



Bilancio consolidato e separato al 30 giugno 2019

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

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

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice	
Cariche sociali e organi di controllo	5
Relazione sulla gestione	7
1. Struttura del Gruppo	7
2. Il mercato dei videogiochi	11
3. Stagionalità caratteristica del mercato	14
4. Eventi significativi del periodo	15
5. Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2019	17
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2019	22
7. Andamento per settori operativi	24
8. Analisi dell'andamento economico del quarto trimestre dell'esercizio 2018/19	39
9. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	41
10. Azioni proprie	43
11. Attività di ricerca e sviluppo	43
12. Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	43
13. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	49
14. Attività e passività potenziali	51
15. Eventi successivi alla chiusura del periodo	51
16. Evoluzione prevedibile della gestione	51
17. Altre informazioni	52
18. Esonero dalla presentazione della Dichiarazione non finanziaria	53
19. Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari	53
20. Relazione sulla remunerazione	53
 Bilancio consolidato al 30 giugno 2019	 55
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2019	57
Conto economico consolidato al 30 giugno 2019	58
Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2019	59
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2019	60
Movimenti di patrimonio netto consolidato	62
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	63
 Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2019	 67
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	68
2. Principi contabili	71
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	92
4. Criteri di consolidamento	95
5. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	97
6. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	98
7. Analisi del conto economico	117
8. Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	124
9. Proventi ed oneri non ricorrenti	133
10. Informativa per settori operativi	133
11. Rapporti con parti correlate	140
12. Operazioni atipiche o inusuali	141
13. Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	141
14. Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo	141
15. Compensi alla società di revisione	142
 Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	 143

	Bilancio separato	145
	Relazione sulla gestione	146
1.	Il mercato dei videogiochi	146
2.	Stagionalità caratteristica del mercato	149
3.	Eventi significativi del periodo	150
4.	Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2019	152
5.	Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2019	155
6.	Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	157
7.	Azioni proprie	158
8.	Attività di ricerca e sviluppo	158
9.	Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari	158
10.	Attività e passività potenziali	162
11.	Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio	162
12.	Evoluzione prevedibile della gestione	162
13.	Altre informazioni	163
	Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2019	165
	Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2019	166
	Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2019	167
	Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2019	168
	Movimenti di patrimonio netto	170
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	171
	Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2019	175
1.	Forma, contenuto e altre informazioni generali	176
2.	Principi contabili	179
3.	Valutazioni discrezionali e stime significative	198
4.	Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria	201
5.	Analisi del conto economico	219
6.	Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	225
7.	Proventi ed oneri non ricorrenti	235
8.	Attività e passività potenziali	235
9.	Rapporti con parti correlate	236
10.	Operazioni atipiche o inusuali	237
11.	Altre informazioni	238
12.	Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)	239
13.	Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	240
14.	Finanziamenti concessi ai membri di organi di ammin.ne, di vigilanza e controllo	240
15.	Compensi alla società di revisione	240
16.	Destinazione del risultato d'esercizio	240
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	241

Consiglio di amministrazione

Paola Carrara	Consigliere ⁽³⁾
Lidia Florean	Consigliere ⁽²⁾
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato ⁽¹⁾
Davide Galante	Consigliere ⁽²⁾
Raffaele Galante	Amministratore delegato ⁽¹⁾
Luciana La Maida	Consigliere ⁽³⁾
Irene Longhin	Consigliere ⁽³⁾
Susanna Pedretti	Consigliere ⁽³⁾
Stefano Salbe	Consigliere ^{(1) (4)}
Dario Treves	Consigliere ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

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

Comitato Controllo e Rischi

Paola Carrara (Presidente)
Luciana La Maida
Susanna Pedretti

Comitato per la Remunerazione e Nomine

Luciana La Maida (Presidente)
Irene Longhin
Susanna Pedretti

Comitato permanente Parti Correlate

Paola Carrara (Presidente)
Luciana La Maida
Susanna Pedretti

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.

In data 6 agosto 2018 è purtroppo mancato l'Amministratore non esecutivo Bruno Soresina, mentre gli Amministratori indipendenti Elena Morini e Guido Guetta hanno rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali rispettivamente in data 13 settembre 2018 e in data 8 novembre 2018.

L'Assemblea degli Azionisti del 26 ottobre 2018 ha nominato Amministratore Paola Mignani. Il Consiglio di Amministrazione dell'8 novembre 2018 l'ha ritenuta indipendente nominandola Presidente del Comitato Controllo e Rischi, membro del Comitato per la Remunerazione e Nomine e Presidente del Comitato permanente Parti Correlate. Lo stesso Consiglio di Amministrazione ha nominato gli Amministratori indipendenti Luciana La Maida e Irene Longhin membri del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate e Irene Longhin membro del Comitato per la Remunerazione. In data 6 giugno 2019, a seguito delle dimissioni dell'Amministratore Paola Mignani il Consiglio di Amministrazione, ha cooptato Paola Carrara e Susanna Pedretti, ritenendole indipendenti e nominando Paola Carrara Presidente del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate e Susanna Pedretti membro del Comitato Controllo e Rischi, del Comitato per la Remunerazione e Nomine e del Comitato permanente Parti Correlate. Gli Amministratori cooptati rimarranno in carica fino alla prossima assemblea.

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 del bilancio separato e consolidato 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 Bilancio consolidato e del Bilancio separato della Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2019 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 settembre 2019.

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.

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 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 su scala internazionale. Il marchio utilizzato dal Gruppo è 505 Games.

Le attività Premium Games nel periodo 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..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene consolidata nel settore operativo.

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. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games, 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 505 Mobile S.r.l., 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 detiene i diritti relativi ai 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, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

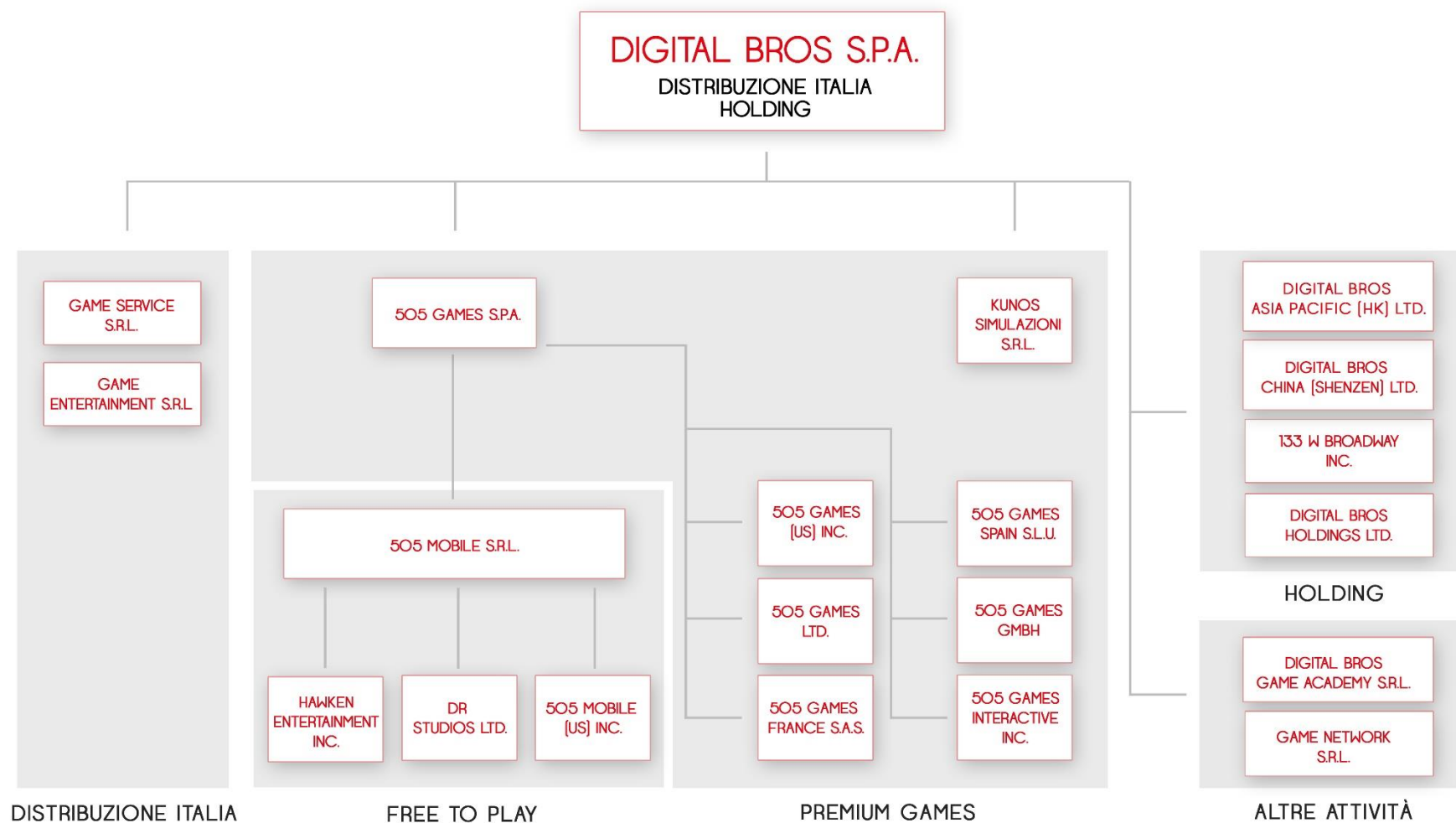
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l.. Quest'ultima ha svolto fino allo scorso esercizio la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato). Il Gruppo, a seguito della scarsa redditività della attività di gioco a pagamento su concessione, ha deciso di non partecipare al bando di gara per l'aggiudicazione della concessione e, a seguito di ciò, sono state interrotte le attività nel corso del mese di giugno 2018.

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei 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. e della società neocostituita Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. che fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, fa parte del settore operativo. 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 30 giugno 2019:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 2019



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 Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	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.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	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

La Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. è stata costituita il 19 settembre 2018 nell'ottica di sviluppare le attività del Gruppo nei paesi asiatici oltre alla Cina che viene presidiata dalla Digital Bros China (Shenzhen) Ltd..

Al 30 giugno 2019 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
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	768
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34,77%	378
Totale Partecipazioni in società collegate			1.206

In data 24 ottobre 2018 è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Ebooks&Kids S.r.l. che ha determinato una minusvalenza di 14 mila Euro.

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è un settore rilevante del più ampio mercato dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno in comune i medesimi personaggi, marchi, caratteri distintivi e proprietà intellettuali.

Il mercato dei videogiochi 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 sempre più performanti permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso poi un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console, come prassi dei mercati tecnologici, 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 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 spesso 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 l'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

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 può generare in caso di successo. Gli editori solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco.

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 riproduce il supporto fisico per conto degli editori. 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 locali 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 detengono una presenza diretta. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non hanno ravvisato la necessità di costituire una struttura internazionale di vendita al pubblico per il canale *retail*, avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori.

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 operano la vendita diretta per corrispondenza.

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per personal computer, 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. Nell'esercizio è stato annunciato il lancio di un nuovo marketplace per i videogiochi per personal computer che è gestito dalla società americana Epic, sulla scia del successo riscontrato dal videogioco Fortnite.

La progressiva digitalizzazione del mercato 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. Google con la piattaforma Stadia e Apple con Apple Arcade hanno seguito la stessa strategia.

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 differenti *marketplace* 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 il prodotto 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 di promozione di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto definita dall'editore quando, successivamente al lancio del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero Downloadable Contents).

3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo comporta una volatilità dei ricavi 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 riconosciuti nel momento in cui i consumatori finali acquistano il videogioco dai *marketplace*. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo, e non nei giorni immediatamente seguenti al lancio, a differenza della distribuzione tradizionale dove invece i ricavi vengono riconosciuti 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 i videogiochi Free to Play di successo presentano 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. 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 eccessiva volatilità dell'andamento dei ricavi.

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 6 agosto 2018 è purtroppo mancato l'Amministratore non esecutivo Bruno Soresina;
- in data 13 settembre 2018 l'Amministratore non esecutivo Elena Morini ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali;
- in data 26 ottobre 2018 l'Assemblea degli azionisti di Digital Bros S.p.A. ha approvato il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2018 e il bilancio separato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2018, approvando altresì la relazione sulla Remunerazione ai sensi dell'art. 123-ter del Decreto Legislativo 24 febbraio 1998 n. 58. L'Assemblea, inoltre, a seguito del decesso del consigliere Bruno Soresina e delle dimissioni del consigliere Elena Morini, ha rideterminato il numero dei componenti il Consiglio di Amministrazione della Società, già deliberato in numero undici dall'Assemblea degli Azionisti del 27 ottobre 2017, in numero dieci componenti, i quali resteranno in carica fino all'approvazione del bilancio che chiuderà al 30 giugno 2020. Ha nominato amministratore Paola Mignani che resterà in carica sino scadenza dell'attuale Consiglio di Amministrazione;
- in data 26 ottobre 2018 è stata deliberata la liquidazione della società controllata Game Network S.r.l. per effetto dell'interruzione delle attività di gioco a premio su concessione AAMS;
- in data 8 novembre 2018 l'Amministratore indipendente Guido Guetta ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali; per effetto di quanto sopra, il Consiglio di Amministrazione ha provveduto pertanto a ricostituire i tre comitati endoconsiliari che risulteranno tutti composti dagli Amministratori indipendenti Luciana La Maida, Irene Longhin e Paola Mignani;
- in data 27 febbraio 2019 Skybound ha comunicato a Starbreeze la risoluzione del contratto in essere per i diritti del videogioco OVERKILL's The Walking Dead. In data 8 aprile 2019 la controllata 505 Games S.p.A. ha richiesto la risoluzione del contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco OVERKILL's The Walking Dead; conseguentemente il gruppo Digital Bros ha richiesto il rimborso a Starbreeze dei 4,8 milioni di Dollari Statunitensi pagati in acconto e di tutte le spese sostenute per il progetto;
- in data 6 giugno 2019, a seguito delle dimissioni dell'Amministratore indipendente Paola Mignani, il Consiglio di Amministrazione ha proceduto a nominare per cooptazione Paola Carrara e Susanna Pedretti quali nuovi amministratori indipendenti riportando a dieci il numero dei componenti del Consiglio, come determinato dall'Assemblea degli Azionisti in data 26 ottobre 2018. Contestualmente il Consiglio di Amministrazione ha provveduto a ricostituire i tre comitati endoconsiliari. I due nuovi amministratori resteranno in carica fino alla prossima Assemblea degli Azionisti.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Il Gruppo Digital Bros ed il Gruppo Starbreeze hanno avuto, nel corso degli ultimi anni, numerosi rapporti commerciali, a cominciare da PAYDAY 2. Dopo anni di successo, nel mese di maggio 2016, i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3.

Nell'aprile 2015 i due gruppi avevano firmato un contratto finalizzato allo sviluppo e pubblicazione della versione console di un videogioco ispirato alla serie televisiva The Walking Dead. Il contratto prevedeva un budget di sviluppo a carico della controllata 505 Games S.p.A. di 10 milioni di Dollari Statunitensi. Ad oggi, 505 Games S.p.A. ha pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco con vendite inferiori alle attese. In data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque controllate hanno presentato la domanda per essere ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla District Court svedese. La Corte svedese ha approvato la richiesta di ristrutturazione poi più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 27 febbraio 2019 Skybound ha comunicato a Starbreeze la risoluzione del contratto in essere per i diritti del videogioco OVERKILL's The Walking Dead e in data 8 aprile 2019 la 505 Games S.p.A. ha richiesto la risoluzione del contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco OVERKILL's The Walking Dead.

Nei mesi scorsi, la capogruppo Digital Bros S.p.A., per salvaguardare l'investimento in OVERKILL's The Walking Dead, ma anche l'earn out di 40 milioni di Dollari statunitensi previsto sull'eventuale sfruttamento dei diritti di PAYDAY 3, ha messo in atto alcune azioni:

- in data 21 novembre 2018, ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvtre AB. Varvtre AB fa capo al precedente amministratore delegato di Starbreeze, Bo Andersson Klimt, che detiene il 6,17% del capitale e il 23,65 % dei diritti di voto di Starbreeze AB. Bo Andersson Klimt, a seguito delle vicissitudini descritte, ha dato le dimissioni da Chief Executive Officer di Starbreeze in data 3 dicembre 2018. Il finanziamento, con scadenza 21 novembre 2020, matura interessi ad un tasso del 5% annuo ed è garantito da un pegno su n. 6.713.564 azioni Starbreeze A e su n. 1.305.142 azioni Starbreeze B;
- a partire dal mese di novembre 2018, ha acquistato 4.096.809 azioni Starbreeze A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, per un prezzo medio di 2,14 Corone svedesi per azione, pari all'1,24% del capitale e al 5,06% dei diritti di voto. A seguito di ciò, in data 4 giugno 2019, l'Amministratore esecutivo del Gruppo Stefano Salbe è entrato a far parte del Consiglio di Amministrazione della società svedese in qualità di Amministratore non esecutivo. La Società è stata ritenuta non collegata.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2019

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	81.317	105,6%	76.038	108,0%	5.279	6,9%
2	Rettifiche ricavi	(4.309)	-5,6%	(5.633)	-8,0%	1.324	-23,5%
3	Totale ricavi netti	77.008	100,0%	70.405	100,0%	6.603	9,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.675)	-19,1%	(19.377)	-27,5%	4.702	-24,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.586)	-8,6%	(6.488)	-9,2%	(98)	1,5%
6	Royalties	(20.671)	-26,8%	(15.016)	-21,3%	(5.655)	37,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.150)	-1,5%	2.244	3,2%	(3.394)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(43.082)	-55,9%	(38.637)	-54,9%	(4.445)	11,5%
9	Utile lordo (3+8)	33.926	44,1%	31.768	45,1%	2.158	6,8%
10	Altri ricavi	3.406	4,4%	2.796	4,0%	610	21,8%
11	Costi per servizi	(9.070)	-11,8%	(9.376)	-13,3%	306	-3,3%
12	Affitti e locazioni	(1.460)	-1,9%	(1.458)	-2,1%	(2)	0,1%
13	Costi del personale	(17.903)	-23,2%	(18.366)	-26,1%	463	-2,5%
14	Altri costi operativi	(1.223)	-1,6%	(1.077)	-1,5%	(146)	13,5%
15	Totale costi operativi	(29.656)	-38,5%	(30.277)	-43,0%	621	-2,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.676	10,0%	4.287	6,1%	3.389	79,1%
17	Ammortamenti	(6.970)	-9,1%	(7.728)	-11,0%	758	-9,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(2.051)	-2,7%	(122)	-0,2%	(1.929)	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	(9.021)	-11,7%	(7.850)	-11,2%	(1.171)	14,9%
22	Margine operativo (16+21)	(1.345)	-1,7%	(3.563)	-5,1%	2.218	-62,3%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.438	1,9%	1.998	2,8%	(560)	-28,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	-1,8%	(1.347)	-1,9%	(59)	4,4%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	32	0,0%	651	0,9%	(619)	-95,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.313)	-1,7%	(2.912)	-4,1%	1.600	-54,9%
27	Imposte correnti	28	0,0%	293	0,4%	(265)	n.s.
28	Imposte differite	(228)	-0,3%	(263)	-0,4%	35	-13,3%
29	Totale imposte	(200)	-0,3%	30	0,0%	(230)	n.s.
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(1.513)	-2,0%	(2.882)	-4,1%	1.369	-47,5%
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	0,0%	12.056	17,1%	(12.056)	n.s.
	Utile netto	(1.513)	-2,0%	9.174	13,0%	(10.687)	n.s.

Utile netto per azione

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
33	Utile delle attività continuative per azione base	(0,11)	(0,20)	0,09	-45,0%.
33	Utile delle attività operative cessate per azione base	0	0,85	(0,85)	n.s.
33	Utile per azione base totale	(0,11)	0,65	(0,76)	n.s.
34	Utile delle attività continuative per azione diluito	(0,11)	(0,20)	0,09	-45,0%.
34	Utile delle attività operative cessate per azione diluito	0	0,85	(0,85)	n.s.
34	Utile per azione base diluito	(0,11)	0,65	(0,76)	n.s.

I processi di sviluppo di nuovi videogiochi hanno caratterizzato gli ultimi esercizi, il lancio di Bloodstained nell'ultima settimana dell'esercizio con risultati al di sopra delle attese ha segnato l'inizio di questa nuova fase. Il Gruppo ha infatti già lanciato sul mercato il videogioco Control il 27 agosto 2019 e continuerà con le uscite dei videogiochi Indivisible e Journey to the Savage Planet rispettivamente ad ottobre 2019 e a gennaio 2020.

I risultati di vendita sopra le aspettative realizzati nel mese di giugno dal videogioco Bloodstained e l'effettiva conclusione del processo di sviluppo del videogioco Control, hanno permesso al Gruppo di realizzare una crescita dei ricavi lordi consolidati nell'esercizio del 6,9%, passati da 76.038 mila Euro a 81.317 mila Euro.

Il forte incremento dei ricavi per effetto delle nuove uscite di videogiochi dell'ultimo trimestre dell'esercizio, anche superiore alle attese, ha permesso il miglioramento di tutti gli indici reddituali su base annua, sebbene permanga negativo il risultato netto delle attività continuative: EBITDA in crescita del 79,1% pari 7.676 mila Euro da 4.287 mila Euro realizzati nello scorso esercizio; EBIT in miglioramento di 2.218 mila Euro è stato negativo per 1.345 mila Euro mentre la perdita netta da attività continuative si riduce a 1.513 mila Euro rispetto alla perdita di 2.882 mila Euro dello scorso esercizio.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 giugno 2019 comparata con l'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2019	2018	Variazioni		2019	2018	Variazioni	
Premium Games	60.432	54.138	6.294	11,6%	57.883	50.736	7.147	14,1%
Distribuzione Italia	13.741	15.443	(1.702)	-11,0%	11.981	13.534	(1.553)	-11,5%
Free to Play	6.573	5.813	760	13,1%	6.573	5.813	760	13,1%
Altre Attività	571	644	(73)	-11,3%	571	322	249	77,3%
Totale ricavi lordi	81.317	76.038	5.279	6,9%	77.008	70.405	6.603	9,4%

La crescita dei ricavi lordi più elevata in valori assoluti è stata registrata dal settore operativo Premium Games, i cui ricavi lordi crescono di 6.294 mila Euro a 60.432 mila Euro per l'esercizio al 30 giugno 2019, pari ad una crescita dell'11,6% in valori percentuali. In crescita del 13,1% i ricavi del settore operativo Free to Play che ancora presenta dimensioni più contenute ed il cui fatturato è arrivato per l'esercizio a 5.813 mila Euro. In linea con la progressiva digitalizzazione del mercato e con l'andamento degli ultimi esercizi

l'andamento dei ricavi lordi del settore operativo della Distribuzione Italia che ha registrato un calo di 1.702, mila Euro pari al 11%, rispetto all'esercizio precedente.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Bloodstained	13.888	0	13.888	n.s.
Control	9.490	0	9.490	n.s.
Assetto Corsa	7.020	7.005	15	0,2%
Terraria	5.379	7.134	(1.755)	-24,6%
PAYDAY 2	4.477	9.233	(4.756)	-51,5%
Altri prodotti	9.806	14.823	(5.017)	-33,8%
Prodotti <i>retail</i>	10.372	15.943	(5.571)	-34,9%
Totale ricavi lordi Premium Games	60.432	54.138	6.294	11,6%

L'ultimo trimestre dell'esercizio ha visto il lancio del videogioco Bloodstained nelle diverse versioni per personal computer e per console sui mercati occidentali. Il lancio della versione asiatica è, come da programmi, atteso invece nel prossimo esercizio. Bloodstained in soli sette giorni, il lancio ufficiale è stato il 23 giugno, ha generato ricavi lordi, sia dai *marketplace* digitali che dalla distribuzione tradizionale, pari a 13.888 mila Euro rappresentando il marchio più venduto dal Gruppo nell'esercizio.

Significativi sono stati i ricavi derivanti dalla versione per personal computer del videogioco Control. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq First North, Remedy Entertainment. Il gioco nelle differenti versioni, per personal computer e per console, è stato lanciato il 27 agosto 2019, ma la struttura contrattuale con il *marketplace* digitale che ha richiesto l'esclusiva del videogioco della versione per personal computer ha permesso il riconoscimento dei ricavi già a partire da quest'esercizio.

Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, è stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio permettendo di mantenere gli stessi livelli di ricavi dello scorso esercizio. La complessità del videogioco, che risulta essere una simulazione di corse automobilistiche, ha reso impossibile lo sviluppo contestuale delle versioni per console che saranno lanciate nel prossimo futuro. Il Gruppo ha iniziato lo sviluppo di un nuovo videogioco per le piattaforme *mobile* a marchio Assetto Corsa che sarà disponibile in esclusiva sul *marketplace* Apple Arcade.

In calo le vendite dei prodotti che hanno rappresentato la parte più significativa dei ricavi negli ultimi cinque esercizi: Terraria e PAYDAY2. Mentre su Terraria, le cui vendite sono in calo nell'esercizio di 1.755 mila Euro, ci sono delle attese di mantenimento dei livelli attuali nel prossimo esercizio anche in virtù del lancio della nuova versione destinata alla console Nintendo Switch, relativamente a PAYDAY2 l'andamento prospettico dei ricavi risulta influenzato dalla politica di prodotto relativa alla versione per personal computer che è in possesso dello sviluppatore svedese Starbreeze. Il Gruppo, a seguito degli effetti degli accordi intervenuti con Starbreeze, ora detiene infatti esclusivamente i diritti sulle sole versioni console.

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play, pari a 760 mila Euro, è data dalle performance particolarmente positive del videogioco Gems of War, giunto ormai al suo quarto anno di vita, che ha generato più dei due terzi delle vendite del settore operativo.

I ricavi netti crescono rispetto all'esercizio precedente di 6.603 mila Euro, pari al 9,4%, in misura superiore alla crescita dei ricavi lordi. La riduzione significativa delle vendite derivante da distribuzione *retail* insieme al particolare successo riscontrato da Bloodstained ha infatti permesso una riduzione significativa delle rettifiche ricavi, in diminuzione di 1.324 mila Euro rispetto all'esercizio precedente.

In crescita del 11,5% il totale del costo del venduto. Nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio, il positivo andamento di Bloodstained è stato solo parzialmente compensato dal lancio al di sotto delle attese della versione console del videogioco Underworld Ascendant che ha comportato nell'ultimo trimestre maggiori royalty per 1.902 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 979 mila Euro.

In crescita di 610 mila Euro gli altri ricavi che sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare l'esercizio ha visto lo sviluppo di Assetto Corsa Competizione realizzato dalla controllata Kunos Simulazioni e della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios.

I costi operativi diminuiscono del 2,1%, in controtendenza rispetto all'incremento dei ricavi. I costi del personale che rappresentano la quota più importante dei costi operativi sono stati pari a 17.903 mila Euro e si riducono del 2,5%.

Il margine operativo lordo, EBITDA, è cresciuto del 79,1%, pari a 3.389 mila Euro. Si è attestato nell'esercizio al 10% dei ricavi netti rispetto al 6,1% dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti si riducono di 758 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcune proprietà intellettuali detenute dal Gruppo. La svalutazione di attività ammonta a 2.051 mila Euro ed è composta sia da commesse di sviluppo cancellate dal Gruppo nel corso del periodo sia dall'applicazione degli impairment test relativamente a videogiochi che hanno realizzato risultati inferiori alle aspettative per 2.225 mila Euro al netto di una riduzione del fondo svalutazione crediti pari a 277 mila, effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS9. Nonostante le svalutazioni effettuate, il margine operativo migliora di 2.218 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, pur rimanendo negativo per 1.345 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 32 mila Euro contro i 651 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

La perdita ante imposte al 30 giugno 2019 è stata pari a 1.313 mila Euro in miglioramento di 1.599 mila Euro rispetto alla perdita di 2.912 mila Euro realizzata al 30 giugno 2018.

La perdita netta consolidata è pari a 1.513 mila Euro rispetto alla perdita netta delle attività continuative di 2.882 mila Euro realizzata al 30 giugno 2018.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita delle attività continuative sono pari a 0,11 Euro rispetto alla perdita netta per azione di 0,20 Euro dell'esercizio precedente.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita totali sono pari a 0,11 Euro rispetto all'utile netto per azione di 0,65 Euro dell'esercizio precedente che aveva però beneficiato della plusvalenza a seguito della vendita della partecipazione non strategica in Pipeworks Inc. per 12.056 mila Euro.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2019

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.584	6.000	(2.416)	-40,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.341	15.131	3.210	21,2%
4	Partecipazioni	1.706	1.270	436	34,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.322	9.524	(202)	-2,1%
6	Imposte anticipate	2.745	2.365	380	16,1%
	Totale attività non correnti	35.698	34.290	1.408	4,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(573)	(516)	(57)	11,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(80)	(1)	1,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(923)	(901)	(22)	2,4%
	Totale passività non correnti	(1.577)	(1.497)	(80)	5,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.909	15.059	(1.150)	-7,6%
11	Crediti commerciali	55.070	35.854	19.216	53,6%
12	Crediti tributari	6.076	4.316	1.760	40,8%
13	Altre attività correnti	1.668	3.600	(1.932)	-53,7%
14	Debiti verso fornitori	(24.631)	(20.811)	(3.820)	18,4%
15	Debiti tributari	(1.138)	(1.021)	(117)	11,5%
16	Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(3.761)	(1.241)	(2.520)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	46.337	34.902	11.435	32,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.223)	(20.624)	(599)	2,9%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(37.298)	(40.284)	2.986	-7,4%
	Totale patrimonio netto	(64.225)	(66.612)	2.387	-3,6%
	Totale attività nette	16.233	1.083	15.150	n.s.
22	Disponibilità liquide	4.767	4.282	485	11,3%
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568	41,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240	-5,3%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16	-64,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824	-25,9%
	Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	(1.083)	(15.150)	n.s.

Gli immobili impianti e macchinari si riducono di 2.416 mila Euro, principalmente a seguito della cessione dell'immobile detenuto dalla controllata americana 133 W Broadway Inc., mentre le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 3.210 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo.

Il capitale circolante netto si incrementa di 11.435 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto principalmente della crescita dei crediti commerciali per 19.216 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2018 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Rimanenze	13.909	15.059	(1.150)	-7,6%
Crediti commerciali	55.070	35.854	19.216	53,6%
Crediti tributari	6.076	4.316	1.760	40,8%
Altre attività correnti	1.668	3.600	(1.932)	-53,7%
Debiti verso fornitori	(24.631)	(20.811)	(3.820)	18,4%
Debiti tributari	(1.138)	(1.021)	(117)	11,5%
Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
Altre passività correnti	(3.761)	(1.241)	(2.520)	n.s.
Totale capitale circolante netto	46.337	34.902	11.435	32,8%

La crescita dei crediti commerciali è da attribuire alle vendite effettuate nel quarto trimestre dell'esercizio.

La posizione finanziaria netta, in linea con le attese, è stata negativa per 16.233 mila Euro, in diminuzione di 15.150 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, effetto dei significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio corrente.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2018 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Disponibilità liquide	4.767	4.282	485	11,3%
Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)	n.s.
Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)	n.s.
Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568	41,3%
Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240	-5,3%
Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16	-64,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824	-25,9%
Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	(1.083)	(15.150)	n.s.

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	60.432	104,4%	54.138	106,7%	6.294	11,6%
2	Rettifiche ricavi	(2.549)	-4,4%	(3.402)	-6,7%	853	-25,1%
3	Totale ricavi netti	57.883	100,0%	50.736	100,0%	7.147	14,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.141)	-10,6%	(8.129)	-16,0%	1.988	-24,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.812)	-6,6%	(3.043)	-6,0%	(769)	25,3%
6	Royalties	(20.180)	-34,9%	(14.848)	-29,3%	(5.332)	35,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(435)	-0,8%	176	0,3%	(611)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(30.568)	-52,8%	(25.844)	-50,9%	(4.724)	18,3%
9	Utile lordo (3+8)	27.315	47,2%	24.892	49,1%	2.423	9,7%
10	Altri ricavi	1.344	2,3%	1.146	2,3%	198	17,2%
11	Costi per servizi	(5.875)	-10,1%	(5.393)	-10,6%	(482)	8,9%
12	Affitti e locazioni	(623)	-1,1%	(586)	-1,2%	(37)	6,2%
13	Costi del personale	(8.760)	-15,1%	(9.253)	-18,2%	493	-5,3%
14	Altri costi operativi	(394)	-0,7%	(352)	-0,7%	(42)	11,8%
15	Totale costi operativi	(15.652)	-27,0%	(15.584)	-30,7%	(68)	0,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.007	22,5%	10.454	20,6%	2.553	24,4%
17	Ammortamenti	(4.693)	-8,1%	(4.512)	-8,9%	(181)	4,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.565)	-2,7%	(8)	0,0%	(1.557)	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	(6.258)	-10,8%	(4.520)	-8,9%	(1.738)	38,5%
22	Margine operativo (16+21)	6.749	11,7%	5.934	11,7%	815	13,7%

I risultati di vendita sopra le aspettative realizzati nel mese di giugno dal videogioco Bloodstained e l'effettiva conclusione del processo di sviluppo del videogioco Control, hanno permesso al settore operativo di realizzare una crescita dei ricavi lordi nell'esercizio dell'11,6%, passati da 54.138 mila Euro a 60.432 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Bloodstained	13.888	0	13.888	n.s.
Control	9.490	0	9.490	n.s.
Assetto Corsa	7.020	7.005	15	0,2%
Terraria	5.379	7.134	(1.755)	-24,6%
PAYDAY 2	4.477	9.233	(4.756)	-51,5%
Altri prodotti	9.806	14.823	(5.017)	-33,8%
Prodotti <i>retail</i>	10.372	15.943	(5.571)	-34,9%
Totale ricavi lordi Premium Games	60.432	54.138	6.294	11,6%

L'ultimo trimestre dell'esercizio ha visto il lancio del videogioco Bloodstained nelle diverse versioni per personal computer e per console sui mercati occidentali. Il lancio della versione asiatica è, come da programmi, atteso invece nel prossimo esercizio. Bloodstained in soli sette giorni, il lancio ufficiale è stato il 23 giugno, ha generato ricavi lordi, sia dai *marketplace* digitali che dalla distribuzione tradizionale, pari a 13.888 mila Euro rappresentando il marchio più venduto dal Gruppo nell'esercizio.

Significativi sono stati i ricavi derivanti dalla versione per personal computer del videogioco Control. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq First North, Remedy Entertainment. Il gioco nelle differenti versioni, per personal computer e per console, è stato lanciato il 27 agosto 2019, ma la struttura contrattuale con il *marketplace* digitale che ha richiesto l'esclusiva del videogioco della versione per personal computer ha permesso il riconoscimento dei ricavi già a partire da quest'esercizio.

Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, è stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio permettendo di mantenere gli stessi livelli di ricavi dello scorso esercizio. La complessità del videogioco, che risulta essere una simulazione di corse automobilistiche, ha reso impossibile lo sviluppo contestuale delle versioni per console che saranno lanciate nel prossimo futuro. Il Gruppo ha iniziato lo sviluppo di un nuovo videogioco per le piattaforme *mobile* a marchio Assetto Corsa che sarà disponibile in esclusiva sul *marketplace* Apple Arcade.

In calo le vendite dei prodotti che hanno rappresentato la parte più significativa dei ricavi negli ultimi cinque esercizi: Terraria e PAYDAY2. Mentre su Terraria, le cui vendite sono in calo nell'esercizio di 1.755 mila Euro, ci sono delle attese di mantenimento dei livelli attuali nel prossimo esercizio anche in virtù del lancio della nuova versione destinata alla console Nintendo Switch, relativamente a PAYDAY2 l'andamento prospettico dei ricavi risulta influenzato dalla politica di prodotto relativa alla versione per personal computer che è in possesso dello sviluppatore svedese Starbreeze. Il Gruppo, a seguito degli effetti degli accordi intervenuti con Starbreeze, ora detiene infatti esclusivamente i diritti sulle sole versioni console.

La suddivisione dei ricavi per tipologia distributiva è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	19.080	24.826	(5.746)	-23,1%
Ricavi da distribuzione digitale	35.766	25.340	10.426	41,1%
Ricavi da sublicensing	5.586	3.972	1.614	40,6%
Totale ricavi Premium Games	60.432	54.138	6.294	11,6%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2019 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Epic Games	9.490	0	9.490	n.s.
Steam	9.349	5.955	3.394	57,0%
Sony Playstation Network	7.118	8.234	(1.116)	-13,6%
Microsoft Xbox Live	4.502	7.083	(2.581)	-36,4%
Nintendo	2.391	1.205	1.186	98,4%
I Tunes	902	1.298	(396)	-30,5%
Altri <i>marketplace</i>	2.014	1.565	449	28,7%
Totale ricavi da distribuzione digitale	35.766	25.340	10.426	41,1%

I ricavi realizzati sul *marketplace* Epic Games sono relativi al riconoscimento dei ricavi derivanti dalla versione per personal computer del videogioco Control. In notevole crescita le vendite realizzate sul *marketplace* Steam, leader mondiale nella distribuzione digitale di videogiochi per personal computer. In notevole crescita le vendite realizzate sul *marketplace* digitale di Nintendo che ha beneficiato del lancio della versione per Nintendo Switch dei videogiochi Bloodstained e Terraria, entrambi usciti nell'ultima settimana dell'esercizio.

L'incremento dei ricavi netti del settore operativo è stata pari al 14,1%.

In crescita del 18,3% il totale del costo del venduto del settore. Nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio, il positivo andamento di Bloodstained è stato solo parzialmente compensato dal lancio al di sotto delle attese della versione console del videogioco Underworld Ascendant che ha comportato nell'ultimo trimestre maggiori royalty per 1.902 mila Euro. Nonostante le svalutazioni l'utile lordo è stato pari a 27.315 mila Euro in aumento di 2.423 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018.

In crescita di 198 mila Euro gli altri ricavi che sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne su videogiochi, in particolare l'esercizio ha visto lo sviluppo di Assetto Corsa Competizione realizzato dalla controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi sono in linea con quanto registrato nell'esercizio precedente. I costi del personale, in particolare, sono in diminuzione del 5,3% rispetto all'esercizio precedente per effetto della mancata liquidazione della componente variabile per effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi predefiniti ad inizio esercizio che prevedevano il lancio di OVERKILL's The Walking Dead.

Il margine operativo lordo del settore si incrementa del 24,4% rispetto all'esercizio precedente, raggiungendo il 22,5% dei ricavi netti, pari a 13.007 mila Euro.

La svalutazione di attività è composta sia da commesse di sviluppo cancellate dal Gruppo nel corso del periodo sia dall'applicazione degli impairment test relativamente a videogiochi che hanno realizzato risultati inferiori alle aspettative per un totale di 1.847 mila Euro al netto di una riduzione del fondo svalutazione crediti pari a 282 mila, effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS9.

Il margine operativo è stato pari a 6.749 mila Euro in aumento di 815 mila Euro rispetto ai 5.934 mila Euro realizzati al 30 giugno 2018.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Premium Games sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	%	30 giugno 2018	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	15.637	25,9%	11.890	22,0%	3.747	31,5%
	Totale passività non correnti	(123)	0,2%	(86)	0,2%	(37)	0,0%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	7.237		7.672		(435)	-5,7%
11	Crediti commerciali	51.829		31.579		20.250	64,1%
12	Crediti tributari	971		1.731		(760)	-43,9%
13	Altre attività correnti	206		287		(81)	-28,3%
14	Debiti verso fornitori	(22.645)		(17.338)		(5.307)	30,6%
15	Debiti tributari	(824)		(758)		(66)	8,7%
16	Fondi correnti	(856)		(854)		(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(2.952)		(272)		(2.681)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	32.967	54,6%	22.046	40,7%	10.921	49,5%
	Ricavi lordi Premium Games	60.432		54.138		6.294	11,6%

La concentrazione dei ricavi nell'ultimo mese dell'esercizio con l'uscita di Bloodstained e della versione Switch di Terraria ha comportato un forte innalzamento sia della voce crediti commerciali che della voce debiti verso fornitori. Pertanto l'incremento del capitale circolante netto rispetto ai ricavi lordi è da leggersi nel contesto di questa significativa stagionalità.

Il dettaglio delle attività non correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Immobili impianti e macchinari	569	744	(175)
Concessioni e licenze	6.357	5.919	438
Immobilizzazioni in corso	5.093	1.236	3.857
Marchio Assetto Corsa	1.722	2.411	(689)
Crediti e altre attività non correnti	186	182	4
Imposte anticipate	1.710	1.397	313
Totale attività non correnti	15.637	11.890	3.747

La voce Marchio Assetto Corsa è data dalla differenza tra il prezzo di acquisto pagato e il patrimonio netto della società Kunos Simulazioni S.r.l. al 15 marzo 2017, data di acquisto della partecipazione, al netto degli ammortamenti effettuati.

I crediti commerciali sono composti da crediti derivanti dalle vendite realizzate verso clienti, dai crediti per licenze d'uso videogiochi e dagli importi pagati in anticipo ai fornitori che effettuano le attività di localizzazione, sviluppo, rating e quality assurance e che vengono riflessi a conto economico al momento dell'uscita del videogioco sul mercato. I crediti per licenze d'uso videogiochi rappresentano gli anticipi erogati a sviluppatori di videogiochi per licenze non ancora sfruttate parzialmente e/o totalmente e che si prevede verranno utilizzate a partire dal prossimo esercizio.

I crediti commerciali sono così suddivisi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Crediti verso clienti	25.040	2.723	22.317
Crediti per licenze d'uso videogiochi	15.446	23.112	(7.666)
Crediti per altri costi operativi videogiochi	11.900	5.744	6.156
Fondo svalutazione crediti	(557)	0	(557)
Totale crediti commerciali	51.829	31.579	20.250

L'incremento dei crediti verso clienti è effetto delle vendite effettuate nell'ultimo mese dell'esercizio.

Il fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2019 è pari a 557 mila Euro. La determinazione del fondo svalutazione crediti è stata effettuata utilizzando il nuovo principio contabile IFRS 9. Tale principio aveva comportato il riconoscimento in fase di prima applicazione di un fondo svalutazione pari a 839 mila Euro, la cui contabilizzazione è avvenuta con la costituzione di un'apposita riserva di patrimonio netto. L'applicazione del nuovo principio al 30 giugno 2019 ha comportato una riduzione di tale fondo di 282 mila Euro portando così la riserva a fine esercizio al valore attuale.

L'incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori royalty dovute agli sviluppatori di videogiochi a seguito dell'aumento dei volumi di vendita dell'ultimo trimestre.

I fondi correnti includono esclusivamente l'accantonamento al fondo rischi relativamente alla verifica fiscale sulla 505 Games S.p.A. descritta nella Note illustrative.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	6.573	100,0%	5.813	100,0%	760	13,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	6.573	100,0%	5.813	100,0%	760	13,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.088)	-31,8%	(2.197)	-37,8%	109	-4,9%
6	Royalties	(464)	-7,1%	(140)	-2,4%	(324)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.552)	-38,8%	(2.337)	-40,2%	(215)	9,2%
9	Utile lordo (3+8)	4.021	61,2%	3.476	59,8%	545	15,7%
10	Altri ricavi	1.829	27,8%	1.293	22,3%	536	41,4%
11	Costi per servizi	(240)	-3,7%	(498)	-8,6%	258	-51,8%
12	Affitti e locazioni	(49)	-0,7%	(85)	-1,5%	36	-43,2%
13	Costi del personale	(3.609)	-54,9%	(3.048)	-52,4%	(561)	18,4%
14	Altri costi operativi	(190)	-2,9%	(71)	-1,2%	(119)	n.s.
15	Totale costi operativi	(4.088)	-62,2%	(3.702)	-63,7%	(386)	10,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.762	26,8%	1.067	18,4%	695	65,1%
17	Ammortamenti	(1.759)	-26,8%	(2.126)	-36,6%	367	-17,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(286)	-4,4%	0	0,0%	(286)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.046)	-31,1%	(2.126)	-36,6%	80	-3,8%
22	Margine operativo (16+21)	(284)	-4,3%	(1.059)	-18,2%	775	-73,2%

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play è stata pari al 13,1% ed è effetto delle performance particolarmente positive del videogioco Gems of War giunto ormai al suo quarto anno di vita. In calo le vendite degli altri prodotti. Nessun nuovo prodotto è stato lanciato nel periodo così come nel passato esercizio. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Gems of War	4.674	3.451	1.223
Battle Islands	1.162	1.533	(371)
Prominence Poker	666	667	(1)
Altri prodotti	71	162	(91)
Totale ricavi Free to Play	6.573	5.813	760

La significativa riduzione dei costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita è effetto sia di minori spese sulle attività di live support. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Live support	1.262	1.406	(144)
Quality assurance	188	235	(47)
Hosting	491	380	111
Altro	147	176	(29)
Totale acquisto servizi	2.088	2.197	(109)

Gli altri ricavi, in aumento di 536 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, sono rappresentati principalmente dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per lo sviluppo della futura versione del videogioco della serie Hawken, il cui lancio è previsto per il terzo trimestre del prossimo esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 386 mila euro per effetto di un incremento dei costi del personale per 561 mila Euro, parzialmente compensato dal contenimento dei costi sostenuti per il marketing e la pubblicità per 258 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.762 mila Euro, in crescita di 695 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 367 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento del marchio Battle Islands iscritto originariamente in seguito dell'acquisizione di DR Studios Ltd. avvenuta nel settembre 2014. Le svalutazioni di attività per 287 mila Euro fanno riferimento alla decisione di non proseguire nello sviluppo di alcune commesse in corso di sviluppo per effetto di minori ricavi attesi rispetto a quanto originariamente previsto.

La perdita operativa del settore operativo è stata quindi pari a 284 mila Euro rispetto alla perdita di 1.059 mila Euro realizzata nel precedente esercizio.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Free to Play sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	%	30 giugno 2018	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	5.060	77,0%	5.338	91,8%	(278)	-5,2%
	Totale passività non correnti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
	Capitale circolante netto						
11	Crediti commerciali	1.449		2.009		(560)	-27,9%
12	Crediti tributari	142		42		100	n.s.
13	Altre attività correnti	58		42		16	38,6%
14	Debiti verso fornitori	(447)		(591)		144	-24,4%
15	Debiti tributari	(147)		(30)		(117)	n.s.
17	Altre passività correnti	(40)		(44)		4	-10,0%
	Totale capitale circolante netto	1.015	15,4%	1.428	24,6%	(413)	-28,9%
	Ricavi lordi Free to Play	6.573		5.813		760	13,1%

Il dettaglio delle attività non correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Immobili impianti e macchinari	74	93	(19)
Concessioni e licenze	1.747	3.634	(1.887)
Immobilizzazioni in corso	2.910	1.258	1.652
Imposte anticipate	329	353	(24)
Totale attività non correnti	5.060	5.338	(278)

Le attività non correnti sono principalmente formate dalle concessioni e licenze per i giochi acquisiti dalla controllata 505 Mobile S.r.l. e dalle commesse interne di sviluppo della DR Studios Ltd..

I crediti commerciali sono composti principalmente dai crediti per licenze d'uso videogiochi e dai crediti verso i principali *marketplace*. I debiti verso fornitori sono principalmente formati da debiti nei confronti degli sviluppatori di videogiochi.

I crediti commerciali sono così suddivisi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Crediti verso clienti	1.021	1.023	(2)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	324	564	(240)
Crediti per altri costi operativi videogiochi	104	422	(318)
Totale crediti commerciali	1.449	2.009	(560)

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	13.741	114,7%	15.443	114,1%	(1.702)	-11,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.760)	-14,7%	(1.909)	-14,1%	149	-7,8%
3	Totale ricavi netti	11.981	100,0%	13.534	100,0%	(1.553)	-11,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.534)	-71,2%	(11.248)	-83,1%	2.714	-24,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(657)	-5,5%	(1.192)	-8,8%	535	-44,9%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(715)	-6,0%	2.068	15,3%	(2.783)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(9.906)	-82,7%	(10.372)	-76,6%	466	-4,5%
9	Utile lordo (3+8)	2.075	17,3%	3.162	23,4%	(1.087)	-34,4%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.252)	-10,4%	(1.568)	-11,6%	316	-20,2%
12	Affitti e locazioni	(34)	-0,3%	(36)	-0,3%	2	-6,1%
13	Costi del personale	(1.370)	-11,4%	(1.466)	-10,8%	96	-6,6%
14	Altri costi operativi	(218)	-1,8%	(182)	-1,3%	(36)	19,7%
15	Totale costi operativi	(2.874)	-24,0%	(3.252)	-24,0%	378	-11,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(799)	-6,7%	(90)	-0,7%	(709)	n.s.
17	Ammortamenti	(262)	-2,2%	(320)	-2,4%	58	-18,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(67)	-0,6%	(54)	-0,4%	(13)	23,4%
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	(329)	-2,7%	(374)	-2,8%	45	-12,1%
22	Margine operativo (16+21)	(1.128)	-9,4%	(464)	-3,4%	(664)	n.s.

In linea con la progressiva digitalizzazione del mercato e con l'andamento degli ultimi esercizi l'andamento dei ricavi lordi del settore operativo della Distribuzione Italia che ha registrato un calo di 1.702 mila Euro pari al 11% rispetto all'esercizio precedente.

In controtendenza l'andamento dei ricavi da carte collezionabili aumentate nel periodo di 805 mila Euro con un incremento percentuale del 21,1%. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	8.440	10.836	(2.396)	-22,1%
Distribuzione carte collezionabili	4.624	3.819	805	21,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	677	788	(111)	-14,1%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	13.741	15.443	(1.702)	-11,0%

L'andamento dei ricavi lordi suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni %	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	196.348	6.637	238.583	8.057	-17,7%	-17,6%
Microsoft Xbox One	29.758	1.032	43.726	1.345	-31,9%	-23,3%
Nintendo Switch	21.705	709	13.303	403	63,2%	75,9%
Altre console	20.109	62	92.667	1.032	n.s.	n.s.
Totale ricavi console	267.920	8.440	388.279	10.836	-31,0%	-22,1%

In linea con l'andamento delle ciclo di vita delle console sono quasi azzerati i ricavi da distribuzione dei videogiochi per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360, ora classificate tra le altre console, in calo di 970 mila Euro. In calo anche il fatturato delle console più recenti Sony Playstation 4, meno 17,6%, e Microsoft Xbox One, meno 23,3%.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in aumento del 21,1%.

Il costo del venduto diminuisce del 4,5%, mentre i costi operativi si contraggono di 378 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 799 mila Euro, in diminuzione di 709 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto peggiora di 664 mila Euro rispetto all'esercizio precedente.

Le attività e passività allocabili al segmento Distribuzione Italia sono:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	%	30 giugno 2018	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	3.081	22,4%	3.130	20,3%	(49)	-1,6%
	Totale passività non correnti	(517)	3,8%	(498)	3,2%	(19)	3,7%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	6.672		7.387		(715)	-9,7%
11	Crediti commerciali	1.782		2.256		(474)	-21,0%
12	Crediti tributari	1.041		1.041		0	n.s.
13	Altre attività correnti	330		399		(69)	-17,3%
14	Debiti verso fornitori	(918)		(1.999)		1.081	-54,1%
15	Debiti tributari	(145)		(216)		71	-32,9%
17	Altre passività correnti	(609)		(741)		132	-17,8%
	Totale capitale circolante netto	8.153	59,3%	8.127	52,6%	26	0,3%
	Ricavi lordi Distribuzione Italia	13.741		15.443		(1.702)	-11,0%

Il capitale circolante netto, pari a 8.153 mila Euro, è sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2018.

In diminuzione le rimanenze per 715 mila Euro, i crediti verso clienti per 474 mila Euro e i debiti verso fornitori per 1.081 mila Euro.

Le attività non correnti sono composte dal costo di acquisto del magazzino di Trezzano sul Naviglio al netto degli ammortamenti, da imposte differite attive allocabili direttamente al settore operativo e da altre immobilizzazioni materiali ed immateriali di minore importo.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	571	100,0%	644	200,2%	(73)	-11,5%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(322)	-99,9%	322	n.s.
3	Totale ricavi netti	571	100,0%	322	100,0%	249	77,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(29)	-5,1%	(56)	-17,5%	27	-48,2%
6	Royalties	(27)	-4,8%	(28)	-8,7%	1	-2,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(56)	-9,8%	(84)	-26,1%	28	-33,1%
9	Utile lordo (3+8)	515	90,3%	238	73,9%	277	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	62	19,3%	(62)	n.s.
11	Costi per servizi	(154)	-27,0%	(459)	-142,7%	305	-66,5%
12	Affitti e locazioni	(5)	-0,8%	(18)	-5,7%	13	-73,9%
13	Costi del personale	(543)	-95,2%	(740)	-229,8%	197	-26,6%
14	Altri costi operativi	(38)	-6,7%	(47)	-14,7%	9	-19,1%
15	Totale costi operativi	(740)	-129,7%	(1.264)	-392,6%	524	-41,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(225)	-39,5%	(964)	-299,7%	739	-76,6%
17	Ammortamenti	(85)	-14,9%	(553)	-171,8%	468	-84,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(85)	-14,9%	(553)	-171,8%	468	-84,7%
22	Margine operativo (16+21)	(310)	-54,4%	(1.517)	-471,5%	1.208	-79,6%

I ricavi del settore operativo Altre attività si riducono di 73 mila Euro da 644 mila Euro a 571 mila Euro realizzati al 30 giugno 2019. La riduzione è derivante dai mancati ricavi delle attività del Daily Fantasy Sport Fantasfida per 226 mila Euro registrati al 30 giugno 2018, effetto della decisione di interrompere le attività a partire dal giugno 2018, parzialmente compensati dai maggiori ricavi della Digital Bros Game Academy S.r.l. per 153 mila Euro.

I costi operativi si decrementano di 524 mila Euro e tengono conto di alcuni costi sostenuti una tantum per la decisione di messa in liquidazione della società Game Network S.r.l., avvenuta nel corso del mese di ottobre 2018.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	%	30 giugno 2018	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	388	68,0%	469	72,8%	(81)	-17,3%
	Totale passività non correnti	(14)	2,4%	(68)	10,5%	54	-79,8%
	Capitale circolante netto						
11	Crediti commerciali	10		10		(0)	0,0%
12	Crediti tributari	9		16		(7)	-43,7%
13	Altre attività correnti	262		236		26	10,9%
14	Debiti verso fornitori	(136)		(166)		30	-18,2%
15	Debiti tributari	(23)		(14)		(9)	60,8%
17	Altre passività correnti	(138)		(167)		29	n.s.
	Totale capitale circolante netto	(16)	-2,7%	(85)	-13,2%	69	-81,7%
	Ricavi lordi Altre Attività	571		644		(73)	-11,4%

Le attività non correnti sono costituite per 234 mila Euro dagli investimenti per la realizzazione di una nuova applicazione e per il residuo da imposte anticipate e impianti e macchinari.

Le altre attività correnti includono principalmente il deposito cauzionale di 220 mila Euro versato all'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato e che verrà rimborsato nei prossimi mesi.

Le altre passività correnti includono le quote di iscrizione degli studenti della Digital Bros Game Academy S.r.l. pagate anticipatamente e i debiti verso i giocatori della Game Network S.r.l..

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2019		30 giugno 2018		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	233	0,0%	295	0,0%	(62)	0,0%
11	Costi per servizi	(1.549)	0,0%	(1.458)	0,0%	(91)	6,2%
12	Affitti e locazioni	(749)	0,0%	(733)	0,0%	(16)	2,1%
13	Costi del personale	(3.621)	0,0%	(3.859)	0,0%	238	-6,2%
14	Altri costi operativi	(383)	0,0%	(425)	0,0%	42	-9,9%
15	Totale costi operativi	(6.302)	0,0%	(6.475)	0,0%	173	-2,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(6.069)	0,0%	(6.180)	0,0%	111	-1,8%
17	Ammortamenti	(171)	0,0%	(217)	0,0%	46	-20,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(132)	0,0%	(60)	0,0%	(72)	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	(303)	0,0%	(277)	0,0%	(26)	9,4%
22	Margine operativo (16+21)	(6.372)	0,0%	(6.457)	0,0%	85	-1,3%

I costi operativi sono stati pari a 6.302 mila Euro, in lieve diminuzione rispetto a quelli registrati al 30 giugno 2018. I costi del personale, in particolare, sono in diminuzione del 6,2% rispetto all'esercizio precedente per effetto della mancata liquidazione della componente variabile per effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi predefiniti ad inizio esercizio che prevedevano il lancio di OVERKILL's The Walking Dead.

Il margine operativo è stato negativo per 6.372 mila Euro rispetto ai 6.457 mila Euro negativi del 30 giugno 2018.

Le attività e passività allocabili al settore operativo sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	437	2.482	(2.045)	-82,4%
3	Immobilizzazioni immateriali	258	303	(45)	-14,7%
4	Partecipazioni	1.706	1.270	435	34,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.131	9.338	(207)	n.s.
6	Imposte anticipate	0	70	(70)	n.s.
	Totale attività non correnti	11.532	13.463	(1.930)	-14,3%
	Passività non correnti	(923)	(901)	(22)	n.s.
	Capitale circolante netto	4.218	3.387	831	24,5%

La diminuzione degli immobili impianti e macchinari è dovuta alla vendita dell'immobile detenuto dalla 133 W Broadway.

L'aumento delle partecipazioni è relativo all'acquisto di n. 4.096.809 azioni Starbreeze A effettuato nell'esercizio.

I crediti ed altre attività non correnti sono integralmente riferiti al credito di 10 milioni di Dollari statunitensi aumentato della quota di interessi maturata nell'esercizio e diminuito del fondo svalutazione crediti relativo per 773 mila Euro.

Le passività non correnti includono esclusivamente il debito non corrente relativo alle consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della partecipazione in Pipeworks Inc. e che verranno pagate contestualmente all'incasso dei crediti non correnti.

La composizione del capitale circolante netto è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
12	Crediti tributari	3.913	1.486	2.427	n.s.
13	Altre attività correnti	812	2.636	(1.824)	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(485)	(717)	232	-32,3%
15	Debiti tributari	0	(2)	2	n.s.
17	Altre passività correnti	(22)	(16)	(6)	37,5%
	Totale capitale circolante netto	4.218	3.387	831	24,5%

L'iscrizione dei crediti tributari per effetto della perdita registrata dalle società italiane aderenti al consolidato fiscale ha comportato una crescita di tale voce per 2.427 mila Euro. Il significativo decremento delle altre attività correnti è dato dall'incasso della componente corrente del credito per la cessione della Pipeworks Inc..

8. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL QUARTO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2018/2019

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

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2018/2019		4° trimestre 2017/2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	38.716	103,9%	14.070	108,0%	24.647	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(1.451)	-3,9%	(1.263)	-8,0%	(188)	14,9%
3	Totale ricavi netti	37.265	100,0%	12.807	100,0%	24.458	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.898)	-10,5%	(2.913)	-27,5%	(985)	33,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.249)	-6,0%	(1.472)	-9,2%	(777)	52,8%
6	Royalties	(12.773)	-34,3%	(2.616)	-21,3%	(10.156)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(978)	-2,6%	143	3,2%	(1.122)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(19.898)	-53,4%	(6.858)	-54,9%	(13.040)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	17.366	46,6%	5.948	45,1%	11.419	n.s.
10	Altri ricavi	980	2,6%	712	4,0%	269	37,7%
11	Costi per servizi	(3.457)	-9,3%	(2.629)	-13,3%	(830)	31,5%
12	Affitti e locazioni	(391)	-1,0%	(380)	-2,1%	(10)	2,7%
13	Costi del personale	(4.785)	-12,8%	(4.607)	-26,1%	(178)	3,9%
14	Altri costi operativi	(398)	-1,1%	(230)	-1,5%	(168)	73,0%
15	Totale costi operativi	(9.031)	-24,2%	(7.845)	-43,0%	(1.186)	15,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.316	25,0%	(1.185)	6,1%	10.501	n.s.
17	Ammortamenti	(1.663)	-4,5%	(2.091)	-11,0%	428	-20,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.386)	-3,7%	(40)	-0,2%	(1.345)	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	(3.049)	-8,2%	(2.132)	-11,2%	(917)	43,0%
22	Margine operativo (16+21)	6.267	16,8%	(3.316)	-5,1%	9.584	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	372	1,0%	939	2,8%	(567)	-60,4%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(450)	-1,2%	(380)	-1,9%	(70)	18,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(77)	-0,2%	559	0,9%	(636)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.190	16,6%	(2.757)	-4,1%	8.948	n.s.
27	Imposte correnti	(1.405)	-3,8%	889	0,4%	(2.294)	n.s.
28	Imposte differite	(415)	-1,1%	(600)	-0,4%	185	-30,8%
29	Totale imposte	(1.820)	-4,9%	289	0,0%	(2.110)	n.s.
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	4.370	11,7%	(2.469)	-4,1%	6.839	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	0	0,0%	(372)	17,1%	372	n.s.
	Utile netto	4.370	11,7%	(2.840)	13,0%	7.210	n.s.

I ricavi del quarto trimestre dell'esercizio sono stati pari a 38.716 mila Euro, in aumento di 24.647 mila Euro rispetto ai 14.070 mila Euro dello scorso esercizio.

Il margine operativo registrato nel trimestre è stato pari a 6.267 mila Euro effetto dell'andamento al di sopra delle aspettative del videogioco Bloodstained avvenuta nell'ultima settimana dell'esercizio, insieme al riconoscimento dei ricavi della versione per personal computer del videogioco Control per effetto della struttura contrattuale di esclusiva. Il risultato è influenzato negativamente dal lancio al di sotto delle aspettative della versione console del videogioco Underworld Ascendant che ha comportato maggiori royalty per 1.902 mila Euro.

L'utile netto delle attività continuative del trimestre è stata pari a 4.370 mila Euro a fronte di una perdita netta di 2.469 mila Euro registrata nel quarto trimestre dello scorso esercizio.

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

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

Transazioni infragruppo

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

La 505 Games S.p.A. fattura alla controllata americana 505 Games (US) Inc. le spese per royalty per i prodotti distribuiti localmente sui mercati americani.

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

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

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

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

La Digital Bros China Ltd. e la Digital Bros Asia Pacific Ltd. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi relativi alle attività di business development per i mercati asiatici.

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

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

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi direttamente sostenuti per suo conto e, in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding, i costi indiretti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

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

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

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

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella note illustrative al paragrafo 11.

Operazioni atipiche

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

10. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2019 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nell'esercizio.

11. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di sviluppo per 2.982 mila Euro rispetto ai 1.863 mila Euro del 30 giugno 2018. Tali attività sono state svolte dalle controllate DR Studios Ltd., 505 Mobile (US) Inc. e Kunos Simulazioni S.r.l. e sono relative allo sviluppo dei videogiochi Assetto Corsa e la nuova versione del videogioco della serie Hawken.

12. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI

Il Gruppo utilizza un processo di identificazione dei rischi che coinvolge il Consiglio di amministrazione insieme alle strutture organizzative in riunioni di coordinamento che si tengono periodicamente durante l'anno. La sintesi di tale lavoro è riprodotta in una matrice dei rischi che viene predisposta e revisionata in via continuativa dall'Amministratore esecutivo designato al controllo che prende parte alle riunioni di coordinamento. La predisposizione delle schede per ogni singolo rischio prevede che vengano descritti i rischi, il grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, i fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare i rischi, il grado di rischio netto. Nella preparazione e nella valutazione circa la completa mappatura l'Amministratore esecutivo viene assistito dal Comitato Controllo e rischi e dal Collegio Sindacale.

Le singole schede di rischio evidenziano gli effetti che un mancato raggiungimento degli obiettivi di controllo avrebbe in termini operativi e, ove sia determinabile, sull'informativa finanziaria.

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene svolta congiuntamente dai due Amministratori delegati. Sull'efficacia di tale processo vigila il Collegio sindacale.

I rischi possono essere riassunti in due tipologie: rischi operativi e rischi finanziari.

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti che incontrino i gusti dei consumatori;
- disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale;
- rischio di obsolescenza dei prodotti;
- rischio di dipendenza da personale chiave;
- gestione delle commesse di sviluppo.

Rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti che incontrino i gusti dei consumatori

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo, ma che sono legati al gradimento da parte del pubblico dei prodotti pubblicati. L'eventuale incapacità di incontrare le preferenze dei consumatori ed assecondarne i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione. Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata che seleziona i prodotti successivamente ad un'accurata analisi dei conti economici prospettici, anche attraverso opportune analisi di mercato, che viene svolta in via continuativa durante tutta la fase di sviluppo del videogioco. Il Gruppo si avvale altresì, per gli investimenti di dimensioni più elevate, di ricerche di mercato e/o di specifiche analisi sul potenziale dei prodotti svolte da esperti indipendenti. I piani previsionali sono rivisti con frequenza trimestrale in modo da poter porre in atto eventuali azioni correttive.

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

Il continuo processo di digitalizzazione della distribuzione dei videogiochi ha comportato un accorciamento della catena del valore. La possibilità che nel prossimo futuro si generi un ulteriore accorciamento potrebbe mettere in discussione il ruolo dell'editore, nel momento in cui quest'ultimo non possedesse proprietà intellettuali e/o non le controllasse contrattualmente. Per mitigare questo rischio il Gruppo ha perseguito una strategia di acquisizione di quote di maggioranza, DR Studios e Kunos Simulazioni, e di minoranza, Ovosonico, al fine di aumentare il livello di controllo delle proprietà intellettuali. Oltre a questo il Gruppo ha costituito delle unità organizzative volte all'identificazione di nuove proprietà intellettuali come, ad esempio, è stato il caso del videogioco Portal Knights. Il rischio comunque è ritenuto alto e pertanto il Gruppo mette in atto tutte le misure volte a far sì che questo rischio venga mitigato dagli assetti contrattuali con i quali acquisisce i diritti di sfruttamento dei nuovi giochi.

Rischio di obsolescenza dei prodotti

I videogiochi presentano un grado di obsolescenza elevato. Il videogioco che viene venduto sul mercato ad un determinato prezzo viene riposizionato a prezzi via via decrescenti nel corso del tempo. Il prezzo di lancio dei videogiochi è solitamente elevato nella fase di lancio dell'hardware a cui è destinato e presenta una curva decrescente durante tutto il ciclo di vita della macchina.

Le decisioni di investimento su un determinato prodotto avvengono spesso anche anni prima dell'effettivo lancio del gioco sul mercato. Il management pertanto deve necessariamente stimare i prezzi ai quali il videogioco verrà venduto al pubblico in momenti successivi. Una repentina variazione dell'obsolescenza dei prodotti e dell'hardware potrebbe comportare minori prezzi di vendita al pubblico di quelli originariamente previsti e conseguentemente minori ricavi e margini rispetto ai piani previsionali.

I rischi di obsolescenza sono mitigati dalla possibilità di diminuire i costi di produzione, di marketing e le royalty da pagare agli sviluppatori riducendo pertanto l'impatto sui margini reddituali, nonché dalla relativa conoscenza dei cicli di vita delle console precedenti ed un relativo anticipo con il quale si conosce l'introduzione di nuove piattaforme di gioco.

Tale rischio è mitigato da una procedura di sign off per la spesa marketing e per le spese operative che concentra gli impegni più rilevanti e da una procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo che seleziona i prodotti dopo un'accurata analisi dei conti economici prospettici svolta in via continuativa durante tutte le fasi di sviluppo del videogioco.

Rischio di dipendenza da personale chiave

Il successo del Gruppo dipende dalle prestazioni di alcune figure chiave che hanno contribuito in maniera concreta allo sviluppo e che hanno maturato una solida esperienza nel settore in cui l'azienda opera.

Il Gruppo è dotato di dirigenti (Presidente, Amministratore Delegato e CFO), in possesso di una pluriennale esperienza nel settore e aventi un ruolo determinante nella gestione dell'attività del Gruppo. L'eventuale perdita delle prestazioni delle suddette figure senza un'adeguata sostituzione, potrebbe avere effetti negativi sui risultati economici e finanziari del Gruppo, ma in particolare nel processo di comprensione, apprezzamento e monitoraggio dei rischi.

Il management ritiene, in ogni caso, che il Gruppo sia dotato di una struttura operativa e dirigenziale capace di assicurare continuità nella gestione.

Gestione delle commesse di sviluppo

Il processo di sviluppo dei giochi è gestito da parte del Gruppo attraverso sviluppatori esterni i quali garantiscono contrattualmente i termini di rilascio dei giochi. L'eventuale incapacità del Gruppo di gestire la tempistica dei processi di sviluppo dei giochi potrebbe causare ritardi nel lancio degli stessi sul mercato che, nel caso di prodotti legati ad eventi e/o vincoli contrattuali con eventuali licenziatari, creerebbero effetti significativi sulle potenzialità di vendita del gioco e sui costi di sviluppo stessi. L'eventuale ritardo nel lancio dei prodotti potrebbe, specie se il lancio è ritardato a periodi successivi, portare a registrare risultati economici differenti da quelli preventivati.

Il Gruppo si sta focalizzando su prodotti non legati ad eventi e ha adottato una procedura di acquisizione dei contratti che impone, per i progetti significativi, una valutazione accurata del curriculum vitae dello studio di sviluppo da parte del Consiglio di Amministrazione; è stata altresì adottata una procedura di gestione della commessa che prevede un monitoraggio continuo del processo di sviluppo attraverso figure organizzative interne (responsabile di commessa, brand manager e producer).

Gestione dei rischi finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)

- Contratti di locazione finanziaria
- Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo.

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2019 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	Fidi	Utilizzi	Disponibilità
Scoperti di conto corrente bancario	2.650	1.588	1.062
Finanziamenti all'importazione	11.750	8.938	2.812
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	20.567	2.055	18.512
Factoring	15.280	107	15.173
Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti	12.900	11.059	1.841
Totale	63.147	23.747	39.400

La capogruppo Digital Bros S.p.A. accentra la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle società controllate, ad eccezione degli altri strumenti finanziari non elencati sopra, ovvero dei debiti e crediti commerciali derivanti dalle attività operative il cui rischio finanziario rimane in capo alle singole società controllate.

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine in linea con l'andamento prospettico. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari a medio e lungo termine.

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di cambio
- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi.

Rischi di tasso di cambio

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigato dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un apprezzamento dei margini realizzati dalle controllate, e viceversa.

Il Gruppo, al fine di monitorare il livello di rischio di tasso di cambio Euro/Dollaro, ha deciso di monitorare costantemente l'andamento previsionale del tasso di cambio basandosi anche su report di analisti indipendenti e di disporre di linee di strumenti derivati idonei alla copertura del rischio e commisurati al rischio stesso, attualmente non utilizzati.

Il Gruppo per preparare i piani previsionali elabora modelli che tengono conto delle diverse valute in cui le società operano utilizzando i tassi di cambio forward basandosi su report di analisti indipendenti.

Il rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi delle royalty riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita.

Rischio di tasso di interesse

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse.

Tali rischi sono mitigati da:

- la disponibilità di linee di credito a breve termine interfuibili tra loro che permette di indebitarsi nella più economica forma di finanziamento;
- la struttura finanziaria che varia significativamente in base alla stagionalità del mercato dei videogiochi e che presenta un trend a medio lungo termine in costante miglioramento;
- l'implementazione di una procedura di cash flowing a breve termine che monitora costantemente l'andamento dell'indebitamento a breve termine e permette di porre in essere eventuali azioni correttive con anticipo in presenza di attese di rialzo dei tassi di interesse.

Rischio di liquidità

Tale rischio si manifesta in caso di impossibilità o difficoltà di reperimento, a condizioni sostenibili, delle risorse finanziarie necessarie al normale svolgimento dell'attività.

I fattori che influenzano le necessità finanziarie del Gruppo sono da un lato le risorse generate o assorbite dalle attività operative e di investimento e dall'altro le caratteristiche di scadenza e rinnovo del debito o di liquidità degli impieghi finanziari nonché le condizioni e la disponibilità presente sul mercato del credito.

Si riepilogano di seguito le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio:

- gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito;
- ottenimento di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza;
- monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

Si ritiene che attraverso le risultanze della pianificazione a breve e a medio-lungo termine, i fondi attualmente disponibili, unitamente a quelli che saranno generati dall'attività operativa, consentiranno al Gruppo di soddisfare i suoi fabbisogni derivanti dalle attività di investimento, di gestione del capitale circolante e di rimborso dei debiti alla loro naturale scadenza e comunque di essere in grado di determinare i fabbisogni finanziari per le attività del Gruppo con congruo anticipo.

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello mondiale è stata pari a circa il 75% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 98%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità sia sugli scaffali dei punti vendita, nel caso di distribuzione fisica, ma anche sulle piattaforme digitali, e conseguentemente perdere le potenzialità di vendita previste, o al contrario, acquisirne nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole specialmente sui marketplace digitali.

La concentrazione delle vendite su un numero inferiore di clienti comporta oltremodo un maggior rischio di credito.

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

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

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2019	30 giugno 2018	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	840	15.520	47.539	46.887
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	973	3.787	43.645	42.438
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(27.281)	(27.181)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	1.101	1.380	828	3.768
Eliminazioni utili infragruppo	(113)	(30)	(1.611)	(1.495)
Dividendi	(4.000)	(11.094)	0	0
Altre rettifiche	(314)	(389)	1.105	2.196
Totale rettifiche di consolidamento	(3.326)	(10.133)	322	4.469
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	(1.513)	9.174	64.225	66.612

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 30 giugno 2019 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2019	30 giugno 2018	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	274	1.019	1	2.175
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	128	0	218
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	0	233	0	1.375
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway	255	0	255	0
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	572	233	572	1.375
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	1.101	1.380	828	3.768
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	43	(144)	(465)	(508)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(156)	114	(1.146)	(987)
Totale eliminazione utili infragruppo	(113)	(30)	(1.611)	(1.495)
Dividendi da 505 Games Ltd.	0	(3.402)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	0	(6.000)	0	0
Dividendi da Pipeworks Inc.	0	(1.292)	0	0
Dividendi da 505 Game Entertainment S.r.l.	0	(400)	0	0
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(4.000)	0	0	0
Totale dividendi	(4.000)	(11.094)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	0	(86)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	0	(50)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(500)	(470)	1.265	1.765
Applicazione IFRS 9	257	0	(520)	0
Altre	(71)	217	360	431
Totale altre rettifiche	(314)	(389)	1.105	2.196
Totale rettifiche di consolidamento	(3.326)	(10.133)	322	4.469

14. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede la possibilità per il Gruppo di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari statunitensi in ragione 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 nell'esercizio precedente.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono registrati eventi significativi successivi al 30 giugno 2019.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il lancio di Bloodstained sui mercati occidentali e della versione Switch del videogioco Terraria avvenute nel corso dell'ultima settimana dell'esercizio sono i prodromi di una nuova fase di sviluppo che il Gruppo ha preparato negli ultimi anni. Tale processo è appena cominciato poiché il 27 Agosto 2019 è stato lanciato sul mercato il videogioco Control, disponibile nelle versioni console e per personal computer, e proseguirà con il lancio l'8 ottobre 2019 del videogioco Indivisible, nelle versioni console e per personal computer, e di Bloodstained sui mercati dell'estremo oriente. Gennaio 2020 vedrà l'uscita di Journey to the Savage Planet, nelle versioni per personal computer e console e, nel corso dell'ultimo trimestre, la nuova versione del videogioco Free to Play Hawken insieme ad una versione per dispositivi *mobile* di Assetto Corsa.

Successivamente al lancio di un nuovo videogioco ed in funzione del suo successo, viene finalizzata una strategia di lancio di DLC, o contenuti aggiuntivi, che vengono distribuiti sui *marketplace* digitali sia in forma gratuita che a pagamento ed il prossimo esercizio potrà sicuramente iniziare a beneficiare in misura significativa di tale fonte di ricavi.

Per effetto di ciò il Gruppo prevede i ricavi del prossimo esercizio in forte crescita, già a partire dal primo trimestre dell'esercizio, con un conseguente significativo miglioramento di tutti gli indici reddituali. Questo è da leggersi nel contesto di una maggior prevedibilità dei ricavi data dal fatto che: alcune delle componenti di ricavo, quali ad esempio la versione per personal computer di Journey to the Savage Planet e la versione mobile di Assetto Corsa nonché i contratti di sublicensing con l'estremo oriente, sono già determinati contrattualmente; altre, come ad esempio le DLC, possono essere stimate sulla base delle copie vendute del gioco principale.

L'indebitamento finanziario netto è previsto in miglioramento lungo tutto l'arco dell'esercizio.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2019 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2018 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	184	165	19
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	195	177	18

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2019 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2018 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	119	105	14
Totale dipendenti esteri	121	108	13

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 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	174	215	(41)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	186	228	(42)

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

Tipologia	Numero medio 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	3	4	(1)
Impiegati	112	149	(37)
Totale dipendenti esteri	115	153	(38)

La diminuzione del numero medio di dipendenti rispetto allo scorso esercizio è dovuta alla vendita della controllata americana Pipeworks Inc. avvenuta nel corso del mese di Febbraio 2018.

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

AMBIENTE

Al 30 giugno 2019 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.

18. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA

Il Gruppo non rientra nell'ambito di applicazione del Decreto Legislativo numero 254 del 30 dicembre 2016, ai sensi dell'articolo 2 e pertanto non ha predisposto la Dichiarazione non finanziaria.

19. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

La Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari contenente le informazioni sull'adesione da parte del Gruppo Digital Bros alle raccomandazione del Codice di Autodisciplina della società quotate promosso da Borsa Italiana S.p.A. nonché le ulteriori informazioni di cui all'art. 123-bis del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investitori.

20. RELAZIONE SULLA REMUNERAZIONE

La Relazione sulla remunerazione contenente le informazioni di cui all'art. 123-ter del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investitori.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Bilancio consolidato al 30 giugno 2019

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI**Gruppo Digital Bros****Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2019**

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.584	6.000	(2.416)	-40,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.341	15.131	3.210	21,2%
4	Partecipazioni	1.706	1.270	436	34,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.322	9.524	(202)	-2,1%
6	Imposte anticipate	2.745	2.365	380	16,1%
	Totale attività non correnti	35.698	34.290	1.408	4,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(573)	(516)	(57)	11,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(80)	(1)	1,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(923)	(901)	(22)	2,4%
	Totale passività non correnti	(1.577)	(1.497)	(80)	5,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.909	15.059	(1.150)	-7,6%
11	Crediti commerciali	55.070	35.854	19.216	53,6%
12	Crediti tributari	6.076	4.316	1.760	40,8%
13	Altre attività correnti	1.668	3.600	(1.932)	-53,7%
14	Debiti verso fornitori	(24.631)	(20.811)	(3.820)	18,4%
15	Debiti tributari	(1.138)	(1.021)	(117)	11,5%
16	Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(3.761)	(1.241)	(2.520)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	46.337	34.902	11.435	32,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.223)	(20.624)	(599)	2,9%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(37.298)	(40.284)	2.986	-7,4%
	Totale patrimonio netto	(64.225)	(66.612)	2.387	-3,6%
	Totale attività nette	16.233	1.083	15.150	n.s.
22	Disponibilità liquide	4.767	4.282	485	11,3%
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568	41,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240	-5,3%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16	-64,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824	-25,9%
	Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	(1.083)	(15.150)	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2019

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	81.317	105,6%	76.038	108,0%	5.279	6,9%
2	Rettifiche ricavi	(4.309)	-5,6%	(5.633)	-8,0%	1.324	-23,5%
3	Totale ricavi netti	77.008	100,0%	70.405	100,0%	6.603	9,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.675)	-19,1%	(19.377)	-27,5%	4.702	-24,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.586)	-8,6%	(6.488)	-9,2%	(98)	1,5%
6	Royalties	(20.671)	-26,8%	(15.016)	-21,3%	(5.655)	37,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.150)	-1,5%	2.244	3,2%	(3.394)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(43.082)	-55,9%	(38.637)	-54,9%	(4.445)	11,5%
9	Utile lordo (3+8)	33.926	44,1%	31.768	45,1%	2.158	6,8%
10	Altri ricavi	3.406	4,4%	2.796	4,0%	610	21,8%
11	Costi per servizi	(9.070)	-11,8%	(9.376)	-13,3%	306	-3,3%
12	Affitti e locazioni	(1.460)	-1,9%	(1.458)	-2,1%	(2)	0,1%
13	Costi del personale	(17.903)	-23,2%	(18.366)	-26,1%	463	-2,5%
14	Altri costi operativi	(1.223)	-1,6%	(1.077)	-1,5%	(146)	13,5%
15	Totale costi operativi	(29.656)	-38,5%	(30.277)	-43,0%	621	-2,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.676	10,0%	4.287	6,1%	3.389	79,1%
17	Ammortamenti	(6.970)	-9,1%	(7.728)	-11,0%	758	-9,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(2.051)	-2,7%	(122)	-0,2%	(1.929)	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	(9.021)	-11,7%	(7.850)	-11,2%	(1.171)	14,9%
22	Margine operativo (16+21)	(1.345)	-1,7%	(3.563)	-5,1%	2.218	-62,3%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.438	1,9%	1.998	2,8%	(560)	-28,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	-1,8%	(1.347)	-1,9%	(59)	4,4%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	32	0,0%	651	0,9%	(619)	-95,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.313)	-1,7%	(2.912)	-4,1%	1.600	-54,9%
27	Imposte correnti	28	0,0%	293	0,4%	(265)	n.s.
28	Imposte differite	(228)	-0,3%	(263)	-0,4%	35	-13,3%
29	Totale imposte	(200)	-0,3%	30	0,0%	(230)	n.s.
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(1.513)	-2,0%	(2.882)	-4,1%	1.369	-47,5%
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	0,0%	12.056	17,1%	(12.056)	n.s.
	Utile netto	(1.513)	-2,0%	9.174	13,0%	(10.687)	n.s.

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2019**

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	(1.513)	9.174	(10.687)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Utile (perdita) attuariale	(32)	7	(39)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	8	(2)	10
Differenze da conversione dei bilanci esteri	91	6	85
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sell"	(350)	0	(350)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sell"	84	0	84
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(199)	11	(210)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(199)	11	(210)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(1.712)	9.185	(10.897)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	(1.712)	9.185	(10.897)
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2019

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
A.	Posizione finanziaria netta iniziale	(1.083)	12.027
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del periodo	(1.513)	9.174
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	2.051	122
	Ammortamenti immateriali	4.778	7.076
	Ammortamenti materiali	528	652
	Variazione netta degli altri fondi	1	1
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	57	(29)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	22	901
	SUBTOTALE B.	5.924	17.897
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	1.150	(2.244)
	Crediti commerciali	(20.089)	7.154
	Crediti tributari	(1.760)	(2.252)
	Altre attività correnti	1.932	(6.789)
	Debiti verso fornitori	3.820	(6.869)
	Debiti tributari	117	(4.715)
	Fondi correnti	2	0
	Altre passività correnti	2.520	(2.713)
	SUBTOTALE C.	(12.308)	(18.428)
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(9.035)	(3.340)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	1.888	(33)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(744)	(7.869)
	SUBTOTALE D.	(7.891)	(11.242)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	Aumento della riserva sovrapprezzo azioni	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	0	(2.139)
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(875)	803
	SUBTOTALE F.	(875)	(1.336)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(15.150)	(13.110)
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(16.233)	(1.083)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	485	(7.854)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(18.820)	(33)
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	2.361	(1.156)
Flusso monetario del periodo a breve	(15.974)	(9.043)
Flusso monetario del periodo a medio	824	(4.097)
Flusso monetario del periodo	(15.150)	(13.110)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 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						796	796		(4)		(4)	792
Utile (perdita) complessiva					6	5	11			9.174	9.174	9.185
Totale al 30 giugno 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612
Totale al 1 luglio 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0
Altre variazioni						798	798				0	798
Utile (perdita) complessiva					91	(290)	(199)			(1.513)	(1.513)	(1.712)
Totale al 30 giugno 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	81.317	0	76.038	0
2	Rettifiche ricavi	(4.309)	0	(5.633)	0
3	Totale ricavi netti	77.008	0	70.405	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.675)	0	(19.377)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.586)	0	(6.488)	0
6	Royalties	(20.671)	0	(15.016)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.150)	0	2.244	0
8	Totale costo del venduto	(43.082)	0	(38.637)	0
9	Utile lordo (3+8)	33.926	0	31.768	0
10	Altri ricavi	3.406	29	2.796	0
11	Costi per servizi	(9.070)	(262)	(9.376)	(315)
12	Affitti e locazioni	(1.460)	(1.148)	(1.458)	(1.126)
13	Costi del personale	(17.903)	0	(18.366)	0
14	Altri costi operativi	(1.223)	0	(1.077)	0
15	Totale costi operativi	(29.656)	(1.410)	(30.277)	(1.441)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.676	(1.381)	4.287	(1.441)
17	Ammortamenti	(6.970)	0	(7.728)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.051)	0	(122)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(9.021)	0	(7.850)	0
22	Margine operativo (16+21)	(1.345)	(1.381)	(3.563)	(1.441)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.438	0	1.998	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	0	(1.347)	0
25	Totale risultato della gestione finanziaria	32	0	651	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.313)	(1.381)	(2.912)	(1.441)
27	Imposte correnti	28	0	293	0
28	Imposte differite	(228)	0	(263)	0
29	Totale imposte	(200)	0	30	0
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(1.513)	(1.381)	(2.882)	(1.441)
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	(1.381)	12.056	(1.441)
	Risultato netto	(1.513)	(1.381)	9.174	(1.441)

Gruppo Digital Bros
Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018	
		Totale	di cui con parti correlate	Totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.584	0	6.000	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	18.341	0	15.131	0
4	Partecipazioni	1.706	0	1.270	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.322	765	9.524	762
6	Imposte anticipate	2.745	0	2.365	0
	Totale attività non correnti	35.698	765	34.290	762
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(573)	0	(516)	0
8	Fondi non correnti	(81)	0	(80)	0
9	Altri debiti e passività non correnti	(923)	0	(901)	0
	Totale passività non correnti	(1.577)	0	(1.497)	0
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.909	0	15.059	0
11	Crediti commerciali	55.070	21	35.854	0
12	Crediti tributari	6.076	0	4.316	0
13	Altre attività correnti	1.668	210	3.600	210
14	Debiti verso fornitori	(24.631)	(127)	(20.811)	(48)
15	Debiti tributari	(1.138)	0	(1.021)	0
16	Fondi correnti	(856)	0	(854)	0
17	Altre passività correnti	(3.761)	0	(1.241)	0
	Totale capitale circolante netto	46.337	104	34.902	162
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
19	Riserve	(21.223)	0	(20.624)	0
20	Azioni proprie	0	0	0	0
21	(Utili) perdite a nuovo	(37.298)	0	(40.284)	0
	Totale patrimonio netto	(64.225)	0	(66.612)	0
	Totale attività nette	16.233	869	1.083	924
22	Disponibilità liquide	4.767	0	4.282	0
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	0	(1.975)	0
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	0	(206)	0
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	0	2.101	0
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	0	1.374	0
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	0	(4.533)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	0	(25)	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	0	(3.184)	0
	Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	0	(1.083)	0

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	81.317	0	76.038	0
2	Rettifiche ricavi	(4.309)	0	(5.633)	0
3	Totale ricavi netti	77.008	0	70.405	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.675)	0	(19.377)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.586)	0	(6.488)	0
6	Royalties	(20.671)	0	(15.016)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.150)	0	2.244	0
8	Totale costo del venduto	(43.082)	0	(38.637)	0
9	Utile lordo (3+8)	33.926	0	31.768	0
10	Altri ricavi	3.406	0	2.796	0
11	Costi per servizi	(9.070)	0	(9.376)	0
12	Affitti e locazioni	(1.460)	0	(1.458)	0
13	Costi del personale	(17.903)	0	(18.366)	0
14	Altri costi operativi	(1.223)	0	(1.077)	0
15	Totale costi operativi	(29.656)	0	(30.277)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.676	0	4.287	0
17	Ammortamenti	(6.970)	0	(7.728)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.051)	0	(122)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(9.021)	0	(7.850)	0
22	Margine operativo (16+21)	(1.345)	0	(3.563)	0
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.438	0	1.998	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	0	(1.347)	0
25	Totale risultato della gestione finanziaria	32	0	651	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.313)	0	(2.912)	0
27	Imposte correnti	28	0	293	0
28	Imposte differite	(228)	0	(263)	0
29	Totale imposte	(200)	0	30	0
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(1.513)	0	(2.882)	0
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	0	12.056	0
	Risultato netto	(1.513)	0	9.174	0

(Pagina volutamente lasciata in bianco)



Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2019

1. FORMA, CONTENUTE E ALTRE INFORMAZIONI GENERALI

Le principali attività svolte anche da società controllate sono descritte nella relazione sulla gestione.

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2019 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, commentati nella relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2019 del gruppo Digital Bros è redatto ai sensi dell'art. 154-ter del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998 n. 58 e successive modifiche e integrazioni. Tale bilancio consolidato al 30 giugno 2019 è stato redatto in conformità agli *International Financial Reporting Standards* — IFRS emessi dall'*International Accounting Standards Board* (IASB), in base al testo pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee (G.U.C.E.). Con IFRS si intendono anche gli *International Accounting Standards* (IAS) tuttora in vigore, nonché tutti i documenti interpretativi emessi dall'*International Financial Reporting Interpretations Committee* (IFRIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio consolidato al 30 giugno 2019 sono espressi in mila Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2019 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

I prospetti di bilancio e le note illustrative sono state predisposte fornendo anche le informazioni integrative previste in materia di schemi e informativa di bilancio dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e dalla Comunicazione Consob n. 6064293 del 28 luglio 2006.

Non sono state effettuate modifiche nella composizione dei prospetti contabili utilizzati rispetto ai precedenti esercizi, che sono conformi ai prospetti contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2018.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2018, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2017 al 30 giugno 2018;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2017 al 30 giugno 2018;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2017 al 30 giugno 2018;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019 e dal 1 luglio 2017 al 30 giugno 2018.

Inoltre ad integrazione delle informazioni presentate nei prospetti contabili sono stati presentati:

- il dettaglio dei flussi monetari per scadenza dell'esercizio comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;
- le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato comparate con le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato dello scorso esercizio.

Nella prima colonna del prospetto della situazione patrimoniale–finanziaria si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrative.

Lo schema della situazione patrimoniale – finanziaria adottato è suddiviso in cinque categorie:

- attività non correnti;
- passività non correnti;
- capitale circolante netto;
- patrimonio netto;
- posizione finanziaria netta.

Le attività non correnti sono costituite dalle voci che per loro natura hanno carattere di lunga durata, quali immobilizzazioni destinate all'utilizzo pluriennale, partecipazioni in imprese collegate e crediti che si prevede avranno manifestazione finanziaria in esercizi successivi. Tra le attività non correnti sono altresì classificate le imposte anticipate, indipendentemente dalla presunta manifestazione finanziaria.

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2019.

Il capitale circolante netto evidenzia le attività e le passività correnti. Il capitale circolante netto, per la natura commerciale delle attività svolte dal Gruppo, riveste un particolare significato in quanto rappresenta l'ammontare degli investimenti nell'attività operativa che il Gruppo sostiene a favore dello sviluppo del volume d'affari. Diventa estremamente importante la sua evoluzione in relazione all'andamento del volume di attività ed in funzione della stagionalità caratteristica del mercato.

Il patrimonio netto si compone del capitale, delle riserve, degli utili a nuovo (utile dell'esercizio insieme agli utili di esercizi precedenti non destinati a particolari tipologie di riserva da parte della assemblea degli azionisti) rettificati dalla voce azioni proprie.

La somma delle attività non correnti con il capitale circolante netto ridotta delle passività non correnti e del patrimonio netto determina il totale delle attività nette.

La posizione finanziaria netta è stata suddivisa tra posizione finanziaria netta corrente e posizione finanziaria netta non corrente e corrisponde al totale delle attività nette.

Nella prima colonna del prospetto del conto economico consolidato e del conto economico per settori operativi si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrative.

Gli schemi di conto economico sono stati preparati in forma scalare adottando il criterio della natura delle singole componenti ed evidenziando quattro tipologie di margini intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo, differenza tra l'utile lordo ed il totale dei costi operativi;
- margine operativo, differenza tra il margine operativo lordo ed il totale dei costi operativi non monetari;
- utile prima delle imposte, differenza tra il margine operativo ed il totale degli interessi netti.

In calce al risultato netto determinato come somma del risultato netto delle attività continuative, che è la differenza tra l'utile prima delle imposte ed il totale delle imposte, e del risultato netto delle attività operative cessate, viene evidenziato l'utile netto per azione.

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti derivanti dalla variazioni del capitale circolante netto, dai flussi finanziari derivanti dall'attività finanziaria e di investimento e dai movimenti di patrimonio netto consolidato.

La variazione totale del periodo è data dalla somma delle seguenti voci:

- flussi finanziari da attività d'esercizio;
- variazioni del capitale circolante netto;
- flussi finanziari da attività di investimento;
- flussi finanziari da attività di finanziamento;
- movimenti del patrimonio netto consolidato.

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dall'1 luglio 2017 sino alla data del 30 giugno 2019.

Non vengono riportate pertinenze e interessi di terzi in quanto non sussistono.

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2019 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2018, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dall'1 luglio 2018.

Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari sono iscritti al costo di acquisto o di produzione e successivamente contabilizzati al netto degli ammortamenti e delle eventuali perdite di valore. Il valore dei beni non è stato oggetto di rivalutazioni in precedenti esercizi. Gli eventuali oneri finanziari non vengono capitalizzati.

Le migliorie su beni di terzi e i costi sostenuti successivamente all'acquisto sono capitalizzati solo se incrementano i benefici economici futuri correlati ai beni a cui si riferiscono. Tutti gli altri costi sono rilevati a conto economico quando sostenuti.

Gli ammortamenti sono calcolati in base ad un criterio a quote costanti sulla vita utile stimata delle attività o sulla durata del contratto di locazione, come segue:

Fabbricati	2,56%-3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	20%-25%
Migliorie su beni di terzi	17%

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di beni.

Le locazioni nelle quali il locatore mantiene sostanzialmente tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà dei beni sono classificate come leasing operativi. I costi riferiti a leasing operativi sono rilevati a conto economico in relazione alla durata del contratto di locazione ed iscritti tra gli affitti e locazioni.

I terreni non vengono ammortizzati, ma vengono svalutati qualora il valore recuperabile, maggiore tra *fair value* e valore d'uso, sia inferiore al costo iscritto in bilancio.

Attività immateriali

Le attività immateriali acquistate o prodotte internamente sono iscritte all'attivo, secondo quanto disposto dallo IAS 38 – Attività immateriali, quando è probabile che l'uso dell'attività genererà benefici economici futuri e quando il costo dell'attività può essere determinato in modo attendibile.

Tali attività sono valutate al costo di acquisto o di produzione ed ammortizzate, in caso di vita utile definita, a quote costanti lungo la vita utile stimata.

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi e diritti simili 33,3% (tale voce include anche proprietà intellettuali, diritti d'uso e licenze pluriennali);
- Licenze Microsoft Dynamics Navision 20%;
- Licenze pluriennali / diritti d'uso 20%.

Le attività immateriali con vita utile definita sono ammortizzate sistematicamente a partire dal momento in cui il bene è disponibile per l'utilizzo per il periodo della loro prevista utilità. La recuperabilità del loro valore è verificata secondo i criteri previsti dallo IAS 36, illustrati nel paragrafo Perdite di valore delle attività.

Il criterio adottato dal gruppo è lineare (calcolato sulla base della durata contrattuale e comunque per un periodo non superiore a cinque anni).

L'ammortamento relativo è stato classificato nella voce di conto economico ammortamenti.

Aggregazioni aziendali

Le aggregazioni aziendali sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione. Il costo di un'acquisizione è valutato come somma del corrispettivo trasferito, misurato al fair value (valore equo) alla data di acquisizione, e dell'importo di qualsiasi partecipazione di minoranza nell'acquisita. Per ogni aggregazione aziendale, il Gruppo definisce se misurare la partecipazione di minoranza nell'acquisita al fair value (valore equo) oppure in proporzione alla quota della partecipazione di minoranza nelle attività nette identificabili dell'acquisita. I costi di acquisizione sono spesati e classificati tra le spese amministrative.

Quando il Gruppo acquisisce un business, classifica o designa le attività finanziarie acquisite o le passività assunte in accordo con i termini contrattuali, le condizioni economiche e le altre condizioni pertinenti in essere alla data di acquisizione.

Se l'aggregazione aziendale è realizzata in più fasi, l'acquirente deve ricalcolare il fair value della partecipazione precedentemente detenuta e valutata con il metodo del patrimonio netto (equity method) e rilevare nel conto economico l'eventuale utile o perdita risultante.

Ogni corrispettivo potenziale è rilevato dall'acquirente al fair value alla data di acquisizione. La variazione del fair value del corrispettivo potenziale classificato come attività o passività, sarà rilevata nel conto economico o nel prospetto delle altre componenti di conto economico complessivo. Se il corrispettivo potenziale è classificato nel patrimonio netto, il suo valore non deve essere ricalcolato sino a quando la sua estinzione sarà contabilizzata contro patrimonio netto. La transazione successiva sarà contabilizzata nel patrimonio netto.

L'avviamento è inizialmente valutato al costo che emerge come eccedenza tra la sommatoria del corrispettivo corrisposto e l'importo riconosciuto per le quote di minoranza rispetto alle attività nette identificabili acquisite e le passività assunte dal Gruppo. Se il corrispettivo è inferiore al fair value delle attività nette della controllata acquisita, la differenza è rilevata nel conto economico.

Nel caso in cui i fair value delle attività, delle passività e delle passività potenziali possano determinarsi solo provvisoriamente, l'aggregazione aziendale è rilevata utilizzando tali valori provvisori. Le eventuali rettifiche, derivanti dal completamento del processo di valutazione, sono rilevate entro dodici mesi a partire dalla data di acquisizione, rideterminando i dati comparativi.

Dopo la rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo al netto delle perdite di valore accumulate. Al fine della verifica per riduzione di valore (impairment), l'avviamento acquisito in un'aggregazione aziendale deve, dalla data di acquisizione, essere allocato a ogni unità generatrice di flussi di cassa del Gruppo che si prevede benefici delle sinergie dell'aggregazione, a prescindere dal fatto che altre attività o passività dell'entità acquisita siano assegnate a tali unità.

Se l'avviamento è stato allocato a un'unità generatrice di flussi finanziari e l'entità dismette parte delle attività di tale unità, l'avviamento associato all'attività dismessa deve essere incluso nel valore contabile dell'attività quando si determina l'utile o la perdita derivante dalla dismissione. L'avviamento associato con l'attività dismessa deve essere determinato sulla base dei valori relativi dell'attività dismessa e della parte mantenuta dell'unità generatrice di flussi finanziari.

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

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

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

- attività e passività discontinue.

Partecipazioni in imprese collegate e altre imprese

Le partecipazioni in imprese collegate sono iscritte inizialmente al costo rettificato in presenza di perdite di valore.

La differenza positiva, quando emergente all'atto dell'acquisto con parti terze, tra il costo di acquisizione e la quota di patrimonio netto a valori correnti della partecipata di competenza del Gruppo è, pertanto, inclusa nel valore di carico della partecipazione.

I risultati economici e le attività e passività delle imprese collegate sono rilevati, nel bilancio consolidato, utilizzando il metodo del Patrimonio netto, ad eccezione dei casi in cui siano classificate come detenute per la vendita.

Secondo tale metodo, le partecipazioni nelle imprese collegate sono rilevate inizialmente al costo. Il bilancio consolidato comprende la quota di pertinenza del Gruppo degli utili o delle perdite delle partecipate rilevate secondo il metodo del Patrimonio netto fino alla data in cui l'influenza notevole cessa.

Secondo quanto previsto dal principio IFRS 9 le partecipazioni in società diverse dalle controllate e dalle collegate, costituenti attività finanziarie non correnti e non destinate ad attività di trading, sono classificate come attività finanziarie disponibili per la vendita (held to collect and sell) e sono valutate al fair value salvo le situazioni in cui il fair value non risulti attendibilmente determinabile: in tale evenienza si ricorre all'adozione del metodo del costo.

Gli utili e le perdite derivanti da adeguamenti di valore vengono riconosciuti in una specifica riserva degli utili (perdite) complessivi fintanto che non siano cedute o abbiano subito una perdita di valore; nel momento in cui l'attività è venduta, gli utili o le perdite complessivi precedentemente rilevati negli utili (perdite) complessivi sono imputati al conto economico del periodo. Nel momento in cui l'attività è svalutata, le perdite accumulate sono incluse nel conto economico alla voce Interessi passivi e oneri finanziari.

Ai fini di una più compiuta trattazione dei principi riguardanti le attività finanziarie si rimanda alla nota specificatamente predisposta (attività finanziarie) inclusa nel paragrafo relativo alla posizione finanziaria netta.

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali, sugli immobili, impianti e macchinari, partecipazioni in società collegate ed altre imprese sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie, se inferiore al *fair value*.

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un'eventuale perdita di valore, viene stimato il valore recuperabile dell'attività per determinare l'entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi

finanziari cui il bene appartiene.

Il valore recuperabile di un'attività è il maggiore tra il valore di mercato al netto dei costi di vendita ed il suo valore d'uso. Il valore d'uso di un'attività viene stimato attualizzando il valore attuale dei flussi finanziari futuri stimati, al netto delle imposte e applicando un tasso di sconto che rifletta le valutazioni correnti di mercato del valore temporale del denaro e dei rischi specifici dell'attività.

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore, ad eccezione dell'avviamento il cui valore non può essere ripristinato. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Rimanenze di magazzino

Le rimanenze di prodotti finiti sono iscritte al minore tra costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori, ed il valore di realizzo desumibile dall'andamento del mercato. Il criterio usato per la determinazione del costo è il costo specifico.

La svalutazione delle rimanenze, iscritta quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto, viene effettuata direttamente sul valore unitario di carico del singolo articolo.

Crediti e debiti

I crediti sono valutati secondo l'amortized cost che coincide con il presumibile valore di realizzo. L'adeguamento del valore nominale dei crediti al valore presunto di realizzo è ottenuto mediante apposito fondo svalutazione crediti, costituito tenendo in considerazione la situazione specifica dei singoli debitori.

I crediti verso clienti in procedura concorsuale sono portati integralmente a perdita o svalutati nella misura in cui le azioni legali in corso ne facciano presupporre una parziale recuperabilità.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede i crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IFRS 9, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implicino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati trasferiti. Viene pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve termine una passività finanziaria di importo equivalente alle anticipazioni finanziarie ricevute a fronte delle cessioni di crediti non ancora incassati.

Benefici ai dipendenti

Il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (TFR), obbligatorio per le imprese italiane ai sensi dell'art. 2120 del Codice Civile, ha natura di retribuzione differita ed è correlato alla durata della vita lavorativa dei dipendenti ed alla retribuzione percepita nel periodo di servizio prestato.

A partire dal 1 gennaio 2007 la Legge Finanziaria ed i relativi decreti attuativi hanno introdotto modifiche rilevanti nella disciplina del TFR, tra cui la scelta del lavoratore in merito alla destinazione del proprio TFR maturando (ai fondi di previdenza complementare oppure al Fondo di Tesoreria gestito dall'INPS). Ne deriva che l'obbligazione nei confronti dell'INPS, così come le contribuzioni alle forme pensionistiche complementari, assume la natura di piani a contribuzione definita, mentre le quote iscritte al TFR mantengono, ai sensi dello IAS 19, la natura di piani a prestazioni definite.

Gli utili e perdite attuariali in conformità all'emendamento allo IAS 19 sono rilevate nel patrimonio netto alla voce Altre riserve.

Fondi correnti e non correnti

Il Gruppo rileva fondi rischi ed oneri quando ha un'obbligazione, legale o implicita, nei confronti di terzi, di ammontare e/o scadenza incerti, e/o è probabile che si renderà necessario l'impiego di risorse del Gruppo per adempiere l'obbligazione e quando può essere effettuata una stima attendibile dell'ammontare dell'obbligazione stessa. I fondi sono periodicamente aggiornati per riflettere eventuali variazioni di stima dei maggiori o minori costi relativi alle passività.

Le variazioni di stima sono riflesse nel conto economico del periodo in cui tale variazione è avvenuta.

Attività e passività finanziarie

Le attività finanziarie correnti, così come le attività finanziarie non correnti e le passività finanziarie correnti e non correnti sono contabilizzate secondo quanto stabilito dallo IFRS 9 – Strumenti finanziari.

La voce disponibilità liquide include il denaro in cassa, i depositi bancari, quote di fondi comuni di investimento, altri titoli ad elevata negoziabilità e altre attività finanziarie valutate come attività disponibili per la vendita.

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione comprensivi dei costi accessori. Successivamente alla prima rilevazione, gli strumenti finanziari disponibili per la vendita e quelli di negoziazione sono valutati al valore corrente. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il valore corrente degli strumenti finanziari disponibili per la vendita è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali, ad esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

Le passività finanziarie includono i debiti finanziari nonché le altre passività finanziarie, ivi incluse le passività derivanti dalla valutazione a valori di mercato degli strumenti derivati, se negativo.

Attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico

In accordo con quanto previsto dallo IFRS 9 la categoria si compone delle seguenti fattispecie:

- attività finanziarie detenute per specifico scopo di trading;
- attività finanziarie da considerare al fair value fin dal loro acquisto.

Al momento della rilevazione iniziale le attività finanziarie detenute per la negoziazione vengono rilevate al fair value, non includendo i costi o proventi di transazioni connessi allo strumento stesso che sono registrati a conto economico.

Tutte le attività di tale categoria sono classificate come correnti se sono detenute per trading o se il loro realizzo è previsto essere effettuato entro 12 mesi dalla data di chiusura del bilancio.

Gli utili o le perdite relativi alle attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico vengono immediatamente rilevati a conto economico.

Il valore equo (fair value) rappresenta il corrispettivo al quale un'attività potrebbe essere scambiata o che si dovrebbe pagare per trasferire la passività (exit price), in una libera transazione fra parti consapevoli e indipendenti. In caso di titoli negoziati nei mercati regolamentati il fair value è determinato con riferimento alla quotazione di borsa rilevata (bid price) al termine delle negoziazioni alla data di chiusura del periodo.

Gli acquisti o le vendite regolate secondo i prezzi di mercato sono rilevati secondo la data di negoziazione che corrisponde alla data in cui il Gruppo si impegna ad acquistare o vendere l'attività. Nel caso in cui il fair value non possa essere attendibilmente determinato, l'attività finanziaria viene valutata al costo, con indicazione in nota integrativa della sua tipologia e delle relative motivazioni.

Gli investimenti in attività finanziarie possono essere eliminati contabilmente (processo di derecognition) solo quando sono scaduti i diritti contrattuali a ricevere i flussi finanziari derivanti dagli investimenti (es. rimborso finale di obbligazioni sottoscritte) o quando la Società trasferisce l'attività finanziaria e con essa tutti i rischi e benefici connessi alla stessa.

Strumenti finanziari derivati

I nuovi requisiti previsti dall'IFRS 9 in termini di contabilizzazione delle operazioni di copertura ("hedge accounting") hanno confermato l'esistenza delle tre tipologie di copertura. Tuttavia, è stata introdotta un maggiore flessibilità nel tipo di transazioni che si qualificano per la contabilizzazione delle operazioni di copertura, nello specifico ampliando le tipologie di strumenti che si qualificano come strumenti di copertura e le tipologie di componenti di rischio relative ad elementi non finanziari che sono eleggibili per l'hedge accounting. In aggiunta, il test di efficacia è stato sostituito con un principio di "rapporto economico". Non è inoltre più richiesta la determinazione retrospettiva dell'efficacia della copertura.

L'IFRS 9 richiede che gli oneri e i proventi derivanti dalle coperture siano riconosciuti come un aggiustamento al valore di carico iniziale degli elementi non-finanziari coperti (basis adjustment). In aggiunta, i trasferimenti dalla riserva di copertura al valore di carico iniziale dell'elemento coperto non sono rettifiche da riclassificazione in base allo IAS 1 Presentation of Financial Statements. I proventi e le perdite da copertura assoggettati al basis adjustment sono categorizzati come importi che non saranno

successivamente riclassificati nell'utile (perdita) d'esercizio o negli altri elementi del conto economico complessivo. Questo è coerente con la pratica del Gruppo antecedente all'adozione dell'IFRS 9.

In coerenza con i precedenti esercizi, quando un contratto forward è utilizzato in un rapporto di cash flow hedge o di fair value hedge, il Gruppo ha designato la variazione nel fair value dell'intero contratto forward, includendo i punti forward, quale strumento di copertura.

Quando dei contratti di opzione sono utilizzati per coprire delle operazioni programmate altamente probabili, il gruppo designa solo il valore intrinseco delle opzioni quale strumento di copertura. In base allo IAS 39 le variazioni nel fair value del valore temporale dell'opzione (la parte non designata) erano immediatamente rilevate nell'utile (perdita) d'esercizio. In base all'IFRS 9, le variazioni nel valore temporale di opzioni relative all'elemento coperto sono riconosciute negli altri elementi del conto economico complessivo e sono cumulate nella riserva di copertura nel patrimonio netto. Gli importi cumulati nel patrimonio netto sono o riclassificati nell'utile (perdita) di periodo quando l'elemento coperto influenza l'utile (perdita) di periodo o rimossi direttamente dal patrimonio netto e inclusi nel valore di carico dell'elemento non-finanziario. L'IFRS 9 richiede che il trattamento contabile relativo al valore temporale non designato di un'opzione sia applicato in maniera retrospettiva. Questo si applica solamente ai rapporti di copertura che esistevano al 1 luglio 2018.

Quando gli strumenti finanziari hanno le caratteristiche per essere contabilizzati in hedge accounting, si applicano i seguenti trattamenti contabili:

- *Fair value hedge* – Se uno strumento finanziario derivato è designato come di copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico. L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.
- *Cash flow hedge* – Se uno strumento finanziario è designato come di copertura dell'esposizione alla variabilità dei flussi di cassa di un'attività o di una passività iscritta in bilancio o di una operazione prevista altamente probabile e che potrebbe avere effetti sul conto economico, la porzione efficace degli utili o delle perdite sullo strumento finanziario è rilevata nel patrimonio netto. L'utile o la perdita cumulati sono stornati dal patrimonio netto e contabilizzati a conto economico nello stesso periodo in cui viene rilevata l'operazione oggetto di copertura. L'utile o la perdita associati ad una copertura o a quella parte della copertura diventata inefficace, sono iscritti a conto economico immediatamente. Se uno strumento di copertura o una relazione di copertura vengono chiusi, ma l'operazione oggetto di copertura non si è ancora realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico all'interno

della voce interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari.

Azioni proprie

Le azioni proprie possedute dall'impresa stessa e dalle società consolidate sono iscritte in riduzione del patrimonio netto. Il costo originario delle azioni proprie ed le differenze positive/negative derivanti dalle eventuali vendite successive sono rilevati come movimenti di patrimonio netto nella voce altre riserve.

Ricavi

In data 28 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers. Il principio stabilisce un nuovo modello di riconoscimento dei ricavi che prevede:

- l'identificazione del contratto con il cliente;
- l'identificazione delle performance obligations del contratto;
- la determinazione del prezzo;
- l'allocazione del prezzo alle performance obligations del contratto;
- i criteri di iscrizione del ricavo quando l'entità soddisfa ciascuna performance obligations.

In tal contesto, i ricavi dalla vendita e i costi di acquisto di merci sono valutati al fair value del corrispettivo ricevuto o spettante tenendo conto del valore di eventuali resi, abbuoni, sconti commerciali e premi legati alla quantità.

I ricavi sono rilevati nel momento in cui (o mano a mano che) viene adempiuta l'obbligazione di fare trasferendo al cliente il bene promesso e l'importo dei ricavi può essere valutato attendibilmente. Se è probabile che saranno concessi sconti e l'importo può essere valutato attendibilmente, lo sconto viene rilevato a riduzione dei ricavi in concomitanza con la rilevazione delle vendite.

Il bene è trasferito quando la controparte ne acquisisce il controllo, ovvero ha la capacità di decidere dell'uso dell'attività e di trarne i benefici. Nel caso di vendita al dettaglio, il trasferimento si identifica generalmente con il momento della consegna dei beni o delle merci e la contestuale corresponsione del corrispettivo da parte del consumatore finale. Nel caso delle vendite di prodotti all'ingrosso, il trasferimento, di norma, coincide con l'arrivo dei prodotti nel magazzino del cliente.

I ricavi e i costi derivanti da prestazioni di servizi sono rilevati in base allo stato di avanzamento della prestazione alla data di chiusura dell'esercizio. Lo stato di avanzamento viene determinato sulla base delle valutazioni del lavoro svolto. Quando i servizi previsti da un unico contratto sono resi in esercizi diversi, il corrispettivo viene ripartito tra i singoli servizi in base al relativo *fair value*.

I riaddebiti a terzi di costi sostenuti per loro conto sono rilevati a riduzione del costo a cui si correlano.

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione con i ricavi, quando non producono futuri benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

I costi pubblicitari sono regolati a conto economico all'atto del ricevimento del servizio.

Costo del venduto

Il costo del venduto comprende il costo di produzione o di acquisto dei prodotti, delle merci e/o dei servizi destinati alla vendita. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione.

La voce variazione delle rimanenze è la variazione del valore lordo delle rimanenze a fine periodo rispetto al periodo precedente.

Le royalty relative all'utilizzo dei diritti di sfruttamento delle licenze internazionali e nazionali vengono classificate come componente del costo del venduto.

Nel caso di un utilizzo completo delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo prevede la determinazione del grado di utilizzo moltiplicando la royalty unitaria per le quantità vendute nel periodo. Nel caso in cui sussista un utilizzo parziale delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty viene svolto analiticamente per singolo contratto sulla base del presunto utilizzo futuro.

Dividendi percepiti

I dividendi ricevuti dalle società partecipate sono riconosciuti a conto economico nel momento in cui è stabilito il diritto a riceverne il pagamento e solo se derivanti dalla distribuzione di utili successivi all'acquisizione della partecipata. Qualora, invece, derivino dalla distribuzione di riserve della partecipata generate prima dell'acquisizione, tali dividendi sono iscritti a riduzione del valore di carico della partecipazione.

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

Gli interessi attivi e passivi vengono rilevati per competenza ed iscritti direttamente in conto economico nelle voci interessi attivi ed interessi passivi senza effettuare compensazioni.

Imposte correnti

Le imposte sul reddito includono tutte le imposte calcolate sul reddito imponibile delle società del Gruppo. Le imposte sul reddito sono rilevate nel conto economico, ad eccezione di quelle relative a voci direttamente addebitate o accreditate a patrimonio netto, nei cui casi l'effetto fiscale è riconosciuto direttamente a patrimonio netto.

Le altre imposte non correlate al reddito, come le tasse sugli immobili e sul capitale, sono esposte tra gli altri costi operativi.

Imposte differite

La fiscalità differita è calcolata secondo il metodo dello stanziamento globale della passività. Esse sono calcolate su tutte le differenze temporanee che emergono tra la base imponibile di una attività o passività ed il valore contabile nel bilancio consolidato, con l'eccezione dell'avviamento non deducibile fiscalmente e di quelle differenze derivanti da investimenti in società controllate per le quali non si prevede

l'annullamento nel prevedibile futuro.

Le imposte differite attive sulle perdite fiscali e crediti di imposta non utilizzati riportabili a nuovo sono riconosciute nella misura in cui è probabile che si possa generare un reddito imponibile nel futuro a fronte del quale possano essere recuperate. Le attività e le passività fiscali differite sono determinate con le aliquote fiscali che si prevede saranno applicabili, nei rispettivi ordinamenti dei paesi in cui il Gruppo opera, negli esercizi nei quali si prevede che le differenze temporanee saranno realizzate o estinte.

Le attività e le passività per imposte differite sono classificate tra le attività e le passività non correnti, indipendentemente dall'esercizio in cui si prevede l'utilizzo.

Utile per azione

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito corrisponde all'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni.

Operazioni in valuta estera

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

Attività operative cessate

Un'attività operativa cessata è un componente del Gruppo le cui operazioni e i cui flussi finanziari sono chiaramente distinguibili dal resto del Gruppo e che:

- rappresenta un importante ramo autonomo di attività o area geografica di attività;
- fa parte di un unico programma coordinato di dismissione di un importante ramo autonomo di attività o un'area geografica di attività;
- è una società controllata acquisita esclusivamente con l'intenzione di rivenderla.

Un'attività operativa viene classificata come cessata al momento della vendita oppure quando soddisfa le condizioni per la classificazione nella categoria definita come posseduta per la vendita, se antecedente.

Quando un'attività operativa viene classificata come cessata, il conto economico comparativo viene rideterminato come se l'operazione fosse cessata a partire dall'inizio dell'esercizio comparativo.

Le attività relative a gruppi in dismissione sono classificate come operative cessate se il loro valore contabile è stato o sarà recuperato principalmente con un'operazione di vendita, anziché tramite il loro utilizzo continuato. Successivamente alla classificazione delle attività come operative cessate, il relativo valore contabile è valutato al minore tra il loro valore contabile e il relativo fair value al netto dei costi di vendita.

Nei prospetti contabili di bilancio il risultato netto delle attività operative cessate viene esposto separatamente nel conto economico, al netto degli effetti fiscali e, in caso di avvenuta cessione, dei costi di cessione, unitamente alla plusvalenza o minusvalenza eventualmente realizzata.

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2018

I seguenti principi contabili, emendamenti e interpretazioni IFRS sono stati applicati per la prima volta dal Gruppo a partire dal 1° luglio 2018:

- in data 28 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 15 – *Revenue from Contracts with Customers*** che, unitamente ad ulteriori chiarimenti pubblicati in data 12 aprile 2016, è destinato a sostituire i principi IAS 18 – *Revenue* e IAS 11 – *Construction Contracts*, nonché le interpretazioni IFRIC 13 – *Customer Loyalty Programmes*, IFRIC 15 – *Agreements for the Construction of Real Estate*, IFRIC 18 – *Transfers of Assets from Customers* e SIC 31 – *Revenues-Barter Transactions Involving Advertising Services*. Il principio stabilisce un nuovo modello di riconoscimento dei ricavi, che si applicherà a tutti i contratti stipulati con i clienti ad eccezione di quelli che rientrano nell'ambito di applicazione di altri principi IAS/IFRS come i leasing, i contratti d'assicurazione e gli strumenti finanziari. I passaggi fondamentali per la contabilizzazione dei ricavi secondo il nuovo modello sono:
 - l'identificazione del contratto con il cliente;
 - l'identificazione delle *performance obligations* contenute nel contratto;
 - la determinazione del prezzo;
 - l'allocazione del prezzo alle *performance obligations* contenute nel contratto;
 - i criteri di iscrizione del ricavo quando l'entità soddisfa ciascuna *performance obligation*.

Il principio è stato applicato a partire dal 1° luglio 2018 e non ha comportato effetti significativi sul bilancio del Gruppo;

- in data 24 luglio 2014 lo IASB ha pubblicato la versione finale dell'**IFRS 9 – *Financial Instruments: recognition and measurement***. Il documento accoglie i risultati del progetto dello IASB volto alla sostituzione dello IAS 39. Il nuovo principio deve essere applicato dai bilanci che iniziano il 1° gennaio 2018 o successivamente.

Il principio introduce dei nuovi criteri per la classificazione e valutazione delle attività e passività finanziarie. In particolare, per le attività finanziarie il nuovo principio utilizza un unico approccio basato sulle modalità di gestione degli strumenti finanziari e sulle caratteristiche dei flussi di cassa contrattuali delle attività finanziarie stesse al fine di determinarne il criterio di valutazione, sostituendo le diverse regole previste dallo IAS 39. Per le passività finanziarie, invece, la principale modifica avvenuta riguarda il trattamento contabile delle variazioni di *fair value* di una passività finanziaria designata come passività finanziaria valutata al *fair value* attraverso il conto economico, nel caso in cui queste variazioni siano dovute alla variazione del merito creditizio dell'emittente della passività stessa. Secondo il nuovo principio tali variazioni devono essere

rilevate nel prospetto “*Other comprehensive income*” e non più nel conto economico. Inoltre, nelle modifiche di passività finanziarie definite come non sostanziali non è più consentito spalmare gli effetti economici della rinegoziazione sulla durata residua del debito modificando il tasso di interesse effettivo a quella data, ma occorrerà rilevarne a conto economico il relativo effetto.

Con riferimento all’*impairment*, il nuovo principio richiede che la stima delle perdite su crediti venga effettuata sulla base del modello delle *expected losses* (e non sul modello delle *incurred losses* utilizzato dallo IAS 39) utilizzando informazioni supportabili, disponibili senza oneri o sforzi irragionevoli che includano dati storici, attuali e prospettici. Il principio prevede che tale *impairment model* si applichi a tutti gli strumenti finanziari, ossia alle attività finanziarie valutate a costo ammortizzato, a quelle valutate a *fair value through other comprehensive income*, ai crediti derivanti da contratti di affitto e ai crediti commerciali.

Infine, il principio introduce un nuovo modello di *hedge accounting* allo scopo di adeguare i requisiti previsti dall’attuale IAS 39 che talvolta sono stati considerati troppo stringenti e non idonei a riflettere le politiche di *risk management* delle società. Le principali novità del documento riguardano:

- l’incremento delle tipologie di transazioni eleggibili per l’*hedge accounting*, includendo anche i rischi di attività/passività non finanziarie eleggibili per essere gestiti in *hedge accounting*;
- il cambiamento della modalità di contabilizzazione dei contratti *forward* e delle opzioni quando inclusi in una relazione di *hedge accounting* al fine di ridurre la volatilità del conto economico;
- le modifiche al test di efficacia mediante la sostituzione delle attuali modalità basate sul parametro dell’80-125% con il principio della relazione economica tra voce coperta e strumento di copertura; inoltre, non sarà più richiesta una valutazione dell’efficacia retrospettica della relazione di copertura.

La maggior flessibilità delle nuove regole contabili è controbilanciata da richieste aggiuntive di informativa sulle attività di *risk management* della società.

La tabella di seguito riepiloga gli effetti dell’applicazione del nuovo principio contabile sui saldi al 30 giugno 2019:

		Effetto sul patrimonio netto iniziale	Effetto sul conto economico al 30/06/19	Totale
	Migliaia di Euro			

	Attività non correnti			
5	Crediti ed altre attività non correnti	(726)	(47)	(773)
6	Imposte anticipate	465	(66)	399
	Totale attività non correnti	(261)	(113)	(374)
	Capitale circolante netto			
11	Crediti commerciali	(1.097)	395	(702)
	Totale capitale circolante netto	(1.097)	395	(702)
	Patrimonio netto			
19	Riserve	1.473	0	1.473
21	(Utili) perdite a nuovo	0	(211)	(211)
	Totale patrimonio netto	1.473	(211)	1.262
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(115)	(13)	(128)
	Posizione finanziaria netta corrente	(115)	(13)	(128)
25	Attività finanziarie non correnti	0	(58)	(58)
	Posizione finanziaria netta non corrente	0	(58)	(58)

- il 20 giugno 2016 lo IASB ha pubblicato l'emendamento all'IFRS 2 "***Classification and measurement of share-based payment transactions***" (pubblicato in data 20 giugno 2016), che contiene alcuni chiarimenti in relazione alla contabilizzazione degli effetti delle *vesting conditions* in presenza di *cash-settled share-based payments*, alla classificazione di *share-based payments* con caratteristiche di *net settlement* e alla contabilizzazione delle modifiche ai termini e condizioni di uno *share-based payment* che ne modificano la classificazione da *cash-settled* a *equity-settled*. Le modifiche sono state applicate a partire dal 1° luglio 2018. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;
- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "***Annual Improvements to IFRSs: 2014-2016 Cycle***", che integra parzialmente i principi preesistenti nell'ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
 - IFRS 1 *First-Time Adoption of International Financial Reporting Standards - Deletion of short-term exemptions for first-time adopters*. La modifica è stata applicata a partire dal 1° luglio 2018 e riguarda l'eliminazione di alcune *short-term exemptions* previste dai paragrafi E3-E7 dell'Appendix E di IFRS 1 in quanto il beneficio di tali esenzioni si ritiene ormai superato.
 - IAS 28 *Investments in Associates and Joint Ventures – Measuring investees at fair value through profit or loss: an investment-by-investment choice or a consistent policy choice*. La modifica chiarisce che l'opzione per una *venture capital organization* o di altra entità così qualificata (come ad esempio un fondo comune d'investimento o un'entità simile) di misurare gli investimenti in società collegate e *joint venture* al *fair value through profit or loss* (piuttosto che mediante l'applicazione il metodo del patrimonio netto) viene esercitata per ogni singolo investimento al momento della rilevazione iniziale. La modifica è stata applicata dal 1° luglio 2018.
 - IFRS 12 *Disclosure of Interests in Other Entities – Clarification of the scope of the Standard*. La modifica chiarisce l'ambito di applicazione dell'IFRS 12 specificando che

l'informativa richiesta dal principio, ad eccezione di quella prevista nei paragrafi B10-B16, si applica a tutte le quote partecipative che vengono classificate come possedute per la vendita, detenute per la distribuzione ai soci o come attività operative cessate secondo quanto previsto dall'IFRS 5. Tale modifica è stata applicata dal 1° luglio 2018.

L'adozione di tali emendamenti non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato l'emendamento allo **IAS 40 “Transfers of Investment Property”**. Tali modifiche chiariscono i presupposti necessari per trasferire un immobile ad, o da, investimento immobiliare. In particolare, un'entità deve riclassificare un immobile tra, o da, gli investimenti immobiliari solamente quando c'è l'evidenza che si sia verificato un cambiamento d'uso dell'immobile. Tale cambiamento deve essere ricondotto ad un evento specifico che è già accaduto e non deve dunque limitarsi ad un cambiamento delle intenzioni da parte della Direzione di un'entità. Tali modifiche sono state applicate a partire dal 1° luglio 2018. L'adozione di tali emendamenti non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;
- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato l'interpretazione “**Foreign Currency Transactions and Advance Consideration (IFRIC Interpretation 22)**”. L'interpretazione ha l'obiettivo di fornire delle linee guida per transazioni effettuate in valuta estera ove siano rilevati in bilancio degli anticipi o acconti non monetari (in contropartita della cassa ricevuta/pagata), prima della rilevazione della relativa attività, costo o ricavo. Tale documento fornisce le indicazioni su come un'entità deve determinare la data di una transazione, e di conseguenza, il tasso di cambio a pronti da utilizzare quando si verificano operazioni in valuta estera nelle quali il pagamento viene effettuato o ricevuto in anticipo.

L'interpretazione chiarisce che la data di transazione è quella anteriore tra:

- a) la data in cui il pagamento anticipato o l'acconto ricevuto sono iscritti nel bilancio dell'entità; e
- b) la data in cui l'attività, il costo o il ricavo (o parte di esso) è iscritto in bilancio (con conseguente storno del pagamento anticipato o dell'acconto ricevuto).

Se vi sono numerosi pagamenti o incassi in anticipo, una specifica data di transazione deve essere identificata per ognuno di essi. L'IFRIC 22 è stato applicato a partire dal 1° luglio 2018. L'adozione di tale interpretazione non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2019:

- in data 13 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 16 – Leases** che è destinato a sostituire il principio IAS 17 – *Leases*, nonché le interpretazioni IFRIC 4 *Determining whether an Arrangement contains a Lease*, SIC-15 *Operating Leases—Incentives* e SIC-27 *Evaluating the Substance of Transactions Involving the Legal Form of a Lease*.

Il nuovo principio fornisce una nuova definizione di *lease* ed introduce un criterio basato sul controllo (*right of use*) di un bene per distinguere i contratti di *lease* dai contratti per la fornitura di servizi, individuando quali discriminanti: l'identificazione del bene, il diritto di sostituzione dello stesso, il diritto ad ottenere sostanzialmente tutti i benefici economici rivenienti dall'uso del bene e, da ultimo, il diritto di dirigere l'uso del bene sottostante il contratto.

Il principio stabilisce un modello unico di riconoscimento e valutazione dei contratti di *lease* per il locatario (*lessee*) che prevede l'iscrizione del bene oggetto di *lease* anche operativo nell'attivo con contropartita un debito finanziario. Al contrario, lo Standard non comprende modifiche significative per i locatori.

Il principio si applica per il Gruppo a partire dal 1° luglio 2019 ma è consentita un'applicazione anticipata.

Il Gruppo ha completato il progetto di *assessment* preliminare dei potenziali impatti rivenienti dall'applicazione del nuovo principio alla data di transizione (1° luglio 2019). Tale processo si è declinato in diverse fasi, tra cui la mappatura completa dei contratti potenzialmente idonei a contenere un *lease* e l'analisi degli stessi al fine di comprenderne le principali clausole rilevanti ai fini dell'IFRS 16.

Il Gruppo ha scelto di applicare il principio retrospettivamente, iscrivendo però l'effetto cumulato derivante dall'applicazione del principio nel patrimonio netto al 1° luglio 2019, secondo quanto previsto dai paragrafi IFRS 16:C7-C13. In particolare, il Gruppo contabilizzerà, relativamente ai contratti di *lease* precedentemente classificati come operativi:

- a) una passività finanziaria stimata in circa 6 milioni di Euro, pari al valore attuale dei pagamenti futuri residui alla data di transizione, attualizzati utilizzando per ciascun contratto l'incremental borrowing rate applicabile alla data di transizione;
- b) un diritto d'uso dei beni pari al valore della passività finanziaria alla data di transizione, al netto di eventuali ratei e risconti attivi/passivi riferiti al *lease* e rilevati nello stato patrimoniale alla data di chiusura del presente bilancio.

Nell'adottare l'IFRS 16, il Gruppo intende avvalersi dell'esenzione concessa dal paragrafo IFRS 16:5(a) in relazione agli *short-term lease*.

Parimenti, il Gruppo intende avvalersi dell'esenzione concessa dall'IFRS 16:5(b) per quanto concerne i contratti di *lease* per i quali l'asset sottostante si configura come *low-value asset* (vale

a dire che i beni sottostanti al contratto di *lease* non superano Euro 5.000 quando nuovi). I contratti per i quali è stata applicata l'esenzione ricadono principalmente all'interno delle seguenti categorie:

- computer, telefoni e tablet;
- stampanti;
- altri dispositivi elettronici;
- mobilio e arredi.

Per tali contratti l'introduzione dell'IFRS 16 non comporterà la rilevazione della passività finanziaria del lease e del relativo diritto d'uso, ma i canoni di locazione saranno rilevati a conto economico su base lineare per la durata dei rispettivi contratti.

Il Gruppo intende utilizzare i seguenti espedienti pratici previsti dall'IFRS 16:

- *Separazione delle non-lease components*: la Società intende avvalersi dell'esenzione concessa dall'IFRS 16:15 per le seguenti categorie di attività:
 - immobili;
 - autovetture.

Le *non-lease component* su tali attività non saranno scorporate e contabilizzate separatamente rispetto alle *lease components*, ma verranno considerate insieme a queste ultime nella determinazione della passività finanziaria del lease e del relativo diritto d'uso.

Inoltre, con riferimento alle regole di transizione, la Società intende avvalersi dei seguenti espedienti pratici disponibili in caso di scelta del metodo di transizione retrospettivo modificato:

- Classificazione dei contratti che scadono entro dodici mesi dalla data di transizione come *short term lease*. Per tali contratti i canoni di *lease* saranno iscritti a conto economico su base lineare;
 - Utilizzo delle informazioni presenti alla data di transizione per la determinazione del lease term, con particolare riferimento all'esercizio di opzioni di estensione e di chiusura anticipata.
-
- in data 12 ottobre 2017 lo IASB ha pubblicato un'emendamento all'**IFRS 9 “Prepayment Features with Negative Compensation**. Tale documento specifica che gli strumenti che prevedono un rimborso anticipato potrebbero rispettare il test *Solely Payments of Principal and Interest* (“SPPI”) anche nel caso in cui la *reasonable additional compensation* da corrispondere in caso di rimborso anticipato sia una *negative compensation* per il soggetto finanziatore. La modifica si applica dal 1 luglio 2019, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 7 giugno 2017 lo IASB ha pubblicato l'interpretazione “***Uncertainty over Income Tax Treatments (IFRIC Interpretation 23)***” (pubblicata in data 7 giugno 2017). L'interpretazione affronta il tema delle incertezze sul trattamento fiscale da adottare in materia di imposte sul reddito. In particolare, L'Interpretazione richiede ad un'entità di analizzare gli *uncertain tax treatments* (individualmente o nel loro insieme, a seconda delle caratteristiche) assumendo sempre che l'autorità fiscale esamini la posizione fiscale in oggetto, avendo piena conoscenza di tutte le informazioni rilevanti. Nel caso in cui l'entità ritenga non probabile che l'autorità fiscale accetti il trattamento fiscale seguito, l'entità deve riflettere l'effetto dell'incertezza nella misurazione delle proprie imposte sul reddito correnti e differite. Inoltre, il documento non contiene alcun nuovo obbligo d'informativa ma sottolinea che l'entità dovrà stabilire se sarà necessario fornire informazioni sulle considerazioni fatte dal management e relative all'incertezza inerente alla contabilizzazione delle imposte, in accordo con quanto prevede lo IAS 1.
- La nuova interpretazione si applica per il Gruppo dal 1° luglio 2019, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di questa interpretazione.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS non ancora omologati dall'Unione Europea

Alla data di riferimento del presente bilancio gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'adozione degli emendamenti e dei principi sotto descritti:

- in data 18 maggio 2017 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 17 – Insurance Contracts** che è destinato a sostituire il principio IFRS 4 – *Insurance Contracts*.

L'obiettivo del nuovo principio è quello di garantire che un'entità fornisca informazioni pertinenti che rappresentano fedelmente i diritti e gli obblighi derivanti dai contratti assicurativi emessi. Lo IASB ha sviluppato lo standard per eliminare incongruenze e debolezze delle politiche contabili esistenti, fornendo un quadro unico *principle-based* per tenere conto di tutti i tipi di contratti di assicurazione, inclusi i contratti di riassicurazione che un assicuratore detiene.

Il nuovo principio prevede inoltre dei requisiti di presentazione e di informativa per migliorare la comparabilità tra le entità appartenenti a questo settore.

Il nuovo principio misura un contratto assicurativo sulla base di un *General Model* o una versione semplificata di questo, chiamato *Premium Allocation Approach* (“PAA”).

Le principali caratteristiche del *General Model* sono:

- le stime e le ipotesi dei futuri flussi di cassa sono sempre quelle correnti;
- la misurazione riflette il valore temporale del denaro;
- le stime prevedono un utilizzo estensivo di informazioni osservabili sul mercato;
- esiste una misurazione corrente ed esplicita del rischio;
- il profitto atteso è differito e aggregato in gruppi di contratti assicurativi al momento della rilevazione iniziale;

- il profitto atteso è rilevato nel periodo di copertura contrattuale tenendo conto delle rettifiche derivanti da variazioni delle ipotesi relative ai flussi finanziari relativi a ciascun gruppo di contratti.

L'approccio PAA prevede la misurazione della passività per la copertura residua di un gruppo di contratti di assicurazione a condizione che, al momento del riconoscimento iniziale, l'entità preveda che tale passività rappresenti ragionevolmente un'approssimazione del General Model. I contratti con un periodo di copertura di un anno o meno sono automaticamente idonei per l'approccio PAA. Le semplificazioni derivanti dall'applicazione del metodo PAA non si applicano alla valutazione delle passività per i *claims* in essere, che sono misurati con il *General Model*. Tuttavia, non è necessario attualizzare quei flussi di cassa se ci si attende che il saldo da pagare o incassare avverrà entro un anno dalla data in cui è avvenuto il *claim*.

L'entità deve applicare il nuovo principio ai contratti di assicurazione emessi, inclusi i contratti di riassicurazione emessi, ai contratti di riassicurazione detenuti e anche ai contratti di investimento con una *discretionary participation feature* (DPF).

Il principio si applica a partire dal 1° luglio 2021 ma è consentita un'applicazione anticipata, solo per le entità che applicano l'IFRS 9 – *Financial Instruments* e l'IFRS 15 – *Revenue from Contracts with Customers*. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di questo principio;

- in data 12 ottobre 2017 lo IASB ha pubblicato il documento “**Long-term Interests in Associates and Joint Ventures (Amendments to IAS 28)**”. Tale documento chiarisce la necessità di applicare l'IFRS 9, inclusi i requisiti legati all'*impairment*, alle altre interessenze a lungo termine in società collegate e joint venture per le quali non si applica il metodo del patrimonio netto. La modifica si applica dal 1° luglio 2019, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;
- in data 12 dicembre 2017 lo IASB ha pubblicato il documento “**Annual Improvements to IFRSs 2015-2017 Cycle**” che recepisce le modifiche ad alcuni principi nell'ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
 - IFRS 3 Business Combinations e IFRS 11 Joint Arrangements: l'emendamento chiarisce che nel momento in cui un'entità ottiene il controllo di un *business* che rappresenta una *joint operation*, deve rimisurare l'interessenza precedentemente detenuta in tale *business*. Tale processo non è, invece, previsto in caso di ottenimento del controllo congiunto.
 - IAS 12 *Income Taxes*: l'emendamento chiarisce che tutti gli effetti fiscali legati ai dividendi (inclusi i pagamenti sugli strumenti finanziari classificati all'interno del patrimonio netto) dovrebbero essere contabilizzate in maniera coerente con la transazione che ha generato tali profitti (conto economico, OCI o patrimonio netto).
 - IAS 23 *Borrowing costs*: la modifica chiarisce che in caso di finanziamenti che rimangono in essere anche dopo che il *qualifying asset* di riferimento è già pronto per

l'uso o per la vendita, gli stessi divengono parte dell'insieme dei finanziamenti utilizzati per calcolare i costi di finanziamento.

Le modifiche si applicano dal 1° luglio 2019, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tali emendamenti;

- in data 7 febbraio 2018 lo IASB ha pubblicato il documento “***Plant Amendment, Curtailment or Settlement (Amendments to IAS 19)***”. Il documento chiarisce come un'entità debba rilevare una modifica (i.e. un *curtailment* o un *settlement*) di un piano a benefici definiti. Le modifiche richiedono all'entità di aggiornare le proprie ipotesi e rimisurare la passività o l'attività netta riveniente dal piano. Gli emendamenti chiariscono che dopo il verificarsi di tale evento, un'entità utilizzi ipotesi aggiornate per misurare il *current service cost* e gli interessi per il resto del periodo di riferimento successivo all'evento. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tali emendamenti;
- in data 22 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento “***Definition of a Business (Amendments to IFRS 3)***”. Il documento fornisce alcuni chiarimenti in merito alla definizione di business ai fini della corretta applicazione del principio IFRS 3. In particolare, l'emendamento chiarisce che mentre un business solitamente produce un output, la presenza di un output non è strettamente necessaria per individuare un business in presenza di un insieme integrato di attività/processi e beni. Tuttavia, per soddisfare la definizione di business, un insieme integrato di attività/processi e beni deve includere, come minimo, un input e un processo sostanziale che assieme contribuiscono in modo significativo alla capacità di creare output. A tal fine, lo IASB ha sostituito il termine capacità di creare output con capacità di contribuire alla creazione di output per chiarire che un business può esistere anche senza la presenza di tutti gli input e processi necessari per creare un output.

L'emendamento ha inoltre introdotto un test (“*concentration test*”), opzionale per l'entità, che per determinare se un insieme di attività/processi e beni acquistati non sia un *business*. Qualora il test fornisca un esito positivo, l'insieme di attività/processi e beni acquistato non costituisce un *business* e il principio non richiede ulteriori verifiche. Nel caso in cui il test fornisca un esito negativo, l'entità dovrà svolgere ulteriori analisi sulle attività/processi e beni acquistati per identificare la presenza di un *business*. A tal fine, l'emendamento ha aggiunto numerosi esempi illustrativi al principio IFRS 3 al fine di far comprendere l'applicazione pratica della nuova definizione di *business* in specifiche fattispecie. Le modifiche si applicano a tutte le *business combination* e acquisizioni di attività successive al 1° luglio 2020, ma è consentita un'applicazione anticipata.

Considerato che tale emendamento sarà applicato sulle nuove operazioni di acquisizione che saranno concluse a partire dal 1° luglio 2020, gli eventuali effetti saranno rilevati nei bilanci consolidati chiusi successivamente a tale data;

- in data 31 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento “***Definition of Material (Amendments to IAS 1 and IAS 8)***”. Il documento ha introdotto una modifica nella definizione

di “rilevante” contenuta nei principi IAS 1 – *Presentation of Financial Statements* e IAS 8 – *Accounting Policies, Changes in Accounting Estimates and Errors*. Tale emendamento ha l’obiettivo di rendere più specifica la definizione di *rilevante* e introdotto il concetto di *obscured information* accanto ai concetti di informazione omessa o errata già presenti nei due principi oggetto di modifica. L’emendamento chiarisce che un’informazione è *obscured* qualora sia stata descritta in modo tale da produrre per i primari lettori di un bilancio un effetto simile a quello che si sarebbe prodotto qualora tale informazione fosse stata omessa o errata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di tale emendamento;

- in data 11 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato un emendamento all’**IFRS 10 e IAS 28 Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture**. Il documento è stato pubblicato al fine di risolvere l’attuale conflitto tra lo IAS 28 e l’IFRS 10.

Secondo quanto previsto dallo IAS 28, l’utile o la perdita risultante dalla cessione o conferimento di un *non-monetary asset* ad una *joint venture* o collegata in cambio di una quota nel capitale di quest’ultima è limitato alla quota detenuta nella *joint venture* o collegata dagli altri investitori estranei alla transazione. Al contrario, il principio IFRS 10 prevede la rilevazione dell’intero utile o perdita nel caso di perdita del controllo di una società controllata, anche se l’entità continua a detenere una quota non di controllo nella stessa, includendo in tale fattispecie anche la cessione o conferimento di una società controllata ad una *joint venture* o collegata. Le modifiche introdotte prevedono che in una cessione/conferimento di un’attività o di una società controllata ad una *joint venture* o collegata, la misura dell’utile o della perdita da rilevare nel bilancio della cedente/conferente dipenda dal fatto che le attività o la società controllata cedute/conferite costituiscano o meno un *business*, nell’accezione prevista dal principio IFRS 3. Nel caso in cui le attività o la società controllata cedute/conferite rappresentino un *business*, l’entità deve rilevare l’utile o la perdita sull’intera quota in precedenza detenuta; mentre, in caso contrario, la quota di utile o perdita relativa alla quota ancora detenuta dall’entità deve essere eliminata. Al momento lo IASB ha sospeso l’applicazione di questo emendamento. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

Le stime si basano su dati che riflettono lo stato attuale delle conoscenze disponibili, sono riesaminate periodicamente e gli effetti sono riflessi a conto economico. I dati a consuntivo potrebbero differire anche significativamente da tali stime a seguito di possibili mutamenti dei fattori considerati nella determinazione delle stime stesse. In particolare le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, la valutazione delle rimanenze, gli ammortamenti, le partecipazioni, le svalutazioni dell'attivo, i benefici ai dipendenti, le imposte differite e gli altri accantonamenti e fondi.

Le principali fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime hanno riguardato il valore recuperabile delle attività immateriali, i rischi su crediti, le svalutazioni delle rimanenze, i benefici a dipendenti, i fondi rischi, la determinazione delle rettifiche ricavi, la determinazione delle royalty e la stima delle imposte differite.

Valore recuperabile delle attività immateriali

Le attività immateriali sono svalutate quando eventi o modifiche delle circostanze facciano ritenere che il valore di iscrizione in bilancio non sia recuperabile. Gli eventi che possono determinare una svalutazione di attività sono variazioni nel piano strategico e variazioni nei prezzi di mercato che possono determinare minori performance operative e un ridotto sfruttamento delle licenze e dei marchi. La decisione se procedere a una svalutazione e la quantificazione della stessa dipendono dalle valutazioni su fattori complessi e altamente incerti, tra i quali l'andamento futuro dei prezzi e le condizioni della domanda su scala globale o regionale.

Rischi su crediti

Non sussistono particolari problematiche di valutazione dei rischi per quanto concerne i crediti verso clienti delle controllate estere, in quanto la politica seguita è di non oltrepassare i plafond assicurativi dei singoli clienti.

Per le società di diritto italiano la valutazione dei rischi verso clienti viene svolta periodicamente sulla base delle valutazioni effettuate dal legale esterno che segue i contenziosi con i clienti. La procedura di recupero dei crediti verso clienti adottata dal Gruppo prevede che il credito scaduto e non pagato dopo quarantacinque giorni dalla scadenza venga assegnato al legale per il recupero. L'aggiornamento delle probabilità di recupero ricevute periodicamente dal legale, rendono la stima dei rischi su crediti attendibile nel tempo.

Valutazione delle rimanenze

Il Gruppo valuta le rimanenze su base trimestrale in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. Un'eventuale svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico. Per eseguire tale stima, il Gruppo ha adottato una procedura di previsione dei ricavi per i quattro trimestri successivi che viene preparata periodicamente dalla struttura commerciale. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del prodotto in rimanenza, tenuto anche conto della fascia prezzo di appartenenza, e il relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel periodo in cui vengono riscontrate.

Per i prodotti Premium Games la valutazione è più agevole sia considerando il minor numero di prodotti distribuiti e quindi soggetti a valutazione sia per il minore costo unitario dei prodotti che è composto esclusivamente dal costo di produzione fisica del videogioco e presenta pertanto costi unitari più contenuti riducendo così le possibilità di dover ricorrere a svalutazioni.

Benefici a dipendenti

La stima del trattamento di fine rapporto è resa complessa dalla valutazione dei futuri esborsi finanziari che possano derivare da interruzioni volontarie e non volontarie dei dipendenti rispetto alla loro anzianità aziendale ed ai tassi di rivalutazione che tale beneficio determina per legge.

La disciplina del trattamento di fine rapporto è stata modificata nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006. Tuttavia le considerazioni sulla complessità permangono comunque per effetto di una residua quota rimasta a carico delle società del Gruppo. Per effettuare tale stima il Gruppo è assistito da un attuario iscritto all'Albo per la definizione dei parametri attuariali necessari per la preparazione della stima.

A seguito dell'approvazione del Piano di stock option 2016-2026 si reso necessario effettuare la valutazione attuariale dello stesso in base alle indicazioni contenute nell'IFRS2 – Pagamenti basati su azioni. Tale valutazione è stata affidata ad un professionista indipendente.

Fondo rischi

A fronte dei rischi fiscali sono rilevati accantonamenti rappresentativi il rischio di soccombenza. Il valore dei fondi eventualmente iscritti in bilancio relativi a tali rischi rappresenta la miglior stima alla data operata dagli Amministratori sentito il parere dei propri consulenti fiscali. Tale stima comporta l'adozione di assunzioni che dipendono da fattori che possono cambiare nel tempo e che potrebbero pertanto avere effetti rispetto alle stime correnti effettuate dagli Amministratori per la redazione del bilancio consolidato.

Rettifiche ricavi

Una componente significativa di costo denominata rettifiche ricavi comporta valutazioni analitiche per effettuare le quali il Gruppo si è dotato di adeguate procedure.

La voce rettifiche ricavi è composta da costi di natura diversa. Una prima tipologia, di più facile determinazione, è costituita dagli sconti riconosciuti alla clientela alla conclusione del periodo contrattuale, solitamente annuale, ovvero i cosiddetti premi di fine anno. Una seconda tipologia è invece costituita dalle

potenziali note credito che il Gruppo dovrà emettere alla clientela per effetto dei prodotti invenduti. Per effettuare tale stima vengono predisposte dal management opportune analisi sia per singolo cliente che per singolo prodotto che evidenziano i rischi suddividendoli tra differenze prezzo e potenziali resi da clienti. La previsione viene effettuata trimestralmente e viene svolta analiticamente per ciascun prodotto confrontando i volumi di venduto ai clienti con i volumi di vendita dei clienti ai consumatori finali. La disponibilità delle classifiche di vendita rende la stima attendibile nel tempo. Molti clienti forniscono su base settimanale le proprie vendite e le rimanenze agevolando così il processo di stima.

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione delle differenti tipologie contrattuali. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri successivi per rispettare il principio della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede verranno vendute nei periodi successivi al momento della valutazione. La stima delle quantità di vendite future si basano su di un processo di pianificazione a medio termine (tre anni) che viene aggiornato con cadenza semestrale. Nel caso della determinazione delle royalty per prodotti con distribuzione digitale e/o Free to Play, la revisione della pianificazione a tre anni dei ricavi avviene con cadenza almeno mensile.

Imposte differite e anticipate

La determinazione della voce imposte differite a anticipate crea due distinte aree di incertezza. La prima consiste nella recuperabilità delle imposte anticipate per mitigare la quale il Gruppo confronta le imposte differite registrate dalle singole società con i relativi piani previsionali. La seconda è la determinazione dell'aliquota da applicare che è stata ipotizzata costante nel tempo e pari alle aliquote fiscali attualmente utilizzate nei diversi paesi in cui il Gruppo opera e/o modificate nel caso in cui si abbia già la certezza che tali modifiche entreranno in vigore.

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo possiede contemporaneamente i seguenti tre elementi:

- potere sull'impresa;
- esposizione o diritti o rendimenti variabili dal coinvolgimento con la stessa;
- capacità di utilizzare il potere per influenzare l'ammontare di tali rendimenti variabili.

Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato al 30 giugno 2019 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	\$ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.644.334,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (Hong Kong) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	€ 100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd. ⁽¹⁾	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	€ 10.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%

(1) La società Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Metodo di consolidamento a patrimonio netto

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Ovosonico S.r.l.	Milano	€ 100.000	49%	0%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	£ 11.345	35%	0%

Partecipazioni in altre imprese:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo, UK	£3.005	1,04%	0%

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni in Società collegate detenute dalle società del Gruppo al 30 giugno 2019 sono le seguenti:

- il 49% della società Ovosonico S.r.l. iscritta a 751 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 720 mila Euro di cui 49.000 mila Euro a titolo di capitale e 671 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Al 30 giugno 2019 il valore di iscrizione è stato adeguato alla quota dei risultati economici ottenuti dalla società collegata dal momento di acquisto delle quote da parte del Gruppo;
- il 34,77% della società Seekhana Ltd. iscritta a 421 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 562 mila Euro di cui 5 mila Euro a titolo di capitale e 557 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Al 30 giugno 2019 il valore di iscrizione è stato adeguato alla quota dei risultati economici ottenuti dalla società collegata;
- l'1,04% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline).

Le partecipazioni in Altre imprese è relativa a n. 4.096.809 azioni Starbreeze A detenute dalla Capogruppo al 30 giugno 2019 e pari all'1,24% del capitale della società svedese quotata su Nasdaq First North Premier.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2018 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.584	6.000	(2.416)	-40,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.341	15.131	3.210	21,2%
4	Partecipazioni	1.706	1.270	436	34,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.322	9.524	(202)	-2,1%
6	Imposte anticipate	2.745	2.365	380	16,1%
	Totale attività non correnti	35.698	34.290	1.408	4,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(573)	(516)	(57)	11,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(80)	(1)	1,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(923)	(901)	(22)	2,4%
	Totale passività non correnti	(1.577)	(1.497)	(80)	5,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	13.909	15.059	(1.150)	-7,6%
11	Crediti commerciali	55.070	35.854	19.216	53,6%
12	Crediti tributari	6.076	4.316	1.760	40,8%
13	Altre attività correnti	1.668	3.600	(1.932)	-53,7%
14	Debiti verso fornitori	(24.631)	(20.811)	(3.820)	18,4%
15	Debiti tributari	(1.138)	(1.021)	(117)	11,5%
16	Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(3.761)	(1.241)	(2.520)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	46.337	34.902	11.435	32,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.223)	(20.624)	(599)	2,9%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(37.298)	(40.284)	2.986	-7,4%
	Totale patrimonio netto	(64.225)	(66.612)	2.387	-3,6%
	Totale attività nette	16.233	1.083	15.150	n.s.
22	Disponibilità liquide	4.767	4.282	485	11,3%
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568	41,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240	-5,3%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16	-64,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824	-25,9%
	Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	(1.083)	(15.150)	n.s.

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 6.000 mila Euro a 3.584 mila Euro. I movimenti intervenuti nell'esercizio corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	Attività cessate	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	4.140	0	(2.087)	(55)	(119)	154	0	2.033
Terreni	600	35	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	688	173	(102)	0	(311)	95	0	543
Altri beni	572	75	0	(17)	(257)	0	0	373
Totale	6.000	283	(2.189)	(72)	(687)	249	0	3.584

I movimenti intervenuti nell'esercizio precedente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	Attività cessate	30 giugno 2018
Fabbricati industriali	4.358	0	0	(61)	(157)	0	0	4.140
Terreni	600	0	0	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	927	192	(48)	0	(265)	47	(165)	688
Altri beni	734	109	0	0	(230)	0	(41)	572
Totale	6.619	301	(48)	(61)	(652)	47	(206)	6.000

Nel corso dell'esercizio è stata perfezionata la vendita dell'immobile detenuto dalla 133 W. Broadway senza che i valori di vendita si siano discostati significativamente dai valori contabili.

La voce fabbricati industriali include il magazzino di Trezzano sul Naviglio e l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano, sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l..

La voce Terreni è relativa al terreno pertinente al magazzino di Trezzano sul Naviglio, valutato in 635 migliaia di Euro.

Gli investimenti effettuati nel periodo sono stati pari a 283 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature per office automation.

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

Esercizio corrente*Valore lordo immobilizzazioni materiali*

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	5.400	0	(2.087)	(55)	3.258
Terreni	600	35	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.466	173	(102)	0	4.537
Altri beni	2.497	75	0	(17)	2.555
Totale	12.987	283	(2.189)	(72)	11.009

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	(1.260)	(119)	154	(1.225)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.778)	(311)	95	(3.994)
Altri beni	(1.925)	(257)	0	(2.182)
Totale	(6.987)	(687)	249	(7.425)

Esercizio precedente*Valore lordo immobilizzazioni materiali*

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	Attività cessate	30 giugno 2018
Fabbricati industriali	5.461	0	0	(61)	0	5.400
Terreni	600	0	0	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.487	192	(48)	0	(165)	4.466
Altri beni	2.429	109	0	0	(41)	2.497
Totale	13.001	301	(48)	(61)	(206)	12.987

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2018
Fabbricati industriali	(1.103)	(157)	0	(1.260)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.560)	(265)	47	(3.778)
Altri beni	(1.695)	(230)	0	(1.925)
Totale	(6.382)	(652)	47	(6.987)

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali passano da 15.131 mila Euro a 18.341 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Svalutazioni	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	30 giugno 2019
Concessioni e licenze	9.978	6.021	(6)	(2.053)	16	(5.587)	8.369
Marchi e dir.simili	2.425	3	0	0	0	(692)	1.736
Altro	8	21	0	0	0	(4)	25
Immobilizzazioni in corso	2.720	7.343	(1.680)	(172)	0	0	8.211
Totale	15.131	13.388	(1.686)	(2.225)	16	(6.283)	18.341

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Attività cessate	30 giugno 2018
Concessioni e licenze	12.600	4.080	(4)	(28)	(6.234)	(436)	9.978
Marchi e dir.simili	3.264	0	0	0	(839)	0	2.425
Altro	84	0	0	0	(3)	(73)	8
Immobilizzazioni in corso	2.919	2.951	(3.150)	0	0	0	2.720
Totale	18.867	7.031	(3.154)	(28)	(7.076)	(509)	15.131

Le svalutazioni ammontano a 2.225 mila Euro e sono composte sia da commesse di sviluppo cancellate dal Gruppo nel corso del periodo sia dall'applicazione degli impairment test relativamente a videogiochi che hanno realizzato risultati inferiori alle aspettative.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Diritti di utilizzo Premium Games	4.709	3.622
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	133	141
Diritti di utilizzo Free to Play	0	299
Altri diritti di utilizzo	0	18
Totale incrementi concessioni e licenze	4.842	4.080
Totale incrementi marchi	3	0
Totale incrementi altre immobilizzazioni immateriali	21	0
Commesse interne di sviluppo in corso	1.709	2.296
Immobilizzazioni in corso Premium Games	5.308	450
Immobilizzazioni in corso Free to Play	326	205
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	7.343	2.951
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	12.209	7.031

La voce Immobilizzazioni in corso include sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali sia i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd., dalla 505 Mobile US e dalla Kunos Simulazioni S.r.l. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura del periodo.

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

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Svalutazioni	Differenze da cambio di conversione	30 giugno 2019
Concessioni e licenze	27.320	6.021	(6)	(2.053)	16	31.298
Marchi e dir.simili	7.945	3	0	0	0	7.948
Altro	1.605	21	0	0	0	1.626
Immobilizzazioni in corso	2.720	7.343	(1.680)	(172)	0	8.211
Totale	39.590	13.388	(1.686)	(2.225)	16	49.083

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	30 giugno 2019
Concessioni e licenze	(17.342)	(5.587)	0	(22.929)
Marchi e dir.simili	(5.520)	(692)	0	(6.212)
Altro	(1.597)	(4)	0	(1.601)
Totale	(24.459)	(6.283)	0	(30.742)

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Attività cessate	30 giugno 2018
Concessioni e licenze	23.708	4.080	(4)	(28)	(436)	27.320
Marchi e dir.simili	7.945	0	0	0	0	7.940
Altro	1.678	0	0	0	(73)	1.610
Immobilizzazioni in corso	2.919	2.951	(3.150)	0	0	2.720
Totale	36.250	7.031	(3.154)	(28)	(509)	39.590

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2017	Incrementi	Decrementi	30 giugno 2018
Concessioni e licenze	(11.108)	(6.234)	0	(17.342)
Marchi e dir.simili	(4.681)	(839)	0	(5.520)
Altro	(1.594)	(3)	0	(1.597)
Totale	(17.383)	(7.076)	0	(24.459)

4. Partecipazioni

Le partecipazioni in società collegate detenute dal Gruppo al 30 giugno 2019, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2018 sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Delta Dna Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	0	38	(38)
Ovosonico S.r.l.	768	751	17
Seekhana Ltd.	378	421	(43)
Totale società collegate	1.206	1.270	(64)
Starbreeze AB	500	0	500
Totale altre partecipazioni	500	0	500
Totale partecipazioni	1.706	1.270	436

Le movimentazioni intervenute nel corso dell'esercizio relativamente alle società partecipate sono state descritte nella Relazione sulla gestione.

L'incremento delle Altre partecipazioni è effetto dell'acquisto, già commentato negli eventi significativi, di n. 4.096.809 Starbreeze AB azioni A (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier). Tali azioni sono state valutate a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2019 in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale.

In data 24 ottobre 2018 è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Ebooks&Kids S.r.l. che ha determinato una minusvalenza di 14 mila Euro.

Le partecipazioni detenute in Ovosonico S.r.l. e Seekhana Ltd. sono contabilizzate con il metodo del patrimonio netto ed il loro ammontare a fine periodo riflette pertanto i risultati economici pro quota riferibili al Gruppo e l'ammortamento e/o la svalutazione della differenza tra il valore pagato ed il patrimonio netto pro quota alla data di acquisizione della singola partecipazione.

Alla data di chiusura dell'esercizio il valore di carico delle partecipazioni in altre imprese confrontato con il patrimonio netto pro-quota risulta il seguente:

Ragione sociale	Sede	Bilancio /situazione intermedia utilizzata	Valore di carico (a)	Capitale sociale (b)	PN pro-quota (c)	Risultato d'esercizio	Differenza d=c-a
Delta Dna Ltd.	Edimburgo	31 dicembre 2018 ⁽¹⁾	60	3	11	412	(49)
Totale			1.270				

(1) Bilancio d'esercizio

Non è stata effettuata alcuna svalutazione nelle partecipazioni in Delta Dna Ltd. poichè le perdite sono state ritenute di natura non durevole anche a seguito dell'utile realizzato dalla collegata nell'esercizio chiuso al 31 dicembre 2018.

5. Crediti e altre attività non correnti

I crediti e le altre attività correnti sono pari a 9.322 mila Euro e si sono decrementati di 202 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018. La voce è composta principalmente dalla porzione di credito a medio-lungo termine di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. avvenuta lo scorso esercizio. La variazione è data dalla determinazione di un fondo svalutazione crediti per effetto del principio contabile IFRS 9 aumentato degli interessi maturati nell'esercizio.

La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali e la composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Credito per la cessione di Pipeworks Inc.	8.485	8.699	(214)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	197	187	10
Depositi cauzionali utenze	5	3	2
Totale crediti e altre attività non correnti	9.322	9.524	(202)

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 30 giugno 2019 è pari a 2.745 mila Euro e si è incrementata di 380 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Società italiane	763	527	236
Società estere	1.600	1.750	(150)
Rettifiche di consolidamento	382	88	294
Totale imposte anticipate	2.745	2.365	380

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2019 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2018:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	654	654	0
Perdite fiscali precedenti	0	367	(367)
Altre passività	197	250	(53)
Differenze attuariali	75	78	(3)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	118	317	(199)
Deduzione per "aiuto alla crescita economica" (ACE)	754	487	267
Riserva da svalutazione titoli	350	0	350
Riserva da applicazione IFRS 9	1.000	0	1.000
Totale differenze (A)	3.148	2.153	995
Aliquota fiscale (B)	24,0%	24,0%	
Imposte anticipate IRES (A)*(B)	756	517	239
Imposte anticipate IRAP	7	10	(3)
Totale imposte anticipate società italiane	763	527	236

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain SI	0	17
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.534	1.595
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	14	17
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	52	51
Imposte anticipate per perdite 133 W Broadway	0	70
Totale imposte anticipate controllate estere	1.600	1.750

La parte di imposte anticipate delle controllate estere è relativa a differenze temporanee valutate recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali nell'orizzonte temporale sufficiente a far fronte al loro recupero.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto all'esercizio precedente pari a 57 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2019 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

- attualizzazione di ciascun pagamento probabilizzato.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 74 persone.

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

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2018	516	545
Utilizzo del fondo per dimissioni	(18)	(72)
Accantonamenti dell'esercizio	226	207
Adeguamento per previdenza complementare	(183)	(157)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	32	(7)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2019	573	516

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2019 pari a 81 mila Euro è aumentato di 1 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, quando era stato pari a 80 mila Euro. La variazione è relativa esclusivamente agli accantonamenti del periodo.

9. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2019 la voce è pari a 923 mila Euro ed è relativa esclusivamente al debito per le consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. e che verranno liquidate contestualmente all'incasso dei 10 milioni di dollari statunitensi contabilizzati tra i crediti e le altre attività non correnti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	6.672	7.387	(715)
Rimanenze Premium Games	7.237	7.672	(435)
Totale Rimanenze	13.909	15.059	(1.150)

Le rimanenze passano da 15.059 mila Euro al 30 giugno 2018 a 13.909 mila Euro al 30 giugno 2019, con un decremento di 1.150 mila Euro.

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	2.508	2.741	(233)
Crediti verso clienti UE	2.736	851	1.885
Crediti verso clienti resto del mondo	23.412	2.982	20.430
Totale crediti verso clienti	28.656	6.574	22.082
Crediti per licenze d'uso videogiochi	15.769	23.676	(7.907)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	12.005	6.292	5.713
Totale crediti per sviluppo videogiochi	27.774	29.968	(2.194)
Fondo svalutazione crediti	(1.360)	(688)	(672)
Totale crediti commerciali	55.070	35.854	19.216

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2019, pari a 28.656 mila Euro mostra un incremento, in linea con i ricavi registrati nell'ultimo mese dell'esercizio, di 22.082 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2018, quando erano pari a 6.574 mila Euro.

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

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2019 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2018:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	% su totale	30 giugno 2018	% su totale
Non scaduto	27.016	94%	4.962	76%
0 > 30 giorni	495	2%	487	7%
30 > 60 giorni	70	0%	28	0%
60 > 90 giorni	5	0%	2	0%
> 90 giorni	1.070	4%	1.095	17%
Totale crediti verso clienti	28.656	100%	6.574	100%

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 7.907 mila Euro attestandosi a 15.769 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	4.886	17.190	(12.304)
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	10.883	6.486	4.397
Totale crediti per licenze d'uso	15.769	23.676	(7.907)

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi sono composti da spese sostenute anticipatamente, in particolare riferiti ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi. Tale voce include principalmente l'ammontare 4,8 milioni di Dollari Statunitensi pagato a Starbreeze per costi di programmazione relativi al videogioco Overkill's The Walking Dead in relazione al quale il Gruppo ha chiesto il rimborso. Tali ammontari si ritengono comunque recuperabili pur nelle incertezze connesse al buon esito della procedura di ristrutturazione di Starbreeze.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Programmazione	8.568	4.623	3.945
Quality assurance	2.298	1.088	1.210
Altri costi operativi	1.139	581	558
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	12.005	6.292	5.713

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2019 di 672 mila Euro, passando da 688 mila Euro a 1.360 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità, che della applicazione del nuovo principio contabile IFRS 9. L'incremento del periodo è derivante unicamente dall'applicazione del nuovo principio contabile.

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	3.914	1.458	2.456
Credito IVA	815	868	(53)
Credito per ritenute estere	851	1.435	(584)
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	377	436	(59)
Totale crediti tributari	6.076	4.316	1.760

I crediti tributari passano da 4.316 mila Euro al 30 giugno 2018 a 6.076 mila Euro al 30 giugno 2019, con un incremento di 1.760 mila Euro. L'incremento di 2.454 mila Euro del credito da consolidato fiscale nazionale è dovuto alle perdite realizzate dalle controllate italiane aderenti al consolidato fiscale nazionale che si prevede verranno recuperate nel prossimo esercizio in virtù dei piani prospettici.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 3.600 mila Euro al 30 giugno 2018 a 1.668 mila Euro al 30 giugno 2019. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Anticipi a fornitori	799	774	25
Anticipi a dipendenti	187	194	(7)
Anticipi ad agenti	15	12	3
Altri crediti	667	2.620	(1.953)
Totale altre attività correnti	1.668	3.600	(1.932)

La voce Altri crediti che ammonta a 667 mila Euro diminuisce di 1.953 mila Euro principalmente per l'incasso della porzione di crediti a breve termine derivanti dalla cessione della partecipazione in Pipeworks Inc. con scadenza entro i 12 mesi.

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 24.631 mila Euro al 30 giugno 2019, diminuiscono di 3.820 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.713)	(2.978)	265
Debiti verso fornitori UE	(11.181)	(10.044)	(1.137)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(10.737)	(7.789)	(2.948)
Totale debiti verso fornitori	(24.631)	(20.811)	(3.820)

L'incremento dei debiti verso fornitori UE e resto del mondo è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con le maggiori vendite dell'ultimo mese dell'esercizio del settore operativo Premium Games.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.021 mila Euro al 30 giugno 2018 a 1.138 migliaia di Euro al 30 giugno 2019, con un incremento di 117 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Imposte sul reddito	(220)	(289)	69
Debito IVA	(268)	(33)	(235)
Altri debiti tributari	(650)	(699)	49
Totale debiti tributari	(1.138)	(1.021)	(117)

L'incremento è effetto del maggior debito IVA delle controllate estere.

16. Fondi correnti

I fondi correnti, pari a 856 mila Euro, sono aumentati di 2 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto dell'adeguamento degli interessi passivi. Rappresenta la valutazione degli Amministratori, sentito il parere dei propri consulenti fiscali, riguardo la stima del rischio derivante dal processo verbale di costatazione notificato alla controllata 505 Games S.p.A. nel corso del mese di luglio 2017 e poi ripreso nell'avviso di accertamento notificato nel mese di dicembre 2017. Gli Amministratori hanno valutato le eventuali rischi derivanti dal processo verbale notificato, ritenendo nel complesso di non poter formulare alcuna stima attendibile, ad esclusione di taluni rilievi sulle *royalties* percepite dagli sviluppatori a fronte dei quali, gli Amministratori hanno valutato come probabile il rischio di soccombenza, stanziando conseguentemente un fondo per rischi ed oneri per un importo di 856 mila Euro. Per gli ulteriori rilievi contestati la Società non ha ritenuto opportuno stanziare alcun fondo rischi, pur permanendo un rischio di soccombenza tipico delle procedure di questo tipo.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 3.761 mila Euro in aumento di 2.520 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2018	30 giugno 2017	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(341)	(365)	24
Debiti verso dipendenti	(573)	(664)	91
Debiti verso collaboratori	(47)	(52)	5
Altri debiti	(2.800)	(160)	(2.640)
Totale altre passività correnti	(3.761)	(1.241)	(2.520)

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio e per il futuro pagamento della quattordicesima mensilità.

Gli altri debiti includono principalmente, per 2.666 mila Euro, degli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti, in particolar modo riferiti ai contratti di sub-licensing e/o sviluppo, in cui il riconoscimento dei ricavi è posticipato al momento del lancio sul mercato.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0
Altre variazioni						798	798				0	798
Utile (perdita) complessiva					91	(290)	(199)			(1.513)	(1.513)	(1.712)
Totale al 30 giugno 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225

Il capitale sociale al 30 giugno 2019 è invariato rispetto al 30 giugno 2018 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

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

La movimentazione delle Altre riserve è relativa, per 798 mila Euro positive, all'adeguamento della riserva stock option, per 266 mila Euro negative all'adeguamento della riserva valutazione titoli e per 24 mila Euro negative all'adeguamento della riserva IAS 19.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2019 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2018 è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.767	4.282	485
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824
	Totale posizione finanziaria netta	(16.233)	(1.083)	(15.150)

La posizione finanziaria netta a fine periodo è negativa per 16.233 mila Euro, con un aumento dell'indebitamento finanziario di 15.150 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 quando era stata pari a 1.083 mila Euro.

L'aumento dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto all'aumento dei debiti verso banche correnti per 18.820 mila Euro solo parzialmente compensati dall'aumento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 2.361 mila Euro.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.767	4.282	485
23	Debiti verso banche correnti	(20.795)	(1.975)	(18.820)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361
	Posizione finanziaria netta corrente	(13.873)	2.101	(15.974)

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2019, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 4.767 mila Euro, in aumento di 485 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, e sono costituite esclusivamente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da anticipi fatture e salvo buon fine, finanziamenti all'importazione e altri finanziamenti a breve termine per l'importo di 19.347 mila Euro e dalla quota a

breve termine del mutuo chirografario concesso alla 133 W Broadway, Inc. dalla Intesa San Paolo S.p.A. New York Branch per 290 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.588)	0	(1.588)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(8.938)	0	(8.938)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(2.055)	(1.709)	(346)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(7.924)	0	(7.)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(290)	(266)	(24)
Totale debiti verso banche a breve termine	(20.795)	(1.975)	(18.820)

I finanziamenti rateali entro i 12 mesi sono costituiti da tre diversi finanziamenti concessi alla 505 Games S.p.A.. Il primo finanziamento è stato concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. per la parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo al sostegno dei costi di sviluppo del videogioco Bloodstained e prevede una o più erogazioni parziali fino all'importo massimo di 3.900 mila Euro; tale finanziamento originariamente concesso con durata fino al 30 settembre 2018 è stato prorogato al 1 dicembre 2019 e la 505 Games S.p.A. si obbliga a restituire le somme erogate mediante rimborso in due rate trimestrali posticipate da pagarsi alla data del 1 settembre 2019 e del 1 dicembre 2019, la 505 Games S.p.A. pagherà trimestralmente gli interessi relativi a ciascuna erogazione calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. Il secondo finanziamento in essere è costituito dalla quota a breve termine di un ulteriore finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. ad integrazione del precedente appena descritto per la parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo al sostegno dei costi di sviluppo del videogioco Bloodstained e del videogioco Control e prevede una o più erogazioni parziali fino all'importo massimo di 5.000 mila Euro, da restituire mediante rimborso in due rate semestrali posticipate da pagarsi alla data del 31 marzo 2020 e 30 settembre 2020, la 505 Games S.p.A. pagherà trimestralmente gli interessi relativi a ciascuna erogazione calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. Infine, il terzo finanziamento è costituito dalla quota a breve termine di un finanziamento di complessivi 4.000 mila Euro, concesso da Mediocredito Italiano S.p.A. alla 505 Games S.p.A. che prevede un rimborso capitale in quote crescenti con periodicità trimestrale con inizio dal 31 dicembre 2019 e termine al 31 dicembre 2021; la 505 Games S.p.A. pagherà gli interessi trimestralmente calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread 1,85 punti percentuali.

Il contratto di mutuo chirografario concesso dalla Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch alla 133 W. Broadway Inc. è stato erogato in data 30 ottobre 2017 per un controvalore di 2.050 mila Dollari. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mediante il pagamento di ventotto rate con periodicità trimestrale, di cui la prima ha avuto scadenza il 31 gennaio 2018 e l'ultima il 31 ottobre 2024. Il tasso di interesse è variabile e determinato sulla base del Libor USD a dodici mesi aumentato di uno spread di 2 punti percentuali. Sebbene il finanziamento abbia durata a lungo termine, stante la vendita dell'immobile

per il quale il finanziamento era destinato, è interesse del Gruppo richiedere l'estinzione anticipata nel corso del prossimo esercizio.

24. Altre attività e passività finanziarie a breve termine

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(106)	(191)	85
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(16)	(15)	(1)
Finanziamenti a sviluppatori	2.277	0	2.277
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	(206)	2.361

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 106 mila Euro sono diminuite di 85 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018.

I finanziamenti a sviluppatori includono:

- un finanziamento di 1.404 mila Euro un finanziamento concesso dalla 505 Games S.p.A. alla società Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. per un importo di 150.000.000 di Yen giapponesi. Tale finanziamento che produce un tasso di interesse annuale di sette punti percentuali è rimborsabile a vista, ma il Gruppo stima che la controparte lo restituirà nel corso del prossimo esercizio. Tale finanziamento è stato concesso a tale società nell'ambito di un più ampio accordo commerciale riguardo lo sviluppo di videogiochi. La variazione intercorsa rispetto al 30 giugno 2018 è relativa al calcolo degli interessi, all'adeguamento del credito in valuta per effetto delle variazioni del tasso di cambio e all'adeguamento relativo all'introduzione del principio contabile IFRS 9
- un finanziamento di 873 mila Euro concesso allo sviluppatore americano Lab Zero che sta realizzando per conto di 505 Games il videogioco Indivisible. Il finanziamento ha un ammontare massimo di 1.002 mila Dollari Statunitensi, di cui 993 mila Dollari Statunitensi erogati entro il 30 giugno 2019. Tale finanziamento produce un tasso di interesse annuale di quattro punti percentuali sui primi 400 mila Dollari Statunitensi erogati e sarà rimborsato prima del lancio del videogioco. Nel caso tale rimborso non avvenisse, o avvenisse parzialmente, la parte non rimborsata sarà recuperata dalle royalty maturate.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.374	568
26	Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.533)	240
27	Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(25)	16
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.360)	(3.184)	824

25. Attività finanziarie non correnti

Le altre attività finanziarie non correnti sono composte da un finanziamento di 1.942 mila Euro concesso dalla Digital Bros S.p.A. alla società Vartvre AB che è l'azionista di riferimento di Starbreeze AB. Tale finanziamento, dell'ammontare originario di 2 milioni di Euro, ha scadenza il 21 novembre 2020, produce un tasso di interesse annuale di cinque punti percentuali ed è garantito da pegno in 6.713.564 azioni Starbreeze A e 1.305.142 azioni Starbreeze B. L'importo al 30 giugno 2019 include gli interessi maturati fino a tale data e l'adeguamento del valore del credito nominale per effetto dell'introduzione del principio contabile IFRS 9.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2019 includono:

- la quota con scadenza oltre i 12 mesi di 1.610 mila Euro del finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. già precedentemente descritto;
- la quota con scadenza oltre i 12 mesi di 2.683 mila Euro del finanziamento concesso da Mediocredito S.p.A. alla 505 Games S.p.A. già precedentemente descritto.

27. Altre passività finanziarie non correnti

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 9 mila Euro e sono relative ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi di due contratti di locazione finanziaria stipulati con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server e di un'autovettura. Il primo contratto prevede un valore finanziato pari a 54 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 5 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 29 dicembre 2020. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 5 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. Il contratto relativo all'autovettura prevede un valore finanziato pari a 31 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 1 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 28 aprile 2021. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 4 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è dell'1,41%.

La tabella seguente riporta la scadenza temporale del totale dei canoni di locazione finanziaria:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Entro 1 anno	16	15	1
1-5 anni	9	25	(16)
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	25	40	(15)

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	22.490	37.809	(15.319)
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	1.177	1.149	28

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 18 gennaio 2016 per la sottoscrizione di complessivi 2 milioni di Dollari statunitensi, di cui 660 mila Dollari statunitensi già versati al 30 giugno 2019.

7. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

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

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	6.573	60.432	13.741	571	81.317
2	Rettifiche ricavi	0	(2.549)	(1.760)	0	(4.309)
3	Totale ricavi netti	6.573	57.883	11.981	571	77.008

La suddivisione al 30 giugno 2018 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	5.813	54.138	15.443	644	76.038
2	Rettifiche ricavi	0	(3.402)	(1.909)	(322)	(5.633)
3	Totale ricavi netti	5.813	50.736	13.534	322	70.405

Per il commento relativo ai ricavi netti si rimanda alla Relazione sulla gestione.

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.675)	(19.377)	4.702	-26,5%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.586)	(6.488)	(98)	-18,2%
Royalties	(20.671)	(15.016)	(5.655)	-23,2%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.150)	2.244	(3.394)	-67,9%
Totale costo del venduto	(43.082)	(38.637)	(4.445)	-27,2%

Per un commento più dettagliato delle singoli componenti dei ricavi e del costo del venduto si rimanda alla relazione sulla gestione, dove il commento è stato effettuato per i singoli settori operativi del Gruppo.

10. Altri ricavi

La voce altri ricavi è pari a 3.406 mila Euro, in aumento rispetto ai 2.796 mila Euro registrati nello scorso esercizio, ed è costituita dalla capitalizzazione dei costi interni per lo sviluppo delle future versioni di Hawken e Assetto Corsa.

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(4.315)	(4.216)	(99)	2,3%
Trasporti e noli	(601)	(729)	128	-17,6%
Altri costi legati alle vendite	(297)	(402)	105	-26,3%
Sub-totale servizi legati alle vendite	(5.213)	(5.347)	134	-2,5%
Assicurazioni varie	(246)	(251)	5	-1,8%
Consulenze	(2.016)	(2.070)	54	-2,6%
Postali e telegrafiche	(234)	(299)	65	-21,8%
Viaggi e trasferte	(909)	(957)	48	-5,0%
Utenze	(246)	(264)	18	-6,9%
Manutenzioni	(98)	(80)	(18)	22,3%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	(3.857)	(4.029)	172	-4,3%
Totale costi per servizi	(9.070)	(9.376)	306	-3,3%

I costi per servizi diminuiscono di 306 mila Euro principalmente per minori costi per trasporti e noli e altri costi legati alle vendite.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni sono sostanzialmente in linea a quelli dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2018 e sono così composti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Affitto uffici società italiane	(681)	(690)	9	-1,3%
Affitto uffici 505 Games Ltd.	(99)	(79)	(20)	25,3%
Affitto uffici DR Studios Ltd.	(49)	(58)	9	-15,5%
Affitto uffici Digital Bros France S.a.s.	(46)	(46)	0	0,0%
Affitto uffici Digital Bros Spain Slu	(18)	(20)	2	-10,0%
Affitto uffici 505 Games US Inc.	(420)	(390)	(30)	7,6%
Affitto uffici 505 Games GmbH	(3)	(3)	0	0,0%
Affitto uffici della Digital Bros China Ltd.	(11)	(39)	28	-71,8%
Affitto uffici della Digital Bros Asia Pacific	(45)	0	(45)	n.s.
Affitto uffici della Kunos S.r.l.	(23)	(22)	(1)	4,5%
Affitto uffici Hawken Entertainment Inc.	0	(27)	27	n.s.
Locazione autovetture e strumentazione di magazzino	(65)	(84)	19	-22,6%
Totale costi per affitti e locazioni	(1.460)	(1.458)	(2)	0,1%

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'assemblea dei soci, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 17.903 mila Euro in diminuzione di 463 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Salari e stipendi	(11.420)	(11.885)	464	-3,9%
Oneri sociali	(2.899)	(2.995)	96	-3,2%
Trattamento di fine rapporto	(228)	(210)	(18)	8,4%
Piano di stock option	(796)	(796)	0	n.s.
Compensi amministratori	(956)	(1.148)	192	-16,7%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(1.527)	(1.244)	(283)	22,7%
Provvigioni agenti	(31)	(41)	11	-26,5%
Altri costi	(44)	(47)	2	-4,4%
Totale costi del personale	(17.903)	(18.366)	463	-2,5%

I costi del personale sono in diminuzione rispetto all'esercizio precedente per effetto della mancata liquidazione della componente variabile per effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi predefiniti ad inizio esercizio che prevedevano il lancio di OVERKILL's The Walking Dead.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si decrementano di 543 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il decremento del costo medio per dipendente è pari al 6,7%:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Salari e stipendi	(11.420)	(11.885)	464	-3,9%
Oneri sociali	(2.899)	(2.995)	96	-3,2%
Trattamento di fine rapporto	(228)	(210)	(18)	8,4%
Totale costi del personale	(14.547)	(15.089)	543	-3,6%
Numero medio dipendenti	186	180	6	3,3%
Costo medio per dipendente	(78,2)	(83,8)	5,6	-6,7%

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2019, ripartiti per tipologia è fornito nella Relazione sulla gestione.

14. Altri costi operativi

Il dettaglio dei costi operativi per natura confrontati con le medesime voci registrate nell'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(69)	(41)	(28)	70,1%
Spese generali e amministrative	(970)	(899)	(71)	7,9%
Spese di rappresentanza	(51)	(37)	(14)	39,2%
Spese bancarie varie	(133)	(100)	(33)	33,0%
Totale altri costi operativi	(1.223)	(1.077)	(146)	13,7%

I costi operativi aumentano rispetto all'esercizio precedente del 13,7% passando da 1.077 mila Euro a 1.223 mila Euro principalmente per maggiori spese generali e amministrative.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Ammortamenti	(6.970)	(7.728)	758	-9,8%
Svalutazione di attività	(2.051)	(122)	(1.929)	n.s.
Totale proventi e costi operativi non monetari	(9.021)	(7.850)	(1.171)	14,9%

I costi operativi non monetari netti, pari a 9.021 mila Euro, aumentano di 1.171 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018. Tale effetto netto è il risultato di due andamenti opposti: gli ammortamenti si riducono di 758 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcune proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, mentre la svalutazione di attività aumenta di 1.929 mila Euro e fa riferimento principalmente alla decisione di non proseguire alcune commesse di sviluppo in corso di esecuzione per 2.225 mila Euro ed ad all'incremento dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti, parzialmente compensato, per 277 mila Euro, dall'effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 9.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.438	1.998	(560)	-28,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	(1.347)	(59)	4,4%
25	Gestione finanziaria	32	651	(619)	-95,0%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 32 mila Euro contro i 651 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	890	1.795	(905)	-50,4%
Proventi finanziari	524	88	436	ns.
Altro	24	115	(91)	-78,9%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.438	1.998	(560)	-28,0%

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 560 mila Euro rispetto allo scorso esercizio.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.406 mila Euro, in aumento di 59 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, per effetto di maggiori interessi passivi su conti correnti e attività commerciali per 238 mila Euro parzialmente compensati da minori differenze passive su cambi per 139 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi passivi e oneri finanziari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(285)	(47)	(238)	n.s.
Altri interessi passivi	0	(12)	12	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(223)	(149)	(74)	49,7%
Interessi factoring	(5)	(9)	4	-44,4%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(513)	(217)	(296)	n.s.
Differenze passive su cambi	(850)	(989)	139	-14,0%
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(43)	(141)	98	-69,5%
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(1.406)	(1.347)	(59)	4,4%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2019 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
Imposte correnti	28	293	(265)	-90,5%
Imposte differite	(228)	(263)	35	-13,7%
Totale imposte	(200)	30	(230)	n.s.

La suddivisione delle imposte correnti tra le diverse tipologie di imposte è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018	Variazioni	%
IRES	640	820	(180)	-22,0%
IRAP	(185)	(158)	(27)	17,1%
Imposte correnti società estere	(427)	(259)	(168)	64,9%
Altre imposte correnti	0	(110)	110	n.s.
Totale imposte correnti	28	293	(265)	-90,4%

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Imponibile fiscale IRES (A)	(3.004)	(3.225)
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	721	774
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(81)	46
IRES di periodo	640	820

L'accantonamento per imposte IRES dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018	
Risultato ante imposte della capogruppo	520		15.118	
Aliquota IRES	24,0%		24,0%	
Imposta teorica	(125)	-24,0%	(3.628)	-24,0%
Effetto fiscale di costi non deducibili	769	148%	4.100	27%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0		0	
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	59		86	
IRES su plusvalenza classificata nella gestione finanziaria	0		28	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	17		189	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(80)		46	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	640	123%	820	5%

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Imponibile fiscale IRAP	4.769	4.443
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(186)	(173)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	1	15
IRAP di periodo	(185)	(158)

L'accantonamento per imposte IRAP dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018	
Margine operativo della Capogruppo	(3.508)		(5.196)	
Aliquota IRAP	3,9%		3,9%	
Imposta teorica	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale di costi non deducibili	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(185)	5,3%	(158)	4,5%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	(185)	5,3%	(158)	4,5%

32. Utile per azione base

La determinazione dell'utile per azione di base si basa sui dati seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	30 giugno 2018
Risultato netto delle attività continuative (1)	(1.513)	(2.882)
Risultato netto delle attività operative cessate (2)	0	12.056
Risultato netto totale	(1.513)	9.174
Numero di azioni medie in circolazione (3)	14.260.837	14.260.837
Numero di azioni proprie possedute nell'esercizio (4)	0	0
Totale numero medio di azioni (5)=(3)-(4)	14.260.837	14.260.837
Utile netto per azione attività continuative (1)*1000/(5) in Euro	(0,11)	(0,20)
Utile netto per azione attività operative cessate (2)*1000/(5) in Euro	0,00	0,85
Utile netto per azione totale in Euro	(0,11)	0,65

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni medio in circolazione al netto delle azioni proprie.

33. Utile per azione diluito

L'utile per azione diluito è coincidente con l'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione strumenti finanziari convertibili in azioni così come al 30 giugno 2018.

8. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7)

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo.

La capogruppo Digital Bros S.p.A. accentra la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle società controllate, ad eccezione degli altri strumenti finanziari non elencati sopra, ovvero dei debiti e crediti commerciali derivanti dalle attività operative il cui rischio finanziario rimane in capo alle singole società controllate.

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine spesso dedicate al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari a medio e lungo termine.

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2019 e 2018, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2019

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2019	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	9.322	-	9.322	5
Crediti commerciali	-	55.070	-	55.070	11
Altre attività correnti	-	1.668	-	1.668	13
Disponibilità liquide	-	4.767	-	4.767	22
Altre attività finanziarie correnti	-	2.277	-	2.277	24
Altre attività finanziarie non correnti	-	1.942	-	1.942	25
Totale	-	75.046	-	75.046	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2019	Note
Debiti verso fornitori	-	24.630		24.630	14
Altre passività correnti	-	3.761		3.761	17
Debiti verso banche correnti	-	20.795		20.795	23
Altre passività finanziarie correnti	-	122		122	24
Debiti verso banche non correnti	-	4.293		4.293	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	9		9	27
Totale	-	53.610		53.610	

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2018

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2018 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2018	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	9.524	-	9.524	5
Crediti commerciali	-	35.854	-	35.854	11
Altre attività correnti	-	3.600	-	3.600	13
Disponibilità liquide	-	4.282	-	4.282	22
Altre attività finanziarie correnti	-	-	-	-	24
Altre attività finanziarie non correnti	-	1.374	-	1.374	25
Totale	-	54.634	-	54.634	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2018 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2018	Note
Debiti verso fornitori	-	20.811		20.811	14
Altre passività correnti	-	1.241		1.241	17
Debiti verso banche correnti	-	1.975		1.975	23
Altre passività finanziarie correnti	-	206		206	24
Debiti verso banche non correnti	-	4.533		4.533	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	25		25	27
Totale	-	28.791		28.791	

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di cambio
- rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi.

Rischio di tasso di interesse

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse.

Tali rischi sono mitigati da:

- la disponibilità di linee di credito a breve termine interfuibili tra loro che permette di indebitarsi nella più economica forma di finanziamento;
- la struttura finanziaria che varia significativamente in base alla stagionalità del mercato dei videogiochi e che presenta un trend a medio lungo termine in costante miglioramento;
- l'implementazione di una procedura di cash flowing a breve termine che monitora costantemente l'andamento dell'indebitamento a breve termine e permette di porre in essere eventuali azioni correttive con anticipo in presenza di attese di rialzo dei tassi di interesse.

Rischio di liquidità

Tale rischio si manifesta in caso di impossibilità o difficoltà di reperimento, a condizioni sostenibili, delle risorse finanziarie necessarie al normale svolgimento dell'attività.

I fattori che influenzano le necessità finanziarie del Gruppo sono da un lato le risorse generate o assorbite dalle attività operative e di investimento e dall'altro le caratteristiche di scadenza e rinnovo del debito o di liquidità degli impieghi finanziari nonché le condizioni e la disponibilità presente sul mercato del credito.

Si riepilogano di seguito le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio:

- gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito;
- ottenimento di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza;
- monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

Si ritiene che attraverso le risultanze della pianificazione a breve e a medio-lungo termine, i fondi attualmente disponibili, unitamente a quelli che saranno generati dall'attività operativa, consentiranno al Gruppo di soddisfare i suoi fabbisogni derivanti dalle attività di investimento, di gestione del capitale circolante e di rimborso dei debiti alla loro naturale scadenza e comunque di essere in grado di determinare i fabbisogni finanziari per le attività del Gruppo con congruo anticipo.

La tabella successiva evidenzia, per fasce di scadenza contrattuale in considerazione del cosiddetto “*Worst case scenario*”, e con valori *undiscounted* le obbligazioni finanziarie del Gruppo, considerando la data più vicina per la quale al Gruppo può essere richiesto il pagamento e riportando le relative note di bilancio per ciascuna classe.

Passività finanziarie al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	20.795	20.795						20.795	23
Altre passività finanziarie correnti	122	122						122	24
Debiti verso banche non correnti	4.293		3.391	902				4.293	26
Altre passività finanziarie non correnti	9		9					9	27
Totale	25.219	20.917	3.400	902	0	0	0	25.219	

Passività finanziarie al 30 giugno 2018 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	1.975	1.975						1.975	23
Altre passività finanziarie correnti	206	206						206	24
Debiti verso banche non correnti	4.533		3.403	251	251	251	377	4.533	26
Altre passività finanziarie non correnti	25		16	9				25	27
Totale	6.739	2.181	3.419	260	251	251	377	6.739	

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 39 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigato dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un apprezzamento dei margini realizzati dalle controllate, e viceversa.

Il Gruppo, al fine di monitorare il livello di rischio di tasso di cambio Euro/Dollaro, analizza l'andamento previsionale del tasso di cambio basandosi anche su report di analisti indipendenti e di disporre di linee di strumenti derivati idonei alla copertura del rischio e commisurati al rischio stesso, attualmente non utilizzati.

Il Gruppo per preparare i piani previsionali elabora modelli che tengono conto delle diverse valute in cui le società operano utilizzando i tassi di cambio forward basandosi su report di analisti indipendenti.

Il rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi delle royalty riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita.

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello mondiale è stata pari a circa il 75% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 98%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità sia sugli scaffali dei punti vendita, nel caso di distribuzione fisica, ma anche sulle piattaforme digitali, e conseguentemente perdere le potenzialità di vendita previste, o al contrario, acquisirne nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole specialmente sui marketplace digitali.

La concentrazione delle vendite su un numero inferiore di clienti comporta oltremodo un maggior rischio di credito.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2019 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2018:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019	% su totale	30 giugno 2018	% su totale
Non scaduto	27.016	94%	4.962	75%
0 > 30 giorni	495	2%	487	7%
30 > 60 giorni	70	0%	28	0%
60 > 90 giorni	5	0%	2	0%
> 90 giorni	1.070	4%	1.095	17%
Totale crediti verso clienti	28.656	94%	6.574	75%

***Fair value* di attività e passività finanziarie e modelli di calcolo utilizzati**

Di seguito sono riportati gli ammontari corrispondenti al *fair value* delle attività e passività ripartiti sulla base delle metodologie e dei modelli di calcolo adottati per la loro determinazione. Non sono riportate le attività finanziarie per le quali il *fair value* non è oggettivamente determinabile.

Il *fair value* della voce Debiti verso banche è stato calcolato sulla base della curva dei tassi alla data di bilancio senza alcuna ipotesi circa il *credit spread*.

Il *fair value* degli strumenti finanziari quotati in un mercato attivo si basa sui prezzi di mercato alla data di bilancio. I prezzi di mercato utilizzati sono *bid/ask price* a seconda della posizione attiva/passiva detenuta. Il *fair value* degli strumenti finanziari non quotati in un mercato attivo e degli strumenti derivati è determinato utilizzando i modelli e le tecniche valutative prevalenti sul mercato, utilizzando input osservabili sul mercato.

Per le voci crediti e debiti commerciali, altre attività finanziarie non sono stati calcolati i *fair value* in quanto il loro valore di carico approssima lo stesso.

Per quanto riguarda le voci debiti per leasing finanziari e verso altri finanziatori si ritiene che il *fair value* non si discosti significativamente dal valore contabile a cui sono iscritti.

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2019	Mark to Market	Mark to Model	Totale <i>Fair Value</i>	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	4.767	4.767		4.767	22
Debiti verso banche a breve termine	(20.795)	(20.795)		(20.795)	23
Altre attività e passività finanziarie correnti	2.155	2.155		2.155	24
Altre attività e passività finanziarie non correnti	1.942	1.942		1.942	25
Debiti verso banche non correnti	(4.293)	(4.293)		(4.293)	25
Altre passività finanziarie non correnti	(9)	(9)		(9)	27
Totale	(16.233)	(16.233)		(16.233)	

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2018	Mark to Market	Mark to Model	Totale <i>Fair Value</i>	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	4.282	4.282		4.282	22
Debiti verso banche a breve termine	(1.975)	(1.975)		(1.975)	23
Altre attività e passività finanziarie correnti	(206)	(206)		(206)	24
Altre attività e passività finanziarie non correnti	1.374	1.374		1.374	25
Debiti verso banche non correnti	(4.533)	(4.533)		(4.533)	25
Altre passività finanziarie non correnti	(25)	(25)		(25)	27
Totale	(1.083)	(1.083)		(1.083)	

Rischio tasso di cambio: sensitivity analysis

La *sensitivity analysis* è stata preparata in accordo al principio contabile IFRS 7. Essa si applica a tutti gli strumenti finanziari riportati in bilancio.

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% rispetto ai tassi di cambio rilevati al 30 giugno 2019 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2019 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su *commodity*.

Per la *sensitivity analysis* sul tasso di cambio si è tenuto conto del rischio che può nascere in capo a qualsiasi strumento finanziario denominato in una valuta diversa dall'euro. Di conseguenza è stato preso in considerazione anche il rischio di traslazione.

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,15:

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+10% Dollaro	597	(185)
-10% Dollaro	(730)	228

Livelli gerarchici di valutazione al Fair Value

In relazione agli strumenti finanziari rilevati al *fair value*, il principio IFRS 7 richiede che tali valori siano classificati sulla base di una gerarchia di livelli che rifletta la significatività degli input utilizzati nella determinazione del *fair value*. Si distinguono i seguenti livelli:

- Livello 1: quotazioni rilevate su un mercato attivo per attività o passività oggetto di valutazione;
- Livello 2: input diversi dai prezzi quotati di cui al punto precedente, che sono osservabili direttamente o indirettamente sul mercato;
- Livello 3: input che non sono basati su dati di mercato osservabili.

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per l'esercizio chiuso il 30 giugno 2019 mentre al 30 giugno 2018 non vi erano strumenti finanziari rilevati al *fair value*:

Voce di bilancio al 30 giugno 2019	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	500			500	4

9. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

Come richiesto dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006, nel conto economico devono essere 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.

Nell'esercizio il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti, così come nel precedente esercizio.

10. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

A seguito della cessione della partecipazione detenuta nella società americana Pipeworks Inc. avvenuta nell'esercizio precedente, i costi e ricavi relativi alla controllata ceduta per il periodo dell'esercizio precedente sino alla data di cessione sono stati esposti nel conto economico consolidato alla voce risultato netto delle attività operative cessate. Con la cessione è venuto meno il settore operativo Sviluppo e pertanto il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2019 e 30 giugno 2018. Si rimanda alla Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2019

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	6.573	60.432	13.741	571	0	81.317
2	Rettifiche ricavi	0	(2.549)	(1.760)	0	0	(4.309)
3	Totale ricavi	6.573	57.883	11.981	571	0	77.008
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(6.141)	(8.534)	0	0	(14.675)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.088)	(3.812)	(657)	(29)	0	(6.586)
6	Royalties	(464)	(20.180)	0	(27)	0	(20.671)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(435)	(715)	0	0	(1.150)
8	Totale costo del venduto	(2.552)	(30.568)	(9.906)	(56)	0	(43.082)
9	Utile lordo (3+8)	4.021	27.315	2.075	515	0	33.926
10	Altri ricavi	1.829	1.344	0	0	233	3.406
11	Costi per servizi	(240)	(5.875)	(1.252)	(154)	(1.549)	(9.070)
12	Affitti e locazioni	(49)	(623)	(34)	(5)	(749)	(1.460)
13	Costi del personale	(3.609)	(8.760)	(1.370)	(543)	(3.621)	(17.903)
14	Altri costi operativi	(190)	(394)	(218)	(38)	(383)	(1.223)
15	Totale costi operativi	(4.088)	(15.652)	(2.874)	(740)	(6.302)	(29.656)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.762	13.007	(799)	(225)	(6.069)	7.676
17	Ammortamenti	(1.759)	(4.693)	(262)	(85)	(171)	(6.970)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(286)	(1.565)	(67)	0	(132)	(2.051)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.046)	(6.258)	(329)	(85)	(303)	(9.021)
22	Margine operativo (16+21)	(284)	6.749	(1.128)	(310)	(6.372)	(1.345)

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	74	569	2.381	123	437	3.584
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	4.657	13.172	0	254	258	18.341
4	Partecipazioni	0	0	0	0	1.706	1.706
5	Crediti e altre attività non correnti	0	186	5	0	9.131	9.322
6	Imposte anticipate	329	1.710	695	11	0	2.745
	Totale attività non correnti	5.060	15.637	3.081	388	11.532	35.698
	Passività non correnti						
7	Benefici verso dipendenti	0	(123)	(436)	(14)	0	(573)
8	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	(923)	(923)
	Totale passività non correnti	0	(123)	(517)	(14)	(923)	(1.577)
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0	7.237	6.672	0	0	13.909
11	Crediti commerciali	1.449	51.829	1.782	10	0	55.070
12	Crediti tributari	142	971	1.041	9	3.913	6.076
13	Altre attività correnti	58	206	330	262	812	1.668
14	Debiti verso fornitori	(447)	(22.645)	(918)	(136)	(485)	(24.631)
15	Debiti tributari	(147)	(824)	(145)	(22)	0	(1.138)
16	Fondi correnti	0	(856)	0	0	0	(856)
17	Altre passività correnti	(40)	(2.952)	(609)	(138)	(22)	(3.761)
	Totale capitale circolante netto	1.015	32.967	8.153	(16)	4.218	46.337
	Totale	6.075	48.480	10.717	358	14.827	80.457

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2018

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	5.813	54.138	15.443	644	0	76.038
2	Rettifiche ricavi	0	(3.402)	(1.909)	(322)	0	(5.633)
3	Totale ricavi	5.813	50.736	13.534	322	0	70.405
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(8.129)	(11.248)	0	0	(19.377)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.197)	(3.043)	(1.192)	(56)	0	(6.488)
6	Royalties	(140)	(14.848)	0	(28)	0	(15.016)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	176	2.068	0	0	2.244
8	Totale costo del venduto	(2.337)	(25.844)	(10.372)	(84)	0	(38.637)
9	Utile lordo (3+8)	3.476	24.892	3.162	238	0	31.768
10	Altri ricavi	1.293	1.146	33	62	262	2.796
11	Costi per servizi	(498)	(5.393)	(1.568)	(459)	(1.458)	(9.376)
12	Affitti e locazioni	(85)	(586)	(36)	(18)	(733)	(1.458)
13	Costi del personale	(3.048)	(9.253)	(1.466)	(740)	(3.859)	(18.366)
14	Altri costi operativi	(71)	(352)	(182)	(47)	(425)	(1.077)
15	Totale costi operativi	(3.702)	(15.584)	(3.252)	(1.264)	(6.475)	(30.277)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.067	10.454	(57)	(964)	(6.213)	4.287
17	Ammortamenti	(2.126)	(4.512)	(320)	(553)	(217)	(7.728)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(8)	(54)	0	(60)	(122)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.126)	(4.520)	(374)	(553)	(277)	(7.850)
22	Margine operativo (16+21)	(1.059)	5.934	(431)	(1.517)	(6.490)	(3.563)

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2018

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	93	744	2.540	140	2.482	6.000
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	4.892	9.566	138	232	303	15.131
4	Partecipazioni	0	0	0	0	1.270	1.270
5	Crediti e altre attività non correnti	0	182	3	1	9.338	9.524
6	Imposte anticipate	353	1.397	449	96	70	2.365
	Totale attività non correnti	5.338	11.890	3.130	469	13.464	34.290
	Passività non correnti						
7	Benefici verso dipendenti	0	(86)	(418)	(12)	0	(516)
8	Fondi non correnti	0	0	(80)	0	0	(80)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	(901)	(901)
	Totale passività non correnti	0	(86)	(498)	(12)	(901)	(1.497)
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0	7.672	7.387	0	0	15.059
11	Crediti commerciali	2.009	31.579	2.256	10	0	35.854
12	Crediti tributari	42	1.731	1.041	16	1.486	4.316
13	Altre attività correnti	42	287	399	236	2.636	3.599
14	Debiti verso fornitori	(591)	(17.338)	(1.999)	(166)	(717)	(20.811)
15	Debiti tributari	(30)	(758)	(216)	(14)	(2)	(1.021)
16	Fondi correnti	0	(854)	0	0	0	(854)
17	Altre passività correnti	(44)	(272)	(741)	(167)	(16)	(1.241)
	Totale capitale circolante netto	1.427	22.046	8.126	(85)	3.386	34.901
	Totale	6.766	33.850	10.758	373	15.949	67.694

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 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 su scala internazionale. Il marchio utilizzato dal Gruppo è 505 Games.

Le attività Premium Games nel periodo 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..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene consolidata nel settore operativo.

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. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games, 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 505 Mobile S.r.l., 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 detiene i diritti relativi ai 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, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende 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 Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l.. Quest'ultima ha svolto fino allo scorso esercizio la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato). Il Gruppo, a seguito della scarsa redditività della attività di gioco a pagamento su concessione, ha deciso di non

partecipare al bando di gara per l'aggiudicazione della concessione e, a seguito di ciò, sono state interrotte le attività nel corso del mese di giugno 2018.

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei 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. e della società neocostituita Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. che fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, fa parte del settore operativo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
Europa	13.354	16%	14.627	19%	(1.273)	-8,7%
Americhe	47.116	58%	41.215	54%	5.901	14,3%
Resto del mondo	6.535	8%	4.109	5%	2.426	59,0%
Totale ricavi estero	67.005	82%	59.951	79%	7.054	11,8%
Italia	14.312	18%	16.087	21%	(1.775)	-11,0%
Totale ricavi lordi consolidati	81.317	100%	76.038	100%	5.279	6,9%

I ricavi estero si attestano all'82% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 79% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione dell'11,8% rispetto al 30 giugno 2018.

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, nonché dalla controllata 505 Games S.p.A. sui territori dell'Estremo Oriente.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 60.432 mila Euro pari al 90% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2019		30 giugno 2018		Variazioni	
Free to Play	6.573	10%	5.813	10%	760	13,1%
Premium Games	60.432	90%	54.138	90%	6.294	11,6%
Totale ricavi lordi estero	67.005	100%	59.951	100%	7.054	11,8%

11. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 9 della Relazione sulla gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano:

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

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

I saldi patrimoniali alla chiusura dell'esercizio ed il totale delle operazioni del periodo comparati con l'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(262)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(728)
Matov LLC	0	130	0	0	0	(420)
Ovosonico S.r.l.	21	210	(105)	0	29	0
Totale 30 giugno 2019	21	975	(127)	0	29	(1.410)

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(48)	0	0	(335)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(736)
Matov LLC	0	127	0	0	0	(390)
Ovosonico S.r.l.	0	210	0	0	0	0
Totale 30 giugno 2018	0	972	(48)	0	0	(1.461)

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

Il credito finanziario che la 505 Games (US) Inc. vanta nei confronti della Matov LLC è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione dei locali che sono la sede della controllata americana.

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 682 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli uffici a Francheville ammonta a 46 mila Euro. A partire dal mese di dicembre 2015 in sede di rinnovo per ulteriori sei anni il canone di affitto degli edifici di Milano è stato ridotto di 60 mila Euro annui.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato nel 2018 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 479 mila Dollari statunitensi.

I crediti di 21 mila Euro e 210 mila Euro verso la società collegata Ovosonico S.r.l. sono relativi rispettivamente all'attività di locazione immobiliare e ad un finanziamento erogato nel corso dello scorso esercizio; il debito di 105 mila Euro è relativo all'attività di sviluppo di videogiochi effettuata dalla Ovosonico S.r.l..

Consolidato fiscale

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

12. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

13. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI

Nessuna rivalutazione è stata effettuata sui beni della società, ai sensi dell'articolo 10 della legge 72/83.

14. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO

Nessun finanziamento è stato concesso ai membri di organi di amministrazione, di direzione e di vigilanza e controllo, ai sensi dell'articolo 43 comma 1 della IV Direttiva 78/660/CEE.

15. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

Ai sensi dell'articolo 149-duodecies del Regolamento Emittenti si riportano nel prospetto sottostante i corrispettivi di competenza sia della società di revisione Deloitte & Touche, revisore della Capogruppo, sia delle società di revisione non appartenenti alla rete del revisore principale per l'esercizio corrente:

Tipologia di servizi	Compensi per l'esercizio 2018/19					
	Revisore della capogruppo			Rete del revisore della capogruppo	Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo	Totale
	alla capo gruppo	alle altre società	Totale	alle altre società	alle altre società	
Revisione contabile	182.758	96.652	279.410	21.000	41.028	341.438
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Pareri congruità						
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa						
- Procedure concordate (agreed upon procedure)						
- Servizi di advisory al dirigente preposto (art. 154-bis del TUF)						
- Pareri sull'applicazione di nuovi principi contabili						
- Consulenza su tematiche contabili						
- Altri servizi						
Totale	182.758	96.652	279.410	21.000	41.028	341.438

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 bilancio consolidato nel corso del periodo 1 luglio 2018- 30 giugno 2019. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2019 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principale rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 12 settembre 2019

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe

(pagina volutamente lasciata in bianco)