



Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2018

(3° trimestre esercizio 2017/2018)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

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

Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società
all'indirizzo www.digitalbros.com nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice	
Cariche sociali e organi di controllo	4
Relazione sulla gestione	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Criteri di redazione	15
6. Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2018	16
7. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2018	21
8. Andamento per settori operativi	23
9. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2017/2018	32
10. Attività e passività potenziali	38
11. Eventi successivi alla chiusura del periodo	38
12. Evoluzione prevedibile della gestione	39
13. Altre informazioni	40
Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2018	43
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2018	45
Conto economico consolidato al 31 marzo 2018	46
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2018	48
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2018	50
Movimenti di patrimonio netto consolidato	
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2018	51
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	61

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 Resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 31 marzo 2018 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 10 maggio 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 nella società americana Pipeworks Inc. 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 sino al 23 febbraio 2018, data in cui è stata conclusa la vendita. A seguito della cessione il settore operativo Sviluppo ha cessato l'attività e pertanto il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

I videogiochi vengono normalmente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento internazionale. Il marchio utilizzato internazionalmente dal Gruppo mondiale è 505 Games.

Nel periodo le attività Premium Games sono state svolte 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 e/o applicazioni disponibili 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 Games, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità: il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse del pubblico e allungarne così il ciclo di vita.

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 società Hawken Entertainment Inc. che svolge le attività di sviluppo dei videogiochi della serie 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.

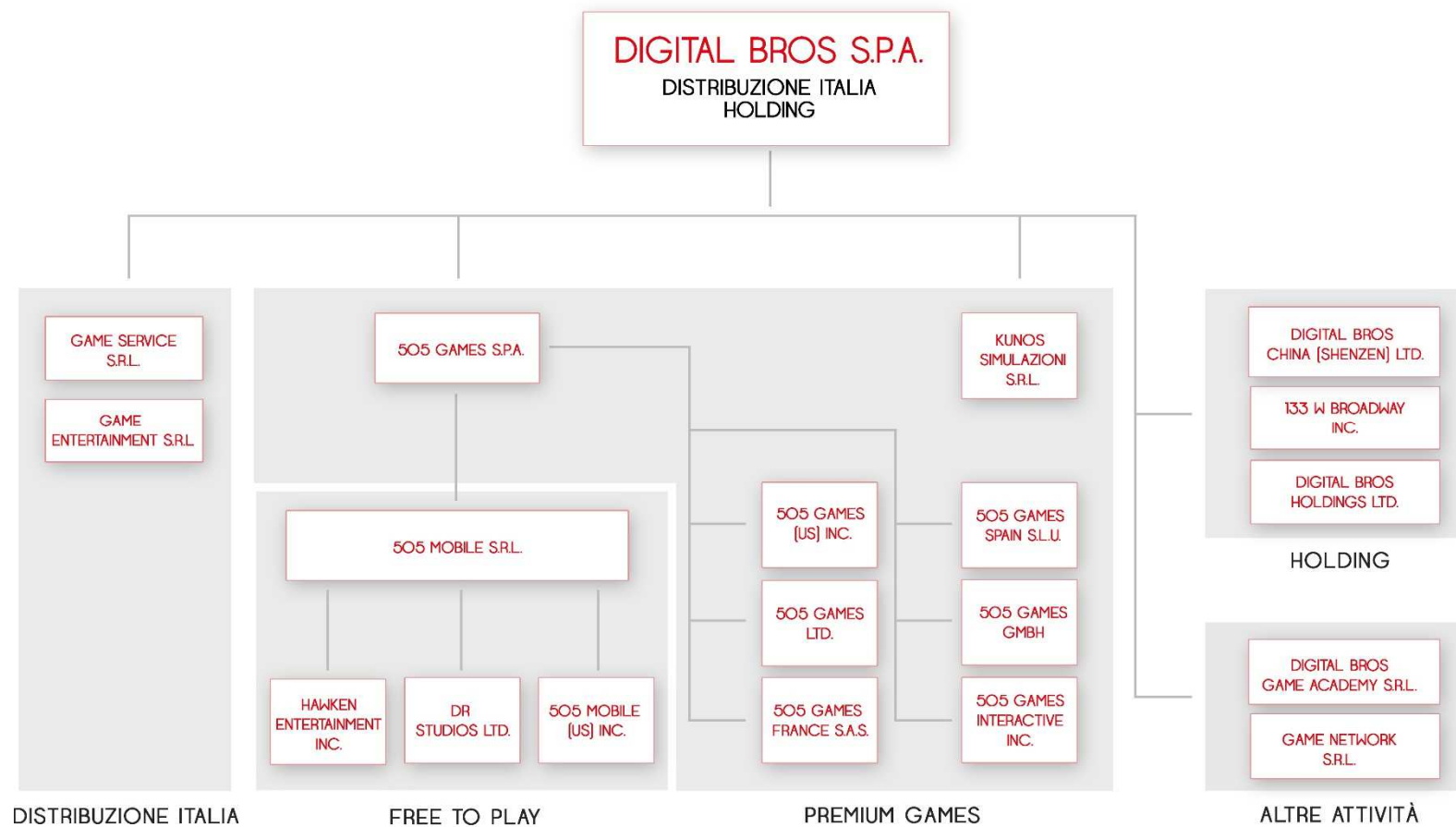
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico. Il Gruppo, a seguito della scarsa redditività della attività di gioco a pagamento su concessione, ha deciso di non partecipare al nuovo bando di gara per l'aggiudicazione della concessione per il futuro. A seguito di ciò il Gruppo interromperà le attività con concessione AAMS nel corso del mese di maggio 2018.

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 sito in Eugene, Oregon, USA, locato alla società americana Pipeworks Inc., precedentemente controllata dal Gruppo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

Di seguito l'organigramma societario al 31 marzo 2018:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2018



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⁾ Società ceduta il 23 febbraio 2018

Al 31 marzo 2018 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%	744
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	35%	423
Totale Partecipazioni in società collegate			1.279

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 supporto fisico per conto degli editori in appositi stabilimenti dedicati alla riproduzione del software. 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 direttamente o indirettamente 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 dalla politica di prodotto implementata 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 popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo 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.

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 campagne promozionali dei propri prodotti sui principali *marketplace* digitali 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 Games 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 particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti quali, ad esempio, Pokemon Go e Clash Royale. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium Games, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare significativi 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 al solo anno d'imposta 2012. Gli Amministratori, anche per effetto delle valutazioni dei professionisti incaricati, che vengono continuamente aggiornate, 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 si chiuderà al 30 giugno 2020. La medesima Assemblea ha altresì deliberato la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione, messo in pagamento il 13 dicembre 2017;
- in data 21 dicembre 2017 il Consiglio di amministrazione della Capogruppo. ha approvato la cessione del 12,5% delle quote detenute nella società controllata americana Pipeworks Inc. ad un gruppo di investitori guidato dalla società americana di private equity Northern Pacific Group 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 che è stata esercitata in data 23 febbraio 2018 attraverso il pagamento di ulteriori 5 milioni di Dollari statunitensi. Il saldo di 12,5 milioni di Dollari statunitensi verrà corrisposto in tre tranche così suddivise:
 - a) 2,5 milioni entro il 30 giugno 2018;
 - b) 5 milioni entro il 31 marzo 2021;
 - c) 5 milioni entro il 31 marzo 2022.

5. CRITERI DI REDAZIONE

Il Gruppo, perseguendo l'obiettivo strategico di focalizzare i propri investimenti sull'acquisizione di proprietà intellettuali, ha ceduto in data 23 febbraio 2018 la partecipazione detenuta nella società controllata di diritto americano Pipeworks Inc.. La società 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, a seguito del mutato contesto competitivo, l'attività della società è stata convertita nella realizzazione di applicazioni software con contenuti videoludici per conto di società industriali e/o commerciali e per effetto di ciò non presentava più quei contenuti strategici che invece aveva all'atto della sua acquisizione. Il processo di riconversione in applicazioni ha generato un considerevole miglioramento della redditività operativa della società che è stato poi espresso nell'effettivo prezzo di vendita pattuito.

A seguito della decisione di cedere la partecipazione di cui sopra il Gruppo ha effettuato il processo di consolidamento ed ha rappresentato i prospetti contabili seguendo quanto previsto dall'IFRS 5. Il principio contabile prevede che il conto economico al 31 marzo 2018 della Pipeworks Inc., ceduta in data 23 febbraio 2018, non concorra al risultato del periodo ripartito analiticamente 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. Questa include, oltre a quanto sopra, la plusvalenza relativa alla cessione della partecipazione, i costi accessori e il relativo effetto fiscale. Il principio IFRS 5 richiede altresì che il conto economico del periodo precedente venga riesposto in modo tale 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 un apposito paragrafo delle presenti note esplicative viene fornito il dettaglio analitico del contenuto della voce Risultato netto delle attività destinate alla vendita.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 MARZO 2018

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	61.968	107,6%	92.173	105,8%	(30.205)	-32,8%
2	Rettifiche ricavi	(4.370)	-7,6%	(4.700)	-5,8%	330	-7,0%
3	Totale ricavi netti	57.598	100,0%	87.473	100,0%	(29.875)	-34,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.464)	-28,6%	(24.857)	-26,7%	8.393	-33,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.016)	-8,7%	(6.818)	-8,3%	1.802	-26,4%
6	Royalties	(12.399)	-21,5%	(27.379)	-30,5%	14.980	-54,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.101	3,6%	3.404	2,0%	(1.303)	-38,3%
8	Totale costo del venduto	(31.778)	-55,2%	(55.650)	-63,5%	23.872	-42,9%
9	Utile lordo (3+8)	25.820	44,8%	31.823	36,5%	(6.003)	-18,9%
10	Altri ricavi	2.084	3,6%	939	1,0%	1.145	n.s.
11	Costi per servizi	(6.748)	-11,7%	(8.943)	-10,3%	2.195	-24,5%
12	Affitti e locazioni	(1.078)	-1,9%	(1.104)	-1,2%	26	-2,4%
13	Costi del personale	(13.759)	-23,9%	(11.671)	-12,7%	(2.088)	17,9%
14	Altri costi operativi	(847)	-1,5%	(1.454)	-1,9%	607	-41,7%
15	Totale costi operativi	(22.432)	-38,9%	(23.172)	-26,1%	740	-3,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.472	9,5%	9.590	11,4%	(4.118)	-42,9%
17	Ammortamenti	(5.637)	-9,8%	(4.502)	-5,2%	(1.135)	25,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(81)	-0,1%	(432)	-0,7%	351	-81,2%
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	(5.718)	-9,9%	(4.934)	-5,9%	(784)	15,9%
22	Margine operativo (16+21)	(246)	-0,4%	4.656	5,5%	(4.902)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.059	1,8%	8.155	14,8%	(7.096)	-87,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(967)	-1,7%	(2.398)	-3,3%	1.431	-59,7%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	92	0,2%	5.757	11,5%	(5.665)	-98,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(154)	-0,3%	10.413	17,0%	(10.567)	n.s.
27	Imposte correnti	(596)	-1,0%	(3.490)	-5,3%	2.894	-82,9%
28	Imposte differite	337	0,6%	143	0,2%	194	n.s.
29	Totale imposte	(259)	-0,5%	(3.347)	-5,0%	3.088	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(413)	-0,7%	7.066	11,9%	(7.479)	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	12.427	21,6%	718	0,8%	11.709	n.s.
	Utile netto	12.014	20,9%	7.784	8,9%	4.230	54,3%

Utile netto per azione

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base	(0,03)	0,50	(0,53)	n.s.
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base	0,87	0,05	0,82	n.s.
33	Utile per azione base totale	0,84	0,55	0,29	52,7%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito	(0,03)	0,50	(0,53)	n.s.
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito	0,87	0,05	0,82	n.s.
34	Utile per azione base diluito	0,84	0,55	0,29	52,7%

I risultati economici al 31 marzo 2018, così come previsto, non si discostano significativamente da quanto già riportato nei precedenti trimestri, in assenza di significativi lanci di nuovi videogiochi Premium Games e Free to Play. Per effetto di ciò i ricavi lordi del Gruppo sono stati nel periodo pari a 61.968 mila Euro, in diminuzione del 32,8%, rispetto ai 92.173 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 57.598 mila Euro, in diminuzione del 34,2% rispetto ai 87.473 mila Euro realizzati al 31 marzo 2017.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 marzo 2018 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2018	2017	Variazioni		2018	2017	Variazioni	
Premium Games	43.124	70.749	(27.625)	-39,0%	40.505	67.740	(27.234)	-40,2%
Distribuzione Italia	14.053	14.959	(906)	-6,1%	12.455	13.598	(1.144)	-8,4%
Free to Play	4.188	5.845	(1.657)	-28,3%	4.188	5.845	(1.657)	-28,3%
Altre Attività	603	620	(17)	-2,7%	450	290	160	55,5%
Totale ricavi lordi	61.968	92.173	(30.205)	-32,8%	57.598	87.473	(29.875)	-34,2%

Il settore operativo Premium Games ha realizzato nel periodo un fatturato pari a 43.124 mila Euro, in calo di 27.625 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente che aveva beneficiato del lancio internazionale delle versioni console del videogioco Assetto Corsa e delle vendite derivanti dal videogioco Rocket League per un totale di oltre 33 milioni di Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
PAYDAY 2	6.955	10.050	(3.095)
Terraria	5.862	10.718	(4.856)
Assetto Corsa	4.675	10.339	(5.664)
Portal Knights	4.657	1.504	3.153
Sniper Elite V3	2.047	4.586	(2.539)
How to Survive	1.196	1.774	(578)
Abzu	871	4.218	(3.347)
Prodotti <i>retail</i>	14.302	23.197	(8.895)
Altri prodotti	2.559	4.363	(1.804)
Totale ricavi lordi Premium Games	43.124	70.749	(27.625)

Positiva la performance dei videogiochi con marchio Portal Knights per effetto del lancio delle versioni per Nintendo Switch e per le piattaforme mobile. La distribuzione internazionale sul solo canale

distributivo *retail* di prodotti di editori internazionali che non dispongono di una rete distributiva, ha prodotto ricavi per 14.302 mila Euro, circa il 33% dei ricavi del settore operativo, con il lancio di 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.

Le migliori performance in valore assoluto sono state realizzate dai videogiochi Terraria e PAYDAY2 nelle differenti versioni che hanno generato ricavi congiuntamente per circa 12,8 milioni di Euro. Questo nonostante siano passati anni dalla loro uscita sul mercato.

I ricavi della Distribuzione Italia sono diminuiti del 6,1% rispetto a quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, per effetto di un significativo calo delle vendite delle carte collezionabili sul canale distributivo edicola.

Nel settore operativo Free to Play i ricavi sono scesi del 28,3% nonostante i ricavi del videogioco Gems of War siano rimasti pressoché stabili nel periodo. La contrazione maggiore è relativa al videogioco Hawken. La proprietà intellettuale Hawken è stata acquisita dal Gruppo nel corso del passato esercizio, attualmente è in essere un processo d'investimento per lo sviluppo di una seconda versione del videogioco che si ritiene possa avere grosse potenzialità e, pertanto, la focalizzazione sul nuovo sviluppo ha comportato la dismissione della versione precedente.

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 603 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..

La contrazione dell'utile lordo è stata limitata al 18,9%, pari a 6.003 mila Euro, per effetto di una riduzione del costo del venduto del periodo percentualmente superiore alla riduzione dei ricavi.

L'investimento in proprietà intellettuali realizzate internamente da società del Gruppo ha determinato un aumento degli altri ricavi di 1.145 mila Euro, da 939 mila Euro a 2.084 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 rispettivamente del 24,5% e del 41,7% in correlazione con l'andamento dei ricavi. La dinamica dei costi del personale, in crescita del 17,9%, è stata completamente asincrona rispetto ai ricavi riflettendo l'investimento in risorse umane che il Gruppo sta effettuando per gestire il processo di crescita a seguito delle grosse produzioni di videogiochi attualmente in corso e che usciranno sul mercato a partire dal prossimo esercizio. Per effetto di ciò la diminuzione dei costi operativi ha comportato un calo del margine operativo lordo del 42,9%.

I costi operativi non monetari aumentano di 784 mila Euro principalmente per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo per 1.135 mila Euro effetto della politica d'investimento. Il margine operativo si decrementa pertanto di 4.902 mila Euro attestandosi a 246 mila Euro negativi rispetto ai 4.656 mila Euro positivi del 31 marzo 2017.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 92 mila Euro contro i 5.757 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio che aveva beneficiato della plusvalenza realizzata sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 6.891 mila Euro.

La perdita ante imposte al 31 marzo 2018 è stata pari a 154 mila Euro in peggioramento di 10.567 mila Euro rispetto ai 10.413 mila Euro positivi realizzati al 31 marzo 2017. La perdita netta delle attività continuative è pari a 413 mila Euro in peggioramento di 7.479 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.066 mila Euro realizzato al 31 marzo 2017.

La plusvalenza realizzata a seguito della vendita della partecipazione non strategica in Pipeworks Inc. è stata pari a 13.945 mila Euro ridotta a 12.427 mila Euro dai costi accessori e incrementati dai risultati della società partecipata realizzati sino al 23 febbraio 2018.

L'utile netto consolidato è pari a 12.014 mila Euro in aumento di 4.230 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.784 mila Euro realizzato al 31 marzo 2017.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,84 Euro rispetto all'utile per azione di 0,55 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Conto economico delle attività destinate alla vendita

Il dettaglio delle voci che compongono l'utile netto delle attività destinate alla vendita al 31 marzo 2018 comparato con il medesimo al 31 marzo 2017 è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.675	6.839	(1.164)	-17,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.675	6.839	(1.164)	-17,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.342)	(577)	(765)	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	(1.342)	(577)	(765)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	4.333	6.262	(1.929)	-30,8%
10	Altri ricavi	769	494	275	55,7%
11	Costi per servizi	(1.926)	(294)	(1.632)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(92)	0	(92)	n.s.
13	Costi del personale	(3.849)	(4.535)	686	-15,1%
14	Altri costi operativi	(97)	(103)	6	-5,5%
15	Totale costi operativi	(5.964)	(4.933)	(1.032)	20,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(862)	1.823	(2.685)	n.s.
17	Ammortamenti	(578)	(446)	(132)	29,7%
18	Accantonamenti	0	0	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(90)	0	(90)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	13.945	0	13.945	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	13.277	(446)	13.723	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	12.415	1.378	11.037	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	0	0	0	0,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	0	0	0	0,0%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	0	0	0	0,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	12.415	1.378	11.037	n.s.
27	Imposte correnti	(54)	(786)	732	-93,1%
28	Imposte differite	66	127	(61)	-47,9%
29	Totale imposte	12	(660)	672	n.s.
30	Utile netto (26+29)	12.427	718	11.709	n.s.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2018

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.902	6.619	(717)	-10,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.009	18.867	(2.858)	-15,1%
4	Partecipazioni	1.279	1.345	(66)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.158	1.052	8.106	n.s.
6	Imposte anticipate	2.855	2.807	48	1,7%
	Totale attività non correnti	35.203	30.690	4.513	14,7%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(530)	(545)	15	-2,7%
8	Fondi non correnti	(80)	(79)	(1)	1,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(624)	14	-2,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	14.916	12.815	2.101	16,4%
11	Crediti commerciali	34.749	36.763	(2.014)	-5,5%
12	Crediti tributari	3.784	2.064	1.720	83,3%
13	Altre attività correnti	5.436	3.263	2.173	66,6%
14	Debiti verso fornitori	(18.544)	(27.680)	9.136	-33,0%
15	Debiti tributari	(1.828)	(5.736)	3.908	-68,1%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.266)	(3.954)	2.688	-68,0%
	Totale capitale circolante netto	36.393	16.681	19.712	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(20.094)	(19.805)	(289)	1,5%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(43.124)	(33.265)	(9.859)	29,6%
	Totale patrimonio netto	(68.922)	(58.774)	(10.148)	17,3%
	Totale attività nette	2.064	(12.027)	14.091	n.s.
22	Disponibilità liquide	3.995	12.136	(8.141)	-67,1%
23	Debiti verso banche correnti	(3.258)	(1.942)	(1.316)	67,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(390)	950	(1.340)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	347	11.144	(10.797)	-96,9%
25	Attività finanziarie non correnti	1.332	1.306	26	2,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(3.714)	(383)	(3.331)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(29)	(40)	11	-28,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.411)	883	(3.294)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(2.064)	12.027	(14.091)	n.s.

Le attività non correnti si incrementano di 4.513 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 per effetto dell'iscrizione del credito di 10 milioni di Dollari statunitensi con scadenza oltre i 12 mesi relativo alla cessione della società Pipeworks Inc., ridotto degli ammortamenti effettuati sulle immobilizzazioni immateriali.

Il capitale circolante netto si incrementa di 19.712 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 principalmente per effetto di minori debiti verso fornitori per 9.136 mila Euro e minori debiti tributari per 3.908 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2017 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	14.916	12.815	2.101	16,4%
Crediti commerciali	34.749	36.763	(2.014)	-5,5%
Crediti tributari	3.784	2.064	1.720	83,3%
Altre attività correnti	5.436	3.263	2.173	66,6%
Debiti verso fornitori	(18.544)	(27.680)	9.136	-33,0%
Debiti tributari	(1.828)	(5.736)	3.908	-68,1%
Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
Altre passività correnti	(1.266)	(3.954)	2.688	-68,0%
Totale capitale circolante netto	36.393	16.681	19.712	n.s.

La posizione finanziaria netta è negativa per 2.064 mila Euro, in diminuzione di 14.091 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 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
Disponibilità liquide	3.995	12.136	(8.141)	-67,1%
Debiti verso banche correnti	(3.258)	(1.942)	(1.316)	67,8%
Altre attività e passività finanziarie correnti	(390)	950	(1.340)	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	347	11.144	(10.797)	-96,9%
Attività finanziarie non correnti	1.332	1.306	26	2,0%
Debiti verso banche non correnti	(3.714)	(383)	(3.331)	n.s.
Altre passività finanziarie non correnti	(29)	(40)	11	-28,7%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.411)	883	(3.294)	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	(2.064)	12.027	(14.091)	n.s.

La posizione finanziaria netta, in linea con le attese, è negativa per 2.064 mila Euro e presenta una diminuzione di 14.091 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017, per effetto dei significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita nei prossimi esercizi.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	43.124	106,5%	70.749	104,4%	(27.625)	-39,0%
2	Rettifiche ricavi	(2.619)	-6,5%	(3.009)	-4,4%	390	-13,0%
3	Totale ricavi netti	40.505	100,0%	67.740	100,0%	(27.235)	-40,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.458)	-15,9%	(14.683)	-21,7%	8.225	-56,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.206)	-5,4%	(3.044)	-4,5%	838	-27,5%
6	Royalties	(12.236)	-30,2%	(27.114)	-40,0%	14.878	-54,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(117)	-0,3%	2.098	3,1%	(2.215)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(21.017)	-51,9%	(42.743)	-63,1%	21.726	-50,8%
9	Utile lordo (3+8)	19.488	48,1%	24.997	36,9%	(5.509)	-22,0%
10	Altri ricavi	910	2,2%	22	0,0%	888	n.s.
11	Costi per servizi	(3.687)	-9,1%	(4.885)	-7,2%	1.198	-24,5%
12	Affitti e locazioni	(424)	-1,0%	(447)	-0,7%	23	-5,1%
13	Costi del personale	(6.820)	-16,8%	(5.317)	-7,8%	(1.503)	28,3%
14	Altri costi operativi	(288)	-0,7%	(368)	-0,5%	80	-21,8%
15	Totale costi operativi	(11.219)	-27,7%	(11.017)	-16,3%	(202)	1,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.179	22,7%	14.002	20,7%	(4.823)	-34,4%
17	Ammortamenti	(3.335)	-8,2%	(1.849)	-2,7%	(1.486)	80,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(8)	0,0%	0	0,0%	(8)	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	(3.343)	-8,3%	(1.849)	-2,7%	(1.494)	80,8%
22	Margine operativo (16+21)	5.836	14,4%	12.153	17,9%	(6.317)	-52,0%

I risultati economici al 31 marzo 2018, così come previsto, non si discostano significativamente da quanto già riportato nei precedenti trimestri, in assenza di significativi lanci di nuovi videogiochi. I ricavi lordi del settore operativo sono stati nel periodo pari a 43.124 mila Euro, in diminuzione del 39%, rispetto ai 70.749 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 40.505 mila Euro, in diminuzione del 40,2% rispetto ai 67.740 mila Euro realizzati al 31 marzo 2017.

Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
PAYDAY 2	6.955	10.050	(3.095)
Terraria	5.862	10.718	(4.856)
Assetto Corsa	4.675	10.339	(5.664)
Portal Knights	4.657	1.504	3.153
Sniper Elite V3	2.047	4.586	(2.539)
How to Survive	1.196	1.774	(578)
Abzu	871	4.218	(3.347)
Prodotti <i>retail</i>	14.302	23.197	(8.895)
Altri prodotti	2.559	4.363	(1.804)
Totale ricavi lordi Premium Games	43.124	70.749	(27.625)

La distribuzione internazionale sul solo canale distributivo *retail* di prodotti di editori internazionali ha prodotto dei ricavi per 14.302 mila Euro, circa il 33% 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 videogioco Rocket League, per effetto della retrocessione dei diritti del videogioco stesso avvenuta con effetto 30 giugno 2017.

Le migliori performance in valore assoluto sono state realizzate dai videogiochi Terraria e PAYDAY2 nelle differenti versioni che hanno generato ricavi congiuntamente per circa 12,8 milioni di Euro. Questo nonostante siano passati anni dalla loro uscita sul mercato.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	20.892	41.987	(21.095) -50,2%
Ricavi da distribuzione digitale	19.886	25.300	(5.414) -21,4%
Ricavi da sublicensing	2.346	3.462	(1.116) -32,2%
Totale ricavi Premium Games	43.124	70.749	(27.625) -39,0%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2018 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Sony Playstation Network	6.713	10.642	(3.929) -36,9%
Microsoft Xbox Live	5.680	6.771	(1.091) -16,1%
Steam	4.314	4.417	(103) -2,3%
I Tunes	1.052	1.433	(381) -26,6%
Google	612	714	(102) -14,3%
Altri <i>marketplace</i>	1.515	1.323	192 14,5%
Totale ricavi da distribuzione digitale	19.886	25.300	(5.414) -21,4%

Le rettifiche ricavi si decrementano da 3.009 mila Euro a 2.619 mila Euro al 31 marzo 2018. La voce comprende la stima di note credito che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela *retail* nel prossimo futuro per prodotti rimasti invenduti sul canale distributivo.

La percentuale delle rettifiche ricavi sui ricavi lordi da distribuzione *retail* è stata pari nel periodo al 12,5% in linea con quelle che sono le normali attese. Il particolare successo riscontrato dal videogioco Rocket League aveva permesso di limitare tale rapporto al 7,1% nel corrispondente periodo dello scorso esercizio.

La diminuzione dei ricavi netti del settore operativo è stata pari al 40,2%.

I costi per royalty sono stati pari a 12.236 mila Euro rispetto ai 27.114 mila Euro registrati al 31 marzo 2017. La diminuzione del 54,9% è da leggersi nel contesto della riduzione dei ricavi ma anche nell'incremento dei costi operativi non monetari di 1.494 mila Euro per effetto del maggior peso delle vendite relative a videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo e che diversamente dagli altri prodotti prevede un minor impatto in termini di royalty.

Il costo del venduto si decrementa di 21.726 mila Euro determinando pertanto un utile lordo del settore operativo di 19.488 mila Euro rispetto ai 24.997 mila Euro del 31 marzo 2017.

I costi per servizi e gli altri costi operativi sono stati in diminuzione rispettivamente del 24,5% e del 21,8% in correlazione con l'andamento dei ricavi. La dinamica dei costi del personale, in crescita del 28,3%, è stata completamente asincrona rispetto ai ricavi riflettendo l'investimento in risorse umane che il Gruppo sta effettuando per gestire il processo di crescita a seguito delle grosse produzioni di videogiochi attualmente in corso e che usciranno sul mercato a partire dal prossimo esercizio. Per effetto di ciò la diminuzione dei costi operativi ha comportato un calo del margine operativo lordo del 34,4%.

Il margine operativo è stato pari a 5.836 mila Euro rispetto ai 12.153 mila Euro al 31 marzo 2017.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.188	100,0%	5.845	100,0%	(1.657)	-28,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.188	100,0%	5.845	100,0%	(1.657)	-28,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.791)	-42,8%	(3.112)	-53,2%	1.321	-42,5%
6	Royalties	(135)	-3,2%	(207)	-3,5%	72	-35,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.926)	-46,0%	(3.319)	-56,8%	1.393	-42,0%
9	Utile lordo (3+8)	2.262	54,0%	2.526	43,2%	(264)	-10,4%
10	Altri ricavi	1.053	25,1%	776	13,3%	277	35,8%
11	Costi per servizi	(399)	-9,5%	(844)	-14,4%	445	-52,7%
12	Affitti e locazioni	(65)	-1,6%	(49)	-0,8%	(16)	33,0%
13	Costi del personale	(2.276)	-54,4%	(2.372)	-40,6%	96	-4,0%
14	Altri costi operativi	(55)	-1,3%	(55)	-0,9%	0	0,0%
15	Totale costi operativi	(2.795)	-66,7%	(3.320)	-56,8%	525	-15,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	520	12,4%	(18)	-0,3%	538	n.s.
17	Ammortamenti	(1.616)	-38,6%	(2.020)	-34,6%	404	-20,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(27)	-0,5%	27	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	(1.616)	-38,6%	(2.047)	-35,0%	431	-21,1%
22	Margine operativo (16+21)	(1.096)	-26,2%	(2.065)	-35,3%	969	-46,9%

Nel settore operativo Free to Play non sono stati lanciati nuovi prodotti nel periodo. I ricavi sono scesi del 28,3%. L'attività del periodo è stata principalmente rivolta allo sviluppo interno della seconda versione del videogioco Hawken i cui costi relativi sono stati capitalizzati e classificati 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 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Gems of War	2.404	2.476	(72)
Battle Islands	1.142	1.893	(751)
Prominence Poker	514	838	(324)
Hawken	97	569	(472)
Altri prodotti	31	69	(38)
Totale ricavi Free to Play	4.188	5.845	(1.657)

La quota significativa è stata realizzata dal videogioco Gems of War i cui ricavi sono rimasti pressoché stabili nel periodo. La contrazione più evidente è relativa al videogioco Hawken. La proprietà intellettuale Hawken è stata acquisita dal Gruppo nel corso del passato esercizio; attualmente è in essere un processo d'investimento per lo sviluppo di una seconda versione del videogioco che si ritiene possa avere grosse potenzialità e, pertanto, la focalizzazione sul nuovo sviluppo ha comportato la dismissione della versione precedente.

La significativa riduzione dei costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita in misura superiore alla riduzione dei ricavi è effetto sia di minori spese sulle attività di live support che nel passato esercizio erano necessarie 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 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Live support	1.081	1.988	(907)
Quality assurance	176	231	(55)
Hosting	389	685	(296)
Altro	145	208	(63)
Totale	1.791	3.112	(1.321)

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 445 mila Euro e i secondi di 96 mila Euro.

Gli ammortamenti si decrementano di 404 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	73	327	(254)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	1.531	1.669	(138)
Ammortamento immobilizzazioni materiali	12	24	(12)
Totale ammortamenti	1.616	2.020	(404)

La diminuzione degli ammortamenti relativi a Battle Islands è determinata dal completamento del periodo di ammortamento dell'avviamento iscritto a seguito dell'acquisizione di DR Studios Ltd. 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 1.096 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 2.065 mila Euro registrata al 31 marzo 2017.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	14.053	112,8%	14.959	110,0%	(906)	-6,1%
2	Rettifiche ricavi	(1.598)	-12,8%	(1.361)	-10,0%	(237)	17,4%
3	Totale ricavi netti	12.455	100,0%	13.598	100,0%	(1.143)	-8,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.006)	-80,3%	(10.174)	-74,8%	168	-1,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(981)	-7,9%	(517)	-3,8%	(464)	89,7%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.218	17,8%	1.306	9,6%	912	69,9%
8	Totale costo del venduto	(8.769)	-70,4%	(9.385)	-69,0%	616	-6,6%
9	Utile lordo (3+8)	3.686	29,6%	4.213	31,0%	(527)	-12,5%
10	Altri ricavi	17	0,1%	28	0,2%	(11)	-40,3%
11	Costi per servizi	(1.251)	-10,0%	(1.251)	-9,2%	0	0,0%
12	Affitti e locazioni	(30)	-0,2%	(33)	-0,2%	3	-9,7%
13	Costi del personale	(1.114)	-8,9%	(1.183)	-8,7%	69	-5,8%
14	Altri costi operativi	(139)	-1,1%	(156)	-1,1%	17	-11,1%
15	Totale costi operativi	(2.534)	-20,3%	(2.623)	-19,3%	89	-3,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.169	9,4%	1.618	11,9%	(449)	-27,7%
17	Ammortamenti	(238)	-1,9%	(184)	-1,3%	(54)	29,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(53)	-0,4%	(405)	-3,0%	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	(291)	-2,3%	(589)	-4,3%	298	-50,6%
22	Margine operativo (16+21)	878	7,0%	1.029	7,6%	(151)	-14,7%

I ricavi della Distribuzione Italia sono diminuiti del 6,1% rispetto a quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, per effetto di un significativo calo delle vendite delle carte collezionabili sul canale distributivo edicola.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	9.103	9.230	(127)	-1,4%
Distribuzione videogiochi per PC	227	604	(377)	-62,4%
Distribuzione carte collezionabili	4.295	4.726	(431)	-9,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	428	399	29	7,3%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	14.053	14.959	(905)	-6,0%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	209.072	6.792	196.269	6.435	6,5%	5,5%
Sony Playstation 3	38.395	607	38.147	908	0,7%	-33,1%
Microsoft Xbox One	38.663	1.105	34.926	1.174	10,7%	-5,8%
Microsoft Xbox 360	22.701	281	25.090	416	-9,5%	-32,6%
Nintendo Switch	10.274	288	0	0	n.s.	n.s.
Altre console	13.296	29	67.626	297	n.s.	n.s.
Totale ricavi console	332.401	9.103	362.058	9.230	-8,2%	-1,4%

In linea con il ciclo di vita delle console, l'andamento dei ricavi per le piattaforme più recenti, Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox One, è stato significativamente migliore rispetto a quello delle console in fase di avanzata maturità, con un incremento del 5,5% dei ricavi generati dalla vendite di videogiochi per la piattaforma Sony Playstation 4 e una diminuzione limitata al 5,8% dei ricavi da Microsoft Xbox One.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un decremento del 9,1% pari a 431 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 12.455 mila Euro, in diminuzione dell'8,4% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto è diminuito del 6,6%, in linea con l'andamento dei ricavi.

I costi operativi sono sostanzialmente invariati e pari a 2.534 mila Euro.

I costi operativi non monetari si decrementano di 298 mila Euro per effetto di minori accantonamenti al fondo svalutazione crediti per 352 mila Euro parzialmente compensati da maggiori ammortamenti per 54 mila Euro.

Il margine operativo del settore operativo è stato pari a 878 mila Euro, in diminuzione rispetto ai 1.029 mila Euro del 31 marzo 2017.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	603	134,0%	620	214,1%	(17)	-2,7%
2	Rettifiche ricavi	(153)	-34,0%	(330)	-114,1%	177	-53,6%
3	Totale ricavi netti	450	100,0%	290	100,0%	160	55,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	(0)	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(38)	-8,4%	(145)	-50,0%	107	-73,8%
6	Royalties	(28)	-6,2%	(58)	-20,0%	30	-51,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(66)	-14,8%	(203)	-70,2%	137	-67,3%
9	Utile lordo (3+8)	384	85,2%	87	30,2%	297	n.s.
10	Altri ricavi	(0)	-0,1%	0	0,0%	(0)	0,0%
11	Costi per servizi	(353)	-78,4%	(799)	-275,9%	446	-55,8%
12	Affitti e locazioni	(9)	-1,9%	(15)	-5,1%	6	-40,8%
13	Costi del personale	(630)	-139,9%	(615)	-212,3%	(15)	2,4%
14	Altri costi operativi	(47)	-10,4%	(36)	-12,5%	(11)	28,7%
15	Totale costi operativi	(1.039)	-230,8%	(1.465)	-505,9%	426	-29,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(655)	-145,6%	(1.378)	-476,0%	723	-52,4%
17	Ammortamenti	(289)	-64,3%	(282)	-97,5%	(7)	2,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(289)	-64,3%	(282)	-97,5%	(7)	2,5%
22	Margine operativo (16+21)	(944)	-209,6%	(1.660)	-573,1%	716	-43,1%

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 603 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.

I costi operativi si decrementano di 426 mila Euro da 1.465 mila Euro a 1.039 mila Euro per effetto dei minori costi sostenuti per i servizi relativi a Fantasfida.

Il margine operativo è stato negativo per 944 mila Euro rispetto al margine negativo di 1.660 mila Euro registrato al 31 marzo 2017, in miglioramento di 716 mila Euro.

L'effetto delle attività del Daily Fantasy Sport Fantasfida sul margine operativo è stato pari a 881 mila Euro negativi. A seguito della decisione del Gruppo di non partecipare al nuovo bando di gara per l'aggiudicazione della concessione per il futuro, le attività su concessione AAMS saranno interrotte nel corso del mese di maggio 2018 e pertanto tale perdita non sarà ripetibile.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		31 marzo 2018		31 marzo 2017		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	104	0,0%	113	0,0%	(9)	-7,9%
11	Costi per servizi	(1.058)	0,0%	(1.164)	0,0%	106	-9,1%
12	Affitti e locazioni	(550)	0,0%	(560)	0,0%	10	-1,8%
13	Costi del personale	(2.919)	0,0%	(2.184)	0,0%	(735)	33,7%
14	Altri costi operativi	(318)	0,0%	(839)	0,0%	521	-62,0%
15	Totale costi operativi	(4.845)	0,0%	(4.747)	0,0%	(98)	2,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.741)	0,0%	(4.634)	0,0%	(107)	2,3%
17	Ammortamenti	(159)	0,0%	(167)	0,0%	8	-5,0%
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	(179)	0,0%	(167)	0,0%	(12)	7,1%
22	Margine operativo (16+21)	(4.920)	0,0%	(4.801)	0,0%	(119)	2,5%

I costi operativi sono stati pari a 4.845 mila Euro, in aumento di 98 mila Euro rispetto al passato esercizio per effetto di maggiori costi del personale per 735 mila Euro parzialmente compensati da minori altri costi operativi per 521 mila Euro.

Gli altri costi operativi nello scorso periodo includevano 516 mila Euro relativi alle commissioni sostenute dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla compravendita delle azioni Starbreeze, mentre l'incremento dei costi del personale del periodo è legato al piano di stock option deliberato nella seconda metà dello scorso esercizio.

9. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2017/2018

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2017/2018		3° trimestre 2016/2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	17.906	106,0%	29.893	105,8%	(11.987)	-40,1%
2	Rettifiche ricavi	(1.006)	-6,0%	(1.246)	-5,8%	240	-19,3%
3	Totale ricavi netti	16.900	100,0%	28.647	100,0%	(11.748)	-41,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.388)	-31,9%	(9.170)	-26,7%	3.782	-41,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.826)	-10,8%	(1.934)	-8,3%	108	-5,6%
6	Royalties	(2.882)	-17,1%	(9.466)	-30,5%	6.584	-69,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.537	9,1%	2.256	2,0%	(719)	-31,9%
8	Totale costo del venduto	(8.559)	-50,6%	(18.315)	-63,5%	9.755	-53,3%
9	Utile lordo (3+8)	8.341	49,4%	10.333	36,5%	(1.991)	-19,3%
10	Altri ricavi	993	5,9%	330	1,0%	663	n.s.
11	Costi per servizi	(2.111)	-12,5%	(2.908)	-10,3%	797	-27,4%
12	Affitti e locazioni	(359)	-2,1%	(376)	-1,2%	16	-4,4%
13	Costi del personale	(4.768)	-28,2%	(4.196)	-12,7%	(572)	13,6%
14	Altri costi operativi	(284)	-1,7%	(313)	-1,9%	30	-9,4%
15	Totale costi operativi	(7.522)	-44,5%	(7.793)	-26,1%	270	-3,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.812	10,7%	2.871	11,4%	(1.059)	-36,9%
17	Ammortamenti	(1.916)	-11,3%	(1.604)	-5,2%	(312)	19,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1)	0,0%	(27)	-0,7%	26	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	(1.917)	-11,3%	(1.631)	-5,9%	(286)	17,5%
22	Margine operativo (16+21)	(105)	-0,6%	1.240	5,5%	(1.345)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	296	1,8%	(571)	14,8%	867	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(432)	-2,6%	(435)	-3,3%	3	-0,7%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(136)	-0,8%	(1.006)	11,5%	870	-86,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(241)	-1,4%	235	17,0%	(476)	n.s.
27	Imposte correnti	(166)	-1,0%	(401)	-5,3%	235	-58,7%
28	Imposte differite	142	0,8%	71	0,2%	71	n.s.
29	Totale imposte	(24)	-0,1%	(329)	-5,0%	305	-92,6%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(265)	-1,6%	(93)	11,9%	(172)	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	12.261	72,6%	482	1,7%	11.779	n.s.
	Utile netto	11.996	71,0%	389	1,4%	11.607	n.s.

I ricavi del terzo trimestre dell'esercizio sono pari a 17.906 mila Euro, in diminuzione di 11.987 mila Euro rispetto ai 29.893 mila Euro dello scorso esercizio.

La diminuzione del costo del venduto, pari al 53,3%, è stata superiore percentualmente alla diminuzione dei ricavi, permettendo così di contenere la riduzione dell'utile lordo al 19,3%, pari a 1.991 mila Euro.

I costi operativi sono sostanzialmente in linea attestandosi a 7.522 mila Euro per effetto di maggiori costi del personale.

Il margine operativo è stato negativo per 105 mila Euro rispetto ai 1.240 mila Euro positivi realizzati nel terzo trimestre del passato esercizio.

La perdita netta delle attività continuative del trimestre è stata pari a 265 mila Euro a fronte di una perdita netta di 93 mila Euro registrata nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

L'utile netto delle attività destinate alla vendita del trimestre è stato pari a 12.261 mila Euro a fronte di un utile netto di 482 mila Euro registrato nel terzo trimestre dello scorso esercizio, per gli effetti già descritti della plusvalenza relativa alla cessione della Pipeworks Inc..

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

Premium Games

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

	Dati in migliaia di Euro	Premium Games					
		3° trimestre 2017/2018		3° trimestre 2016/2017		Variazioni	
1	Ricavi	12.540	102,7%	23.214	103,0%	(10.676)	-46,0%
2	Rettifiche ricavi	(328)	-2,7%	(675)	-3,0%	347	0,0%
3	Totale ricavi	12.212	100,0%	22.539	100,0%	(10.327)	-45,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.062)	-16,9%	(5.616)	-24,9%	3.554	-63,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(994)	-8,1%	(767)	-3,4%	(226)	29,5%
6	Royalties	(2.865)	-23,5%	(9.447)	-41,9%	6.581	-69,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	56	0,5%	1.450	6,4%	(1.394)	-96,1%
8	Totale costo del venduto	(5.865)	-48,0%	(14.380)	-63,8%	8.515	-59,2%
9	Utile lordo (3+8)	6.347	52,0%	8.160	36,2%	(1.812)	-22,2%
10	Altri ricavi	616	5,0%	8	0,0%	608	n.s.
11	Costi per servizi	(1.180)	-9,7%	(1.529)	-6,8%	349	-22,8%
12	Affitti e locazioni	(145)	-1,2%	(154)	-0,7%	9	-5,8%
13	Costi del personale	(2.460)	-20,1%	(1.830)	-8,1%	(630)	34,4%
14	Altri costi operativi	(89)	-0,7%	(121)	-0,5%	32	-26,9%
15	Totale costi operativi	(3.874)	-31,7%	(3.634)	-16,1%	(240)	6,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.089	25,3%	4.534	20,1%	(1.444)	-31,9%
17	Ammortamenti	(1.171)	-9,6%	(635)	-2,8%	(536)	84,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1)	0,0%	0	0,0%	(1)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.172)	-9,6%	(635)	-2,8%	(537)	84,6%
22	Margine operativo (16+21)	1.917	15,7%	3.899	17,3%	(1.982)	-50,8%

I ricavi lordi del settore operativo del Premium Games nel trimestre si decrementano di 10.676 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si decrementano di 10.327 mila Euro passando da 22.539 mila Euro agli attuali 12.212 mila Euro. L'utile lordo è stato pari a 6.347 mila Euro rispetto ai 8.160 mila Euro registrati nel corso del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 240 mila Euro mentre i costi operativi non monetari aumentano di 537 mila Euro determinando un margine operativo di 1.917 mila Euro rispetto ad un margine operativo di 3.899 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

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

	Dati in migliaia di Euro	Free to Play					
		3° trimestre 2017/2018		3° trimestre 2016/2017		Variazioni	
1	Ricavi	1.489	100,0%	1.979	100,0%	(491)	-24,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.489	100,0%	1.979	100,0%	(491)	-24,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(508)	-34,2%	(848)	-42,8%	339	-40,0%
6	Royalties	(6)	-0,4%	0	0,0%	(6)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(515)	-34,6%	(848)	-42,8%	333	-39,3%
9	Utile lordo (3+8)	975	65,5%	1.131	57,2%	(157)	-13,8%
10	Altri ricavi	335	22,5%	279	14,1%	56	19,9%
11	Costi per servizi	(135)	-9,1%	(371)	-18,7%	235	-63,5%
12	Affitti e locazioni	(20)	-1,3%	(16)	-0,8%	(5)	24,9%
13	Costi del personale	(685)	-46,0%	(918)	-46,4%	233	-25,4%
14	Altri costi operativi	(22)	-1,5%	(20)	-1,0%	(2)	9,8%
15	Totale costi operativi	(862)	-57,9%	(1.325)	-66,9%	462	-34,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	448	30,1%	86	4,3%	362	n.s.
17	Ammortamenti	(510)	-34,3%	(731)	-36,9%	221	-30,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(27)	-1,4%	27	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(510)	-34,3%	(758)	-38,3%	248	-32,7%
22	Margine operativo (16+21)	(62)	-4,2%	(672)	-34,0%	610	-90,8%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 1.489 mila Euro, in diminuzione del 24,8% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente.

La componente più significativa è rappresentata dai ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Gems of War, con ricavi nel periodo pari a 920 mila Euro.

Il costo del venduto è diminuito di 333 mila Euro, a seguito della riduzione dei costi per servizi destinati alla rivendita per 339 mila Euro.

L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 975 mila Euro contro l'utile lordo di 1.131 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi diminuiscono di 462 mila Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e i costi operativi non monetari diminuiscono di 248 mila Euro determinando un margine operativo negativo di soli 62 mila Euro, in notevole miglioramento rispetto al margine negativo di 672 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		3° trimestre 2017/2018		3° trimestre 2016/2017		Variazioni	
1	Ricavi	3.678	120,5%	4.484	111,6%	(806)	-18,0%
2	Rettifiche ricavi	(626)	-20,5%	(466)	-11,6%	(160)	34,2%
3	Totale ricavi	3.052	100,0%	4.018	100,0%	(966)	-24,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.326)	-109,0%	(3.554)	-88,5%	227	-6,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(310)	-10,1%	(265)	-6,6%	(45)	16,8%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.481	48,5%	805	20,0%	677	84,1%
8	Totale costo del venduto	(2.155)	-70,6%	(3.014)	-75,0%	859	-28,5%
9	Utile lordo (3+8)	897	29,4%	1.004	25,0%	(107)	-10,6%
10	Altri ricavi	5	0,2%	6	0,2%	(1)	-14,9%
11	Costi per servizi	(397)	-13,0%	(397)	-9,9%	0	0,0%
12	Affitti e locazioni	(9)	-0,3%	(10)	-0,3%	2	-15,1%
13	Costi del personale	(360)	-11,8%	(416)	-10,3%	56	-13,4%
14	Altri costi operativi	(47)	-1,5%	(64)	-1,6%	17	-26,4%
15	Totale costi operativi	(813)	-26,6%	(887)	-22,1%	74	-8,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	89	2,9%	122	3,0%	(34)	-27,6%
17	Ammortamenti	(80)	-2,6%	(82)	-2,0%	2	-1,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(80)	-2,6%	(82)	-2,0%	2	-1,4%
22	Margine operativo (16+21)	9	0,3%	41	1,0%	(32)	n.s.

I ricavi lordi nel trimestre sono diminuiti del 18%, passando da 4.484 mila Euro a 3.678 mila Euro, per effetto della diminuzione dei ricavi derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sul canale distributivo edicola.

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

Migliaia di Euro	3° trimestre 2017/2018	3° trimestre 2016/2017	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	2.626	1.661	965	58,1%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	15	36	(21)	-57,5%
Distribuzione carte collezionabili	874	2.642	(1.768)	-66,9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	163	145	18	12,4%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	3.678	4.484	(806)	-17,9%

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decrementa di 859 mila Euro, in maniera superiore rispetto ai ricavi, permettendo di limitare il decremento dell'utile lordo di 107 mila Euro, a 897 mila di Euro rispetto ai 1.004 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 74 mila Euro determinando così un margine operativo positivo per 9 mila Euro sostanzialmente in linea con quanto registrato nel terzo trimestre del passato esercizio.

10. 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.

11. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi successivi alla chiusura del periodo.

12. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

ESERCIZIO IN CORSO

Le attività del Gruppo nell'ultimo trimestre saranno focalizzate alla preparazione delle uscite delle grosse produzioni di videogiochi il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio e sull'uscita in early Access sulla piattaforma Steam del nuovo videogioco Memories of Mars nel corso del mese di giugno.

Il management prevede che l'ultimo trimestre dell'esercizio non si discosterà significativamente da quanto realizzato negli ultimi due trimestri sia in termini di ricavi che di marginalità operativa.

La posizione finanziaria netta si prevede rimarrà pressoché stabile rispetto a quanto registrato al 31 marzo 2018.

ESERCIZIO AL 30 GIUGNO 2019

Le previsioni per il prossimo esercizio, così come già comunicato, presentano ricavi attesi compresi tra 145 e 190 milioni di Euro in virtù dell'uscita contemporanea delle grosse produzioni in corso come OVERKILL's the Walking Dead (Autunno 2018), il videogioco frutto dell'accordo con lo studio finlandese Remedy Entertainment e, non ultimo, il videogioco Bloodstained. In linea con l'investimento nelle nuove produzioni, si prevede che 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.

13. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2018 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2017 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Dirigenti	8	10	(2)
Impiegati	168	234	(66)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	180	248	(68)

La diminuzione del numero dei dipendenti è determinata dalla cessione della controllata americana Pipeworks Inc. effettuata alla fine del mese di febbraio 2018.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2018 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2017 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Dirigenti	3	5	(2)
Impiegati	101	171	(70)
Totale dipendenti esteri	104	176	(72)

Per permettere una corretta comparazione del numero dei dipendenti al 31 marzo 2018 con il rispettivo dato al 31 marzo 2017, di seguito si risponde il dato al 31 marzo 2017 al netto dei dipendenti della Pipeworks Inc.:

Tipologia	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	168	160	8
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	180	173	7

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 2018	Numero medio 2017	Variazioni
Dirigenti	9	10	(1)
Impiegati	237	229	8
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	250	243	7

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

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	4	5	(1)
Impiegati	167	170	(3)
Totale dipendenti esteri	172	175	(4)

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

AMBIENTE

Al 31 marzo 2018 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2018

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2018

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.902	6.619	(717)	-10,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.009	18.867	(2.858)	-15,1%
4	Partecipazioni	1.279	1.345	(66)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.158	1.052	8.106	n.s.
6	Imposte anticipate	2.855	2.807	48	1,7%
	Totale attività non correnti	35.203	30.690	4.513	14,7%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(530)	(545)	15	-2,7%
8	Fondi non correnti	(80)	(79)	(1)	1,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(624)	14	-2,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	14.916	12.815	2.101	16,4%
11	Crediti commerciali	34.749	36.763	(2.014)	-5,5%
12	Crediti tributari	3.784	2.064	1.720	83,3%
13	Altre attività correnti	5.436	3.263	2.173	66,6%
14	Debiti verso fornitori	(18.544)	(27.680)	9.136	-33,0%
15	Debiti tributari	(1.828)	(5.736)	3.908	-68,1%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.266)	(3.954)	2.688	-68,0%
	Totale capitale circolante netto	36.393	16.681	19.712	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(20.094)	(19.805)	(289)	1,5%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(43.124)	(33.265)	(9.859)	29,6%
	Totale patrimonio netto	(68.922)	(58.774)	(10.148)	17,3%
	Totale attività nette	2.064	(12.027)	14.091	n.s.
22	Disponibilità liquide	3.995	12.136	(8.141)	-67,1%
23	Debiti verso banche correnti	(3.258)	(1.942)	(1.316)	67,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(390)	950	(1.340)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	347	11.144	(10.797)	-96,9%
25	Attività finanziarie non correnti	1.332	1.306	26	2,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(3.714)	(383)	(3.331)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(29)	(40)	11	-28,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.411)	883	(3.294)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(2.064)	12.027	(14.091)	n.s.

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 marzo 2018

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	61.968	107,6%	92.173	105,8%	(30.205)	-32,8%
2	Rettifiche ricavi	(4.370)	-7,6%	(4.700)	-5,8%	330	-7,0%
3	Totale ricavi netti	57.598	100,0%	87.473	100,0%	(29.875)	-34,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.464)	-28,6%	(24.857)	-26,7%	8.393	-33,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.016)	-8,7%	(6.818)	-8,3%	1.802	-26,4%
6	Royalties	(12.399)	-21,5%	(27.379)	-30,5%	14.980	-54,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.101	3,6%	3.404	2,0%	(1.303)	-38,3%
8	Totale costo del venduto	(31.778)	-55,2%	(55.650)	-63,5%	23.872	-42,9%
9	Utile lordo (3+8)	25.820	44,8%	31.823	36,5%	(6.003)	-18,9%
10	Altri ricavi	2.084	3,6%	939	1,0%	1.145	n.s.
11	Costi per servizi	(6.748)	-11,7%	(8.943)	-10,3%	2.195	-24,5%
12	Affitti e locazioni	(1.078)	-1,9%	(1.104)	-1,2%	26	-2,4%
13	Costi del personale	(13.759)	-23,9%	(11.671)	-12,7%	(2.088)	17,9%
14	Altri costi operativi	(847)	-1,5%	(1.454)	-1,9%	607	-41,7%
15	Totale costi operativi	(22.432)	-38,9%	(23.172)	-26,1%	740	-3,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.472	9,5%	9.590	11,4%	(4.118)	-42,9%
17	Ammortamenti	(5.637)	-9,8%	(4.502)	-5,2%	(1.135)	25,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(81)	-0,1%	(432)	-0,7%	351	-81,2%
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	(5.718)	-9,9%	(4.934)	-5,9%	(784)	15,9%
22	Margine operativo (16+21)	(246)	-0,4%	4.656	5,5%	(4.902)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.059	1,8%	8.155	14,8%	(7.096)	-87,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(967)	-1,7%	(2.398)	-3,3%	1.431	-59,7%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	92	0,2%	5.757	11,5%	(5.665)	-98,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(154)	-0,3%	10.413	17,0%	(10.567)	n.s.
27	Imposte correnti	(596)	-1,0%	(3.490)	-5,3%	2.894	-82,9%
28	Imposte differite	337	0,6%	143	0,2%	194	n.s.
29	Totale imposte	(259)	-0,5%	(3.347)	-5,0%	3.088	-92,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(413)	-0,7%	7.066	11,9%	(7.479)	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	12.427	21,6%	718	0,8%	11.709	n.s.
	Utile netto	12.014	20,9%	7.784	8,9%	4.230	54,3%

Utile netto per azione al 31 marzo 2018

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base	(0,03)	0,50	(0,53)	n.s.
33	Utile delle attività destinate alla vendita per azione base	0,87	0,05	0,82	n.s.
33	Utile per azione base totale	0,84	0,55	0,29	52,7%
34	Utile delle attività continuative per azione diluito	(0,03)	0,50	(0,53)	n.s.
34	Utile delle attività destinate alla vendita per azione diluito	0,87	0,05	0,82	n.s.
34	Utile per azione base diluito	0,84	0,55	0,29	52,7%

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2018

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	12.014	7.785	4.229
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	(316)	152	(468)
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)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	316	(2.072)	2.388
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(320)	(2.072)	1.752
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	11.694	5.712	5.982
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	11.694	5.712	5.982

Gruppo Digital Bros
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2018

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017
A.	Posizione finanziaria netta iniziale	12.027	3.511
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	12.014	7.784
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	81	0
	Ammortamenti immateriali	5.146	4.370
	Ammortamenti materiali	492	578
	Variazione netta degli altri fondi	1	(9)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(15)	23
	Variazione netta delle altre passività non correnti	0	(252)
	SUBTOTALE B.	17.719	12.494
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	(2.101)	(3.404)
	Crediti commerciali	1.953	672
	Crediti tributari	(1.720)	(311)
	Altre attività correnti	(2.173)	1.029
	Debiti verso fornitori	(9.136)	9.462
	Debiti tributari	(3.908)	(1.060)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	(2.688)	1.370
	SUBTOTALE C.	(19.773)	7.758
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.288)	(15.371)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	225	(441)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(8.108)	721
	SUBTOTALE D.	(10.171)	(15.091)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	60
	Aumento della riserva sovrapprezzo azioni	0	1.532
	SUBTOTALE E.	0	1.592
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	(2.139)	(1.834)
	Variazione azioni proprie detenute	0	390
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio	273	(616)
	SUBTOTALE F.	(1.866)	(2.060)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(14.091)	4.693
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(2.064)	8.204

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(8.141)	6.200
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(1.316)	23.507
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(1.340)	(28.159)
Flusso monetario del periodo a breve	(10.797)	1.548
Flusso monetario del periodo a medio	(3.294)	3.145
Flusso monetario del periodo	(14.091)	4.693

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)	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 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348
Aumento capitale sociale	60	1.532					1.532				0	1.592
Destinazione utile d'esercizio							0		16.387	(16.387)	0	0
Distribuzione dividendi							0		(1.834)		(1.834)	(1.834)
Altre variazioni						(56)	(56)	390	1.512		1.512	1.846
Utile (perdita) complessiva					152	(2.224)	(2.072)			7.784	7.784	5.712
Totale al 31 marzo 2017	5.704	18.486	1.129	1.367	(661)	(113)	20.208	0	21.968	7.785	29.753	55.665
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				12		11.285	(11.297)	(12)	0
Distribuzione dividendi							0		(2.139)		(2.139)	(2.139)
Altre variazioni						597	597		(4)		(4)	593
Utile (perdita) complessiva					(316)	(4)	(320)			12.014	12.014	11.694
Totale al 31 marzo 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.763)	863	20.094	0	31.110	12.014	43.124	68.922



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2018

Nota introduttiva

Il bilancio consolidato abbreviato del Gruppo Digital Bros al 31 marzo 2018 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.

La società Pipeworks Inc. è stata consolidata al 100% nel primo semestre e, successivamente e fino alla data di cessione della Società, all'87,5%.

Stato Patrimoniale

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2018 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2017 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.902	6.619	(717)	-10,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.009	18.867	(2.858)	-15,1%
4	Partecipazioni	1.279	1.345	(66)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.158	1.052	8.106	n.s.
6	Imposte anticipate	2.855	2.807	48	1,7%
	Totale attività non correnti	35.203	30.690	4.513	14,7%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(530)	(545)	15	-2,7%
8	Fondi non correnti	(80)	(79)	(1)	1,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(624)	14	-2,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	14.916	12.815	2.101	16,4%
11	Crediti commerciali	34.749	36.763	(2.014)	-5,5%
12	Crediti tributari	3.784	2.064	1.720	83,3%
13	Altre attività correnti	5.436	3.263	2.173	66,6%
14	Debiti verso fornitori	(18.544)	(27.680)	9.136	-33,0%
15	Debiti tributari	(1.828)	(5.736)	3.908	-68,1%
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.266)	(3.954)	2.688	-68,0%
	Totale capitale circolante netto	36.393	16.681	19.712	n.s.
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(20.094)	(19.805)	(289)	1,5%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(43.124)	(33.265)	(9.859)	29,6%
	Totale patrimonio netto	(68.922)	(58.774)	(10.148)	17,3%
	Totale attività nette	2.064	(12.027)	14.091	n.s.
22	Disponibilità liquide	3.995	12.136	(8.141)	-67,1%
23	Debiti verso banche correnti	(3.258)	(1.942)	(1.316)	67,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(390)	950	(1.340)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	347	11.144	(10.797)	-96,9%
25	Attività finanziarie non correnti	1.332	1.306	26	2,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(3.714)	(383)	(3.331)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(29)	(40)	11	-28,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.411)	883	(3.294)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(2.064)	12.027	(14.091)	n.s.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo in immobilizzazioni immateriali ammontano a 2.396 mila Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017
Diritti di utilizzo Premium Games	355	4.603
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	64	120
Acquisizione di diritti Hawken	0	759
Diritti di utilizzo Free to Play	8	2.180
Altri diritti di utilizzo	17	66
Totale incrementi concessioni e licenze	444	7.728
Commesse interne di sviluppo in corso	1.772	633
Immobilizzazioni in corso Premium Games	180	4.110
Immobilizzazioni in corso Free to Play	0	291
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	1.952	5.034
Avviamento Kunos	0	2.609
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	2.396	15.371

I crediti ed altre attività non correnti sono relativi per 8.116 mila Euro, pari a 10 milioni di Dollari statunitensi, dalla parte del credito con scadenza oltre i 12 mesi relativo alla cessione della società Pipeworks Inc. e per la parte residua, pari a 1.042 mila Euro, dai depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali.

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

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

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa di 19.712 mila Euro rispetto al 30 giugno 2017 principalmente per effetto di minori debiti verso fornitori per 9.136 mila Euro e minori debiti tributari per 3.908 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2017 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	14.916	12.815	2.101	16,4%
Crediti commerciali	34.749	36.763	(2.014)	-5,5%
Crediti tributari	3.784	2.064	1.720	83,3%
Altre attività correnti	5.436	3.263	2.173	66,6%
Debiti verso fornitori	(18.544)	(27.680)	9.136	-33,0%
Debiti tributari	(1.828)	(5.736)	3.908	-68,1%
Fondi correnti	(854)	(854)	0	0,0%
Altre passività correnti	(1.266)	(3.954)	2.688	-68,0%
Totale capitale circolante netto	36.393	16.681	19.712	n.s.

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				12		11.285	(11.297)	(12)	0
Distribuzione dividendi							0		(2.139)		(2.139)	(2.139)
Altre variazioni						597	597		(4)		(4)	593
Utile (perdita) complessiva					(316)	(4)	(320)			12.014	12.014	11.694
Totale al 31 marzo 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.763)	863	20.094	0	31.110	12.014	43.124	68.922

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

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

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2018 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2017 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	30 giugno 2017	Variazioni
22	Disponibilità liquide	3.995	12.136	(8.141)
23	Debiti verso banche correnti	(3.258)	(1.942)	(1.316)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(390)	950	(1.340)
	Posizione finanziaria netta corrente	347	11.144	(10.797)
25	Attività finanziarie non correnti	1.332	1.306	26
26	Debiti verso banche non correnti	(3.714)	(383)	(3.331)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(29)	(40)	11
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.411)	883	(3.294)
	Totale posizione finanziaria netta	(2.064)	12.027	(14.091)

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2017 diminuisce di 14.091 mila Euro principalmente per effetto della diminuzione delle disponibilità liquide per 8.141 mila Euro e dell'aumento dei debiti verso banche non correnti per 3.331 mila Euro.

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

La tabella seguente riporta le passività finanziarie del Gruppo al 31 marzo 2018 elencate per scadenza temporale:

Migliaia di Euro	Entro 1 anno	1-5 anni	oltre 5 anni	Totale
Debiti verso banche relativi a conti correnti	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(3.020)	0	0	(3.020)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(238)	(3.714)	0	(3.952)
Totale debiti verso banche (A)	(3.258)	(3.714)	0	(6.972)
Altre passività finanziarie (B)	(390)	(29)	0	(419)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(3.648)	(3.743)	0	(7.391)

I debiti verso banche per mutui chirografari tra uno e cinque anni includono 1.367 mila Euro relativi alla porzione oltre i 12 mesi del mutuo acceso dalla controllata americana 133 W Broadway Inc. con la banca Intesa San Paolo, New York Branch, per l'acquisto dell'immobile sito in Eugene. L'acquirente della Pipeworks Inc. detiene un diritto d'opzione per l'acquisto di tale immobile con scadenza 22 agosto 2018; in caso di esercizio dell'opzione il debito residuo verso banca Intesa San Paolo, New York Branch verrà ripagato.

Conto economico

RICAVI NETTI

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

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	4.188	43.124	14.053	603	61.968
2	Rettifiche ricavi	0	(2.619)	(1.598)	(153)	(4.370)
3	Totale ricavi netti	4.188	40.505	12.455	450	57.598

La suddivisione al 31 marzo 2017 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	5.845	70.749	14.959	620	92.173
2	Rettifiche ricavi	0	(3.009)	(1.361)	(330)	(4.702)
3	Totale ricavi netti	5.845	67.740	13.598	290	87.473

I ricavi del settore operativo Altre attività sono stati pari a 603 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..

GESTIONE FINANZIARIA

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.059	8.155	(7.096)	-87,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(967)	(2.398)	1.431	-59,7%
25	Gestione finanziaria	92	5.757	(5.665)	-98,4%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 92 mila Euro contro i 5.757 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	889	1.157	(268)	-23,2%
Proventi finanziari	88	6.899	(6.811)	-98,7%
Altro	82	99	(17)	-17,6%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.059	8.155	(7.096)	-87,0%

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 7.096 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio in quanto la voce al 31 marzo 2017 includeva 6.891 mila Euro relative alle plusvalenze realizzate sulla compravendita delle azioni Starbreeze.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 967 mila Euro, in diminuzione di 1.431 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente. La voce al 31 marzo 2017 includeva infatti

oneri finanziari per 882 mila Euro relativi a minusvalenze realizzate sulla compravendita delle azioni Starbreeze, da maggiori differenze passive su cambi per 370 mila Euro e maggiori interessi passivi da fonti di finanziamento per 309 mila Euro. La voce al 31 marzo 2018 include invece 130 mila Euro relativi alla valutazione a patrimonio netto della partecipazione nella società collegata Seekhana Ltd..

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(72)	(317)	245	-77,2%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(107)	(166)	59	-35,7%
Interessi factoring	(8)	(13)	5	-41,5%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(187)	(496)	309	-62,4%
Differenze passive su cambi	(650)	(1.020)	370	-36,3%
Oneri finanziari	0	(882)	882	n.s.
Valutazioni a patrimonio netto di società collegate	(130)	0	(130)	n.s.
Totale interessi passivi	(967)	(2.398)	1.560	-65,1%

IMPOSTE

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2018 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018	31 marzo 2017	Variazioni	%
Imposte correnti	(596)	(3.490)	2.894	-82,9%
Imposte differite	337	143	194	n.s.
Totale imposte	(259)	(3.347)	3.088	-92,2%

Il decremento delle imposte rispetto al 31 marzo 2017 è in linea con l'andamento reddituale.

Proventi e oneri non ricorrenti

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

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
Europa	11.843	19%	27.052	29%	(15.209)	-56,2%
Americhe	32.945	53%	44.785	49%	(11.840)	-26,4%
Resto del mondo	2.524	4%	4.757	5%	(2.233)	-46,9%
Totale ricavi estero	47.312	76%	76.594	83%	(29.282)	-38,2%
Italia	14.656	24%	15.579	17%	(923)	-5,9%
Totale ricavi lordi consolidati	61.968	100%	92.173	100%	(30.205)	-32,8%

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 38,2% rispetto al 31 marzo 2017.

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 43.124 mila Euro pari al 91% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2018		31 marzo 2017		Variazioni	
Free to Play	4.188	9%	5.845	15%	(1.657)	-28,4%
Premium Games	43.124	91%	70.749	83%	(27.625)	-39,0%
Totale ricavi lordi estero	47.312	100%	76.594	100%	(29.282)	-38,2%

Rapporti con parti correlate

Si segnala che alla data del 31 marzo 2018 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1 luglio 2017- 31 marzo 2018. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2018 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. il resoconto intermedio di gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 10 maggio 2018

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe