



**Relazione finanziaria semestrale
al 31 dicembre 2019**

(1° semestre 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	4
Relazione sulla gestione	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Analisi dell'andamento economico al 31 dicembre 2019	16
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2019	22
7. Andamento per settori operativi	24
8. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	33
9. Azioni proprie	35
10. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari	35
11. Attività e passività potenziali	35
12. Eventi successivi alla chiusura del periodo	35
13. Evoluzione prevedibile della gestione	37
14. Altre informazioni	38
Bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2019	41
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2019	43
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2019	44
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2019	45
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2019	46
Movimenti di patrimonio netto consolidato	48
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	49
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2019	53
1. Nota introduttiva	54
2. Criteri di consolidamento	56
3. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	58
4. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	59
5. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	61
6. Analisi del conto economico	78
7. Proventi ed oneri non ricorrenti	80
8. Informativa per settori operativi	80
9. Rapporti con parti correlate	85
10. Operazioni atipiche o inusuali	86
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	87

Consiglio di amministrazione

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

Luciana La Maida
Susanna Pedretti

Comitato per la Remunerazione e Nomine

Luciana La Maida (Presidente)
Irene Longhin
Susanna Pedretti

Comitato permanente Parti Correlate

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 degli Azionisti 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 ed 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.

In data 28 febbraio 2020 ha rassegnato le dimissioni l'amministratore Paola Carrara che fino a tale data ricopriva le cariche di consigliere indipendente e di presidente del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate.

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 Relazione finanziaria semestrale del gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2019 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 5 marzo 2020.

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.

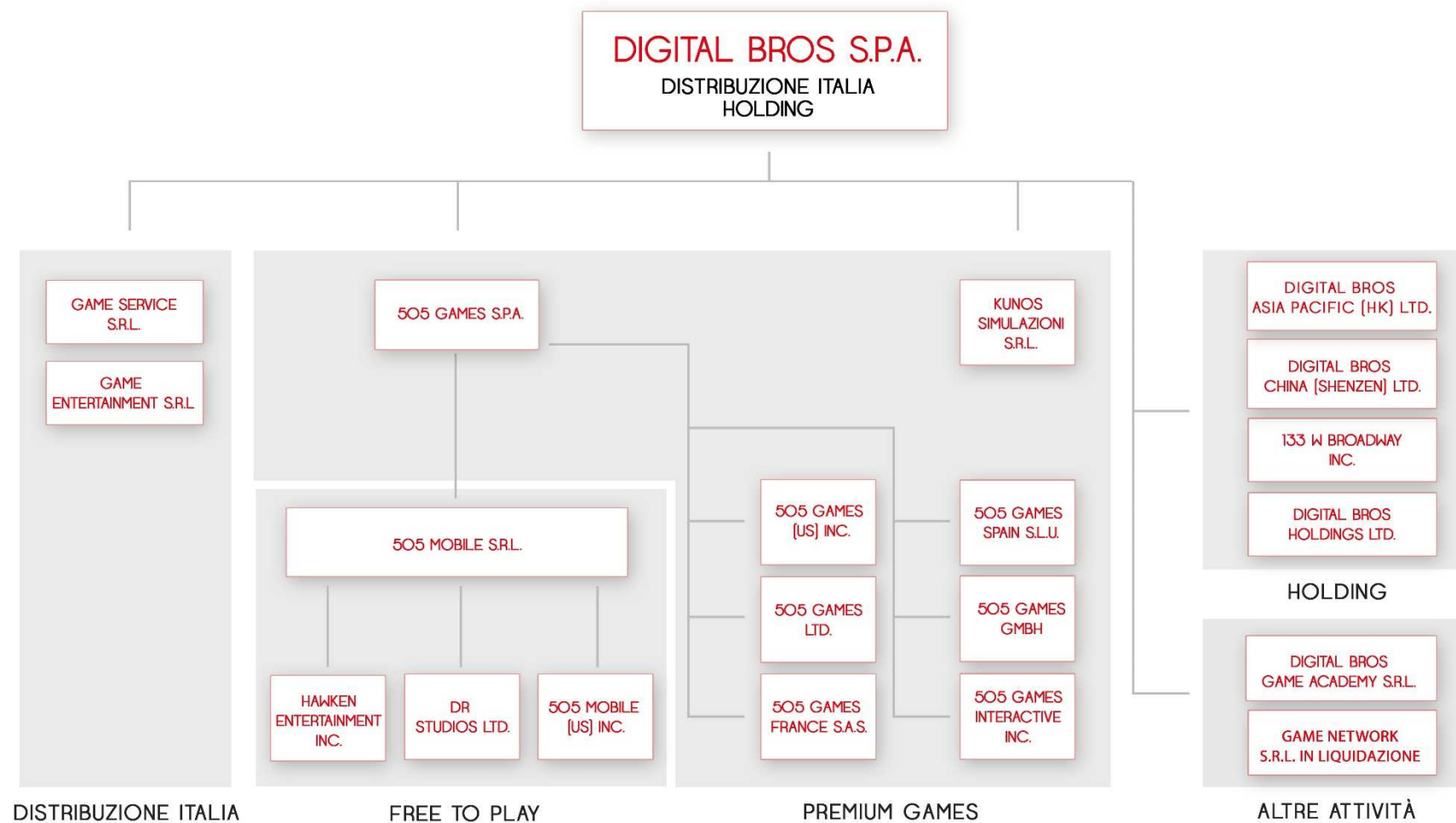
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 31 dicembre 2019:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 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 31 dicembre 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
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	632
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34,77%	367
Totale Partecipazioni in società collegate			999

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

In data 3 marzo 2020 è stato perfezionato l'acquisto del 51% delle quote di Ovosonico S.r.l. che pertanto sarà consolidata a partire dal terzo trimestre dell'esercizio con il metodo di consolidamento integrale.

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*, Epic Games Store, per i videogiochi per personal

computer gestito dalla società americana Epic, sulla scia del successo riscontrato dal videogioco di loro proprietà 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 politica commerciale.

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

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.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Come riportato nella relazione finanziaria al 30 giugno 2019, tra il Gruppo Digital Bros ed il Gruppo Starbreeze sono intercorsi in esercizi precedenti numerosi rapporti commerciali e finanziari di seguito sintetizzati:

- dopo anni di successo, nel mese di maggio 2016, i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 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 sottoscritto 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. Al 31 dicembre 2019, la controllata 505 Games S.p.A. ha pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi per lo sviluppo di tale videogioco. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco con vendite inferiori alle attese. In considerazione di ciò 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 – conseguentemente - 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;
- a partire dal mese di novembre 2018, Digital Bros ha acquistato 4.096.809 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 2,14 SEK per azione che, al 5 marzo 2020, corrispondono all'1,13% del capitale sociale e al 3,61% 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;
- in data 21 novembre 2018, Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvte AB. Varvte AB è una società di diritto svedese posseduta dal precedente amministratore delegato di Starbreeze AB, (dimessosi dalla carica il 3 dicembre 2018), che deteneva, in tale data, il 6,25% del capitale e il 23,72% dei diritti di voto di Starbreeze AB. Il finanziamento, con scadenza 21 novembre 2020, maturava interessi ad un tasso del 5% annuo ed era garantito da un pegno su n. 6.713.564 azioni Starbreeze A e su n. 1.305.142 azioni Starbreeze B.

Nel contesto di tali operazioni, in data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque controllate avevano presentato la domanda per essere ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla *District Court* svedese, richiesta approvata dalla Corte svedese e più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 6 dicembre 2019, Starbreeze AB ha terminato con successo il processo di ristrutturazione aziendale proponendo ai creditori un piano di pagamenti approvato dalla *District Court* svedese.

Nel corso dei mesi di gennaio e febbraio 2020, il Gruppo ha posto in essere le seguenti operazioni:

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvte AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di SEK al prezzo unitario di 1,36 SEK per azione più un potenziale earn-out nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all'acquisto. Il corrispettivo è stato pagato, in parte, con il finanziamento concesso a Varvte AB e i relativi interessi maturati al 31 dicembre 2019. Le azioni acquistate corrispondono, alla data dell'acquisto, al 5,76% del capitale sociale e al 23,52% dei diritti di voto.
- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l'acquisto di tutte le attività detenute dalla società Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate hanno un controvalore nominale di 36,7 milioni di Euro, come di seguito specificato:
 - a) prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di 215 milioni di SEK (circa 20,4 milioni di euro) a un prezzo di conversione pari a SEK 2,25 per azione per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione comporterebbe l'emissione di n. 95.578.667 nuove azioni Starbreeze AB STAR B, corrispondenti al 20,87% del capitale sociale ed al 7,77% dei diritti di voto;
 - b) credito per circa 15,9 milioni di dollari statunitensi (circa 14,7 milioni di euro) per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese o non oltre i 5 anni;
 - c) n. 3.601.083 azioni Starbreeze STAR A e n. 6.018.948 azioni Starbreeze STAR B che alla data del 5 marzo 2020 corrispondono al 2,66% del capitale sociale di Starbreeze AB ed al 3,71% dei diritti di voto, per un controvalore totale di 2,2 milioni di Euro.

Il corrispettivo totale di 19,2 milioni di euro verrà pagato in due tranches: 9,2 milioni di Euro alla data di chiusura dell'operazione e 10 milioni di Euro verranno pagati entro il 28 febbraio 2021.

Al 31 dicembre 2019, il Gruppo detiene l'1,24% del capitale sociale di Starbreeze AB e il 5,08% dei diritti di voto, pertanto la Società è stata ritenuta non collegata. Il Gruppo effettuerà ulteriori valutazioni sulla classificazione della partecipazione detenuta in Starbreeze AB nel corso del prossimo semestre.

A seguito di tutte le operazioni descritte, il Gruppo detiene alla data del 5 marzo 2020 il 9,03% del capitale sociale di Starbreeze AB e il 24,04% dei diritti di voto.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2019

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	67.850	108,6%	30.216	107,2%	37.634	124,5%
2	Rettifiche ricavi	(5.365)	-8,6%	(2.042)	-7,2%	(3.323)	n.s.
3	Totale ricavi netti	62.485	100,0%	28.174	100,0%	34.311	121,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.837)	-20,5%	(7.348)	-26,1%	(5.489)	74,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.046)	-6,5%	(3.370)	-12,0%	(676)	20,0%
6	Royalties	(18.695)	-29,9%	(5.514)	-19,6%	(13.181)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.392	2,2%	261	0,9%	1.131	n.s.
8	Totale costo del venduto	(34.186)	-54,7%	(15.971)	-56,7%	(18.215)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	28.299	45,3%	12.203	43,3%	16.096	n.s.
10	Altri ricavi	1.386	2,2%	1.546	5,5%	(160)	-10,4%
11	Costi per servizi	(8.755)	-14,0%	(3.912)	-13,9%	(4.843)	123,8%
12	Affitti e locazioni	(141)	-0,2%	(711)	-2,5%	570	-80,2%
13	Costi del personale	(10.013)	-16,0%	(8.451)	-30,0%	(1.562)	18,5%
14	Altri costi operativi	(623)	-1,0%	(539)	-1,9%	(84)	15,6%
15	Totale costi operativi	(19.532)	-31,3%	(13.613)	-48,3%	(5.919)	43,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.153	16,2%	136	0,5%	10.017	n.s.
17	Ammortamenti	(5.139)	-8,2%	(3.593)	-12,8%	(1.546)	43,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.169)	-1,9%	(665)	-2,4%	(504)	75,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	204	0,3%	0	0,0%	204	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.104)	-9,8%	(4.258)	-15,1%	(1.846)	43,3%
22	Margine operativo (16+21)	4.049	6,5%	(4.122)	-14,6%	8.171	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	2,5%	670	2,4%	870	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	-3,1%	(491)	-1,7%	(1.449)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(400)	-0,6%	179	0,6%	(579)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.649	5,8%	(3.943)	-14,0%	7.592	n.s.
27	Imposte correnti	(1.086)	-1,7%	688	2,4%	(1.774)	n.s.
28	Imposte differite	(625)	-1,0%	95	0,3%	(720)	n.s.
29	Totale imposte	(1.711)	-2,7%	783	2,8%	(2.494)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	1.938	3,1%	(3.160)	-11,2%	5.098	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,14		(0,22)		0,36	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,14		(0,22)		0,36	n.s.

Come descritto negli eventi successivi al chiusura del periodo, in data 5 marzo 2020, il Gruppo ha sottoscritto un accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate relativamente alla definizione del contenzioso tributario relativo agli anni dal 2011 al 2015. Tale contenzioso riguarda alcune operazioni della controllata 505 Games S.p.A. che, sulla base delle valutazioni condotte dall'Agenzia delle Entrate, sarebbero da considerare come royalty e pertanto da assoggettare a ritenuta. Sebbene le pretese dell'Agenzia delle Entrate non siano condivise dal Gruppo, sia nel merito che nel diritto, che ritiene che le operazioni siano acquisti di beni e/o prestazioni di servizi, ai meri fini conciliatori e per evitare un lungo e oneroso contezioso, il Gruppo ha deciso di sottoscrivere l'accordo conciliativo.

La definizione ha comportato il fatto che al 31 dicembre 2019 il Gruppo abbia dovuto registrare costi non ricorrenti per 1.398 mila Euro. L'ammontare è costituito dalla stima delle perdite su crediti che il Gruppo realizzerà a fronte delle ritenute che sarà tenuta a versare per conto dei fornitori, degli interessi e delle sanzioni in eccesso al fondo rischi già accantonato di 856 mila Euro.

Tale fattispecie ha determinato la necessità di rappresentare il conto economico al netto delle poste non ricorrenti ai fini di una migliore chiarezza e rappresentazione dell'andamento gestionale.

Migliaia di Euro		31 dicembre 2019		
		totale	di cui non ricorrenti	totale al netto delle poste non ricorrenti
1	Ricavi lordi	67.850	0	67.850
2	Rettifiche ricavi	(5.365)	0	(5.365)
3	Totale ricavi netti	62.485	0	62.485
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.837)	0	(12.837)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.046)	0	(4.046)
6	Royalties	(18.695)	0	(18.695)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.392	0	1.392
8	Totale costo del venduto	(34.186)	0	(34.186)
9	Utile lordo (3+8)	28.299	0	28.299
10	Altri ricavi	1.386	0	1.386
11	Costi per servizi	(8.755)	0	(8.755)
12	Affitti e locazioni	(141)	0	(141)
13	Costi del personale	(10.013)	0	(10.013)
14	Altri costi operativi	(623)	0	(623)
15	Totale costi operativi	(19.532)	0	(19.532)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.153	0	10.153
17	Ammortamenti	(5.139)	0	(5.139)
18	Accantonamenti	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.169)	(594)	(575)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	204	0	204
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.104)	(594)	(5.510)
22	Margine operativo (16+21)	4.049	(594)	4.643
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	1.540
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	(580)	(1.360)
25	Totale risultato della gestione finanziaria	(400)	(580)	180
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.649	(1.174)	4.823
27	Imposte correnti	(1.086)	(224)	(862)
28	Imposte differite	(625)	0	(625)
29	Totale imposte	(1.711)	(224)	(1.487)
30	Risultato netto (26+29)	1.938	(1.398)	3.336

Nel corso semestre sono stati lanciati i videogiochi Control e Indivisible in tutti i formati con l'eccezione della versione per la console Nintendo Switch di Indivisible, la cui uscita è prevista nel quarto trimestre dell'esercizio. Le uscite di Control e Indivisible sono parte del piano di uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio e che proseguirà con 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 semestre passando a 67.850 mila Euro da 30.216 mila Euro. La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 dicembre 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	58.043	19.787	38.256	193,3%	53.221	18.633	34.588	185,6%
Distribuzione Italia	6.185	7.029	(844)	-12,0%	5.642	6.141	(499)	-8,1%
Free to Play	3.338	3.169	169	5,3%	3.338	3.169	169	5,3%
Altre Attività	284	231	53	22,9%	284	231	53	22,9%
Totale ricavi lordi	67.850	30.216	37.634	124,5%	62.485	28.174	34.311	121,8%

Il settore operativo Premium Games, che ha realizzato più dell'ottantacinque per cento dei ricavi consolidati, ha presentato una crescita significativa dei ricavi lordi nel periodo di 38.256 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 nel semestre rispettivamente ricavi per 23.908 mila Euro e 8.559 mila Euro.

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

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	
Control	23.908	0	23.908	n.s.
Bloodstained	8.559	0	8.559	n.s.
Terraria	7.318	2.288	5.030	n.s.
Assetto Corsa	3.516	3.554	(38)	-1,1%
Indivisible	3.129	0	3.129	n.s.
PAYDAY 2	1.968	2.391	(423)	-17,7%
Altri prodotti	4.438	4.618	(180)	-3,9%
Prodotti retail	5.207	6.936	(1.729)	-24,9%
Totale ricavi lordi Premium Games	58.043	19.787	38.256	n.s.

Il lancio di Control, premiato in numerosi eventi di settore come il migliore gioco dell'anno, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 23.908 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq Nordic, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox. Nel corso del prossimo semestre è previsto il lancio di un primo contenuto addizionale a pagamento.

Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, si è attestato a 8.559 mila Euro nel primo semestre del corrente esercizio, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch nel passato esercizio e ha realizzato ricavi nel semestre per 7.318 mila Euro, effetto di campagne di marketing particolarmente efficaci.

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 del precedente 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 corso del quarto trimestre dell'esercizio in corso. Il Gruppo ha iniziato lo sviluppo di un nuovo videogioco per le piattaforme *mobile* a marchio Assetto Corsa.

In diminuzione i ricavi derivanti dalla pubblicazione della versione console del videogioco PAYDAY2, edito nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze. Le difficoltà attraversate da quest'ultimo non hanno permesso una focalizzazione sullo sviluppo delle versioni console dei contenuti aggiuntivi resi invece disponibili per le versioni per personal computer.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti di 844 mila Euro registrando una riduzione del 12% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente nonostante un aumento delle vendite dei videogiochi retail pari al 9,5%. La diminuzione è esclusivamente data dal significativo decremento delle vendite di carte collezionabili per 1.298 mila Euro.

Il settore operativo Free to Play ha registrato una crescita dei ricavi del 5,3%, per effetto della performance particolarmente positiva del videogioco Gems of War, ormai giunto al suo quinto anno di vita.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi raddoppiano rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente passando a 62.485 mila Euro.

In linea con l'andamento dei ricavi, il totale del costo del venduto è stato in crescita di 18.215 mila Euro per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 13.181 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 16.096 mila Euro.

In diminuzione di 160 mila Euro gli altri ricavi che nel primo semestre dello scorso esercizio avevano beneficiato per 169 mila Euro della plusvalenza realizzata sulla cessione dell'immobile di Eugene e che al 31 dicembre 2019 sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare nel semestre 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 5.919 mila Euro in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, 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 10.017 mila Euro. Si è attestato nel semestre al 16,2% dei ricavi netti rispetto allo 0,5% dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in aumento di 1.546 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2018 per effetto sia di maggiori ammortamenti legati alle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo sia dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 599 mila Euro. La svalutazione di attività ammonta a 1.169 mila Euro rispetto a 665 mila Euro del 31 dicembre 2018, a seguito della cancellazione di alcune commesse di sviluppo per 519 mila Euro e alla svalutazione di 594 mila Euro applicata sui crediti iscritti dalla 505 Games S.p.A. verso gli sviluppatori a seguito dell'accordo di conciliazione sottoscritto con l'Agenzia delle Entrate, come riportato al paragrafo sugli Eventi successivi alla chiusura del periodo.

Il margine operativo è positivo per 4.049 mila Euro rispetto a una perdita di 4.122 mila Euro registrata al 31 dicembre 2018. Il margine operativo al netto delle poste non ricorrenti è stato invece pari a 4.643 mila Euro, pari al 7,4% dei ricavi netti.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 400 mila Euro contro i 179 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio per effetto di maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.449 mila Euro a seguito della contabilizzazione di 580 mila Euro per interessi passivi a seguito dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate e di maggiori differenze cambio negative, che avrebbe pertanto comportato interessi attivi netti per 180 mila Euro al netto delle poste non ricorrenti.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 870 mila Euro per effetto di maggiori differenze cambi attive e maggiori proventi finanziari a seguito della plusvalenza di 383 mila Euro realizzata in virtù della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2019 è stato pari a 3.649 mila Euro in miglioramento di 7.592 mila Euro rispetto alla perdita di 3.943 mila Euro realizzata al 31 dicembre 2018.

L'utile netto consolidato è pari a 1.938 mila Euro rispetto alla perdita netta di 3.160 mila Euro realizzata al 31 dicembre 2018, mentre l'utile netto rettificato delle poste non ricorrenti sarebbe stato di 3.336 mila Euro in miglioramento di 6.496 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,14 Euro rispetto alla perdita netta per azione di 0,20 Euro del 31 dicembre 2018.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2019

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.451	3.584	5.867	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	28.399	18.341	10.058	54,8%
4	Partecipazioni	1.891	1.706	185	10,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.598	9.322	276	3,0%
6	Imposte anticipate	2.145	2.745	(600)	-21,8%
	Totale attività non correnti	51.484	35.698	15.786	44,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(572)	(573)	1	-0,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(943)	(923)	(20)	2,2%
	Totale passività non correnti	(1.596)	(1.577)	(19)	1,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.301	13.909	1.392	10,0%
11	Crediti commerciali	43.386	55.070	(11.684)	-21,2%
12	Crediti tributari	6.352	6.076	276	4,5%
13	Altre attività correnti	4.316	1.668	2.648	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(35.098)	(24.631)	(10.467)	42,5%
15	Debiti tributari	(5.759)	(1.138)	(4.621)	n.s.
16	Fondi correnti	(0)	(856)	856	n.s.
17	Altre passività correnti	(5.691)	(3.761)	(1.930)	51,3%
	Totale capitale circolante netto	22.807	46.337	(23.530)	-50,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.891)	(21.223)	(668)	3,1%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.256)	(37.298)	(1.958)	5,2%
	Totale patrimonio netto	(66.851)	(64.225)	(2.626)	4,1%
	Totale attività nette	5.844	16.233	(10.389)	-64,0%
22	Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648	-46,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)	-57,3%
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498	-58,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(16.233)	10.389	-64,0%

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 5.867 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 5.774 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del semestre. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 10.058 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 decrementa di 23.530 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto principalmente della diminuzione dei crediti commerciali per 11.684 mila Euro e della crescita dei debiti verso fornitori per 10.467 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	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
Rimanenze	15.301	13.909	1.392	10,0%
Crediti commerciali	43.386	55.070	(11.684)	-21,2%
Crediti tributari	6.352	6.076	276	4,5%
Altre attività correnti	4.316	1.668	2.648	n.s.
Debiti verso fornitori	(35.098)	(24.631)	(10.467)	42,5%
Debiti tributari	(5.759)	(1.138)	(4.621)	n.s.
Fondi correnti	(0)	(856)	856	n.s.
Altre passività correnti	(5.691)	(3.761)	(1.930)	51,3%
Totale capitale circolante netto	22.807	46.337	(23.530)	-50,8%

In linea con le attese, l'indebitamento finanziario netto è in miglioramento di 10.389 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 ed è pari a 5.844 mila Euro tenuto conto che l'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di 5.772 mila Euro. La riduzione dell'indebitamento finanziario nel semestre al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 è stata pari a 16.161 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	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080	n.s.
Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648	-46,4%
Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)	-57,3%
Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493	n.s.
Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)	n.s.
Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498	-58,2%
Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)	n.s.
Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(16.233)	10.389	-64,0%

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	58.043	109,1%	19.787	106,2%	38.256	193,3%
2	Rettifiche ricavi	(4.822)	-9,1%	(1.154)	-6,2%	(3.668)	n.s.
3	Totale ricavi netti	53.221	100,0%	18.633	100,0%	34.588	185,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.824)	-16,6%	(2.509)	-13,5%	(6.315)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.824)	-5,3%	(1.950)	-10,5%	(874)	44,8%
6	Royalties	(18.492)	-34,7%	(5.238)	-28,1%	(13.254)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.843	3,5%	(266)	-1,4%	2.109	n.s.
8	Totale costo del venduto	(28.297)	-53,2%	(9.963)	-53,5%	(18.334)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	24.924	46,8%	8.670	46,5%	16.254	n.s.
10	Altri ricavi	302	0,6%	571	3,1%	(269)	-47,0%
11	Costi per servizi	(6.816)	-12,8%	(2.150)	-11,5%	(4.666)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(28)	-0,1%	(307)	-1,6%	279	-90,9%
13	Costi del personale	(5.237)	-9,8%	(4.067)	-21,8%	(1.170)	28,8%
14	Altri costi operativi	(227)	-0,4%	(190)	-1,0%	(37)	19,3%
15	Totale costi operativi	(12.308)	-23,1%	(6.714)	-36,0%	(5.594)	83,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	12.918	24,3%	2.527	13,6%	10.391	n.s.
17	Ammortamenti	(3.997)	-7,5%	(2.367)	-12,7%	(1.630)	68,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(767)	-1,4%	(181)	-1,0%	(586)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	187	0,4%	0	0,0%	187	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.577)	-8,6%	(2.548)	-13,7%	(2.029)	79,7%
22	Margine operativo (16+21)	8.341	15,7%	(21)	-0,1%	8.362	n.s.

Nel corso semestre sono stati lanciati i videogiochi Control e Indivisible in tutti i formati con l'eccezione della versione per la console Nintendo Switch di Indivisible, la cui uscita è prevista nel quarto trimestre dell'esercizio. Le uscite di Control e Indivisible sono parte del piano di uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio e che proseguirà con 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.

Il settore operativo Premium Games, che ha realizzato più dell'ottantacinque percento dei ricavi consolidati, ha presentato una crescita significativa dei ricavi lordi nel periodo di 38.256 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 nel semestre rispettivamente ricavi per 23.908 mila Euro e 8.559 mila Euro.

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

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	
Control	23.908	0	23.908	n.s.
Bloodstained	8.559	0	8.559	n.s.
Terraria	7.318	2.288	5.030	n.s.
Assetto Corsa	3.516	3.554	(38)	-1,1%
Indivisible	3.129	0	3.129	n.s.
PAYDAY 2	1.968	2.391	(423)	-17,7%
Altri prodotti	4.438	4.618	(180)	-3,9%
Prodotti retail	5.207	6.936	(1.729)	-24,9%
Totale ricavi lordi Premium Games	58.043	19.787	38.256	193,3%

Il lancio di Control, premiato in numerosi eventi di settore come il migliore gioco dell'anno, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 23.908 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato insieme alla società finlandese quotata sul Nasdaq Nordic, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox. Nel corso del prossimo semestre è previsto il lancio di un primo contenuto addizionale a pagamento.

Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, si è attestato a 8.559 mila Euro nel primo semestre del corrente esercizio, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch nel passato esercizio e ha realizzato ricavi nel semestre per 7.318 mila Euro, effetto di campagne di marketing particolarmente efficaci.

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 corso del quarto trimestre dell'esercizio in corso. Il Gruppo ha iniziato lo sviluppo di un nuovo videogioco per le piattaforme *mobile* a marchio Assetto Corsa.

In diminuzione i ricavi derivanti dalla pubblicazione della versione console del videogioco PAYDAY2, edito nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze. Le difficoltà attraversate da quest'ultimo non hanno permesso una focalizzazione sullo sviluppo delle versioni console dei contenuti aggiuntivi resi invece disponibili per le versione per personal computer.

La suddivisione dei ricavi per tipologia distributiva è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	24.646	8.661	15.985	184,6%
Ricavi da distribuzione digitale	29.274	10.585	18.689	176,6%
Ricavi da sublicensing	3.896	541	3.355	n.s.
Ricavi da servizi	227	0	227	n.s.
Totale ricavi Premium Games	58.043	19.787	38.256	193,3%

I ricavi da sublicensing hanno beneficiato del successo del videogioco Control sul territorio giapponese.

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 dicembre 2019 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	
Sony Playstation	9.702	3.985	5.717	143,5%
Microsoft XboX	5.473	2.000	3.473	173,7%
Nintendo Switch	3.239	369	2.870	n.s.
Totale console	18.415	6.354	12.061	189,8%
Personal computer	9.029	3.436	5.593	162,8%
Mobile	1.830	795	1.035	130,2%
Totale ricavi da distribuzione digitale	29.274	10.585	18.689	176,6%

In notevole crescita le vendite realizzate dai videogiochi per le console Sony Playstation, con il successo di Control e Bloodstained, e Nintendo Switch, che hanno beneficiato del lancio della versione dei videogiochi Bloodstained e Terraria, entrambi usciti nell'ultima settimana dello scorso esercizio.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi, sono quasi triplicati rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente passando a 53.221 mila Euro.

In linea con l'andamento dei ricavi il totale del costo del venduto è stato in crescita di 18.215 mila Euro per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 13.334 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 16.254 mila Euro.

In diminuzione di 269 mila Euro gli altri ricavi che, nel primo semestre 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 S.r.l..

I costi operativi aumentano di 5.594 mila Euro in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, 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 è cresciuto di 10.391 mila Euro. Si è attestato nel semestre al 24,3% dei ricavi netti rispetto allo 13,6% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il margine operativo è stato pari a 8.341 mila Euro in aumento di 8.362 mila Euro rispetto ai 21 mila Euro negativi realizzati al 31 dicembre 2018 e pari al 15,7% dei ricavi netti.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	3.338	100,0%	3.169	100,0%	169	5,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	3.338	100,0%	3.169	100,0%	169	5,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.100)	-32,9%	(1.035)	-32,7%	(65)	6,2%
6	Royalties	(189)	-5,7%	(265)	-8,4%	76	-28,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.289)	-38,6%	(1.300)	-41,0%	11	-0,8%
9	Utile lordo (3+8)	2.049	61,4%	1.869	59,0%	180	9,6%
10	Altri ricavi	1.035	31,0%	792	25,0%	243	30,7%
11	Costi per servizi	(137)	-4,1%	(113)	-3,6%	(24)	20,5%
12	Affitti e locazioni	(10)	-0,3%	(29)	-0,9%	19	-65,1%
13	Costi del personale	(2.166)	-64,9%	(1.589)	-50,1%	(577)	36,4%
14	Altri costi operativi	(42)	-1,3%	(40)	-1,3%	(2)	4,3%
15	Totale costi operativi	(2.355)	-70,6%	(1.771)	-55,9%	(584)	33,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	729	21,8%	890	28,1%	(161)	-18,1%
17	Ammortamenti	(624)	-18,7%	(948)	-29,9%	324	-34,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(346)	-10,4%	(286)	-9,0%	(60)	21,3%
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	(970)	-29,1%	(1.234)	-38,9%	264	-21,4%
22	Margine operativo (16+21)	(241)	-7,2%	(344)	-10,9%	103	-30,1%

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play è stata pari al 5,3% 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	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni
Gems of War	2.595	2.212	383
Battle Islands	423	614	(191)
Prominence Poker	290	305	(15)
Altri prodotti	30	38	(8)
Totale ricavi Free to Play	3.338	3.169	169

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 65 mila Euro per effetto di maggiori spese sulle attività di live support. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni
Live support	682	594	88
Quality assurance	76	123	(47)
Hosting	252	240	12
Altro	90	78	12
Totale acquisto servizi	1.100	1.035	65

Gli altri ricavi, in aumento di 243 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 nel prossimo esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 584 mila euro per effetto di un incremento dei costi del personale per 577 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 729 mila Euro, in diminuzione di 161 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 324 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 241 mila Euro in miglioramento di 103 mila Euro rispetto alla perdita di 344 mila Euro realizzata nel corrispondente periodo del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	6.185	109,6%	7.029	114,4%	(844)	-12,0%
2	Rettifiche ricavi	(543)	-9,6%	(888)	-14,5%	345	-38,8%
3	Totale ricavi netti	5.642	100,0%	6.141	100,0%	(499)	-8,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.013)	-71,1%	(4.839)	-78,8%	826	-17,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(116)	-2,1%	(368)	-6,0%	252	-68,6%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(451)	-8,0%	527	8,6%	(978)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(4.580)	-81,2%	(4.680)	-76,2%	100	-2,1%
9	Utile lordo (3+8)	1.062	18,8%	1.461	23,8%	(399)	-27,3%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(859)	-15,2%	(734)	-12,0%	(125)	17,0%
12	Affitti e locazioni	(14)	-0,3%	(17)	-0,3%	3	-17,2%
13	Costi del personale	(691)	-12,2%	(673)	-11,0%	(18)	2,7%
14	Altri costi operativi	(102)	-1,8%	(98)	-1,6%	(4)	3,8%
15	Totale costi operativi	(1.666)	-29,5%	(1.522)	-24,8%	(144)	9,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(604)	-10,7%	(61)	-1,0%	(543)	n.s.
17	Ammortamenti	(85)	-1,5%	(153)	-2,5%	68	-44,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(32)	-0,6%	(92)	-1,5%	60	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	(117)	-2,1%	(245)	-4,0%	128	-52,2%
22	Margine operativo (16+21)	(721)	-12,8%	(306)	-5,0%	(415)	n.s.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti di 844 mila Euro registrando una riduzione del 12% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente nonostante un aumento delle vendite dei videogiochi retail pari al 9,5%. La diminuzione è esclusivamente data dal significativo decremento delle vendite di carte collezionabili per 1.298 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	4.855	4.434	421	9,5%
Distribuzione carte collezionabili	931	2.229	(1.298)	-58,3%
Distribuzione altri prodotti e servizi	399	366	33	9,0%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	6.185	7.029	(844)	-12,0%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	114.724	4.029	104.939	3.234	9,3%	24,5%
Microsoft Xbox One	15.751	541	16.805	539	-6,3%	0,5%
Nintendo Switch	11.152	274	17.400	603	-35,9%	-54,5%
Altre console	7.069	11	11.385	58	-37,9%	-81,7%
Totale ricavi console	148.696	4.855	150.529	4.434	-1,2%	9,5%

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 della console più recente Sony Playstation 4 del 24,5%. La crescita è determinata dall'incremento al di sopra delle aspettative delle vendite del videogioco E Football PES 2020, edito dall'editore giapponese Konami.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in diminuzione del 58,3%, anche per effetto della decisione commerciale di non utilizzare il canale distributivo edicola a partire dal mese di agosto 2019, le attività riprenderanno nel prossimo mese di aprile.

Il costo del venduto si attesta a 4.580 mila Euro in diminuzione di 100 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2018.

I costi operativi aumentano di 144 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 604 mila Euro, in peggioramento di 543 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto peggiora di 415 mila Euro rispetto all'esercizio precedente attestandosi a 721 mila Euro negativi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	284	100,0%	231	100,0%	53	23,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	284	100,0%	231	100,0%	53	23,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,2%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6)	-2,1%	(17)	-7,5%	11	-66,2%
6	Royalties	(14)	-4,8%	(11)	-4,7%	(3)	66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(20)	-7,1%	(28)	-12,1%	8	-27,8%
9	Utile lordo (3+8)	264	92,9%	203	87,9%	61	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(89)	-31,2%	(84)	-36,2%	(5)	6,2%
12	Affitti e locazioni	(1)	-0,2%	(5)	-2,0%	4	-66,6%
13	Costi del personale	(153)	-53,7%	(335)	-145,2%	182	-54,5%
14	Altri costi operativi	(20)	-6,9%	(23)	-9,8%	3	-13,4%
15	Totale costi operativi	(263)	-92,4%	(447)	-193,7%	184	-41,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1	0,2%	(244)	-105,7%	245	n.s.
17	Ammortamenti	(52)	-18,4%	(40)	-17,2%	(12)	31,6%
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	(52)	-18,4%	(40)	-17,2%	(12)	31,6%
22	Margine operativo (16+21)	(51)	-17,9%	(284)	-122,9%	233	-82,1%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 53 mila Euro da 231 mila Euro a 284 mila Euro realizzati al 31 dicembre 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 184 mila Euro soprattutto per minori costi del personale che, nel primo semestre dello scorso esercizio, includevano degli oneri una tantum per la messa in liquidazione della società Game Network S.r.l..

La perdita operativa è pertanto pari a 51 mila Euro in significativa riduzione rispetto alla perdita operativa di 284 mila Euro del 31 dicembre 2018.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	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	49	0,0%	183	0,0%	(134)	-73,3%
11	Costi per servizi	(854)	0,0%	(831)	0,0%	(23)	2,8%
12	Affitti e locazioni	(88)	0,0%	(353)	0,0%	265	-75,1%
13	Costi del personale	(1.766)	0,0%	(1.787)	0,0%	21	-1,2%
14	Altri costi operativi	(232)	0,0%	(188)	0,0%	(44)	23,4%
15	Totale costi operativi	(2.940)	0,0%	(3.159)	0,0%	219	-6,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.891)	0,0%	(2.976)	0,0%	85	-2,9%
17	Ammortamenti	(381)	0,0%	(85)	0,0%	(296)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(24)	0,0%	(106)	0,0%	82	-77,3%
20	Riprese di valore di attività	17	0,0%	0	0,0%	17	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(388)	0,0%	(191)	0,0%	(197)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(3.279)	0,0%	(3.167)	0,0%	(112)	3,5%

In diminuzione di 134 mila Euro gli altri ricavi che, nel primo semestre dello scorso esercizio, avevano beneficiato per 169 mila Euro della plusvalenza realizzata sulla cessione dell'immobile detenuto dalla 133 W Broadway.

I costi operativi sono stati pari a 2.940 mila Euro, in diminuzione di 219 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 dicembre 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 3.279 mila Euro rispetto ai 3.167 mila Euro negativi del 31 dicembre 2018.

8. 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 semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 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 8.

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.

9. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2019 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nell'esercizio.

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

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alla relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019 non essendo intervenute variazioni significative.

11. 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.

12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Gli eventi successivi al chiusura del periodo relativi ai rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze sono stati descritti negli Eventi significativi del periodo al quale si rimanda.

Relativamente ai restanti eventi si segnala:

- in data 28 febbraio 2020 l'Amministratore indipendente Paola Carrara ha rassegnato le dimissioni per motivazioni personali;
- in data 2 marzo 2020 la controllata 505 Games S.p.A. ha annunciato che la versione per personal computer del videogioco Death Stranding sarà lanciata il 2 giugno 2020, in anticipo rispetto alle previsioni. Il Gruppo prevede di realizzare almeno 50 milioni di Euro dalle vendite del videogioco;
- in data 3 marzo 2020 Digital Bros S.p.A. ha acquisito per un controvalore di 210 mila Euro il 51% delle quote della società Ovosonico S.r.l., di cui già possedeva il 49%. La Società, che sta lavorando sulla realizzazione di un videogioco per conto del Gruppo, ha mutato ragione sociale in AvantGarden S.r.l. e Abramo Galante ne è diventato Amministratore Unico;
- in data 5 marzo 2020 il Gruppo ha sottoscritto un accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate relativamente alla definizione del contenzioso tributario relativo agli anni dal 2011 al 2015. Tale contenzioso riguarda alcune operazioni della controllata 505 Games S.p.A. che, sulla base delle valutazioni condotte dall'Agenzia delle Entrate, sarebbero da considerare come royalty e pertanto da assoggettare a ritenuta. Sebbene le valutazioni dell'Agenzia delle Entrate non siano

condivise dal Gruppo, sia nel merito che nel diritto, che ritiene che le operazioni siano acquisti di beni e/o prestazioni di servizi, ai meri fini conciliatori e per evitare un lungo e oneroso contenzioso, il Gruppo ha deciso di sottoscrivere l'accordo conciliativo.

La definizione ha comportato un aggiornamento della stima della passività fiscale al 31 dicembre 2019 attraverso l'iscrizione di oneri non ricorrenti per 1.398 mila Euro. Tale ammontare include, oltre che interessi per 580 mila Euro e imposte sanzioni per 224 mila Euro, in eccesso rispetto al fondo rischi ed oneri accantonato in esercizi precedenti per 856 mila Euro, la stima delle perdite sui crediti, 594 mila Euro, che il Gruppo, sentiti i propri consulenti fiscali e legali, ha ritenuto di iscrivere tra gli anticipi a fornitori a titolo di rivalsa sulle ritenute versate all'Erario per loro conto.

13. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Come da previsioni il primo semestre è stato in forte crescita per effetto del lancio di nuovi prodotti sul mercato a partire da giugno dello scorso anno con Bloodstained, proseguito in agosto con l'uscita di Control e di Indivisible a ottobre. La seconda parte dell'esercizio vedrà il lancio di Journey to the Savage Planet, avvenuto a gennaio 2020, per proseguire con l'uscita di Assetto Corsa Competizione nelle versioni console nel quarto trimestre e per finire il 2 giugno 2020 con l'uscita della versione per personal computer del videogioco di Hideo Kojima, Death Stranding.

Il Gruppo si aspetta di realizzare almeno 50 milioni di Euro di ricavi dal videogioco Death Stranding nell'arco di vita del prodotto, la sua uscita il prossimo 2 giugno pertanto influenzerà in misura significativa i ricavi del quarto trimestre, ma gli effetti sui ricavi saranno significativi anche per i prossimi esercizi. Il videogioco Control si prevede continuerà a generare ricavi anche nei prossimi trimestri anche per effetto del lancio di episodi aggiuntivi e della versione sul marketplace Steam nel prossimo mese di agosto.

Il Gruppo prevede pertanto che i ricavi si manterranno in forte crescita anche nel secondo semestre dell'esercizio con un conseguente significativo miglioramento di tutti gli indici reddituali, particolarmente nel quarto trimestre. In particolare poi il crescente peso percentuale dei ricavi derivanti dalla distribuzione digitale a scapito dei ricavi da distribuzione retail aumenterà considerevolmente la marginalità operativa. I ricavi digitali oltre a generare migliori margini presentano un assorbimento di capitale circolante significativamente più contenuto rispetto ai ricavi retail.

L'indebitamento finanziario netto che si è quasi azzerato al termine del primo semestre, al netto del debito derivante dall'applicazione del IFRS 16, è previsto in aumento nel corso del terzo trimestre salvo poi ricominciare la fase di discesa che ha caratterizzato gli ultimi esercizi già nel quarto trimestre. Le previsioni di crescita del terzo trimestre sono chiaramente influenzate dal grosso investimento finanziario, con un totale di uscite finanziarie di 11,7 milioni di Euro, che il Gruppo ha realizzato nel corso dei mesi di gennaio e febbraio sulle attività relative a Starbreeze.

14. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 dicembre 2019 comparato con il rispettivo dato al 31 dicembre 2018 è il seguente:

Tipologia	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	185	175	10
Operai e apprendisti	5	5	0
Totale dipendenti	197	188	9

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 dicembre 2019 comparato con il rispettivo dato al 31 dicembre 2018 è il seguente:

Tipologia	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	126	112	14
Totale dipendenti esteri	128	115	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 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	185	171	14
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	197	183	14

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

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	123	109	14
Totale dipendenti esteri	125	112	13

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

AMBIENTE

Al 31 dicembre 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.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio semestrale abbreviato
consolidato al 31 dicembre 2019**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2019

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.451	3.584	5.867	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	28.399	18.341	10.058	54,8%
4	Partecipazioni	1.891	1.706	185	10,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.598	9.322	276	3,0%
6	Imposte anticipate	2.145	2.745	(600)	-21,8%
	Totale attività non correnti	51.484	35.698	15.786	44,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(572)	(573)	1	-0,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(943)	(923)	(20)	2,2%
	Totale passività non correnti	(1.596)	(1.577)	(19)	1,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.301	13.909	1.392	10,0%
11	Crediti commerciali	43.386	55.070	(11.684)	-21,2%
12	Crediti tributari	6.352	6.076	276	4,5%
13	Altre attività correnti	4.316	1.668	2.648	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(35.098)	(24.631)	(10.467)	42,5%
15	Debiti tributari	(5.759)	(1.138)	(4.621)	n.s.
16	Fondi correnti	0	(856)	856	n.s.
17	Altre passività correnti	(5.691)	(3.761)	(1.930)	51,3%
	Totale capitale circolante netto	22.807	46.337	(23.530)	-50,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.891)	(21.223)	(668)	3,1%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.256)	(37.298)	(1.958)	5,2%
	Totale patrimonio netto	(66.851)	(64.225)	(2.626)	4,1%
	Totale attività nette	5.844	16.233	(10.389)	-64,0%
22	Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648	-46,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)	-57,3%
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498	-58,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(16.233)	10.389	-64,0%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2019

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	67.850	108,6%	30.216	107,2%	37.634	124,5%
2	Rettifiche ricavi	(5.365)	-8,6%	(2.042)	-7,2%	(3.323)	n.s.
3	Totale ricavi netti	62.485	100,0%	28.174	100,0%	34.311	121,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.837)	-20,5%	(7.348)	-26,1%	(5.489)	74,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.046)	-6,5%	(3.370)	-12,0%	(676)	20,0%
6	Royalties	(18.695)	-29,9%	(5.514)	-19,6%	(13.181)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.392	2,2%	261	0,9%	1.131	n.s.
8	Totale costo del venduto	(34.186)	-54,7%	(15.971)	-56,7%	(18.215)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	28.299	45,3%	12.203	43,3%	16.096	n.s.
10	Altri ricavi	1.386	2,2%	1.546	5,5%	(160)	-10,4%
11	Costi per servizi	(8.755)	-14,0%	(3.912)	-13,9%	(4.843)	123,8%
12	Affitti e locazioni	(141)	-0,2%	(711)	-2,5%	570	-80,2%
13	Costi del personale	(10.013)	-16,0%	(8.451)	-30,0%	(1.562)	18,5%
14	Altri costi operativi	(623)	-1,0%	(539)	-1,9%	(84)	15,6%
15	Totale costi operativi	(19.532)	-31,3%	(13.613)	-48,3%	(5.919)	43,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.153	16,2%	136	0,5%	10.017	n.s.
17	Ammortamenti	(5.139)	-8,2%	(3.593)	-12,8%	(1.546)	43,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.169)	-1,9%	(665)	-2,4%	(504)	75,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	204	0,3%	0	0,0%	204	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.104)	-9,8%	(4.258)	-15,1%	(1.846)	43,3%
22	Margine operativo (16+21)	4.049	6,5%	(4.122)	-14,6%	8.171	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	2,5%	670	2,4%	870	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	-3,1%	(491)	-1,7%	(1.449)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(400)	-0,6%	179	0,6%	(579)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.649	5,8%	(3.943)	-14,0%	7.592	n.s.
27	Imposte correnti	(1.086)	-1,7%	688	2,4%	(1.774)	n.s.
28	Imposte differite	(625)	-1,0%	95	0,3%	(720)	n.s.
29	Totale imposte	(1.711)	-2,7%	783	2,8%	(2.494)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	1.938	3,1%	(3.160)	-11,2%	5.098	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,14		(0,22)		0,36	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,14		(0,22)		0,36	n.s.

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2019**

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	1.938	(3.160)	5.098
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	9	5	4
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(1)	(1)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	345	79	266
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	225	(369)	594
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	(54)	89	(143)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	523	(197)	720
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	523	(197)	720
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	2.461	(3.357)	5.818
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	2.461	(3.357)	5.818

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2019

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 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		1.938	(3.160)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		1.169	601
Ammortamenti immateriali		4.242	3.621
Ammortamenti materiali		897	350
Variazione netta degli altri fondi		0	0
Variazione netta del fondo TFR		(1)	3
Variazione netta delle altre passività non correnti		20	16
SUBTOTALE B.		8.265	1.431
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		(1.392)	(261)
Crediti commerciali		11.628	(7.400)
Crediti tributari		(276)	(1.885)
Altre attività correnti		(3.242)	1.647
Debiti verso fornitori		10.467	(2.691)
Debiti tributari		4.621	408
Fondi correnti		(856)	2
Altre passività correnti		1.930	1.458
SUBTOTALE C.		22.880	(8.721)
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(14.819)	(1.739)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(6.764)	1.865
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		139	(617)
SUBTOTALE D.		(21.444)	(492)
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		688	(1.271)
SUBTOTALE F.		688	(1.271)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)		10.389	(9.053)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+H)		(5.844)	(10.136)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	6.080	(589)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	9.648	(12.258)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(1.235)	334
Flusso monetario del periodo a breve	14.493	(12.513)
Flusso monetario del periodo a medio	(4.104)	3.460
Flusso monetario del periodo	10.389	(9.053)

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)	Uti (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						399	399				0	399
Utile (perdita) complessiva					79	(276)	(197)			(3.160)	(3.160)	(3.357)
Totale al 31 dicembre 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.362)	1.194	20.826	0	38.811	(3.160)	35.651	62.181
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 perdita d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0
Altre variazioni					(20)	165	145			20	20	165
Utile (perdita) complessiva					345	178	523			1.938	1.938	2.461
Totale al 31 dicembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.025)	1.922	21.891	0	37.298	1.958	39.256	66.851

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		30 giugno 2019	
		Totale	di cui con parti correlate	Totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.451	0	3.584	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	28.399	0	18.341	0
4	Partecipazioni	1.891	0	1.706	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.598	767	9.322	765
6	Imposte anticipate	2.145	0	2.745	0
	Totale attività non correnti	51.484	767	35.698	765
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(572)	0	(573)	0
8	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
9	Altri debiti e passività non correnti	(943)	0	(923)	0
	Totale passività non correnti	(1.596)	0	(1.577)	0
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.301	0	13.909	0
11	Crediti commerciali	43.386	0	55.070	21
12	Crediti tributari	6.352	0	6.076	0
13	Altre attività correnti	4.316	210	1.668	210
14	Debiti verso fornitori	(35.098)	(17)	(24.631)	(127)
15	Debiti tributari	(5.759)	0	(1.138)	0
16	Fondi correnti	(0)	0	(856)	0
17	Altre passività correnti	(5.691)	0	(3.761)	0
	Totale capitale circolante netto	22.807	193	46.337	104
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
19	Riserve	(21.891)	0	(21.223)	0
20	Azioni proprie	0	0	0	0
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.256)	0	(37.298)	0
	Totale patrimonio netto	(66.851)	0	(64.225)	0
	Totale attività nette	5.844	960	16.233	869
22	Disponibilità liquide	10.847	0	4.767	0
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	0	(20.795)	0
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	(1.082)	2.155	0
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(1.082)	(13.873)	0
25	Attività finanziarie non correnti	0	(4.111)	1.942	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	0	(4.293)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	0	(9)	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(4.111)	(2.360)	0
	Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(5.193)	(16.233)	0

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	67.850	0	30.216	0
2	Rettifiche ricavi	(5.365)	0	(2.042)	0
3	Totale ricavi netti	62.485	0	28.174	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.837)	0	(7.348)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.046)	0	(3.370)	0
6	Royalties	(18.695)	0	(5.514)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.392	0	261	0
8	Totale costo del venduto	(34.186)	0	(15.971)	0
9	Utile lordo (3+8)	28.299	0	12.203	0
10	Altri ricavi	1.386	27	1.546	4
11	Costi per servizi	(8.755)	(144)	(3.912)	(131)
12	Affitti e locazioni	(141)	(40)	(711)	(570)
13	Costi del personale	(10.013)	0	(8.451)	0
14	Altri costi operativi	(623)	0	(539)	0
15	Totale costi operativi	(19.532)	(184)	(13.613)	(701)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.153	(157)	136	(697)
17	Ammortamenti	(5.139)	(521)	(3.593)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.169)	0	(665)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	204	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.104)	(521)	(4.258)	0
22	Margine operativo (16+21)	4.049	(678)	(4.122)	(697)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	670	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	(24)	(491)	0
25	Totale risultato della gestione finanziaria	(400)	(24)	179	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.649	(702)	(3.943)	(697)
27	Imposte correnti	(1.086)	0	688	0
28	Imposte differite	(625)	0	95	0
29	Totale imposte	(1.711)	0	783	0
30	Risultato netto (26+29)	1.938	(702)	(3.160)	(697)

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	67.850	0	30.216	0
2	Rettifiche ricavi	(5.365)	0	(2.042)	0
3	Totale ricavi netti	62.485	0	28.174	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.837)	0	(7.348)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.046)	0	(3.370)	0
6	Royalties	(18.695)	0	(5.514)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.392	0	261	0
8	Totale costo del venduto	(34.186)	0	(15.971)	0
9	Utile lordo (3+8)	28.299	0	12.203	0
10	Altri ricavi	1.386	0	1.546	0
11	Costi per servizi	(8.755)	0	(3.912)	0
12	Affitti e locazioni	(141)	0	(711)	0
13	Costi del personale	(10.013)	0	(8.451)	0
14	Altri costi operativi	(623)	0	(539)	0
15	Totale costi operativi	(19.532)	0	(13.613)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.153	0	136	0
17	Ammortamenti	(5.139)	0	(3.593)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.169)	(594)	(665)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	204	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.104)	(594)	(4.258)	0
22	Margine operativo (16+21)	4.049	(594)	(4.122)	0
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	670	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	(580)	(491)	0
25	Totale risultato della gestione finanziaria	(400)	(580)	179	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.649	(1.174)	(3.943)	0
27	Imposte correnti	(1.086)	(224)	688	0
28	Imposte differite	(625)	0	95	0
29	Totale imposte	(1.711)	(224)	783	0
30	Risultato netto (26+29)	1.938	(1.398)	(3.160)	0

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2019

1. NOTA INTRODUTTIVA

La Relazione finanziaria semestrale consolidata include il bilancio semestrale abbreviato consolidato, redatto in accordo con le disposizioni dello IAS 34 e dell'art. 154ter del Testo Unico sulla Finanza, e pertanto non comprende tutte le informazioni integrative richieste nel bilancio annuale e deve essere letta congiuntamente con il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2019.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del gruppo Digital Bros è stato redatto in ipotesi di continuità aziendale, adottando gli stessi principi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio annuale per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2019, con l'eccezione legata all'entrata in vigore a partire dal 1° luglio 2019 dell'IFRS 16 Leases i cui impatti sono di seguito descritti.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2019.

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2019

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizia a partire dal 1° luglio 2019:

- IFRS 16: Leases;
- Ciclo annuale di miglioramenti agli IFRS 2015-2017 (recepisce le modifiche riguardanti l'IFRS 3 Business Combination e IFRS 16 Joint Arrangements, IAS 12 Income Taxes e IAS 23 Borrowing Costs);
- Plant amendment, Curtailment or Settlement (Amendments to IAS 19);
- Long-term interests in Associates and Joint Ventures (Amendments to IAS 19);
- Uncertainty over Income tax Treatments (IFRIC interpretation 23);
- IFRS 9 "Prepayment features with negative compensation".

L'applicazione delle interpretazioni e dei nuovi principi sopra elencati non ha determinato effetti significativi sul bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2019 (sia da un punto di vista di classificazione che di determinazione delle grandezze) eccetto per quanto evidenziato di seguito relativamente all'IFRS 16.

IFRS 16: Leases

In data 13 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 16 – Leases che ha sostituito 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.

La tabella seguente riporta gli impatti derivanti dall'adozione dell'IFRS 16 alla data di transizione:

Migliaia di Euro	Impatti alla data di transizione (1 luglio 2019)
1) Immobili impianti e macchinari	6.374
Totale attività non correnti	6.374
24) Altre attività e passività finanziarie correnti	(1.241)
27) Altre attività e passività finanziarie non correnti	(5.133)
Totale debiti finanziari	(6.374)

Parimenti, il Gruppo si è avvalso dell'esenzione concessa dell'IFRS 16:5(b) concernente i contratti di lease per i quali l'asset sottostante si configura come low-value asset (vale a dire, il singolo bene sottostante al contratto di lease non supera il valore di 5 mila Euro, quando nuovo). I contratti per i quali è stata applicata l'esenzione ricadono principalmente all'interno delle seguenti categorie:

- computers, telefoni e tablet;
- stampanti.

Il Gruppo ha analizzato la totalità dei contratti di lease, andando a definire per ciascuno di essi il lease term, dato dal periodo "non cancellabile" unitamente agli effetti di eventuali clausole di estensione o terminazione anticipata il cui esercizio è stato ritenuto ragionevolmente certo. Nello specifico, per gli immobili tale valutazione ha considerato i fatti e le circostanze specifiche di ciascuna attività.

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 1° luglio 2019

Di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizierà il 1° luglio 2020 per il quale il Gruppo non ha optato per l'applicazione anticipata al 1° luglio 2019:

- definition of Material (Amendments to IAS 1 and IAS 8);
- references to the Conceptual Framework in IFRS Standards;
- amendments to IFRS 9, IAS 39 and IFRS 7: Interest Rate Benchmark Reform.

Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nelle comunicazioni finanziarie del Gruppo successive all'adozione di tali principi contabili, emendamenti ed interpretazioni.

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

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

- definition of a Business (Amendments to IFRS 3);
- IFRS 17 – Insurance Contracts;
- IFRS 10 e IAS 28 Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture;
- IFRS 14 – Regulatory Deferral Accounts.

Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nelle comunicazioni finanziarie del Gruppo successive all'adozione di tali principi contabili, emendamenti ed interpretazioni.

2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato 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 ai principi contabili che utilizza il Gruppo.

Le società collegate sono inizialmente iscritte al costo sostenuto per il relativo acquisto e successivamente sono valutate con il metodo del patrimonio netto.

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 vengono 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 ricompresa nella voce riserve del patrimonio netto.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 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. I rispettivi capitali sociali sono espressi nelle valute locali.

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	€ 5.704.334,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) 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	€ 300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 10.000.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 10.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment 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%

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%

3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE

Le partecipazioni in altre imprese detenute dalle società del Gruppo al 31 dicembre 2019 sono le seguenti:

- il 49% della società Ovosonico S.r.l. iscritta a 632 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 720 mila Euro di cui 49 mila Euro a titolo di capitale e 671 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Al 31 dicembre 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, secondo quanto previsto dalla metodologia di consolidamento del patrimonio netto;
- il 34,77% della società Seekhana Ltd. iscritta a 367 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 31 dicembre 2019 il valore di iscrizione è stato adeguato alla quota dei risultati economici ottenuti dalla società collegata.

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

In data 3 marzo 2020 è stato perfezionato l'acquisto del 51% delle quote di Ovosonico S.r.l..

4. 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	
	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	2.675	2.784	50.557	49.097
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	2.120	(1.859)	44.182	40.801
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(27.281)	(27.281)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	274	256	0
Eliminazioni utili infragruppo	(135)	52	(1.746)	(1.443)
Dividendi	(2.500)	(4.000)	0	0
Altre rettifiche	(222)	(411)	883	1.007
Totale rettifiche di consolidamento	(2.857)	(4.085)	(607)	(436)
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	1.938	(3.160)	66.851	62.181

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 31 dicembre 2019 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	274	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway Inc.	0	0	256	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	274	256	0
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	(63)	16	(508)	(488)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(72)	36	(1.238)	(955)
Totale eliminazione utili infragruppo	(135)	52	(1.746)	(1.443)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(4.000)	0	0
Totale dividendi	(2.500)	(4.000)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(249)	(249)	987	1.487
Applicazione IFRS 9	142	(142)	(378)	(920)
Altre	(115)	(20)	274	440
Totale altre rettifiche	(222)	(411)	883	1.007
Totale rettifiche di consolidamento	(2.857)	(4.085)	(607)	(436)

5. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 dicembre 2019 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.451	3.584	5.867	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	28.399	18.341	10.058	54,8%
4	Partecipazioni	1.891	1.706	185	10,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.598	9.322	276	3,0%
6	Imposte anticipate	2.145	2.745	(600)	-21,8%
	Totale attività non correnti	51.484	35.698	15.786	44,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(572)	(573)	1	-0,1%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(943)	(923)	(20)	2,2%
	Totale passività non correnti	(1.596)	(1.577)	(19)	1,2%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	15.301	13.909	1.392	10,0%
11	Crediti commerciali	43.386	55.070	(11.684)	-21,2%
12	Crediti tributari	6.352	6.076	276	4,5%
13	Altre attività correnti	4.316	1.668	2.648	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(35.098)	(24.631)	(10.467)	42,5%
15	Debiti tributari	(5.759)	(1.138)	(4.621)	n.s.
16	Fondi correnti	0	(856)	856	n.s.
17	Altre passività correnti	(5.691)	(3.761)	(1.930)	51,3%
	Totale capitale circolante netto	22.807	46.337	(23.530)	-50,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.891)	(21.223)	(668)	3,1%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.256)	(37.298)	(1.958)	5,2%
	Totale patrimonio netto	(66.851)	(64.225)	(2.627)	4,1%
	Totale attività nette	5.844	16.233	(10.389)	-64,0%
22	Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648	-46,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)	-57,3%
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498	-58,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(16.233)	10.389	-64,0%

ATTIVITA' NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 3.584 mila Euro a 9.451 mila Euro.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti del primo semestre dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2019
Fabbricati industriali	2.033	6.381	0	0	(650)	0	7.764
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	543	139	0	0	(129)	0	553
Altri beni	373	229	(102)	15	(118)	102	499
Totale	3.584	6.749	(102)	15	(897)	102	9.451

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Differenze di conversione cambi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2018
Fabbricati industriali	4.140	0	(2.211)	69	(68)	153	2.083
Terreni	600	0	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	688	84	(8)	0	(158)	5	611
Altri beni	572	66	0	(23)	(124)	0	491
Totale	6.000	150	(2.219)	46	(350)	158	3.785

La voce fabbricati industriali che all'1 luglio 2019 includeva esclusivamente il magazzino di Trezzano sul Naviglio e l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano e sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l., si è incrementato di 6.381 mila Euro, di cui 6.374 mila Euro a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16. Tale contabilizzazione ha comportato maggiori ammortamenti per 599 mila Euro.

L'incremento è costituito dai canoni di locazione degli immobili siti principalmente a Milano, Calabasas (USA) e Milton Keynes (Regno Unito).

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 139 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature per office automation, mentre l'incremento di 229 mila Euro della voce altri beni è dovuto all'acquisto di quattro autovetture in leasing finanziario.

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali passano da 18.341 mila Euro a 28.399 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti del primo semestre dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incrementi	Decrementi	Svalutazioni	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	31 dicembre 2019
Concessioni e licenze	8.369	6.486	0	(93)	12	(3.893)	10.881
Marchi e dir.simili	1.736	0	0	0	0	(346)	1.390
Altro	25	0	0	0	0	(3)	22
Immobilizzazioni in corso	8.211	9.127	(806)	(426)	0	0	16.106
Totale	18.341	15.613	(806)	(519)	12	(4.242)	28.399

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	31 dicembre 2018
Concessioni e licenze	9.978	1.273	(207)	18	(2.895)	8.167
Marchi e dir.simili	2.425	0	0	0	(346)	2.079
Altro	8	6	0	0	(2)	12
Immobilizzazioni in corso	2.720	1.530	(1.638)	0	0	2.612
Totale	15.131	2.809	(1.845)	18	(3.243)	12.870

Le svalutazioni ammontano a 519 mila Euro e sono relative a commesse il cui sviluppo è stato interrotto dal Gruppo nel corso del periodo e da altre commesse che hanno evidenziato la necessità di iscrizione di un impairment a seguito del realizzo di risultati inferiori alle aspettative.

La voce Immobilizzazioni in corso include sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali da terzi, 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.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali, comparati con quelli del semestre precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018
Diritti di utilizzo Premium Games	6.350	1.210
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	136	63
Totale concessioni e licenze	6.486	1.273
Totale altre immobilizzazioni immateriali	0	6
Commesse interne di sviluppo in corso	3.774	1.530
Immobilizzazioni in corso Premium Games	5.308	0
Immobilizzazioni in corso Free to Play	45	0
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	9.127	1.530
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	15.613	2.809

4. Partecipazioni

Le partecipazioni in società collegate detenute dal Gruppo al 31 dicembre 2019, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2019, sono:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Delta Dna Ltd.	0	60	(60)
Ovosonico S.r.l.	632	768	(136)
Seekhana Ltd.	367	378	(11)
Totale società collegate	999	1.206	(207)
Starbreeze AB	726	500	226
Unity Software Inc.	166	0	166
Totale altre partecipazioni	892	500	392
Totale partecipazioni	1.891	1.706	185

Le movimentazioni intervenute nel corso del semestre relativamente alle società collegate sono state descritte nel paragrafo 3 delle Note Illustrative “Partecipazioni in società collegate”.

L’incremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2019 in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale delle n. 4.096.809 Starbreeze AB azioni A (quotata sul Nasdaq Stockholm);
- acquisto di azioni della società Unity Software Inc. che costituiscono una parte del pagamento del prezzo di cessione della partecipazione in Delta DNA Ltd..

5. Crediti e altre attività non correnti

I crediti e le altre attività correnti sono pari a 9.598 mila Euro e si sono incrementati di 276 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019.

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. che hanno scadenza per 5 milioni di Euro entro il 31 marzo 2021 e per 5 milioni di Euro entro il 31 marzo 2022. Tale ammontare è al netto del fondo svalutazione crediti accantonato per effetto del principio contabile IFRS 9 e aumentato degli interessi maturati sino al 31 dicembre 2019. L’incremento della voce è relativo all’adeguamento del credito al tasso di fine periodo e alla rilevazione degli interessi di competenza del semestre.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Credito per la cessione di Pipeworks Inc.	8.754	8.485	269
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	204	197	7
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti e altre attività non correnti	9.598	9.322	276

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 31 dicembre 2019 è pari a 2.145 mila Euro e si è decrementata di 600 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 principalmente per effetto dell'utilizzo delle perdite fiscali della 505 Games (US) Inc..

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Società italiane	705	763	(58)
Società estere	1.103	1.600	(497)
Rettifiche di consolidamento	337	382	(45)
Totale imposte anticipate	2.145	2.745	(600)

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 decremento rispetto all'esercizio precedente pari a 1 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 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 69 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 1,04%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,20%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2019	573	516
Utilizzo del fondo per dimissioni	(8)	(18)
Accantonamenti dell'esercizio	111	116
Adeguamento per previdenza complementare	(94)	(90)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(10)	(5)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2019	572	519

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2019 pari a 81 mila Euro è invariato Euro rispetto al 30 giugno 2019.

9. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2019 la voce è pari a 943 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. L'incremento della voce, pari a 20 mila Euro, è relativo all'adeguamento del debito al tasso di cambio di fine periodo.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	6.221	6.672	(451)
Rimanenze Premium Games	9.080	7.237	1.843
Totale Rimanenze	15.301	13.909	1.392

Le rimanenze passano da 13.909 mila Euro al 30 giugno 2019 a 15.301 mila Euro al 31 dicembre 2019, con un incremento di 1.392 mila Euro.

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	2.244	2.508	(264)
Crediti verso clienti UE	2.001	2.736	(735)
Crediti verso clienti resto del mondo	13.262	23.412	(10.150)
Totale crediti verso clienti	17.507	28.656	(11.149)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	12.901	15.769	(2.868)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	14.277	12.005	2.272
Totale crediti per sviluppo videogiochi	27.178	27.774	(596)
Fondo svalutazione crediti	(1.299)	(1.360)	61
Totale crediti commerciali	43.386	55.070	(11.684)

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2019, pari a 17.507 mila Euro mostra un decremento di 11.149 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, quando erano stati pari a 28.656 mila Euro, avendo beneficiato dei significativi ricavi registrati nell'ultimo mese dello scorso esercizio.

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.

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 2.868 mila Euro attestandosi a 12.901 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	1.158	4.886	(3.728)
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	11.743	10.883	860
Totale crediti per licenze d'uso videogiochi	12.901	15.769	(2.868)

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 14.277 mila Euro, 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 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.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Programmazione	10.242	8.568	1.674
Quality assurance	2.430	2.298	132
Altri costi operativi	1.605	1.139	466
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	14.277	12.005	2.272

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2019 di 61 mila Euro, passando da 1.360 mila Euro a 1.299 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 principio contabile IFRS 9.

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	3.421	3.914	(493)
Credito IVA	562	815	(253)
Credito per ritenute estere	1.891	851	1.040
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	359	377	(18)
Totale crediti tributari	6.352	6.076	276

I crediti tributari passano da 6.076 mila Euro al 30 giugno 2019 a 6.352 mila Euro al 31 dicembre 2019, con un incremento di 276 mila Euro. Il decremento del credito da consolidato fiscale nazionale è effetto della maggior base imponibile delle società italiane mentre l'aumento del credito da ritenute estere è relativo alla ritenute subite dalla controllata 505 Games S.p.A. sugli incassi di royalty attive.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 1.668 mila Euro al 30 giugno 2019 a 4.316 mila Euro al 31 dicembre 2019. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Anticipi a fornitori	3.418	799	2.619
Anticipi a dipendenti	199	187	12
Anticipi ad agenti	9	15	(6)
Altri crediti	690	667	23
Totale altre attività correnti	4.316	1.668	2.648

La voce anticipi a fornitori si incrementa di 2.648 mila Euro per effetto dell'iscrizione di 2.233 mila Euro relativi alle ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate e che saranno chieste a rimborso ai fornitori.

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 35.098 mila Euro al 31 dicembre 2019, aumentano di 10.467 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.457)	(2.713)	256
Debiti verso fornitori UE	(20.418)	(11.181)	(9.237)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(12.223)	(10.737)	(1.486)
Totale debiti verso fornitori	(35.098)	(24.631)	(10.467)

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 l'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.138 mila Euro al 30 giugno 2019 a 5.759 migliaia di Euro al 31 dicembre 2019, con un incremento di 4.621 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Imposte sul reddito	(269)	(220)	(49)
Debito IVA	(189)	(268)	79
Altri debiti tributari	(5.301)	(650)	(4.651)
Totale debiti tributari	(5.759)	(1.138)	(4.621)

L'incremento degli altri debiti tributari è effetto dell'iscrizione da parte della 505 Games S.p.A. del debito per ritenute estere, incrementato di sanzioni e interessi, oggetto della transazione con l'Agenzia delle Entrate descritta negli eventi successivi alla chiusura del periodo.

16. Fondi correnti

Al 31 dicembre 2019 non esistono fondi correnti. L'importo contabilizzato al 30 giugno 2019, pari a 856 mila Euro, che era costituito dalla stima del rischio derivante dal processo verbale di constatazione 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 è stato riclassificato tra i debiti tributari a seguito dell'accordo di conciliazione intervenuto con l'Agenzia delle Entrate.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 5.691 mila Euro in aumento di 1.930 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(398)	(341)	(57)
Debiti verso dipendenti	(646)	(573)	(73)
Debiti verso collaboratori	(46)	(47)	1
Altri debiti	(4.601)	(2.800)	(1.801)
Totale altre passività correnti	(5.691)	(3.761)	(1.930)

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio, per il futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento di competenza del semestre relativo alla quota variabile delle retribuzioni.

Gli altri debiti includono principalmente gli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti per 4.158 mila Euro, in particolar modo riferiti ai contratti di licenza su alcuni territori in cui il Gruppo non è presente direttamente e/o sviluppo di nuovi videogiochi, in cui il riconoscimento dei ricavi è posticipato al momento del relativo 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 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					(20)	165	145			20	20	165
Utile (perdita) complessiva					345	178	523			1.938	1.938	2.461
Totale al 31 dicembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.025)	1.922	21.891	0	37.298	1.958	39.256	66.851

18. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 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.

19. Riserve

La variazione delle Altre riserve è relativa per 165 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 171 mila Euro all'adeguamento della riserva valutazione titoli e per 7 mila Euro all'adeguamento della riserva attuariale.

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 dicembre 2019 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2019 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
22	Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493
25	Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)
	Totale posizione finanziaria netta	(5.844)	(16.233)	10.389

La posizione finanziaria netta a fine periodo è negativa per 5.844 mila Euro, con una diminuzione dell'indebitamento finanziario di 10.389 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 quando era stata negativa per 16.233 mila Euro. Al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di 5.772 mila Euro la riduzione dell'indebitamento finanziario nel semestre sarebbe stata pari a 16.161 mila Euro.

La diminuzione dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto all'aumento delle disponibilità liquide per 6.080 mila Euro e alla diminuzione dei debiti verso banche correnti per 9.648 mila Euro solo parzialmente compensati dall'aumento delle altre passività finanziarie non correnti per 4.660 mila Euro che sono dovute all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
22	Disponibilità liquide	10.847	4.767	6.080
23	Debiti verso banche correnti	(11.147)	(20.795)	9.648
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)
	Posizione finanziaria netta corrente	620	(13.873)	14.493

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2019, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 10.847 mila Euro, in aumento di 6.080 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, 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 9.814 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 1.333 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(106)	(1.588)	1.482
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	0	(8.938)	8.938
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(3.186)	(2.055)	(1.131)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(6.522)	(7.924)	1.402
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.333)	(290)	(1.043)
Totale debiti verso banche a breve termine	(11.147)	(20.795)	9.648

I finanziamenti rateali entro i 12 mesi sono costituiti da due diversi finanziamenti concessi alla 505 Games S.p.A.. Il primo finanziamento in essere è costituito dalla quota a breve termine, pari a 4.755 mila Euro, di un finanziamento 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 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. Il secondo finanziamento è costituito dalla quota a breve termine, pari a 1.767 mila Euro, 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.

Tale finanziamento è soggetto a due covenants finanziari calcolati sul bilancio consolidato del Gruppo:

- 1) il rapporto tra la posizione finanziaria netta e il patrimonio netto deve essere inferiore o uguale a 0,35;
- 2) il rapporto tra la posizione finanziaria netta e il margine operativo lordo (ebitda) deve essere inferiore o uguale 2.

Entrambi i covenants sono stati soddisfatti al 31 dicembre 2019.

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 corrente 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	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(88)	(106)	18
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(62)	(16)	(46)
Finanziamenti a sviluppatori	0	2.277	(2.277)
Applicazione IFRS 16	(1.241)	0	(1.241)
Finanziamento Vartre AB	2.311	0	2.311
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	920	2.155	(1.235)

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 88 mila Euro sono diminuite di 18 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019.

L'incremento dei debiti per canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi è effetto dell'acquisto di quattro nuove autovetture. La passività corrente al 31 dicembre 2019 è relativa per 10 mila Euro a tutto il debito per l'acquisto di un server e per 52 mila Euro alla porzione con scadenza entro i 12 mesi di cinque contratti per l'acquisto di autovetture. Il contratto di locazione finanziaria stipulati con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server 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. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3 punti percentuali.

Non esistono più crediti per finanziamenti a sviluppatori in quanto il credito di 873 mila Euro verso la società americana Lab Zero Inc. e il credito di 1.404 mila verso la società giapponese Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. sono stati riclassificati rispettivamente tra le concessioni e licenze e tra le immobilizzazioni in corso a seguito del lancio del videogioco Indivisible e dell'annuncio del lancio del videogioco Death Stranding.

L'effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 è già stato descritto in precedenza.

Le altre attività finanziarie non correnti sono composte esclusivamente da un finanziamento di 2.000 mila Euro, maggiorato degli interessi maturati fino al 31 dicembre 2019, concesso dalla Digital Bros S.p.A. alla società Vartre AB che era 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. Il finanziamento al 30 giugno 2019 era pari a 1.942 mila Euro in quanto il valore nominale era stato adeguato per effetto del principio contabile IFRS 9 ed era classificato tra le attività finanziarie non correnti. Poiché nel corso del mese di gennaio 2020 la Digital Bros S.p.A. ha acquisito le azioni di Starbreeze AB possedute dalla Varvte AB pagandone, in parte, il prezzo con il finanziamento in essere al 31 dicembre 2019, l'importo è stato riclassificato tra le attività finanziarie a breve termine e non si è ritenuto più necessario mantenere in essere l'adeguamento accantonato al 30 giugno 2019 a seguito dell'applicazione dell'IFRS 9.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	0	1.942	(1.942)
26	Debiti verso banche non correnti	(1.795)	(4.293)	2.498
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.669)	(9)	(4.660)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.464)	(2.360)	(4.104)

25. Attività finanziarie non correnti

La variazione delle altre attività finanziarie non correnti, relativa al finanziamento verso la società Vartvre AB, è già stata descritta nel paragrafo 24 Altre attività e passività finanziarie a breve termine.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2019 sono relativi alla quota con scadenza oltre i 12 mesi di 1.795 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 4.669 mila Euro e sono relative ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi per 138 mila Euro e all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 4.531 mila Euro.

Il debito per canoni leasing è composto da:

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing per l'acquisto di un'autovettura che 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 entro i dodici è pari a 5 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 2 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è dell'1,41%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 84 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 8 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 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 19 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 51 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 89 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 9 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 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 20 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 54 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 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 l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 15 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 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 l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 16 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Entro 1 anno	1.303	16	1.287
1-5 anni	2.814	9	2.805
Oltre 5 anni	1.855	0	1.855
Totale	5.972	25	5.947

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	30 giugno 2019	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	37.252	31.165	6.087
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	1.193	1.177	16

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 18 gennaio 2016 per la sottoscrizione di complessivi 2 milioni di Dollari statunitensi, di cui 660 mila Dollari statunitensi già versati al 31 dicembre 2019.

6. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 2019 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	3.338	58.043	6.185	284	67.850
2	Rettifiche ricavi	0	(4.822)	(543)	0	(5.365)
3	Totale ricavi netti	3.338	53.221	5.642	284	62.485

La suddivisione al 31 dicembre 2018 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	3.169	19.787	7.029	231	30.216
2	Rettifiche ricavi	0	(1.154)	(888)	0	(2.042)
3	Totale ricavi netti	3.169	18.633	6.141	231	28.174

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	670	870	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	(491)	(1.449)	n.s.
25	Gestione finanziaria	(400)	179	(579)	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 400 mila Euro contro i 179 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio per effetto di maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.449 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 870 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	876	399	477	n.s.
Proventi finanziari	661	242	419	n.s.
Altro	3	29	(26)	-89,1%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.540	670	870	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 870 mila Euro per effetto di maggiori differenze cambi attive e maggiori proventi finanziari a seguito della plusvalenza di 383 mila Euro realizzata a seguito della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.940 mila Euro, in aumento di 1.449 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2018, per effetto della contabilizzazione di 580 mila Euro a seguito dell'accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate e di maggiori differenze cambio negative.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(170)	(88)	(82)	n.s.
Interessi verso erario	(587)	0	(587)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(229)	(99)	(129)	n.s.
Interessi factoring	(5)	(4)	(1)	20,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(991)	(191)	(799)	n.s.
Differenze passive su cambi	(802)	(276)	(527)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(147)	(24)	(123)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(1.940)	(491)	(1.449)	n.s.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 dicembre 2019 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019	31 dicembre 2018	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.086)	688	(1.774)	n.s.
Imposte differite	(625)	95	(720)	n.s.
Totale imposte	(1.711)	783	(2.494)	n.s.

Le maggiori imposte, sia correnti che differite, sono in linea con l'andamento reddituale del semestre del Gruppo.

7. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

Come richiesto dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006, nel conto economico sono stati identificati i proventi e gli oneri derivanti da operazioni non ricorrenti. Si ritengono non ricorrenti quelle operazioni o quei fatti che, per la loro natura, non si verificano continuativamente nello svolgimento della normale attività operativa. Nel periodo il Gruppo ha contabilizzato oneri non ricorrenti per 1.398 mila Euro relativamente all'accordo di conciliazione descritto negli eventi successivi alla chiusura del periodo.

8. 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.

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 alla verifica dei risultati finanziari. La gestione finanziaria del Gruppo (inclusi costi e ricavi su finanziamenti) e le imposte sul reddito sono gestiti a livello di Gruppo e non sono allocati ai settori operativi.

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2019 e 31 dicembre 2018.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2019

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	3.338	58.043	6.185	284	0	67.850
2	Rettifiche ricavi	0	(4.822)	(543)	0	0	(5.365)
3	Totale ricavi	3.338	53.221	5.642	284	0	62.485
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(8.824)	(4.013)	0	0	(12.837)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.100)	(2.824)	(116)	(6)	0	(4.046)
6	Royalties	(189)	(18.492)	0	(14)	0	(18.695)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	1.843	(451)	0	0	1.392
8	Totale costo del venduto	(1.289)	(28.297)	(4.580)	(20)	0	(34.186)
9	Utile lordo (3+8)	2.049	24.924	1.062	264	0	28.299
10	Altri ricavi	1.035	302	(0)	0	49	1.386
11	Costi per servizi	(137)	(6.816)	(859)	(89)	(854)	(8.755)
12	Affitti e locazioni	(10)	(28)	(14)	(1)	(88)	(141)
13	Costi del personale	(2.166)	(5.237)	(691)	(153)	(1.766)	(10.013)
14	Altri costi operativi	(42)	(227)	(102)	(20)	(232)	(623)
15	Totale costi operativi	(2.355)	(12.308)	(1.666)	(263)	(2.940)	(19.532)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	729	12.918	(604)	1	(2.891)	10.153
17	Ammortamenti	(624)	(3.997)	(85)	(52)	(381)	(5.139)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(346)	(767)	(32)	0	(24)	(1.169)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	187	0	0	17	204
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(970)	(4.577)	(117)	(52)	(388)	(6.104)
22	Margine operativo (16+21)	(241)	8.341	(721)	(51)	(3.279)	4.049

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2018

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	3.169	19.787	7.029	231	0	30.216
2	Rettifiche ricavi	0	(1.154)	(888)	0	0	(2.042)
3	Totale ricavi	3.169	18.633	6.141	231	0	28.174
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(2.509)	(4.839)	0	0	(7.348)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.035)	(1.950)	(368)	(17)	0	(3.370)
6	Royalties	(265)	(5.238)	0	(11)	0	(5.514)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(266)	527	0	0	261
8	Totale costo del venduto	(1.300)	(9.963)	(4.680)	(28)	0	(15.971)
9	Utile lordo (3+8)	1.869	8.670	1.461	203	0	12.203
10	Altri ricavi	792	571	0	0	183	1.546
11	Costi per servizi	(113)	(2.150)	(734)	(84)	(831)	(3.912)
12	Affitti e locazioni	(29)	(307)	(17)	(5)	(353)	(711)
13	Costi del personale	(1.589)	(4.067)	(673)	(335)	(1.787)	(8.451)
14	Altri costi operativi	(40)	(190)	(98)	(23)	(188)	(539)
15	Totale costi operativi	(1.771)	(6.714)	(1.522)	(447)	(3.159)	(13.613)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	890	2.527	(61)	(244)	(2.976)	136
17	Ammortamenti	(948)	(2.367)	(153)	(40)	(85)	(3.593)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(286)	(181)	(92)	0	(106)	(665)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.234)	(2.548)	(245)	(40)	(191)	(4.258)
22	Margine operativo (16+21)	(344)	(21)	(306)	(284)	(3.167)	(4.122)

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.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
Europa	13.955	21%	6.138	20%	7.817	127,4%
Americhe	37.690	56%	15.419	51%	22.271	144,4%
Resto del mondo	9.736	14%	1.399	5%	8.337	n.s.
Totale ricavi estero	61.381	90%	22.956	76%	38.425	167,4%
Italia	6.469	10%	7.260	24%	(791)	-10,9%
Totale ricavi lordi consolidati	67.850	100%	30.216	100%	37.634	124,5%

I ricavi estero si attestano al 90% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 76% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 38.425 mila Euro rispetto al 31 dicembre 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 58.043 mila Euro pari al 95% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2019		31 dicembre 2018		Variazioni	
Free to Play	3.338	5%	3.169	14%	169	5,3%
Premium Games	58.043	95%	19.787	86%	38.256	193,3%
Totale ricavi lordi estero	61.381	100%	22.956	100%	38.425	167,4%

9. 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 8 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 del semestre ed il totale delle operazioni del periodo comparati con i corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Ovosonico S.r.l.	0	210	0	0	27	0
Dario Treves	0	0	(14)	0	0	(144)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	(3)	(4.770)	0	(368)
Matov LLC	0	132	0	(423)	0	(217)
Totale	0	977	(17)	(5.193)	27	(729)

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Ovosonico S.r.l.	0	210	0	0	4	0
Dario Treves	0	0	0	0	0	(131)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(364)
Matov LLC	0	130	0	0	0	(206)
Totale	0	1.104	0	0	4	(701)

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

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

Il debito finanziario verso la Matov Imm. S.r.l. e verso la Matov LLC sono effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16.

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

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nel semestre a 23 mila Euro.

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 488 mila Dollari statunitensi.

Il credito di 210 mila Euro verso la società collegata Ovosonico S.r.l. è relativo ad un finanziamento erogato alla Società mentre il ricavo di 27 mila Euro è relativo all'attività di locazione immobiliare effettuata a favore della stessa.

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.

10. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale nel corso del periodo 1 luglio 2019 - 31 dicembre 2019. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2019 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatta in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idonea a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 5 marzo 2020

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe