(946)
Altri prodotti	2.517	2.886	(369)
Totale ricavi lordi Premium Games	30.584	47.535	(16.951)

La distribuzione internazionale sul solo canale distributivo *retail* di prodotti di editori internazionali che non dispongono di una rete distributiva, ha prodotto dei ricavi per 12.981 mila Euro, circa il 42% dei ricavi del settore operativo. 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.

La suddivisione dei ricavi lordi per canale distributivo è stata nel semestre più in linea con quelle che sono le dinamiche di mercato con il canale distributivo *retail* leggermente superiore al canale distributivo digitale:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	15.831	28.672	(12.841)	-44,8%
Ricavi da distribuzione digitale	14.080	17.260	(3.180)	-18,4%
Ricavi da sublicensing	673	1.603	(930)	-58,0%
Totale ricavi Premium Games	30.584	47.535	(16.951)	-35,7%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
Sony Playstation Network	4.856	7.108	(2.252)	-31,7%
Microsoft Xbox Live	4.046	4.573	(527)	-11,5%
Steam	3.156	3.295	(139)	-4,2%
I Tunes	718	982	(264)	-26,9%
Google	407	474	(67)	-14,1%
Altri Marketplace	897	828	69	8,3%
Totale ricavi da distribuzione digitale	14.080	17.260	(3.180)	-18,4%

Le rettifiche ricavi si decrementano da 2.335 mila Euro a 2.291 mila Euro al 31 dicembre 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 sui ricavi da distribuzione *retail* è stata pari nel semestre al 14,5% più in linea con quanto normalmente registrato rispetto al primo semestre dello scorso esercizio quando erano state pari all'8,1% dei ricavi lordi delle distribuzione *retail* per effetto del particolare successo riscontrato dal videogiochi Rocket League.

La diminuzione dei ricavi netti del settore operativo è pari al 37,4%.

I costi per royalty, pari a 9.371 mila Euro rispetto a 17.667 mila Euro registrati al 31 dicembre 2016, sono in diminuzione del 47% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, e si attestano al 33,1% dei ricavi netti in miglioramento rispetto al 39,1% del primo semestre dello scorso esercizio. Il costo del venduto si decrementa di 13.211 mila Euro determinando pertanto un utile lordo del settore operativo di 13.141 mila Euro rispetto ai 16.837 mila Euro del 31 dicembre 2016.

Così come commentato a livello consolidato i costi per servizi e gli altri costi operativi sono stati in diminuzione del 25,3%, e del 19,2%, in correlazione con l'andamento dei ricavi. La dinamica dei costi del personale, in crescita del 25,1%, è stata nel periodo completamente asincrona rispetto ai ricavi riflettendo l'investimento che il Gruppo sta effettuando per poter permettere l'uscita dei grossi progetti di sviluppo di videogiochi nel prossimo esercizio. La diminuzione dei costi operativi è stata quindi limitata al 0,5%, con un conseguente calo del margine operativo lordo del 35,7%.

I costi operativi non monetari si incrementano di 957 mila Euro per maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo.

Il margine operativo è stato pari a 3.919 mila Euro rispetto ai 8.255 mila Euro al 31 dicembre 2016.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.699	100,0%	3.866	100,0%	(1.167)	-30,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	2.699	100,0%	3.866	100,0%	(1.167)	-30,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.283)	-47,6%	(2.264)	-58,6%	981	-43,3%
6	Royalties	(129)	-4,8%	(207)	-5,4%	78	-37,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.412)	-52,3%	(2.471)	-63,9%	1.059	-42,9%
9	Utile lordo (3+8)	1.287	47,7%	1.395	36,1%	(108)	-7,7%
10	Altri ricavi	718	26,6%	496	12,8%	222	44,7%
11	Costi per servizi	(264)	-9,8%	(474)	-12,3%	210	-44,3%
12	Affitti e locazioni	(45)	-1,7%	(33)	-0,9%	(12)	36,9%
13	Costi del personale	(1.591)	-59,0%	(1.454)	-37,6%	(137)	9,5%
14	Altri costi operativi	(33)	-1,2%	(34)	-0,9%	1	-4,1%
15	Totale costi operativi	(1.933)	-71,6%	(1.995)	-51,6%	62	-3,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	72	2,7%	(104)	-2,7%	176	n.s.
17	Ammortamenti	(1.106)	-41,0%	(1.289)	-33,3%	183	-14,2%
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	(1.106)	-41,0%	(1.289)	-33,3%	183	-14,2%
22	Margine operativo (16+21)	(1.034)	-38,3%	(1.393)	-36,0%	359	-25,7%

Parallelamente al settore operativo del Premium games anche per il settore operativo Free to Play nessun nuovo prodotto è stato lanciato nel periodo. I ricavi sono scesi del 30,2%. L'attività del semestre è stata principalmente rivolta allo sviluppo della seconda versione del videogioco Hawken attualmente svolta internamente ed i cui costi relativi sono stati capitalizzati ed esposti nella voce altri ricavi.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Gems of War	1.484	1.502	(18)
Battle Islands	783	1.264	(481)
Prominence Poker	345	547	(202)
Hawken	67	497	(430)
Altri prodotti	20	56	(36)
Totale ricavi Free to Play	2.699	3.866	(1.167)

I prodotti che hanno sofferto maggiormente sono stati Hawken, che verrà soppiantato dalla nuova versione, e Battle Islands che ormai ha raggiunto il suo quarto anno di vita, mentre sono stati pressoché stabili i ricavi derivanti dal videogioco Gems of War che oggi, così come già nello scorso esercizio, rappresenta la principale fonte di ricavi per il settore operativo.

La significativa riduzione dei costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita in misura superiore alla riduzione dei ricavi è effetto sia di minori investimenti sulle attività di live support, che nel passato esercizio erano necessarie immediatamente a seguito del lancio del videogioco Prominence Poker, sia di significativi risparmi di costi di hosting dei giochi. Il dettaglio è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Live support	771	1.508	(737)
Quality assurance	118	135	(17)
Hosting	288	531	(243)
Altro	106	90	16
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	1.283	2.264	(981)

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 210 mila Euro mentre i secondi sono cresciuti di 137 mila Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, in linea con l'incremento del numero di persone operanti nel settore operativo, in particolare per effetto del personale impegnato nello sviluppo della seconda versione di Hawken.

Gli ammortamenti si decrementano di 183 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	73	218	(145)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	1.024	1.055	(31)
Ammortamento immobilizzazioni materiali	9	16	(7)
Totale ammortamenti	1.106	1.289	(183)

La diminuzione degli ammortamenti relativi a Battle Islands è effetto della conclusione del periodo di ammortamento dell'avviamento derivante dall'acquisizione di DR Studios avvenuta nel settembre 2014. L'avviamento derivante dalla differenza tra il patrimonio netto della società acquisita ed il prezzo pattuito era stato allocato al marchio Battle Islands ed ammortizzato in un periodo di 36 mesi.

La perdita operativa nel periodo è pari a 1.034 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 1.393 mila Euro registrata al 31 dicembre 2016.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	10.375	110,3%	10.475	109,3%	(100)	-1,0%
2	Rettifiche ricavi	(972)	-10,3%	(895)	-9,3%	(77)	8,6%
3	Totale ricavi netti	9.403	100,0%	9.580	100,0%	(177)	-1,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.680)	-71,0%	(6.620)	-69,1%	(60)	0,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(671)	-7,1%	(252)	-2,6%	(419)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	737	7,8%	501	5,2%	236	47,1%
8	Totale costo del venduto	(6.614)	-70,3%	(6.371)	-66,5%	(243)	3,8%
9	Utile lordo (3+8)	2.789	29,7%	3.209	33,5%	(420)	-13,1%
10	Altri ricavi	12	0,1%	22	0,2%	(10)	-47,2%
11	Costi per servizi	(854)	-9,1%	(854)	-8,9%	0	0,0%
12	Affitti e locazioni	(21)	-0,2%	(23)	-0,2%	2	-7,3%
13	Costi del personale	(754)	-8,0%	(767)	-8,0%	13	-1,7%
14	Altri costi operativi	(92)	-1,0%	(92)	-1,0%	0	0,7%
15	Totale costi operativi	(1.721)	-18,3%	(1.736)	-18,1%	15	-0,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.080	11,5%	1.495	15,6%	(415)	-27,7%
17	Ammortamenti	(158)	-1,7%	(102)	-1,1%	(56)	54,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(53)	-0,6%	(405)	-4,2%	352	-86,9%
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	(211)	-2,2%	(507)	-5,3%	296	-58,3%
22	Margine operativo (16+21)	869	9,2%	988	10,3%	(119)	-12,0%

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

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	6.477	7.564	(1.087)	-14,4%
Distribuzione videogiochi per PC	212	573	(361)	-63,0%
Distribuzione carte collezionabili	3.421	2.085	1.336	64,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	272	267	5	1,7%
Sconti finanziari	(7)	(14)	7	-49,9%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	10.375	10.475	(100)	-1,0%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	143.248	4.616	133.618	5.043	7,2%	-8,5%
Microsoft Xbox One	25.333	798	24.698	936	2,6%	-14,7%
Sony Playstation 3	22.409	571	33.646	1.045	-33,4%	-45,4%
Microsoft Xbox 360	12.166	266	20.223	472	-39,8%	-43,7%
Nintendo Switch	6.741	211	0	0	n.s.	n.s.
Altre console	6.858	15	32.526	68	-78,9%	-78,6%
Totale ricavi console	216.755	6.477	244.711	7.564	-11,4%	-14,4%

In linea con il ciclo di vita delle console, il decremento dei ricavi totali è stato meno significativo per le più recenti piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox One, in diminuzione rispettivamente dell'8,5% e del 14,7%, mentre il calo delle console ormai in fase di avanzata maturità, le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360 sono stati superiori al 40%.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un incremento del 64,1% pari a 1.336 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 9.403 mila Euro, in diminuzione dell'1,8% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto è aumentato del 3,8%, determinando un utile lordo del settore operativo pari a 2.789 mila Euro rispetto ai 3.209 mila Euro dello scorso esercizio. L'incremento della voce acquisto servizi destinati alla rivendita è effetto delle maggiori spese sostenute per il confezionamento delle carte collezionabili distribuite sul canale distributivo edicola in linea con il relativo incremento del fatturato.

I costi operativi sono sostanzialmente invariati e pari a 1.721 mila Euro.

I costi operativi non monetari si decrementano di 296 mila Euro per effetto di minori accantonamenti al fondo svalutazione crediti per 352 mila Euro parzialmente compensati da maggiori ammortamenti per 56 mila Euro.

Il margine operativo del settore operativo è stato pari a 869 mila Euro, in diminuzione rispetto ai 988 mila Euro del 31 dicembre 2016.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	404	133,1%	404	225,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	(101)	-33,4%	(224)	-124,4%	123	-54,6%
3	Totale ricavi netti	303	100,0%	180	100,0%	123	68,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,2%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(24)	-7,9%	(92)	-51,3%	68	-74,1%
6	Royalties	(17)	-5,7%	(39)	-21,9%	22	-55,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(41)	-13,5%	(131)	-73,0%	90	-68,8%
9	Utile lordo (3+8)	262	86,2%	49	27,0%	213	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(256)	-84,3%	(631)	-351,2%	375	-59,5%
12	Affitti e locazioni	(6)	-1,9%	(6)	-3,3%	0	0,0%
13	Costi del personale	(460)	-151,7%	(349)	-194,4%	(111)	31,7%
14	Altri costi operativi	(24)	-7,9%	(22)	-12,5%	(2)	7,3%
15	Totale costi operativi	(746)	-245,9%	(1.008)	-560,9%	262	-26,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(484)	-159,4%	(959)	-533,3%	475	-49,5%
17	Ammortamenti	(192)	-63,4%	(187)	-104,2%	(5)	2,8%
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	(192)	-63,4%	(187)	-104,2%	(5)	2,8%
22	Margine operativo (16+21)	(676)	-222,8%	(1.146)	-637,5%	470	-41,0%

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 404 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 e sono stati in significativa diminuzione rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Per effetto di ciò i ricavi netti si incrementano di 123 mila Euro sebbene i ricavi lordi siano rimasti immutati

I costi operativi si decrementano di 262 mila Euro da 1.008 mila Euro a 746 mila Euro per effetto dei minori costi sostenuti per i servizi relativi a Fantasfida.

Il margine operativo è stato negativo per 676 mila Euro rispetto al margine negativo di 1.146 mila Euro registrato al 31 dicembre 2016, in miglioramento di 470 mila Euro.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 dicembre 2017		31 dicembre 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	67	0,0%	76	0,0%	(9)	-11,8%
11	Costi per servizi	(756)	0,0%	(720)	0,0%	(36)	5,0%
12	Affitti e locazioni	(368)	0,0%	(373)	0,0%	5	-1,3%
13	Costi del personale	(1.826)	0,0%	(1.419)	0,0%	(407)	28,8%
14	Altri costi operativi	(215)	0,0%	(746)	0,0%	531	-71,2%
15	Totale costi operativi	(3.165)	0,0%	(3.258)	0,0%	93	-2,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.098)	0,0%	(3.182)	0,0%	84	-2,6%
17	Ammortamenti	(101)	0,0%	(106)	0,0%	5	-5,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(20)	0,0%	0	0,0%	(20)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(121)	0,0%	(106)	0,0%	(15)	14,0%
22	Margine operativo (16+21)	(3.219)	0,0%	(3.288)	0,0%	69	-2,1%

I costi operativi sono stati pari a 3.219 mila Euro, in diminuzione di 69 mila Euro rispetto al passato esercizio per effetto di minori altri costi operativi per 531 mila Euro parzialmente compensati da maggiori costi del personale per 407 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 per 398 mila Euro al piano di stock option deliberato nella seconda metà dello scorso esercizio.

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

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

Transazioni infragruppo

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

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

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

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

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

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

La Kunos Simulazioni S.r.l. vantava già all'atto dell'acquisizione un contratto di sviluppo per il videogioco Assetto Corsa con la controllata 505 Games S.p.A., rimasto immutato.

La Hawken Entertainment Inc. ha effettuato attività sviluppo per il videogioco Hawken 2 a favore della 505 Games S.p.A..

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

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

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi diretti direttamente sostenuti per suo conto ed in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding i costi indiretti per il coordinamento delle

attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

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

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

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

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

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

Per la preparazione della relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2017 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati ad eccezione degli effetti economici tra la Pipeworks Inc. e le altre società del Gruppo secondo quanto previsto dall'IFRS 5.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella note illustrative al paragrafo 10.

Operazioni atipiche

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

10. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2017 non risulta titolare di azioni proprie.

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

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

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	7.639	1.350	38.598	27.842
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	5.008	7.435	45.302	50.720
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(29.292)	(25.244)
Rettifiche di consolidamento				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	332	2.388	1.491
Eliminazioni utili infragruppo	32	(197)	(1.427)	(1.693)
Altre rettifiche	(12.661)	(1.524)	2.322	689
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto del Gruppo	18	7.396	57.891	53.805

Il dettaglio della voce altre rettifiche al 31 dicembre 2017 e al 31 dicembre 2016 è la seguente:

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	303	1.156	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	29	90	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	0	0	0	1.491
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	0	0	1.142	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	332	2.388	1.491
Profitti in inventario	(37)	(144)	(399)	(352)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su vendite infragruppo	69	(53)	(1.028)	(1.341)
Totale eliminazione utili infragruppo	32	(197)	(1.427)	(1.693)
Dividendi da 505 Games Ltd.	(3.402)	(1.108)	0	0
Dividendi da Pipeworks Inc.	(1.292)	0	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(6.0000)	0	0	0
Dividendi da Game Entertainment S.r.l.	(400)	0	0	0
Plusvalenza civilistica in Digital Bros S.p.A. della cessione di Pipeworks Inc.	(1.287)	0	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(53)	(158)	0	245
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(53)	(159)	0	210
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(249)	0	2.015	0
Altre rettifiche	75	(99)	307	234
Totale altre rettifiche	(12.661)	(1.524)	2.322	689

In linea con quanto previsto dai principi contabili applicati la plusvalenza sull'alienazione del 12,5% delle quote rappresentative del capitale sociale della controllata Pipeworks Inc. sono state iscritte direttamente tra le altre riserve di patrimonio netto. L'effetto della vendita del restante 87,5% della Società avvenuta successivamente alla data di chiusura del periodo sarà evidenziata in calce al conto economico al 30 giugno 2018 nella voce Risultato netto delle attività destinate alla rivendita comprensiva dei 1.287 mila Euro iscritti al 31 dicembre nelle Altre riserve.

12. 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.

13. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 23 febbraio 2018 la società americana di private equity Northern Pacific ha esercitato l'opzione di acquisto del restante 87,5% di Pipeworks Inc. con il versamento di 5 milioni di Dollari statunitensi.

Come già evidenziato nel paragrafo Eventi significativi del periodo il saldo, pari a 12,5 milioni di Dollari statunitensi, sarà corrisposto in tre tranches, così suddivise:

- 2,5 milioni entro il 30 giugno 2018;
- 5 milioni entro il 31 marzo 2021;
- 5 milioni entro il 31 marzo 2022.

14. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

SECONDO SEMESTRE DELL'ESERCIZIO IN CORSO

Il Gruppo lancerà nel secondo semestre dell'esercizio il nuovo videogioco Memories of Mars e, a seguito del successo riscontrato dalla console Nintendo Switch, le relative versioni di videogiochi già esistenti. Le attività del Gruppo saranno focalizzate alla preparazione dell'uscita delle grosse produzioni già avviate il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio. Per effetto di ciò si prevede che il fatturato del settore operativo del Premium Games sarà temporaneamente in calo nell'esercizio in corso, per poi riprendere a crescere in misura significativa nell'esercizio successivo.

Le aspettative del secondo semestre per tutti gli altri settori operativi sono di lieve crescita, anche in assenza del lancio di nuovi prodotti del settore operativo Free to Play che potrà tuttavia contare sul buon andamento di Gems of War. 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 all'andamento dei ricavi. 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. I restanti settori operativi 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 semestre dell'esercizio per effetto dei significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita nei prossimi esercizi e nonostante la vendita della partecipazione detenuta in Pipeworks Inc..

ESERCIZIO AL 30 GIUGNO 2019

I ricavi previsti per il prossimo esercizio sono compresi tra 145 e 190 milioni di Euro, in virtù dell'uscita contemporanea delle grosse produzioni già avviate come OVERKILL's the Walking Dead (Novembre 2018), il videogioco frutto dell'accordo con lo studio finlandese Remedy Entertainment e Bloodstained, il cui lancio è stato prorogato alla seconda metà del prossimo esercizio per preservarne il livello qualitativo. In linea con l'investimento nelle nuove produzioni, la posizione finanziaria netta peggiorerà nel corso del primo semestre del prossimo esercizio per poi riprendere un deciso miglioramento in linea con quanto già realizzato negli ultimi esercizi precedenti all'attuale..

15. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	247	231	16
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	261	245	16

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

Tipologia	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	179	167	12
Totale dipendenti esteri	184	172	12

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	252	227	25
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	266	241	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	168	11
Totale dipendenti esteri	185	173	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 31 dicembre 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 semestrale abbreviato
consolidato al 31 dicembre 2017**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2017

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.092	6.619	(527)	-8,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.817	18.867	(2.050)	-10,9%
4	Partecipazioni	1.360	1.345	15	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.045	1.052	(7)	-0,7%
6	Imposte anticipate	2.766	2.807	(41)	-1,5%
	Totale attività non correnti	28.080	30.690	(2.610)	-8,5%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(554)	(545)	(9)	1,8%
8	Fondi non correnti	(79)	(79)	0	0,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(633)	(624)	(9)	1,4%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.379	12.815	564	4,4%
11	Crediti commerciali	31.440	36.763	(5.323)	-14,5%
12	Crediti tributari	2.660	2.064	596	28,8%
13	Altre attività correnti	3.346	3.263	83	2,5%
14	Debiti verso fornitori	(16.876)	(27.680)	10.804	-39,0%
15	Debiti tributari	(1.927)	(5.736)	3.809	-66,4%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(3.146)	(3.954)	808	-20,4%
	Totale capitale circolante netto	28.022	16.681	11.341	68,0%
	Attività destinate alla vendita	1.218	0	1.218	n.s.
	Passività destinate alla vendita	(1.134)	0	(1.134)	n.s.
	Totale passività destinate alla vendita	84	0	84	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(19.759)	(19.805)	46	-0,2%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(32.428)	(33.265)	837	-2,5%
	Totale patrimonio netto	(57.891)	(58.774)	883	-1,5%
	Totale attività nette	(2.338)	(12.027)	9.689	-80,6%
22	Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)	-52,9%
23	Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)	-90,6%
25	Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)	-2,4%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8	-19,1%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)	n.s.
	PFN delle attività continuative	830	12.027	(11.197)	-93,1%
	PFN delle attività destinate alla vendita	1.508	0	1.508	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	2.338	12.027	(9.689)	-80,6%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2017

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	44.062	108,3%	62.280	105,8%	(18.218)	-29,3%
2	Rettifiche ricavi	(3.364)	-8,3%	(3.454)	-5,8%	90	-2,6%
3	Totale ricavi netti	40.698	100,0%	58.826	100,0%	(18.128)	-30,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(11.076)	-27,2%	(15.687)	-26,7%	4.611	-29,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.190)	-7,8%	(4.884)	-8,3%	1.694	-34,7%
6	Royalties	(9.517)	-23,4%	(17.913)	-30,5%	8.396	-46,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	564	1,4%	1.148	2,0%	(584)	-50,8%
8	Totale costo del venduto	(23.219)	-57,1%	(37.336)	-63,5%	14.117	-37,8%
9	Utile lordo (3+8)	17.479	42,9%	21.490	36,5%	(4.011)	-18,7%
10	Altri ricavi	1.091	2,7%	608	1,0%	483	79,4%
11	Costi per servizi	(4.637)	-11,4%	(6.035)	-10,3%	1.398	-23,2%
12	Affitti e locazioni	(719)	-1,8%	(728)	-1,2%	9	-1,3%
13	Costi del personale	(8.991)	-22,1%	(7.475)	-12,7%	(1.516)	20,3%
14	Altri costi operativi	(563)	-1,4%	(1.141)	-1,9%	578	-50,6%
15	Totale costi operativi	(14.910)	-36,6%	(15.379)	-26,1%	469	-3,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.660	9,0%	6.719	11,4%	(3.059)	-45,5%
17	Ammortamenti	(3.721)	-9,1%	(2.898)	-5,2%	(823)	28,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(80)	-0,2%	(405)	-0,7%	325	-80,2%
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	(3.801)	-9,3%	(3.303)	-5,9%	(498)	15,1%
22	Margine operativo (16+21)	(141)	-0,3%	3.416	5,5%	(3.557)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	763	1,9%	8.725	14,8%	(7.962)	-91,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(535)	-1,3%	(1.963)	-3,3%	1.428	-72,7%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	228	0,6%	6.762	11,5%	(6.534)	-96,6%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	87	0,2%	10.178	17,0%	(10.091)	-99,1%
27	Imposte correnti	(430)	-1,1%	(3.090)	-5,3%	2.660	-86,1%
28	Imposte differite	195	0,5%	72	0,2%	123	n.s.
29	Totale imposte	(235)	-0,6%	(3.018)	-5,0%	2.783	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(148)	-0,4%	7.160	11,9%	(7.308)	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	166	0,4%	236	0,4%	(70)	-29,6%
	Risultato netto	18	0,0%	7.396	12,6%	(7.378)	-99,8%

Gruppo Digital Bros**Utile netto per azione al 31 dicembre 2017**

	Utile netto per azione:	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base (in Euro)	(0,0103)	0,5102	(0,5205)	n.s.
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base (in Euro)	0,0116	0,0168	(0,0052)	-31,0%
33	Utile per azione base totale (in Euro)	0,0013	0,5270	(0,5257)	-99,8%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito (in Euro)	(0,0103)	0,5102	(0,5205)	n.s.
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito (in Euro)	0,0116	0,0168	(0,0052)	-31,0%
34	Utile per azione base diluito (in Euro)	0,0013	0,5270	(0,5257)	-99,8%

Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2017

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	18	7.396	(7.378)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	(5)	8	(13)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	(2)	3
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(452)	273	(725)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
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)
Cessione del 12,5% della partecipazione in Pipeworks Inc.	1.164	0	1.164
Effetto fiscale relativo alla cessione del 12,5% della partecipazione in Pipeworks Inc.	136	0	136
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	844	(1.951)	2.795
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	844	(1.951)	2.795
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	862	5.445	(4.583)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	862	5.445	(4.583)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2017

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016
A. Disponibilità monetarie nette iniziali		12.027	3.511
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo		18	7.396
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		80	0
Ammortamenti immateriali		3.396	2.817
Ammortamenti materiali		325	378
Variazione netta degli altri fondi		0	(10)
Variazione netta del fondo TFR		9	15
Variazione netta delle altre passività non correnti		0	(252)
SUBTOTALE B.		3.828	10.344
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		(564)	(1.147)
Crediti commerciali		5.263	2.754
Crediti tributari		(596)	(690)
Altre attività correnti		(83)	603
Debiti verso fornitori		(10.804)	2.992
Debiti tributari		(3.809)	667
Fondi correnti		0	0
Altre passività correnti		(808)	(307)
SUBTOTALE C.		(11.401)	4.872
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(1.346)	(9.820)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		202	(345)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		13	(557)
SUBTOTALE D.		(1.131)	(10.722)
E. Attività e passività destinate alla vendita			
SUBTOTALE E.		(84)	0
F. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Aumento della riserva sovrapprezzo azioni		0	0
SUBTOTALE F.		0	0
G. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		(2.139)	(1.834)
Variazione azioni proprie detenute		0	390
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		1.238	(495)
SUBTOTALE G.		(901)	(1.939)
H. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)		(9.689)	2.555
I. Posizione finanziaria netta finale (A+H)		2.338	6.066
di cui PFN delle attività continuative		830	6.066
di cui PFN delle attività destinate alla vendita		1.508	0

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(6.419)	3.971
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	(2.471)	22.455
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(1.201)	(27.154)
Flusso monetario del periodo a breve	(10.092)	(728)
Flusso monetario del periodo a medio	(1.105)	3.283
Flusso monetario delle attività destinate alla vendita	1.508	0
Flusso monetario del periodo	(9.689)	2.555

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	16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0	0	(1.834)		(1.834)	(1.834)
Altre variazioni						(56)	(56)	390	1.512		1.512	1.846
Utile (perdita) complessiva					273	(2.224)	(1.951)	0		7.396	7.396	5.445
Totale al 31 dicembre 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(540)	(113)	18.797	0	21.968	7.396	29.364	53.805
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	0
Destinazione utile d'esercizio			12				12	0	11.285	(11.297)	(12)	0
Distribuzione dividendi							0	0	(2.139)		(2.139)	(2.139)
Altre variazioni						398	398	0	(4)		(4)	394
Utile (perdita) complessiva					(452)	(4)	(456)	0	1.300	18	1.318	862
Totale al 31 dicembre 2017	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.899)	664	19.759	0	32.410	18	32.428	57.891



**Note illustrative al bilancio semestrale
abbreviato al 31 dicembre 2017**

1. NOTA INTRODUTTIVA

La Relazione finanziaria semestrale consolidata include il bilancio semestrale abbreviato consolidato, redatto in accordo con le disposizioni dello IAS 34 e dell'art. 154ter del Testo Unico sulla Finanza, e pertanto non comprende tutte le informazioni integrative richieste nel bilancio annuale e dovrebbe essere letta congiuntamente con il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2017.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del Gruppo Digital Bros è stato redatto in ipotesi di continuità aziendale, adottando gli stessi principi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio annuale per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2017.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2017.

2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2017 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2017 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	\$ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5964.334,80	Capogruppo
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Santa Ana	USA	\$ 100.000	100%
Pipeworks Inc. ⁽¹⁾	Eugene (OR)	USA	\$ 61.929	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%

- (1) La Società è stata consolidata al 100% nel semestre, nonostante la cessione del 12,5% sia avvenuta il 21 dicembre 2017, in quanto l'eventuale differenza è stata ritenuta non significativa ai fini di una corretta esposizione dell'andamento economico del periodo.

Società collegate valutate al costo:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	£ 3.005	1,04%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Ovosonico S.r.l.	Milano	€100.000	49%	0%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	£ 11.212	36%	0%

3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 31 dicembre 2017 sono le seguenti:

- l'1,04% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline);
- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte a 52 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 200 mila Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 mila Euro di cui 68,7 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 mila Euro, di cui 127,1 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Al 30 giugno 2017 il valore di iscrizione era stato adeguato alla quota di possesso di patrimonio netto risultante dall'ultimo bilancio approvato dalla Società;
- il 49% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 720 mila Euro di cui 49 mila Euro a titolo di capitale e 671 mila Euro a titolo di sovrapprezzo;
- Il 36% della società Seekhana Ltd. per un valore di 528 mila Euro (372 mila sterline) di cui 4 mila Euro a titolo di capitale e 524 mila Euro a titolo di sovrapprezzo.

Nel corso del periodo si è concluso il processo di liquidazione della Cityglance S.r.l..

4. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.092	6.619	(527)	-8,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.817	18.867	(2.050)	-10,9%
4	Partecipazioni	1.360	1.345	15	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.045	1.052	(7)	-0,7%
6	Imposte anticipate	2.766	2.807	(41)	-1,5%
	Totale attività non correnti	28.080	30.690	(2.610)	-8,5%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(554)	(545)	(9)	1,8%
8	Fondi non correnti	(79)	(79)	0	0,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(633)	(624)	(9)	1,4%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.379	12.815	564	4,4%
11	Crediti commerciali	31.440	36.763	(5.323)	-14,5%
12	Crediti tributari	2.660	2.064	596	28,8%
13	Altre attività correnti	3.346	3.263	83	2,5%
14	Debiti verso fornitori	(16.876)	(27.680)	10.804	-39,0%
15	Debiti tributari	(1.927)	(5.736)	3.809	-66,4%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(3.146)	(3.954)	808	-20,4%
	Totale capitale circolante netto	28.022	16.681	11.341	68,0%
	Attività destinate alla vendita	1.218	0	1.218	n.s.
	Passività destinate alla vendita	(1.134)	0	(1.134)	n.s.
	Totale passività destinate alla vendita	84	0	84	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(19.759)	(19.805)	46	-0,2%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(32.428)	(33.265)	837	-2,5%
	Totale patrimonio netto	(57.891)	(58.774)	883	-1,5%
	Totale attività nette	(2.338)	(12.027)	9.689	-80,6%
22	Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)	-52,9%
23	Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)	-90,6%
25	Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)	-2,4%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8	-19,1%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)	n.s.
	PFN delle attività continuative	830	12.027	(11.197)	-93,1%
	PFN delle attività destinate alla vendita	1.508	0	1.508	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	2.338	12.027	(9.689)	-80,6%

ATTIVITA' NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 6.619 migliaia di Euro a 6.092 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nel periodo sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	Riclassifica attività Pipeworks	31 dicembre 2017
Fabbricati industriali	4.358	0	0	(132)	(79)	0	0	4.147
Terreni	600	0	0	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	927	117	(7)	0	(134)	7	(165)	745
Altri beni	734	19	0	0	(112)	0	(41)	600
Totale	6.619	136	(7)	(132)	(325)	7	(206)	6.092

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

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

La voce Terreni è relativa al terreno pertinente al magazzino di Trezzano sul Naviglio, valutato in 600 migliaia di Euro.

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 136 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature per office automation.

La colonna Riclassifica attività Pipeworks riflette le immobilizzazioni materiali della Pipeworks Inc. che sono state riclassificate nella voce Attività destinate alla vendita.

3. Immobilizzazioni immateriali

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Riclassifica attività Pipeworks	31 dicembre 2017
Concessioni e licenze	12.600	1.864	(411)	(29)	(3.282)	(26)	10.716
Marchi e dir.simili	3.259	2	0	0	(112)	(73)	3.076
Altro	89	0	0	0	(2)	0	87
Immobilizzazioni in corso	2.919	1.810	(1.791)	0	0	0	2.938
Totale	18.867	3.676	(2.202)	(29)	(3.396)	(99)	16.817

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 Hawken Entertainment Inc. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura del periodo.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali effettuati nel periodo sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017
Diritti di utilizzo Premium Games	1.500
Diritti di utilizzo Free to Play	299
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	48
Altri diritti di utilizzo	17
Totale incrementi concessioni e licenze	1.864
Totale incrementi marchi e diritti simili	2
Commesse interne di sviluppo in corso	1.360
Immobilizzazioni in corso Premium Games	450
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	1.810
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	3.676

La colonna Riclassifica attività Pipeworks riflette le immobilizzazioni immateriali della Pipeworks Inc. che sono stato riclassificate nella voce di stato patrimoniale Attività destinate alla vendita.

Ai fini della predisposizione della presente relazione finanziaria semestrale gli Amministratori non hanno rilevato indicatori di impairment sulle immobilizzazioni iscritte, anche sulla base delle previsioni di vendita attese e stimate nel piano strategico approvato.

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 31 dicembre 2017, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2017 sono:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Delta Dna Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	52	52	0
Cityglance S.r.l. in liquidazione	0	2	(2)
Ovosonico S.r.l.	720	720	0
Seekhana Ltd.	528	511	17
Totale partecipazioni	1.360	1.345	15

Le movimentazioni intervenute nel corso del periodo relativamente alle società collegate sono state descritte nel paragrafo 3 della Note illustrative “Partecipazioni in società collegate e in altre imprese”.

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce crediti ed altre attività non correnti al 31 dicembre 2017 è pari a 1.045 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	187	194	(7)
Depositi cauzionali utenze	3	3	0
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Totale crediti e altre attività non correnti	1.045	1.052	(7)

6. Imposte anticipate

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

La voce al 31 dicembre 2017 è pari a 2.766 migliaia di Euro e si è decrementata di 41 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2017.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Società italiane	510	508	2
Società estere	2.408	2.625	(217)
Rettifiche di consolidamento	(152)	(326)	174
Totale imposte anticipate	2.766	2.807	(41)

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2017 pari a 9 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 31 dicembre 2017 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration superiore ai dieci anni, coerentemente con il tasso utilizzato al 30 giugno 2017. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 79 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 1,61%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,50%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio	545	529
Utilizzo del fondo per dimissioni	(24)	(4)
Accantonamenti dell'esercizio	113	208
Adeguamento per previdenza complementare	(86)	(163)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	6	(25)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre	554	545

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2017 pari a 79 mila Euro è invariato rispetto al 30 giugno 2017.

9. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2017 come al 30 giugno 2017 non esistono altri debiti e passività non correnti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	6.056	5.319	737
Rimanenze Premium Games	7.323	7.496	(173)
Totale Rimanenze (A+B)	13.379	12.815	564

Le rimanenze passano da 12.815 mila Euro al 30 giugno 2017 a 13.379 mila Euro al 31 dicembre 2017, con un incremento di 564 mila Euro.

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	4.787	3.825	962
Crediti verso clienti UE	1.238	3.629	(2.391)
Crediti verso clienti resto del mondo	4.681	11.647	(6.966)
Fondo svalutazione crediti	(688)	(644)	(44)
Totale crediti verso clienti	10.018	18.457	(8.439)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	21.422	18.306	3.116
Totale crediti commerciali	31.440	36.763	(5.323)

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2017, pari a 10.018 mila Euro, mostra un decremento di 8.439 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2017, quando erano pari a 18.457 mila Euro, in linea con la diminuzione del fatturato. L'incremento dei crediti Italia è da leggersi nell'ottica della stagionalità del mercato.

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

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2017 di 44 mila Euro, passando da 644 mila Euro a 688 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità. La variazione è determinata da accantonamenti per 46 mila Euro per tenere in considerazione le potenziali perdite derivanti dal fallimento di alcuni clienti ed utilizzi per 2 mila Euro a fronte di posizioni specifiche.

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si incrementano nel periodo di 3.116 mila Euro attestandosi a 21.422 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Importi in Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	17.150	14.360	2.790
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	4.272	3.946	326
Totale crediti per licenze d'uso	21.422	18.306	3.116

L'incremento rispetto al 30 giugno 2017 è dovuto principalmente, per 2.790 mila Euro, agli investimenti effettuati dal Gruppo relativamente a videogiochi di futura pubblicazione.

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	486	1	485
Credito IVA	757	627	130
Credito per ritenute estere	928	986	(58)
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	370	331	39
Totale crediti tributari	2.660	2.064	596

I crediti tributari passano da 2.064 mila Euro al 30 giugno 2017 a 2.660 mila Euro al 31 dicembre 2017, con un incremento di 596 mila Euro.

L'incremento del credito da consolidato fiscale nazionale è effetto della minor base imponibile delle società italiane.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 3.263 mila Euro al 30 giugno 2017 a 3.346 mila Euro al 31 dicembre 2017. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Anticipi a fornitori	3.153	3.033	120
Anticipi a dipendenti	109	115	(6)
Anticipi ad agenti	6	7	(1)
Altri crediti	78	108	(30)
Totale altre attività correnti	3.346	3.263	83

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Pubblicità	46	75	(29)
Assicurazioni	63	100	(37)
Affitti	209	209	(0)
Programmazione	215	278	(63)
Altri costi operativi	2.131	2.278	(147)
Altre spese anticipate	99	93	6
Anticipi per produzione di videogiochi	390	0	390
Totale altre attività correnti	3.153	3.033	120

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 16.876 mila Euro al 31 dicembre 2017, diminuiscono di 10.804 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.144)	(2.484)	340
Debiti verso fornitori UE	(8.345)	(11.644)	3.299
Debiti verso fornitori resto del mondo	(6.387)	(13.552)	7.167
Totale debiti verso fornitori	(16.876)	(27.680)	10.806

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

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 5.736 mila Euro al 30 giugno 2017 a 1.927 migliaia di Euro al 31 dicembre 2017, con un decremento di 3.809 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Imposte sul reddito	(924)	(4.127)	3.203
Debito IVA	(163)	(789)	626
Altri debiti tributari	(840)	(820)	(20)
Totale debiti tributari	(1.927)	(5.736)	3.809

Il decremento della voce è dovuto principalmente alle minori imposte sul reddito in linea con l'andamento del semestre.

16. Fondi correnti

La voce pari a 854 mila Euro, invariata rispetto al 30 giugno 2017, e rappresenta la valutazione degli Amministratori, sentito il parere dei propri consulenti fiscali, riguardo le passività emergenti dal processo verbale di costatazione notificato alla controllata 505 Games S.p.A. nel corso del mese di luglio 2017 e poi ripreso nell'avviso di accertamento notificato nel mese di dicembre 2017. In tale contesto, gli Amministratori hanno valutato le eventuali passività emergenti dal processo verbale notificato, ritenendo nel complesso di non poter formulare alcuna stima attendibile, ad esclusione di taluni rilievi sulle *royalties* percepite dagli sviluppatori a fronte dei quali, gli Amministratori hanno valutato come probabile

il rischio di soccombenza, stanziando conseguentemente un fondo per rischi ed oneri per un importo di 854 mila Euro. Per gli ulteriori rilievi contestati la Società non ha ritenuto opportuno stanziare alcun fondo rischi, pur permanendo un rischio di soccombenza tipico delle procedure di questo tipo.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 3.146 mila Euro in diminuzione di 808 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(409)	(450)	41
Debiti verso dipendenti	(746)	(1.038)	292
Debiti verso collaboratori	(49)	(43)	(6)
Altri debiti	(1.942)	(2.423)	481
Totale altre passività correnti	(3.146)	(3.954)	808

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del semestre e per il futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento di competenza del semestre relativo alla quota variabile delle retribuzioni che si prevede verrà liquidata nel corso del mese di settembre 2018.

Il decremento della voce altri debiti è dovuto principalmente alla minore quota dei canoni di iscrizione anticipati per i corsi di formazione dalla Digital Bros Game Academy S.r.l., ma di competenza del prossimo semestre.

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
Destinazione utile d'esercizio			12			0	12	0	11.285	(11.297)	(12)	0
Distribuzione dividendi						0	0	0	(2.139)		(2.139)	(2.139)
Altre variazioni						398	398	0	(4)		(4)	394
Utile (perdita) complessivo					(452)	(4)	(456)	0	1.300	18	1.318	862
Totale al 31 dicembre 2017	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.899)	664	19.759	0	32.410	18	32.428	57.891

Il capitale sociale al 31 dicembre 2017 è invariato rispetto al 30 giugno 2017 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 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.

Le movimentazioni delle altre riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	Movimentazioni	31 dicembre 2017
Riserva IAS 19	(101)	(4)	(105)
Riserva stock option	371	398	769
Totale	270	394	664

La voce utile complessivo include 1.300 mila Euro relativi all'effetto economico consolidato della cessione del 12,5% della Pipeworks Inc. precedentemente descritto. Tale importo verrà ricompreso nel risultato d'esercizio già al 31 marzo 2018 per effetto del completamento dell'acquisizione avvenuto il 23 febbraio 2018.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 dicembre 2017 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2017 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
22	Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)
23	Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)
	Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)
25	Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)
26	Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8
	Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)
	PFN delle attività continuative	830	12.027	(11.197)
	PFN delle attività destinate alla vendita	1.508	0	1.508
	Totale posizione finanziaria netta	2.338	12.027	(9.689)

La posizione finanziaria netta è complessivamente pari a 2.338 mila Euro, in diminuzione di 9.689 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 quando era stata pari a 12.027 mila Euro. La voce è composta per 830 mila Euro dalla posizione finanziaria netta delle attività continuative e da 1.508 mila Euro dalla posizione finanziaria netta delle attività destinate alla vendita. La posizione finanziaria netta delle attività destinate alla vendita include esclusivamente da depositi in conto correnti esigibili a vista.

La posizione finanziaria netta delle attività continuative diminuisce di 11.197 mila Euro principalmente per effetto della diminuzione delle disponibilità liquide per 6.420 mila Euro, di cui 1.508 mila Euro dovuti alla riclassifica delle attività destinate alla vendita, dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 2.471 mila Euro, dell'aumento delle altre passività finanziarie correnti per 1.201 mila Euro, e per l'aumento dei debiti verso banche non correnti per 1.082 mila Euro.

L'unica passività finanziaria con scadenza oltre i 5 anni è costituita da 488 mila Euro che sono parte del debito del mutuo chirografario concesso alla 133 W Broadway, Inc. dalla Intesa San Paolo S.p.A. New York Branch che è descritto successivamente.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
22	Disponibilità liquide	5.716	12.136	(6.420)
23	Debiti verso banche correnti	(4.413)	(1.942)	(2.471)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)
	Posizione finanziaria netta corrente	1.052	11.144	(10.092)

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2017, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 5.716 mila Euro, in diminuzione di 6.420 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017, e sono costituiti esclusivamente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti unicamente da scoperti di conto corrente e dalla quota a breve termine dei finanziamenti rateali. L'aumento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2017 per 2.471 mila Euro è da attribuire all'aumento degli anticipi fatture e salvo buon fine per 2.420 mila Euro e all'aumento dei finanziamenti rateali entro i 12 mesi per 51 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Anticipi fatture e salvo buon fine	(2.420)	0	(2.420)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.993)	(1.942)	(51)
Totale debiti verso banche a breve termine	(4.413)	(1.942)	(2.471)

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 31 dicembre 2017 è composto da:

- 237 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con scadenza gennaio 2018;
- 1.512 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento a medio-lungo termine concesso alla 505 Games S.p.A. da Unicredit S.p.A.;
- 244 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un mutuo chirografario concesso alla 133 W Broadway, Inc. dalla Intesa San Paolo S.p.A. New York Branch.

Il contratto di finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. a Digital Bros S.p.A. è stato erogato in data 1 aprile 2015 per un controvalore di 2,5 milioni di Euro; il contratto prevede il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale mediante rate trimestrali posticipate a partire dal 31 luglio 2015. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3,50 punti percentuali.

Il contratto di finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. prevede una o più erogazioni parziali fino all'importo massimo di Euro 3.900.000 da destinarsi alla parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo al sostegno dei costi di sviluppo del software Bloodstained; il finanziamento avrà durata fino al 30 settembre 2018 e la 505 Games S.p.A. si obbliga a restituire le somme erogate entro sei mesi dal 1 marzo 2018 mediante rimborso in due rate trimestrali posticipate da pagarsi alla data del 1 giugno 2018 e del 1 settembre 2018. La 505 Games S.p.A. pagherà trimestralmente gli interessi relativi a ciascuna erogazione calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, arrotondato allo 0,05 superiore, aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. In mancanza di rilevazione dell'Euribor da parte del Comitato di Gestione dell'Euribor, sarà utilizzato il Libor dell'Euro sulla piazza di Londra; nei periodi in cui l'Euribor o il parametro sostitutivo dovesse assumere valori negativi il tasso sarà pari alla sola maggiorazione prevista.

Il contratto di mutuo chirografario concesso dalla Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch alla 133 W. Broadway Inc. è stato erogato in data 30 ottobre 2017 per un controvalore di 2.050 mila Dollari. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata mediante il pagamento di n. 28 rate con periodicità trimestrale, di cui la prima avrà scadenza il 31 gennaio 2018 e l'ultima il 31 ottobre 2024. Il tasso di interesse è variabile e determinato sulla base del Libor Usd a 12 mesi aumentato di uno spread di 2 punti.

24. Altre passività finanziarie a breve termine

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Starbreeze azioni B	0	2.972	(2.972)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(236)	(218)	(18)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(15)	(15)	0
Finanziamento per acquisto immobile 133 W Broadway	0	(1.789)	1.789
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	(251)	950	(1.201)

La azioni Starbreeze B detenute da Digital Bros al 30 giugno 2017 sono state interamente vendute nel corso del semestre generando una plusvalenza netta di 88 mila Euro.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 236 mila Euro sono aumentate di 18 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017.

I canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi, pari a 15 mila Euro, sono composti dal debito a breve termine relativo a due contratti stipulati nello scorso esercizio con Unicredit Leasing.

Il finanziamento per l'acquisto dell'immobile della 133 W Broadway, Inc. pari a 1.789 mila Euro è stato interamente estinto nel corso del semestre mediante la contestuale accensione del mutuo chirografario

concesso da Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch finalizzato all'acquisto dell'immobile di Eugene in Oregon, sede della Pipeworks Inc..

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	1.275	1.306	(31)
26	Debiti verso banche non correnti	(1.465)	(383)	(1.082)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(32)	(40)	8
	Posizione finanziaria netta non corrente	(222)	883	(1.105)

25. Attività finanziarie non correnti

La voce si compone esclusivamente di un finanziamento concesso dalla 505 Games S.p.A. alla società Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. per un importo di 150.000.000 di Yen. Tale finanziamento che produce un tasso di interesse annuale di sette punti percentuali è rimborsabile a vista, ma il Gruppo stima che la controparte ne usufruirà per almeno altri due anni. Tale finanziamento è stato concesso a tale società nell'ambito di un più ampio accordo commerciale riguardo lo sviluppo di videogiochi. La variazione intercorsa rispetto al 30 giugno 2017 è relativa al calcolo degli interessi ed all'adeguamento del credito in valuta per effetto delle variazioni del tasso di cambio.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono costituiti dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi del mutuo chirografario concesso alla 133 W Broadway, Inc. da Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch e descritto nei debiti verso banche a breve termine.

27. Altre passività finanziarie non correnti

La parte residua, pari a 32 mila Euro, è relativa esclusivamente ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi relativi a due contratti di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing.

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	30 giugno 2017	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	(18.721)	(26.875)	(8.154)
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	(1.151)	(1.227)	(76)
Totale impegni	(19.872)	(28.102)	(8.230)

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 18 gennaio 2016 per la sottoscrizione di complessivi 2.000.000 milioni di Dollari statunitensi, di cui 620 mila Dollari statunitensi già versati al 31 dicembre 2017.

5. 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	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	2.699	30.584	10.375	404	44.062
2	Rettifiche ricavi	0	(2.291)	(972)	(101)	(3.364)
3	Totale ricavi netti	2.699	28.293	9.403	303	40.698

La suddivisione al 31 dicembre 2016 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	3.866	47.536	10.474	404	62.280
2	Rettifiche ricavi	0	(2.335)	(895)	(224)	(3.454)
3	Totale ricavi netti	3.866	45.201	9.579	180	58.826

L'esercizio in corso non prevede lanci significativi di nuovi videogiochi sui mercati internazionali a differenza del precedente che aveva beneficiato del lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League. Per effetto di ciò i ricavi lordi del Gruppo sono stati nel semestre pari a 44.062 mila Euro, in diminuzione del 29,3%, rispetto ai 62.280 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 40.698 mila Euro, in diminuzione del 30,8% rispetto ai 58.826 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2016.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 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	30.584	47.535	(16.951)	-35,7%	28.293	45.201	(16.908)	-37,4%
Distribuzione Italia	10.375	10.475	(100)	-1,0%	9.403	9.580	(177)	-1,8%
Free to Play	2.699	3.866	(1.167)	-30,2%	2.699	3.866	(1.167)	-30,2%
Altre Attività	404	404	0	0,0%	303	179	124	69,3%
Totale ricavi lordi	44.062	62.280	(18.218)	-29,3%	40.698	58.826	(18.128)	-30,8%

Il settore operativo Premium Games ha realizzato nel semestre un fatturato pari a 30.584 mila Euro, in calo di 16.951 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente che aveva beneficiato dei ricavi del videogioco Rocket League e Assetto Corsa per un totale di oltre 23 milioni di Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni
PAYDAY 2	3.833	7.519	(3.686)
Terraria	3.793	7.448	(3.655)
Assetto Corsa	3.456	9.119	(5.663)
Portal Knights	2.039	855	1.184
Sniper Elite V3	1.397	2.916	(1.519)
Abzu	568	2.865	(2.297)
Prodotti <i>retail</i>	12.981	13.927	(946)
Altri prodotti	2.517	2.886	(369)
Totale ricavi lordi Premium Games	30.584	47.535	(16.951)

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 12.981 mila Euro, circa il 42% dei ricavi del settore operativo, riuscendo così a mitigare gli effetti di un semestre in cui non sono stati effettuati lanci di nuovi prodotti. I nuovi prodotti distribuiti sul solo canale distributivo *retail* nel semestre 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.

In assenza del lancio di nuovi prodotti i due videogiochi più venduti nel semestre sono stati Terraria e PAYDAY2 nelle differenti versioni che hanno generato ricavi per circa 7,6 milioni di Euro. Questo nonostante siano passati anni dalla loro uscita dal mercato e senza che nel semestre siano stati rilasciati nuovi episodi di particolare interesse e senza effettuare politiche di promozione significative sui *marketplace* digitali.

I ricavi della Distribuzione Italia sono stati in linea con quelli del primo semestre dell'esercizio precedente.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono diminuiti di 1.167 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 stabili a 404 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida ed i ricavi realizzati per i corsi di specializzazione organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	763	8.725	(7.962)	-91,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(535)	(1.963)	1.428	-72,7%
25	Gestione finanziaria	228	6.762	(6.534)	-96,6%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 228 mila Euro contro i 6.762 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 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	643	1.045	(402)	-38,4%
Proventi finanziari	88	7.598	(7.510)	-98,8%
Altro	31	82	(51)	-61,7%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	763	8.725	(7.962)	-91,3%

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 7.962 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio in quanto la voce al 31 dicembre 2016 includeva 7.598 mila Euro relative alle plusvalenze realizzate sulla compravendita delle azioni Starbreeze.

Gli interessi passivi sono stati pari nel semestre a 535 mila Euro in calo di 1.428 mila Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. La voce è composta principalmente da differenze passive su cambi per 421 mila Euro, peraltro in calo di 377 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2016. Gli interessi passivi in senso stretto sono stati pari a 114 mila Euro in calo del 73,4% rispetto ai 429 mila Euro registrati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(35)	(310)	275	-88,6%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(73)	(115)	42	-36,8%
Interessi factoring	(6)	(4)	(2)	46,2%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(114)	(429)	315	-73,4%
Differenze passive su cambi	(421)	(798)	377	-47,3%
Oneri finanziari	0	(736)	736	n.s.
Totale interessi passivi	(535)	(1.963)	1.428	-72,7%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017	31 dicembre 2016	Variazioni	%
Imposte correnti	(430)	(3.090)	2.660	-86,1%
Imposte differite	195	72	123	n.s.
Totale imposte	(235)	(3.018)	2.783	-92,2%

Il decremento delle imposte rispetto al 31 dicembre 2016 è in linea con l'andamento reddituale del Gruppo al 31 dicembre 2017.

6. 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.

7. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

Per effetto della decisione di procedere alla vendita della partecipazione detenuta in Pipeworks Inc., per una quota del 12,5% con un'opzione concessa al compratore sulle restanti quote, i costi e ricavi relativi alla controllata sono stati esposti separatamente in calce al conto economico consolidato e separati dalle voci di conto economico delle altre società consolidate con il metodo integrale. Il settore operativo Sviluppo era costituito unicamente dalle attività svolte dalla controllata è stato pertanto omesso anche nel confronto con i medesimi dati dell'esercizio precedente. Il Gruppo è organizzato in sei settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2017 e 31 dicembre 2016. Per permettere una corretta comparazione i risultati al 31 dicembre 2016 sono stati riesposti coerentemente con nuova classificazione precedentemente citata.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2017

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	2.699	30.584	10.375	404	0	44.062
2	Rettifiche ricavi	0	(2.291)	(972)	(101)	0	(3.364)
3	Totale ricavi	2.699	28.293	9.403	303	0	40.698
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(4.396)	(6.680)	0	0	(11.076)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.283)	(1.212)	(671)	(24)	0	(3.190)
6	Royalties	(129)	(9.371)	0	(17)	0	(9.517)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(173)	737	0	0	564
8	Totale costo del venduto	(1.412)	(15.152)	(6.614)	(41)	0	(23.219)
9	Utile lordo (3+8)	1.287	13.141	2.789	262	0	17.479
10	Altri ricavi	718	294	12	0	67	1.091
11	Costi per servizi	(264)	(2.507)	(854)	(256)	(756)	(4.637)
12	Affitti e locazioni	(45)	(279)	(21)	(6)	(368)	(719)
13	Costi del personale	(1.591)	(4.360)	(754)	(460)	(1.826)	(8.991)
14	Altri costi operativi	(33)	(199)	(92)	(24)	(215)	(563)
15	Totale costi operativi	(1.933)	(7.345)	(1.721)	(746)	(3.165)	(14.910)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	72	6.090	1.080	(484)	(3.098)	3.660
17	Ammortamenti	(1.106)	(2.164)	(158)	(192)	(101)	(3.721)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(7)	(53)	0	(20)	(80)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	(0)
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.106)	(2.171)	(211)	(192)	(121)	(3.801)
22	Margine operativo (16+21)	(1.034)	3.919	869	(676)	(3.219)	(141)

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2016

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	3.866	47.535	10.475	404	(0)	62.280
2	Rettifiche ricavi	0	(2.335)	(895)	(224)	0	(3.454)
3	Totale ricavi	3.866	45.200	9.580	180	(0)	58.826
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	(9.067)	(6.620)	0	0	(15.687)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.264)	(2.276)	(252)	(92)	0	(4.884)
6	Royalties	(207)	(17.667)	0	(39)	0	(17.913)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	647	501	0	0	1.148
8	Totale costo del venduto	(2.471)	(28.363)	(6.371)	(131)	0	(37.336)
9	Utile lordo (3+8)	1.395	16.837	3.209	49	(0)	21.490
10	Altri ricavi	496	14	22	0	76	608
11	Costi per servizi	(474)	(3.356)	(854)	(631)	(720)	(6.035)
12	Affitti e locazioni	(33)	(293)	(23)	(6)	(373)	(728)
13	Costi del personale	(1.454)	(3.486)	(767)	(349)	(1.419)	(7.475)
14	Altri costi operativi	(34)	(247)	(92)	(22)	(746)	(1.141)
15	Totale costi operativi	(1.995)	(7.382)	(1.736)	(1.008)	(3.258)	(15.379)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(104)	9.469	1.495	(959)	(3.182)	6.719
17	Ammortamenti	(1.289)	(1.214)	(102)	(187)	(106)	(2.898)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	(405)	0	0	(405)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.289)	(1.214)	(507)	(187)	(106)	(3.303)
22	Margine operativo (16+21)	(1.393)	8.255	988	(1.146)	(3.288)	3.416

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 e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici e in caso di successo, possono avere una maggiore longevità: il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse del pubblico e così allungare il ciclo di vita del gioco.

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 nonché dalla neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che svolge le attività di sviluppo del 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

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.

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi e applicazioni software. 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 dalla società controllata Pipeworks Inc..

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. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
Europa	8.591	19%	19.382	31%	(10.791)	-56%
Americhe	22.615	51%	28.593	46%	(5.978)	-21%
Resto del mondo	2.077	5%	3.426	6%	(1.349)	-39%
Totale ricavi estero	33.283	75%	51.401	83%	(18.118)	-35%
Italia	10.779	25%	10.879	17%	(100)	-1%
Totale ricavi lordi consolidati	44.062	100%	62.280	100%	(18.218)	-29%

I ricavi estero sono stati pari al 76% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'83% al corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 35% rispetto al 31 dicembre 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 30.584 mila Euro pari al 92% del totale dei ricavi estero. Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2017		31 dicembre 2016		Variazioni	
Free to Play	2.699	8%	3.866	15%	(1.167)	-30,2%
Premium Games	30.584	92%	47.535	83%	(16.951)	-35,7%
Totale ricavi lordi estero	33.283	100%	51.401	100%	(18.118)	-35,2%

8. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

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

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Le operazioni relative al 31 dicembre 2017 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(7)	0	0	(138)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(368)
Matov LLC	0	124	0	0	0	(197)
Totale	0	759	(7)	0	0	(703)

Al 31 dicembre 2016 erano:

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

Il credito finanziario che Digital Bros S.p.A. vanta verso la Matov Imm. S.r.l. è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione degli uffici di Via Tortona 37 in Milano.

Il credito finanziario che la 505 Games (US) Inc. vanta nei confronti della Matov LLC è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione degli uffici di Calabasas, siti in California, sede di alcune controllate americane.

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 345 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.as. per gli uffici di Francheville ammontano nel periodo a 23 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla "Procedura delle operazioni con parti correlate" adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 408 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante per il periodo 2015-2017 con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l. e Game Network S.r.l.. L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

9. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale nel corso del periodo 1 luglio 2017- 31 dicembre 2017. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2017 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatta 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 idonea 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, 28 febbraio 2018

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe

RELAZIONE DI REVISIONE CONTABILE LIMITATA SUL BILANCIO SEMESTRALE ABBREVIATO CONSOLIDATO

**Agli Azionisti della
Digital Bros S.p.A.**

Introduzione

Abbiamo svolto la revisione contabile limitata del bilancio semestrale abbreviato consolidato, costituito dalla situazione patrimoniale-finanziaria consolidata, dal conto economico consolidato, dal conto economico complessivo consolidato, dal rendiconto finanziario consolidato, dal prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato e dalle relative note illustrative della Digital Bros S.p.A. e controllate ("Gruppo Digital Bros") al 31 dicembre 2017. Gli Amministratori sono responsabili per la redazione del bilancio semestrale abbreviato consolidato in conformità al principio contabile internazionale applicabile per l'informativa finanziaria infrannuale (IAS 34) adottato dall'Unione Europea. E' nostra la responsabilità di esprimere una conclusione sul bilancio semestrale abbreviato consolidato sulla base della revisione contabile limitata svolta.

Portata della revisione contabile limitata

Il nostro lavoro è stato svolto secondo i criteri per la revisione contabile limitata raccomandati dalla Consob con Delibera n. 10867 del 31 luglio 1997. La revisione contabile limitata del bilancio semestrale abbreviato consolidato consiste nell'effettuare colloqui, prevalentemente con il personale della società responsabile degli aspetti finanziari e contabili, analisi di bilancio ed altre procedure di revisione contabile limitata. La portata di una revisione contabile limitata è sostanzialmente inferiore rispetto a quella di una revisione contabile completa svolta in conformità ai principi di revisione internazionali (ISA Italia) e, conseguentemente, non ci consente di avere la sicurezza di essere venuti a conoscenza di tutti i fatti significativi che potrebbero essere identificati con lo svolgimento di una revisione contabile completa. Pertanto, non esprimiamo un giudizio sul bilancio semestrale abbreviato consolidato.

Conclusioni

Sulla base della revisione contabile limitata svolta, non sono pervenuti alla nostra attenzione elementi che ci facciano ritenere che il bilancio semestrale abbreviato consolidato del Gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2017 non sia stato redatto, in tutti gli aspetti significativi, in conformità al principio contabile internazionale applicabile per l'informativa finanziaria infrannuale (IAS 34) adottato dall'Unione Europea.

DELOITTE & TOUCHE S.p.A.



Marco Pessina
Socio

Milano, 1 marzo 2018

Ancona Bari Bergamo Bologna Brescia Cagliari Firenze Genova Milano Napoli Padova Parma Roma Torino Treviso Udine Verona

Sede Legale: Via Tortona, 25 - 20144 Milano | Capitale Sociale: Euro 10.328.220,00 i.v.

Codice Fiscale/Registro delle Imprese Milano n. 03049560166 - R.E.A. Milano n. 1720239 | Partita IVA: IT 03049560166

Il nome Deloitte si riferisce a una o più delle seguenti entità: Deloitte Touche Tohmatsu Limited, una società inglese a responsabilità limitata ("DTTL"), le member firm aderenti al suo network e le entità a esse correlate. DTTL e ciascuna delle sue member firm sono entità giuridicamente separate e indipendenti tra loro. DTTL (denominata anche "Deloitte Global") non fornisce servizi ai clienti. Si invita a leggere l'informativa completa relativa alla descrizione della struttura legale di Deloitte Touche Tohmatsu Limited e delle sue member firm all'indirizzo www.deloitte.com/about.

© Deloitte & Touche S.p.A.