



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2019**

(1° trimestre dell'esercizio 2019/2020)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.704.334,80 sottoscritto
Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo	5
Relazione sulla gestione	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2019	15
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2019	19
7. Andamento per settori operativi	21
8. Attività e passività potenziali	30
9. Eventi successivi alla chiusura del periodo	30
10. Evoluzione prevedibile della gestione	30
11. Altre informazioni	31
Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2019	33
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2019	35
Conto economico consolidato al 30 settembre 2019	36
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2019	37
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2019	38
Movimenti di patrimonio netto consolidato	40
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2019	41
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	49

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.

L’Assemblea degli Azionisti del 25 ottobre 2019 ha nominato amministratori Paola Carrara e Susanna Pedretti, già cooptate dal Consiglio di Amministrazione in data 6 giugno 2019, che resteranno in carica sino scadenza dell’attuale Consiglio di Amministrazione.

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 della Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 30 settembre 2019 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 13 novembre 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.

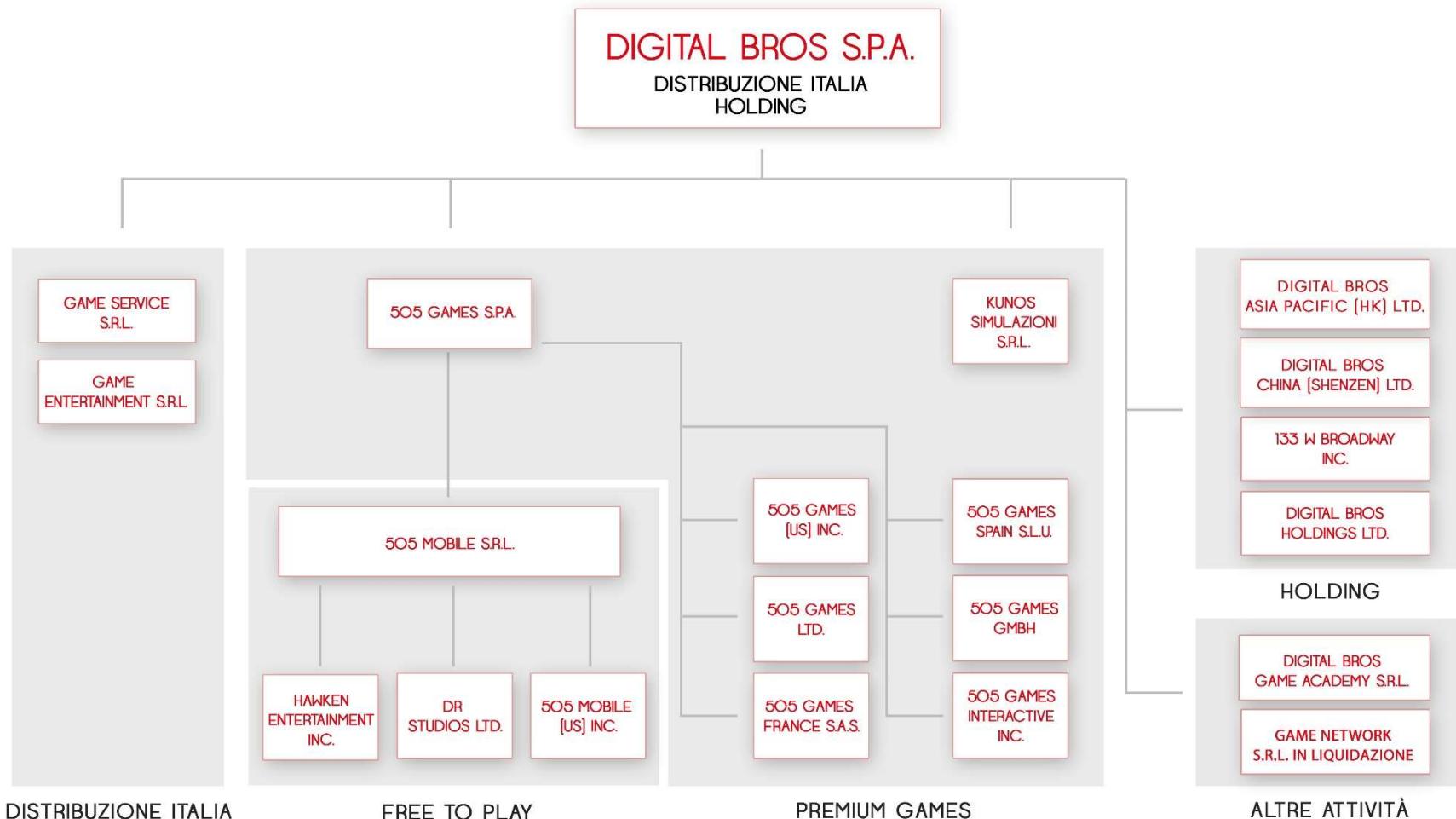
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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. le cui attività sono state interrotte nel corso del mese di giugno 2018 e che è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 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 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 settembre 2019:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 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. in liquidazione	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

Al 30 settembre 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
Ovosonic S.r.l.	Varese	49%	768
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34,77%	378
Totale Partecipazioni in società collegate			1.146

Nel corso del trimestre è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Delta DNA Ltd. che ha determinato una plusvalenza di 383 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 programmati 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

Non si sono registrati eventi significativi nel periodo.

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. Ad oggi la Società è stata ritenuta non collegata.

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019		30 settembre 2018		Variazioni
1	Ricavi lordi	38.529	105,8%	17.427	106,1%	21.102
2	Rettifiche ricavi	(2.110)	-5,8%	(1.003)	-6,1%	(1.107)
3	Totale ricavi netti	36.419	100,0%	16.424	100,0%	19.995
						n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.538)	-26,2%	(4.841)	-29,5%	(4.697)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.106)	-5,8%	(1.506)	-9,2%	(600)
6	Royalties	(12.591)	-34,6%	(2.998)	-18,3%	(9.593)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.014	8,3%	571	3,5%	2.444
8	Totale costo del venduto	(21.221)	-58,3%	(8.774)	-53,4%	(12.447)
						n.s.
9	Utile lordo (3+8)	15.198	41,7%	7.650	46,6%	7.548
						n.s.
10	Altri ricavi	589	1,6%	563	3,4%	26
						4,6%
11	Costi per servizi	(5.255)	-14,4%	(1.958)	-11,9%	(3.297)
12	Affitti e locazioni	(72)	-0,2%	(354)	-2,2%	282
13	Costi del personale	(4.795)	-13,2%	(4.400)	-26,8%	(395)
14	Altri costi operativi	(328)	-0,9%	(265)	-1,6%	(63)
15	Totale costi operativi	(10.450)	-28,7%	(6.977)	-42,5%	(3.473)
						49,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.337	14,7%	1.236	7,5%	4.101
						n.s.
17	Ammortamenti	(1.799)	-4,9%	(1.852)	-11,3%	53
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0
19	Svalutazione di attività	(346)	-1,0%	0	0,0%	(346)
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.145)	-5,9%	(1.852)	-11,3%	(293)
						15,9%
22	Margine operativo (16+21)	3.192	8,8%	(616)	-3,8%	3.808
						n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.202	3,3%	161	1,0%	1.041
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(495)	-1,4%	(208)	-1,3%	(287)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	707	1,9%	(47)	-0,3%	754
						n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.899	10,7%	(663)	-4,0%	4.562
						n.s.
27	Imposte correnti	(338)	-0,9%	65	0,4%	(403)
28	Imposte differite	(685)	-1,9%	(8)	-0,1%	(676)
29	Totale imposte	(1.023)	-2,8%	57	0,3%	(1.080)
						n.s.
30	Utile netto (26+29)	2.876	7,9%	(606)	-3,7%	3.482
						n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	0,20		(0,04)		0,24
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,20		(0,04)		0,24
						n.s.

In linea con i piani, nel trimestre è stato lanciato il videogioco Control in tutti i formati. L'uscita di Control è la seconda di un piano di quattro uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio e che proseguirà con Indivisible nel secondo trimestre e Journey to the Savage Planet nel corso del terzo trimestre del corrente esercizio. Il piano di uscite ha permesso un forte incremento dei ricavi e dei margini reddituali.

I ricavi lordi sono più che raddoppiati nel trimestre passando da 17.427 mila Euro a 38.529 mila Euro e la suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2019 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti		
	2020	2019	Variazioni	2020	2019	Variazioni
Premium Games	32.613	11.343	21.270	n.s.	30.926	10.844
Distribuzione Italia	4.125	4.390	(265)	-6,0%	3.702	3.886
Free to Play	1.673	1.638	35	2,1%	1.673	1.638
Altre Attività	118	56	62	n.s.	118	56
Totale ricavi lordi	38.529	17.427	21.102	n.s.	36.419	16.424
						19.995
						n.s.

Il settore operativo Premium Games ha realizzato una crescita significativa dei ricavi lordi nel periodo, da 11.343 mila Euro a 32.613 mila Euro, grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, e del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio, che hanno registrato rispettivamente ricavi per 17.646 mila Euro e 5.524 mila Euro.

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

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Control	17.646	0	17.646 n.s.
Bloodstained	5.524	0	5.524 n.s.
Terraria	3.722	1.158	2.564 n.s.
Assetto Corsa	1.268	1.861	(593) -31,9%
PAYDAY 2	941	1.346	(405) -30,1%
Altri prodotti	2.557	2.179	378 17,3%
Prodotti <i>retail</i>	955	4.799	(3.844) -80,1%
Totale ricavi lordi Premium Games	32.613	11.343	21.270 n.s.

Il videogioco che ha realizzato i ricavi maggiori, per 17.646 mila Euro, è stato Control. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq First North, Remedy Entertainment.

Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 Euro, si è attestato a 5.524 Euro nel primo trimestre del corrente esercizio.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch nel passato esercizio e ha realizzato ricavi nel trimestre per 3.722 mila Euro.

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 dello scorso 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 difficile 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.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti di 265 mila Euro registrando una riduzione del 6% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente a causa di un significativo decremento nelle vendite di carte collezionabili per 573 mila Euro, nonostante un aumento delle vendite dei videogiochi retail del 4,5%.

Il settore operativo Free to Play ha registrato una crescita dei ricavi del 2,1%, per effetto della performance particolarmente positiva del videogioco Gems of War, ormai giunto al suo quinto anno di vita.

I ricavi netti crescono rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente di 19.995 mila Euro, per effetto di rettifiche di ricavi pari al 5,8%.

In crescita di 12.447 mila Euro il totale del costo del venduto per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 9.593 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 7.548 mila Euro.

Sostanzialmente invariati gli altri ricavi che sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare nel trimestre è proseguito lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd..

I costi operativi aumentano di 3.473 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio di nuovi prodotti. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo, EBITDA, è cresciuto di 4.101 mila Euro. Si è attestato nel trimestre al 14,7% dei ricavi netti rispetto al 7,5% dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in lieve diminuzione rispetto al 30 settembre 2018 mentre la svalutazione di attività ammonta a 346 mila Euro ed è effetto della cancellazione della commessa di sviluppo del videogioco Chef Emma.

Il margine operativo è positivo per 3.192 mila Euro rispetto a una perdita di 616 mila Euro registrata al 30 settembre 2018.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 707 mila Euro contro i 47 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio per effetto di maggiori differenze cambi attive e maggiori proventi finanziari a seguito della plusvalenza realizzata a seguito della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

L'utile ante imposte al 30 settembre 2019 è stato pari a 3.899 mila Euro in miglioramento di 4.562 mila Euro rispetto alla perdita di 663 mila Euro realizzata al 30 settembre 2018.

L'utile netto consolidato è pari a 2.876 mila Euro rispetto alla perdita netta di 606 mila Euro realizzata al 30 settembre 2018.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,20 Euro rispetto alla perdita netta per azione di 0,04 Euro del 30 settembre 2018.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2019

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.786	3.584	6.202	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	19.265	18.341	924	5,0%
4	Partecipazioni	1.522	1.706	(184)	-10,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.816	9.322	494	5,3%
6	Imposte anticipate	2.159	2.745	(586)	-21,3%
	Totale attività non correnti	42.548	35.698	6.850	19,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(576)	(573)	(3)	0,5%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(964)	(923)	(41)	4,5%
	Totale passività non correnti	(1.621)	(1.577)	(44)	2,8%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	16.923	13.909	3.014	21,7%
11	Crediti commerciali	59.362	55.070	4.292	7,8%
12	Crediti tributari	6.181	6.076	105	1,7%
13	Altre attività correnti	2.147	1.668	479	28,7%
14	Debiti verso fornitori	(39.302)	(24.631)	(14.671)	59,6%
15	Debiti tributari	(1.611)	(1.138)	(473)	41,6%
16	Fondi correnti	(856)	(856)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(4.430)	(3.761)	(669)	17,8%
	Totale capitale circolante netto	38.414	46.337	(7.923)	-17,1%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.613)	(21.223)	(390)	1,8%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(40.174)	(37.298)	(2.876)	7,7%
	Totale patrimonio netto	(67.491)	(64.225)	(3.266)	5,1%
	Totale attività nette	11.850	16.233	(4.383)	-27,0%
	Posizione finanziaria netta corrente				
22	Disponibilità liquide	10.320	4.767	5.553	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(17.933)	(20.795)	2.862	-13,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.312	2.155	(843)	-39,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.301)	(13.873)	7.572	-54,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente				
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.942	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.240)	(4.293)	2.053	-47,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5.251)	(9)	(5.242)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.549)	(2.360)	(3.189)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(11.850)	(16.233)	4.383	-27,0%

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 6.202 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 6.074 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del trimestre. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 924 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 decremente di 7.923 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto principalmente della crescita dei debiti verso fornitori per 14.671 mila Euro parzialmente compensata dall'incremento dei crediti commerciali per 4.292 mila Euro e delle rimanenze per 3.014 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Rimanenze	16.923	13.909	3.014	21,7%
Crediti commerciali	59.362	55.070	4.292	7,8%
Crediti tributari	6.181	6.076	105	1,7%
Altre attività correnti	2.147	1.668	479	28,7%
Debiti verso fornitori	(39.302)	(24.631)	(14.671)	59,6%
Debiti tributari	(1.611)	(1.138)	(473)	41,6%
Fondi correnti	(856)	(856)	0	0,0%
Altre passività correnti	(4.430)	(3.761)	(669)	17,8%
Totale capitale circolante netto	38.414	46.337	(7.923)	-17,1%

In linea con le attese, l'indebitamento finanziario netto è in miglioramento di 4.383 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 ed è pari a 11.850 mila Euro al lordo dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di 6.062 mila Euro. La riduzione dell'indebitamento finanziario nel trimestre al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 è stata pari a 10.445 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
Disponibilità liquide	10.320	4.767	5.553	n.s.
Debiti verso banche correnti	(17.933)	(20.795)	2.862	-13,8%
Altre attività e passività finanziarie correnti	1.312	2.155	(843)	-39,1%
Posizione finanziaria netta corrente	(6.301)	(13.873)	7.572	-54,6%
Attività finanziarie non correnti	1.942	1.942	0	0,0%
Debiti verso banche non correnti	(2.240)	(4.293)	2.053	-47,8%
Altre passività finanziarie non correnti	(5.251)	(9)	(5.242)	n.s.
Posizione finanziaria netta non corrente	(5.549)	(2.360)	(3.189)	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	(11.850)	(16.233)	4.383	-27,0%

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games				
		30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni		
1	Ricavi lordi	32.613	105,5%	11.343	104,6%	21.270
2	Rettifiche ricavi	(1.687)	-5,5%	(499)	-4,6%	(1.188)
3	Totale ricavi netti	30.926	100,0%	10.844	100,0%	20.082
						n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.596)	-21,3%	(1.729)	-15,9%	(4.867)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.486)	-4,8%	(874)	-8,1%	(612)
6	Royalties	(12.557)	-40,6%	(2.977)	-27,5%	(9.580)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.759	8,9%	40	0,4%	2.719
8	Totale costo del venduto	(17.880)	-57,8%	(5.540)	-51,1%	(12.340)
						n.s.
9	Utile lordo (3+8)	13.046	42,2%	5.304	48,9%	7.742
10	Altri ricavi	46	0,1%	229	2,1%	(183)
						-80,0%
11	Costi per servizi	(4.232)	-13,7%	(1.140)	-10,5%	(3.092)
12	Affitti e locazioni	(15)	0,0%	(149)	-1,4%	134
13	Costi del personale	(2.422)	-7,8%	(2.067)	-19,1%	(355)
14	Altri costi operativi	(128)	-0,4%	(91)	-0,8%	(37)
15	Totale costi operativi	(6.797)	-22,0%	(3.447)	-31,8%	(3.350)
						97,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.295	20,4%	2.086	19,2%	4.209
						n.s.
17	Ammortamenti	(1.232)	-4,0%	(1.220)	-11,3%	(12)
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.232)	-4,0%	(1.220)	-11,3%	(12)
						1,0%
22	Margine operativo (16+21)	5.063	16,4%	866	8,0%	4.197
						n.s.

In linea con i piani, nel trimestre è stato lanciato il videogioco Control in tutti i formati. L'uscita di Control è la seconda di un piano di quattro uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio e che proseguirà con Indivisible nel secondo trimestre e Journey to the Savage Planet nel corso del terzo trimestre del corrente esercizio. Il piano di uscite ha permesso un forte incremento dei ricavi e dei margini reddituali.

I ricavi lordi sono più che raddoppiati nel trimestre passando da 17.427 mila Euro a 38.529 mila Euro e la suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2019 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
Control	17.646	0	17.646	n.s.
Bloodstained	5.524	0	5.524	n.s.
Terraria	3.722	1.158	2.564	n.s.
Assetto Corsa	1.268	1.861	(593)	-31,9%
PAYDAY 2	941	1.346	(405)	-30,1%
Altri prodotti	2.557	2.179	378	17,3%
Prodotti <i>retail</i>	955	4.799	(3.844)	-80,1%
Totale ricavi lordi Premium Games	32.613	11.343	21.270	n.s.

Il videogioco che ha realizzato i ricavi maggiori, per 17.646 mila Euro, è stato Control. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq First North, Remedy Entertainment e la versione per console è stata lanciata il 27 agosto 2019.

Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 Euro, si è attestato a 5.524 Euro nel primo trimestre del corrente esercizio.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch nel corso del passato esercizio e ha realizzato ricavi nel trimestre per 3.722 mila Euro.

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 dello scorso 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 difficile 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.

La suddivisione dei ricavi per tipologia distributiva è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	15.322	5.522	9.800	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	13.677	5.055	8.622	n.s.
Ricavi da sublicensing	3.614	766	2.848	n.s.
Totale ricavi Premium Games	32.613	11.343	21.270	n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
Sony Playstation Network	5.091	1.676	3.415	n.s.
Steam	2.554	1.535	1.019	66,4%
Microsoft Xbox Live	2.357	1.096	1.261	n.s.
Nintendo	1.927	141	1.786	n.s.
I Tunes	419	215	204	94,9%
Altri <i>marketplace</i>	1.329	392	937	n.s.
Totale ricavi da distribuzione digitale	13.677	5.055	8.622	n.s.

In notevole crescita le vendite realizzate sul *marketplace* digitale di Sony che ha beneficiato del successo di Control e Bloodstained e di Nintendo che ha beneficiato del lancio della versione per Nintendo Switch dei videogiochi Bloodstained e Terraria, entrambi usciti nell'ultima settimana dello scorso esercizio.

L'incremento dei ricavi netti del settore operativo è stata pari a 20.082 mila Euro, da 10.844 mila Euro a 30.926 mila Euro.

In crescita di 12.340 mila Euro il totale del costo del venduto per effetto principalmente di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 9.580 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 7.742 mila Euro.

In diminuzione di 183 mila Euro gli altri ricavi che nel primo trimestre dello scorso esercizio erano quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne su videogiochi, in particolare lo sviluppo di Assetto Corsa Competizione realizzato dalla controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi aumentano di 3.350 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito dei lanci dei nuovi prodotti. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo del settore si incrementa di 4.209 mila Euro rispetto al primo trimestre dell'esercizio precedente, raggiungendo il 20,4% dei ricavi netti, pari a 6.295 mila Euro.

Il margine operativo è stato pari a 5.063 mila Euro in aumento di 4.197 mila Euro rispetto ai 866 mila Euro realizzati al 30 settembre 2018.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
		30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.673	100,0%	1.638	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	1.673	100,0%	1.638	100,0%
				35	2,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(555)	-33,2%	(479)	-29,3%
6	Royalties	(29)	-1,7%	(18)	-1,1%
	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
7		(584)	-34,9%	(497)	-30,3%
8	Totale costo del venduto	(584)	-34,9%	(497)	-30,3%
				(87)	17,5%
9	Utile lordo (3+8)	1.089	65,1%	1.141	69,7%
				(52)	-4,6%
10	Altri ricavi	516	30,8%	290	17,7%
				226	77,9%
11	Costi per servizi	(88)	-5,3%	(47)	-2,9%
12	Affitti e locazioni	(6)	-0,4%	(13)	-0,8%
13	Costi del personale	(1.062)	-63,5%	(816)	-49,8%
14	Altri costi operativi	(21)	-1,3%	(17)	-1,0%
15	Totale costi operativi	(1.177)	-70,4%	(893)	-54,5%
				(284)	31,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	428	25,6%	538	32,8%
				(110)	-20,5%
17	Ammortamenti	(312)	-18,6%	(490)	-29,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(346)	-20,7%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(658)	-39,3%	(490)	-29,9%
				(168)	34,3%
22	Margine operativo (16+21)	(230)	-13,8%	48	2,9%
				(278)	n.s.

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play è stata pari al 2,1% ed è effetto della performance particolarmente positiva del videogioco Gems of War giunto ormai al suo quinto anno di vita. Nessun nuovo prodotto è stato lanciato nel periodo così come nel corrispondente periodo del passato esercizio. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Gems of War	1.278	1.122	156
Battle Islands	218	333	(115)
Prominence Poker	162	161	1
Altri prodotti	15	22	(7)
Totale ricavi Free to Play	1.673	1.638	35

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 76 mila Euro per effetto di maggiori spese sulle attività di live support. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Live support	342	289	53
Quality assurance	51	42	9
Hosting	121	114	7
Altro	41	34	7
Totale acquisto servizi	555	479	76

Gli altri ricavi, in aumento di 226 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'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 dell'esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 284 mila euro per effetto di un incremento dei costi del personale per 246 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 428 mila Euro, in diminuzione di 110 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 178 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti. Le svalutazioni di attività per 346 mila Euro fanno riferimento alla decisione di non proseguire nello sviluppo della commessa del videogioco Chef Emma.

La perdita operativa del settore operativo è stata quindi pari a 230 mila Euro rispetto all'utile di 48 mila Euro realizzato nel corrispondente periodo del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia			
		30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.125	111,4%	4.390	113,0%
2	Rettifiche ricavi	(423)	-11,4%	(504)	-13,0%
3	Totale ricavi netti	3.702	100,0%	3.886	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.942)	-79,5%	(3.112)	-80,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(62)	-1,7%	(141)	-3,6%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	255	6,9%	531	13,7%
8	Totale costo del venduto	(2.749)	-74,3%	(2.722)	-70,0%
9	Utile lordo (3+8)	953	25,7%	1.164	30,0%
10	Altri ricavi	8	0,2%	6	0,2%
11	Costi per servizi	(507)	-13,7%	(305)	-7,8%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,2%	(8)	-0,2%
13	Costi del personale	(329)	-8,9%	(325)	-8,4%
14	Altri costi operativi	(57)	-1,5%	(53)	-1,4%
15	Totale costi operativi	(900)	-24,3%	(691)	-17,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	61	1,6%	479	12,3%
17	Ammortamenti	(42)	-1,1%	(76)	-2,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(42)	-1,1%	(76)	-2,0%
22	Margine operativo (16+21)	19	0,5%	403	10,4%

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti di 265 mila Euro registrando una riduzione del 6% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente a causa di un significativo decremento nelle vendite di carte collezionabili per 573 mila Euro, nonostante un aumento delle vendite dei videogiochi retail del 4,5%.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	3.181	3.043	138	4,5%
Distribuzione carte collezionabili	688	1.261	(573)	-45,4%
Distribuzione altri prodotti e servizi	256	86	170	n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	4.125	4.390	(265)	-6,0%

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2019		30 settembre 2018		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	68.517	2.746	59.272	2.195	15,6%	25,1%
Microsoft Xbox One	9.546	377	8.987	333	6,2%	13,1%
Nintendo Switch	2.725	56	13.260	493	-79,4%	-88,6%
Altre console	2.923	2	4.355	22	-32,9%	-92,1%
Totale ricavi console	83.711	3.181	85.874	3.043	-2,5%	4,5%

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 aumento il fatturato delle console più recenti, rispettivamente del 25,1% Sony Playstation 4 e del 13,1% Microsoft Xbox One.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in diminuzione del 45,4%.

Il costo del venduto si attesta a 2.749 mila Euro ed è sostanzialmente invariato rispetto al 30 settembre 2019 mentre i costi operativi aumentano di 209 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è positivo per 61 mila Euro, in diminuzione di 418 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto peggiora di 384 mila Euro rispetto all'esercizio precedente attestandosi a 19 mila Euro.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività				
		30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni		
1	Ricavi lordi	118	100,0%	56	99,7%	62 n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,3%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	118	100,0%	56	100,0%	62 n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,4%	0	0,7%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3)	-2,5%	(12)	-21,9%	9 -76,5%
6	Royalties	(5)	-4,6%	(3)	-4,8%	(2) 66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(8)	-6,7%	(15)	-26,1%	7 -45,9%
9	Utile lordo (3+8)	110	93,3%	41	72,2%	69 n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(51)	-43,4%	(32)	-57,1%	(19) 59,5%
12	Affitti e locazioni	(1)	-1,1%	(3)	-5,1%	2 -66,6%
13	Costi del personale	(72)	-60,9%	(220)	-390,6%	148 -67,3%
14	Altri costi operativi	(7)	-6,3%	(11)	-19,6%	4 -32,3%
15	Totale costi operativi	(131)	-110,9%	(266)	-470,7%	135 -50,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(21)	-17,7%	(225)	-398,5%	204 -90,7%
17	Ammortamenti	(24)	-20,5%	(20)	-35,0%	(4) 22,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(24)	-20,5%	(20)	-35,0%	(4) 22,8%
22	Margine operativo (16+21)	(45)	-38,1%	(245)	-433,5%	200 -81,6%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 62 mila Euro da 56 mila Euro a 118 mila Euro realizzati al 30 settembre 2019. L'aumento è derivante dal fatto che nel primo trimestre dell'esercizio precedente vi era stato un periodo di interruzione tra un anno scolastico ed il successivo iniziato solamente a settembre, mentre nello corrente esercizio tale interruzione è avvenuta solo nel mese di agosto.

I costi operativi si decrementano di 135 mila Euro soprattutto per minori costi del personale che nel primo trimestre dello scorso esercizio includevano degli importi una tantum per la decisione di messa in liquidazione della società Game Network S.r.l..

La perdita operativa è pertanto pari a 45 mila Euro in significativa riduzione rispetto alla perdita operativa di 245 mila Euro del 30 settembre 2018.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding			
		30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	19	0,0%	38	0,0%
				(19)	-49,3%
11	Costi per servizi	(377)	0,0%	(434)	0,0%
12	Affitti e locazioni	(43)	0,0%	(181)	0,0%
13	Costi del personale	(910)	0,0%	(972)	0,0%
14	Altri costi operativi	(115)	0,0%	(93)	0,0%
15	Totale costi operativi	(1.445)	0,0%	(1.680)	0,0%
				235	-14,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.426)	0,0%	(1.642)	0,0%
				216	-13,1%
17	Ammortamenti	(189)	0,0%	(46)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(189)	0,0%	(46)	0,0%
				(143)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(1.615)	0,0%	(1.688)	0,0%
				73	-4,3%

I costi operativi sono stati pari a 1.445 mila Euro, in diminuzione di 235 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 settembre 2018. La diminuzione degli affitti e locazione, compensati dall'incremento degli ammortamenti, è effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo è stato negativo per 1.615 mila Euro rispetto ai 1.688 mila Euro negativi del 30 settembre 2018.

8. 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.

9. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Il 28 ottobre 2019 è stato annunciato il contratto tra la controllata 505 Games S.p.A. e lo studio Kojima Productions per i diritti di pubblicazione in tutto il mondo della versione per personal computer del videogioco Death Stranding da cui il Gruppo si aspetta un fatturato prospettico di oltre 50 milioni di Euro.

10. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

La nuova fase di sviluppo iniziata nello scorso esercizio con il lancio di Bloodstained e della versione Switch del videogioco Terraria è proseguita nel primo trimestre dell'esercizio in corso con l'uscita di Control ad agosto, disponibile nelle versioni console e per personal computer. Tale processo è proseguito con il lancio di Indivisible l'8 ottobre 2019, 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, uscirà 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 e l'esercizio in corso inizierà a beneficiare in misura significativa di tale fonte di ricavi.

Per effetto di ciò il Gruppo prevede i ricavi in forte crescita per tutto l'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 più facilmente.

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

11. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	190	166	24
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	201	178	23

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

Tipologia	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	126	103	23
Totale dipendenti esteri	128	106	22

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 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	187	168	19
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	198	180	18

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

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	2	4	(2)
Impiegati	122	103	19
Totale dipendenti esteri	124	107	17

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

AMBIENTE

Al 30 settembre 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.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2019**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2019

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	9.786	3.584	6.202	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	19.265	18.341	924	5,0%
4	Partecipazioni	1.522	1.706	(184)	-10,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.816	9.322	494	5,3%
6	Imposte anticipate	2.159	2.745	(586)	-21,3%
	Totale attività non correnti	42.548	35.698	6.850	19,2%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(576)	(573)	(3)	0,5%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(964)	(923)	(41)	4,5%
	Totale passività non correnti	(1.621)	(1.577)	(44)	2,8%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	16.923	13.909	3.014	21,7%
11	Crediti commerciali	59.362	55.070	4.292	7,8%
12	Crediti tributari	6.181	6.076	105	1,7%
13	Altre attività correnti	2.147	1.668	479	28,7%
14	Debiti verso fornitori	(39.302)	(24.631)	(14.671)	59,6%
15	Debiti tributari	(1.611)	(1.138)	(473)	41,6%
16	Fondi correnti	(856)	(856)	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(4.430)	(3.761)	(669)	17,8%
	Totale capitale circolante netto	38.414	46.337	(7.923)	-17,1%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.613)	(21.223)	(390)	1,8%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(40.174)	(37.298)	(2.876)	7,7%
	Totale patrimonio netto	(67.491)	(64.225)	(3.266)	5,1%
	Totale attività nette	11.850	16.233	(4.383)	-27,0%
Posizione finanziaria netta corrente					
22	Disponibilità liquide	10.320	4.767	5.553	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(17.933)	(20.795)	2.862	-13,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.312	2.155	(843)	-39,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.301)	(13.873)	7.572	-54,6%
Posizione finanziaria netta non corrente					
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.942	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.240)	(4.293)	2.053	-47,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5.251)	(9)	(5.242)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.549)	(2.360)	(3.189)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(11.850)	(16.233)	4.383	-27,0%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 settembre 2019

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
1	Ricavi lordi	38.529	105,8%	17.427	106,1%
2	Rettifiche ricavi	(2.110)	-5,8%	(1.003)	-6,1%
3	Totale ricavi netti	36.419	100,0%	16.424	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.538)	-26,2%	(4.841)	-29,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.106)	-5,8%	(1.506)	-9,2%
6	Royalties	(12.591)	-34,6%	(2.998)	-18,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.014	8,3%	571	3,5%
8	Totale costo del venduto	(21.221)	-58,3%	(8.774)	-53,4%
9	Utile lordo (3+8)	15.198	41,7%	7.650	46,6%
10	Altri ricavi	589	1,6%	563	3,4%
11	Costi per servizi	(5.255)	-14,4%	(1.958)	-11,9%
12	Affitti e locazioni	(72)	-0,2%	(354)	-2,2%
13	Costi del personale	(4.795)	-13,2%	(4.400)	-26,8%
14	Altri costi operativi	(328)	-0,9%	(265)	-1,6%
15	Totale costi operativi	(10.450)	-28,7%	(6.977)	-42,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.337	14,7%	1.236	7,5%
17	Ammortamenti	(1.799)	-4,9%	(1.852)	-11,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(346)	-1,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.145)	-5,9%	(1.852)	-11,3%
22	Margine operativo (16+21)	3.192	8,8%	(616)	-3,8%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.202	3,3%	161	1,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(495)	-1,4%	(208)	-1,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	707	1,9%	(47)	-0,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.899	10,7%	(663)	-4,0%
27	Imposte correnti	(338)	-0,9%	65	0,4%
28	Imposte differite	(685)	-1,9%	(8)	-0,1%
29	Totale imposte	(1.023)	-2,8%	57	0,3%
30	Utile netto (26+29)	2.876	7,9%	(606)	-3,7%
	Utile netto per azione:				
33	Utile per azione base (in Euro)	0,20		(0,04)	
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,20		(0,04)	

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2019

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	2.876	(606)	3.482
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Differenze da conversione dei bilanci esteri	403	42	361
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni “held to collect and sale”	(125)	0	(125)
Effetto fiscale relativo all’adeguamento a fair value delle azioni “held to collect and sale”	29	0	29
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	307	42	265
Totale altre componenti dell’utile complessivo D= (B)+(C)	307	42	265
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	3.183	(564)	3.747
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	3.183	(564)	3.747
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2019

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(16.233)	(1.083)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	2.876	(606)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	346	0
Ammortamenti immateriali	1.352	1.668
Ammortamenti materiali	447	184
Variazione netta degli altri fondi	0	0
Variazione netta del fondo TFR	3	15
Variazione netta delle altre passività non correnti	41	6
SUBTOTALE B.	5.065	1.268
C. Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(3.014)	(573)
Crediti commerciali	(4.292)	(6.768)
Crediti tributari	(105)	(814)
Altre attività correnti	(479)	(1.245)
Debiti verso fornitori	14.671	1.287
Debiti tributari	473	1.304
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	669	1.074
SUBTOTALE C.	7.923	(5.735)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.622)	(1.081)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(6.649)	(108)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	276	115
SUBTOTALE D.	(8.995)	(1.074)
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	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	390	241
SUBTOTALE F.	390	241
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)	4.383	(5.300)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+H)	(11.850)	(6.383)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	5.553	(1.502)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	2.862	(3.172)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(843)	(348)
Flusso monetario del periodo a breve	7.572	(5.022)
Flusso monetario del periodo a medio	(3.189)	(278)
Flusso monetario del periodo	4.383	(5.300)

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 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612	
Destinazione utile d'esercizio								0		9.174	(9.174)	0	0
Altre variazioni						199	199					0	199
Utile (perdita) complessiva					42		42			(606)	(606)	(564)	
Totale al 30 settembre 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.399)	1.270	20.865	0	40.284	(606)	39.678	66.247	
Totale al 1 luglio 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225	
Destinazione utile d'esercizio								0		(1.513)	1.513	0	0
Altre variazioni						83	83					0	83
Utile (perdita) complessiva					403	(96)	307			2.876	2.876	3.183	
Totale al 30 settembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(947)	1.566	21.613	0	37.298	2.876	40.174	67.491	



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 30 settembre 2019**

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2019. L'unica variazione rispetto al 30 giugno 2019 è l'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Stato Patrimoniale

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2019 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 6.202 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 6.074 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del trimestre e dell'acquisto di due automobili per 168 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza.

Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 924 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo.

Le partecipazioni si sono decrementate di 184 mila Euro, di cui 60 mila Euro per la cessione della partecipazione nella società Delta DNA Ltd. e di 124 mila Euro per l'adeguamento a fair value di n. 4.096.809 Starbreeze AB azioni A (quotata sul Nasdaq Stockholm).

I crediti ed altre attività non correnti, pari a 9.816 mila Euro, sono composti principalmente, per 8.973 mila Euro, dal credito a medio-lungo termine di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. avvenuta nel mese di febbraio 2018. Tale ammontare è al netto del fondo svalutazione crediti accantonato per effetto del principio contabile IFRS 9 e aumentato degli interessi maturati sino al 30 settembre 2019. La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali. L'incremento della voce è relativo all'adeguamento del credito al tasso di fine periodo e all'accantonamento degli interessi di competenza del trimestre.

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.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 964 mila Euro, sono relativi esclusivamente al debito per le consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. e che verranno pagate contestualmente all'incasso dei 10 milioni di dollari statunitensi già commentati tra le altre attività non correnti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si decrementa di 7.923 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto principalmente della crescita dei debiti verso fornitori per 14.671 mila Euro parzialmente compensata dall'incremento dei crediti commerciali per 4.292 mila Euro e delle rimanenze per 3.014 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Rimanenze	16.923	13.909	3.014	21,7%
Crediti commerciali	59.362	55.070	4.292	7,8%
Crediti tributari	6.181	6.076	105	1,7%
Altre attività correnti	2.147	1.668	479	28,7%
Debiti verso fornitori	(39.302)	(24.631)	(14.671)	59,6%
Debiti tributari	(1.611)	(1.138)	(473)	41,6%
Fondi correnti	(856)	(856)	0	0,0%
Altre passività correnti	(4.430)	(3.761)	(669)	17,8%
Totale capitale circolante netto	38.414	46.337	(7.923)	-17,1%

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 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0
Altre variazioni						83	83				0	83
Utile (perdita) complessiva					403	(96)	307			2.876	2.876	3.183
Totale al 30 settembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(947)	1.566	21.613	0	37.298	2.876	40.174	67.491

Il capitale sociale al 30 settembre 2019 è invariato rispetto al 30 giugno 2019 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 83 mila Euro positive, all'adeguamento della riserva stock option e per 96 mila Euro negative all'adeguamento della riserva valutazione titoli.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
22	Disponibilità liquide	10.320	4.767	5.553
23	Debiti verso banche correnti	(17.933)	(20.795)	2.862
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.312	2.155	(843)
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.301)	(13.873)	7.572
25	Attività finanziarie non correnti	1.942	1.942	0
26	Debiti verso banche non correnti	(2.240)	(4.293)	2.053
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5.251)	(9)	(5.242)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.549)	(2.360)	(3.189)
	Totale posizione finanziaria netta	(11.850)	(16.233)	4.383

La posizione finanziaria netta a fine periodo è negativa per 11.850 mila Euro, con una diminuzione dell'indebitamento finanziario di 4.383 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, quando era stata pari a 16.233 mila Euro.

La diminuzione dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto all'aumento delle disponibilità liquide per 5.553 mila Euro e alla diminuzione dei debiti verso banche correnti per 2.862 mila Euro solo parzialmente compensati dall'aumento delle altre passività finanziarie non correnti per 5.242 mila Euro.

L'applicazione dell'IFRS 16 ha comportato l'iscrizione di altre passività finanziarie correnti per 930 mila Euro e di altre passività finanziarie non correnti per 5.132 mila Euro.

2. 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	1.673	32.613	4.125	118	38.529
2	Rettifiche ricavi	0	(1.687)	(423)	0	(2.110)
3	Totale ricavi netti	1.673	30.926	3.702	118	36.419

La suddivisione al 30 settembre 2018 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.638	11.343	4.390	56	17.427
2	Rettifiche ricavi	0	(499)	(504)	0	(1.003)
3	Totale ricavi netti	1.638	10.844	3.886	56	16.424

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.202	161	1.041	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(495)	(208)	(287)	n.s.
25	Gestione finanziaria	707	(47)	754	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 707 mila Euro contro i 47 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio principalmente per maggiori differenze attive realizzate su cambi e maggiori proventi finanziari.

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	%
	Differenze attive su cambi	683	123	560	n.s.
	Proventi finanziari	518	23	495	n.s.
	Altro	1	15	(14)	-90,2%
	Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.202	(47)	754	n.s.

I proventi finanziari fanno riferimento principalmente, per 383 mila Euro, alla plusvalenza realizzata a seguito della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 495 mila Euro, in aumento di 287 mila Euro rispetto al 30 settembre 2018, per effetto di maggiori interessi passivi per finanziamenti e di maggiori differenze passive su cambi.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(77)	(29)	(48)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(153)	(49)	(104)	n.s.
Interessi factoring	(2)	(1)	(1)	50,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(232)	(79)	(153)	n.s.
Differenze passive su cambi	(263)	(118)	(145)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	0	(11)	11	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(495)	(208)	(287)	n.s.

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	%
Imposte correnti	(338)	65	(403)	n.s.
Imposte differite	(685)	(8)	(676)	n.s.
Totale imposte	(1.023)	57	(1.080)	n.s.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni	
Europa	8.467	22%	3.531	19%
Americhe	20.986	54%	8.754	54%
Resto del mondo	4.833	13%	696	5%
Totale ricavi estero	34.286	89%	12.981	79%
Italia	4.243	11%	4.446	21%
Totale ricavi lordi consolidati	38.529	100%	17.427	100%
			21.305	n.s.
			(203)	-4,6%
			21.102	n.s.

I ricavi estero si attestano all'89% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 79% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 21.305 mila Euro rispetto al 30 settembre 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 32.613 mila Euro pari al 95% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2019	30 settembre 2018	Variazioni			
Free to Play	1.673	5%	1.638	9%	35	2,1%
Premium Games	32.613	95%	11.343	91%	21.270	n.s.
Totale ricavi lordi estero	34.286	100%	12.981	100%	21.305	n.s.

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2019 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale nel corso del periodo 1 luglio 2019 - 30 settembre 2019. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 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 relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 13 novembre 2019

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe