Bilancio consolidato e separato
al 30 giugno 2017

Digital Bros S.p.A.
Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia
Partita IVA e codice fiscale 09554160151
Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.704.334,80 sottoscritto
Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

	Cariche sociali e organi di controllo	**5**
	Relazione sulla gestione	**7**
1.	**Struttura del Gruppo**	**7**
2.	**Il mercato dei videogiochi**	**11**
3.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**14**
4.	**Eventi significativi del periodo**	**15**
5.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2017**	**18**
6.	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2017**	**22**
7.	**Andamento per settori operativi**	**24**
8.	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**43**
9.	**Azioni proprie**	**45**
10.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**45**
11.	**Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**46**
12.	**Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo**	**51**
13.	**Attività e passività potenziali**	**53**
14.	**Eventi successivi alla chiusura del periodo**	**53**
15.	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**53**
16.	**Altre informazioni**	**55**
17.	**Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari**	**56**
18.	**Relazione sulla remunerazione**	**56**
	Bilancio consolidato al 30 giugno 2017	**57**
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2017	**59**
	Conto economico consolidato al 30 giugno 2017	**60**
	Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2017	**61**
	Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2017	**62**
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	**64**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**65**
	Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2017	**69**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**70**
2.	**Principi contabili**	**73**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**89**
4.	**Criteri di consolidamento**	**92**
5.	**Partecipazioni in società collegate e in altre imprese**	**94**
6.	**Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria**	**95**
7.	**Analisi del conto economico**	**117**
8.	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**124**
9	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**133**
10.	**Informativa per settori operativi**	**134**
11.	**Rapporti con parti correlate**	**141**
12.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**142**
13.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**142**
14.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo**	**142**
15.	**Compensi alla società di revisione**	**143**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**145**

	Bilancio separato	**147**
	Relazione sulla gestione	**148**
1.	**Il mercato dei videogiochi**	**148**
2.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**151**
3.	**Eventi significativi del periodo**	**152**
4.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2017**	**154**
5.	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2017**	**157**
6	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**159**
7	**Azioni proprie**	**160**
8.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**160**
9.	**Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**160**
10.	**Attività e passività potenziali**	**164**
11.	**Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio**	**164**
12	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**164**
13.	**Altre informazioni**	**165**
14.	**Destinazione del risultato d'esercizio**	**165**
	Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2017	**167**
	Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2017	**168**
	Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2017	**169**
	Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2017	**170**
	Movimenti di patrimonio netto	**172**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**173**
	Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2017	**177**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**178**
2.	**Principi contabili**	**181**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**196**
4.	**Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria**	**198**
5.	**Analisi del conto economico**	**217**
6.	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**221**
7.	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**231**
8.	**Attività e passività potenziali**	**231**
9.	**Rapporti con parti correlate**	**231**
10.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**234**
11.	**Altre informazioni**	**234**
12.	**Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)**	**235**
13.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**236**
14.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amm.ne, di vigilanza e controllo**	**236**
15.	**Compensi alla società di revisione**	**236**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**237**

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio di amministrazione

Lidia Florean	Consigliere [2]
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato [1]
Davide Galante	Consigliere [2]
Raffaele Galante	Amministratore delegato [1]
Guido Guetta	Consigliere [3]
Elena Morini	Consigliere [3]
Stefano Salbe	Consigliere [1] [4]
Bruno Soresina	Consigliere [3]
Dario Treves	Consigliere [1]

[1] Consiglieri esecutivi
[2] Consiglieri non esecutivi
[3] Consiglieri indipendenti
[4] Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

Comitato di controllo e rischi
Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Comitato per la remunerazione
Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Collegio sindacale

Emanuela Maria Conti	Sindaco effettivo
Simone Luigi Dalledonne	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Vincenzo Miceli	Sindaco supplente
Patrizia Riva	Sindaco supplente

L'Assemblea dei soci del 28 ottobre 2014 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l'Assemblea dei soci che approverà il bilancio al 30 giugno 2017.

In data 28 ottobre 2016 l'Assemblea dei soci ha confermato Paolo Villa alla carica di Presidente del Collegio Sindacale e i Sindaci Emanuela Maria Conti e Simone Luigi Dalledonne alla carica di Sindaci Effettivi sino alla scadenza. Contestualmente l'Assemblea ha nominato sindaci supplenti Vincenzo Miceli e Patrizia Riva i quali resteranno in carica sino alla scadenza del Collegio sindacale.

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 dei soci del 26 ottobre 2012 ha conferito l'incarico per la revisione legale dei conti della Digital Bros S.p.A. alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede a Milano in via Tortona 25, fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2021.

Altre informazioni

La pubblicazione del Bilancio consolidato del Gruppo Digital Bros al 30 giugno 2017 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 settembre 2017. 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.

Nel corso del precedente esercizio è stato ridefinito l'assetto organizzativo del Gruppo e dei settori operativi. La precedente organizzazione era strutturata per canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, mentre ora si è deciso di privilegiare la tipologia di giochi, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il Gruppo è ora organizzato in sei settori operativi:

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

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

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

Le attività Premium Games sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A.. Nel corso del periodo si è concluso il processo di liquidazione della società svedese 505 Games Nordic AB.

In data 15 marzo 2017 è stata acquisita la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l. sviluppatore ed editore del videogioco Assetto Corsa.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi disponibili sui *marketplace* digitali gratuitamente, ma che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le diverse fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici ed hanno una maggiore longevità, il videogioco infatti viene continuamente sviluppato e migliorato successivamente al lancio per fidelizzare il pubblico ed allungare il ciclo di vita del gioco.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. e dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza al Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd. che si

occupa dello sviluppo di giochi Free to Play e dalla neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che svolge le attività di sviluppo relativamente al videogioco Hawken.

Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo è 505 Games Mobile.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione sul canale distributivo edicola.

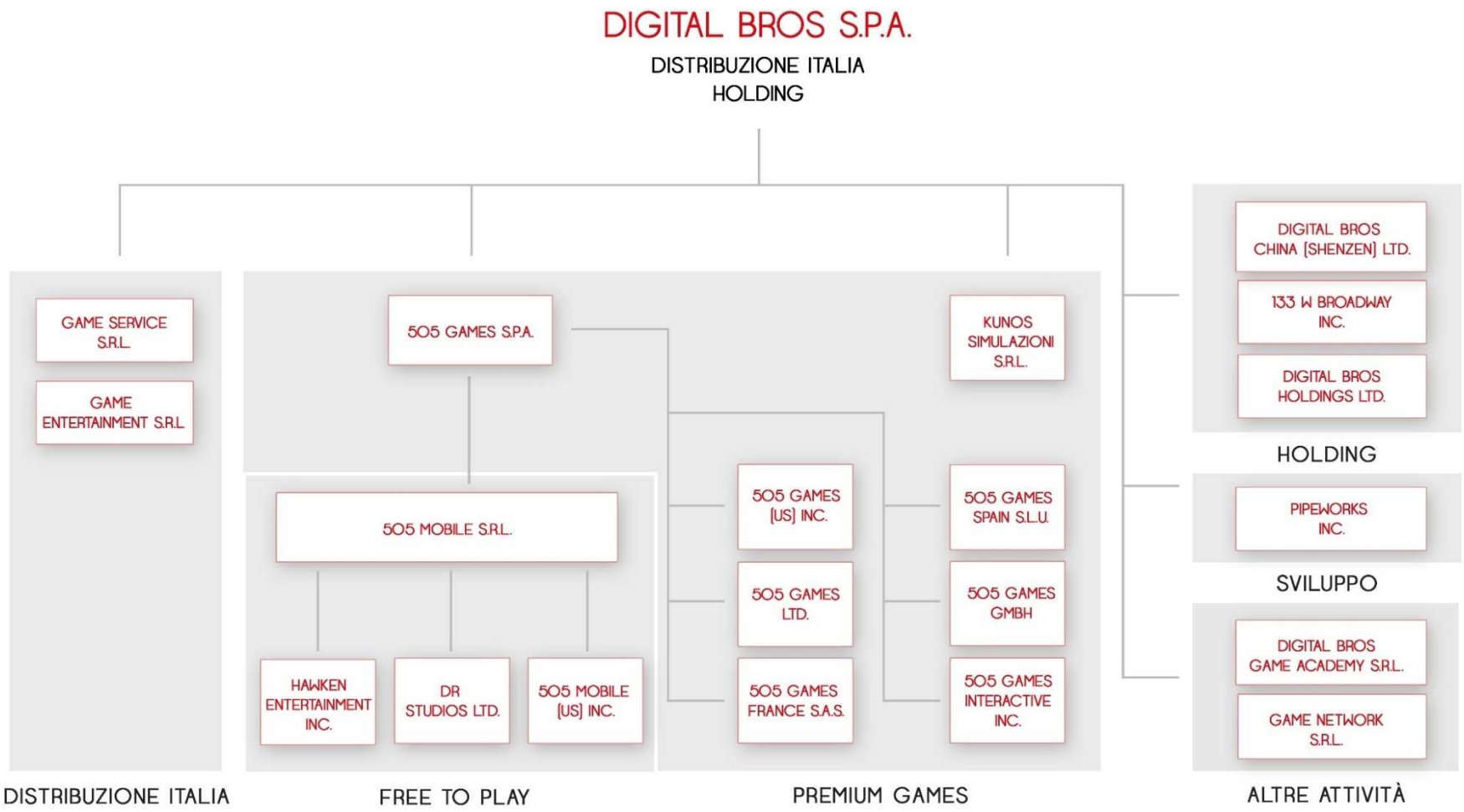
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

***Altre Attività*:** si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che pertanto, ai fini di una logica esposizione dei risultati, vengono raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonome dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico.

***Holding*:** comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto della società Digital Bros China Ltd. che ha operato nel periodo come business developer per i mercati asiatici e della 133 W Broadway Inc., società che ha la proprietà dell'immobile locato a società del Gruppo sito in Eugene, Oregon, USA e della Digital Bros Holdings Ltd. non operativa nel periodo.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2017. Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 2017



Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Tao Yuan Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, China	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
Digital Bros Holdings Ltd. (3)	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc. (1)	1526 Brookhollow Drive, Santa Ana, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l. (2)	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Pipeworks Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici

(1) La società Hawken Entertainment Inc., con sede negli Stati Uniti, costituita il 28 settembre 2016, è diventata operativa nel secondo trimestre dell'esercizio.
(2) La società Kunos Simulazioni S.r.l. è stata consolidata a partire dalla data di acquisizione effettuata il 15 marzo 2017.
(3) La società Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Al 30 giugno 2017 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate con i relativi valori di carico espressi in migliaia di Euro:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	1,04%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	52
Cityglance S.r.l. in liquidazione	Milano	42,5%	2
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	720
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	33,61%	511
Totale Partecipazioni in società collegate			**1.345**

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è parte del più ampio settore dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno in comune i medesimi personaggi, marchi, caratteri distintivi e proprietà intellettuali. Il mercato presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. Attualmente non si gioca 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. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari ad alta velocità permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso che la creatività si potesse esprimere in modalità completamente innovative, adatte ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

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

I videogiochi di alta qualità e che presentano potenziali di vendita elevati, oltre ad essere commercializzati sui *marketplace* digitali, vengono prodotti fisicamente e distribuiti attraverso le reti di vendita tradizionale. In tal caso la catena del valore è la seguente:

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi un elemento della catena del valore essenziale per completare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta.

Gli editori solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco. L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco potrà generare in caso di successo.

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 stampa il gioco per conto degli editori in appositi stabilimenti dedicati alla riproduzione del software sui diversi supporti fisici utilizzati. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore, con l'implementazione di politiche di comunicazione per il mercato locale e con lo svolgimento di attività di pubbliche relazione. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori hanno una presenza diretta. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non costituiscono una struttura internazionale di vendita al pubblico in forma tradizionale avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori presenti sui vari mercati.

Il rivenditore è il punto vendita dove il consumatore finale acquista il videogioco. I rivenditori possono essere catene internazionali specializzate nella vendita di videogiochi, punti vendita della grande distribuzione organizzata, ma anche negozi specializzati indipendenti, così come portali Internet che hanno implementato una vendita diretta al pubblico attraverso il sistema di vendita per corrispondenza.

I consumatori stanno sempre di più ricorrendo all'acquisto dei giochi sulle piattaforme digitali e pertanto i produttori delle console hanno predisposto dei *marketplace* per la vendita diretta in formato digitale ai consumatori finali evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore.

Nel caso di videogiochi distribuiti in formato digitale sui *marketplace*, ma anche videogiochi per smartphone e tablet, la catena del valore è meno articolata ed è la seguente:

I principali *marketplace* attraverso i quali i videogiochi per console vengono venduti al consumatore finale sono: PlayStation Store di Sony, Xbox Live di Microsoft e eShop di Nintendo. Il leader mondiale nel campo della distribuzione digitale di videogiochi per personal computer è il *marketplace* Steam.

La progressiva crescita dell'utilizzo delle modalità di gioco on line ha fatto sì che sia Microsoft con Microsoft XboX Live Pass che Sony con Sony PlayStation Now creassero delle piattaforme digitali nelle quali il giocatore invece di acquistare il singolo gioco può usufruire di tutti i giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali.

I videogiochi Free to Play sono disponibili al pubblico esclusivamente in formato digitale. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, e PlayStore per i videogiochi Android sui mercati occidentali ed un svariato numero di *marketplace* per i mercati orientali. Videogiochi della tipologia 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 mercato *retail*, ma lo stesso rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente permettendo così un flusso continuo di vendite che può essere influenzato anche in misura significativa da temporanee politiche di promozione e comunicazione.

L'alllungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dal fatto che l'editore possa implementare politiche di prodotti che prevedono la pubblicazione di episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili a pagamento o in forma gratuita sui *marketplace* digitali (le cosiddette DLC, ovvero Downloadable Contents).

3. STAGIONALITÁ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità è influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un trimestre comporta una volatilità dei volumi tra i diversi trimestri. Il lancio di questi prodotti determina infatti una concentrazione delle vendite nei primi giorni di commercializzazione del prodotto in uscita sul mercato.

La stagionalità per un editore di videogiochi che solitamente ha un numero limitato di uscite nei dodici mesi, è ancora più marcata rispetto al distributore che può invece vantare un'uscita continua di prodotti sul mercato in quanto commercializza su un determinato mercato geografico un insieme di prodotti di diversi editori.

L'edizione e la commercializzazione di videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti nel caso della distribuzione digitale i ricavi vengono realizzati quando i consumatori finali acquistano il videogioco dal *marketplace.* Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo e non prevalentemente nei giorni immediatamente seguenti al lancio, a differenza della distribuzione tradizionale dove, invece, i ricavi vengono realizzati all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale. La possibilità di effettuare promozioni dei propri prodotti sui principali *marketplace* in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi periodi. Risulta evidente che gli editori cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il Black Friday per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium in quanto, almeno sino ad ora, i videogiochi Free to Play di successo hanno presentato ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, con alcune rare eccezioni legate a videogiochi Free to Play particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare effetti distorsivi sull'andamento temporale dei ricavi per singolo gioco.

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante netto che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati. Questo fattore è accentuato dai lanci di prodotti Premium che richiedono anche l'investimento in capitale circolante netto per la produzione fisica del gioco.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 1 luglio 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto n. 2.841.321 azioni Starbreeze A per un controvalore totale di 6.059 mila Euro, realizzando una plusvalenza di 3.136 mila Euro, e contestualmente ha acquistato n. 2.841.321 azioni ordinarie Starbreeze B per lo stesso controvalore totale;

- in data 26 agosto 2016 la 505 Games S.p.A. ha venduto n. 2.000.000 di azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 4.805 mila Euro realizzando una plusvalenza lorda di 602 mila Euro, concedendo all'acquirente la possibilità di acquistare entro il 30 giugno 2017 la medesima quantità di azioni allo stesso prezzo;

- in data 23 settembre 2016 la 505 Games S.p.A. ha venduto n. 8.500.000 di azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 20.846 mila Euro realizzando una plusvalenza lorda di 2.988 mila Euro;

- in data 27 settembre 2016 il Gruppo ha annunciato di aver siglato, attraverso la controllata 505 Games S.p.A., un accordo con Starbreeze AB per la distribuzione esclusiva mondiale delle versioni console per il mercato *retail* del videogioco "RAID: World War II" con un investimento per il Gruppo di 4 milioni di Dollari statunitensi;

- in data 5 ottobre 2016 il Gruppo Digital Bros ha siglato attraverso la propria controllata 505 Games S.p.A. un accordo con ArtPLay Inc. per l'edizione in esclusiva del videogioco Bloodstained su tutti i formati con l'esclusione delle versioni Mobile. Il minimo garantito che il Gruppo riconoscerà allo sviluppatore è di 4,4 milioni di Dollari statunitensi. L'uscita è prevista nella primavera 2018;

- nel corso del mese di ottobre 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto la totalità delle azioni proprie pari a n. 130.247 per un controvalore totale di 1.241 mila Euro;

- in data 28 ottobre 2016 l'Assemblea Straordinaria della 505 Games S.p.A. ha deliberato di aumentare il capitale sociale gratuitamente per 9 milioni di Euro, da 1 milione di Euro a 10 milioni di Euro, con l'emissione di n. 9.000.000 azioni del valore nominale di 1,00 Euro ciascuna, mediante parziale utilizzo dalla riserva utili a nuovo e ha deliberato la distribuzione di un dividendo alla Digital Bros S.p.A. pari a 6 milioni di Euro;

- in data 11 gennaio 2017 l'Assemblea degli azionisti ha approvato il "Piano di stock options 2016-2026" destinato a un numero ristretto di consiglieri di amministrazione e di manager della Società e del Gruppo che sono stati individuati dal Consiglio di amministrazione. Il Piano ha durata fino al 30 giugno 2026 e prevede l'attribuzione di massime complessive 800.000 opzioni così ripartite:

  - n. 240.000 opzioni al 1° luglio 2019;

- n. 240.000 opzioni al 1° luglio 2022;
- n. 320.000 opzioni al 1° luglio 2025.

Il prezzo di esercizio delle opzioni è pari alla media aritmetica dei prezzi di riferimento delle azioni Digital Bros fatti registrare sul mercato telematico azionario segmento STAR nel semestre antecedente la data di assegnazione.

Le opzioni sono state interamente assegnate per n. 744.000 a 10,61 Euro per azione, in data 29 gennaio 20017, e n. 56.000 a 12,95 Euro per azione in data 12 maggio 2017.

Per le ulteriori informazioni relative al "Piano di stock options 2016-2026", ed all'aumento di capitale al suo servizio, si rinvia alla nota del bilancio separato della Società al 30 giugno 2017 e all'apposito documento informativo consultabile sul sito www.digitalbros.com, sezione Investor Relations, nonché alle informazioni contenute nella Relazione di remunerazione;

- in data 20 gennaio 2017 il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A. ha approvato la sottoscrizione di un accordo di investimento avente per oggetto l'acquisizione del 100% del capitale della Kunos Simulazioni S.r.l., sviluppatore del videogioco Assetto Corsa. Kunos Simulazioni S.r.l. è una società italiana con sede a Formello (RM) che vanta un'esperienza pluriennale nella realizzazione di simulatori per le principali aziende automobilistiche italiane. A seguito di quest'esperienza ha sviluppato e lanciato sul mercato nel corso del 2014 il videogioco Assetto Corsa. L'operazione ha consentito l'acquisizione da parte di Digital Bros S.p.A. del 100% delle quote della società Kunos Simulazioni S.r.l., detenute dai due soci fondatori Stefano Casillo e Marco Massarutto in via paritetica, per un prezzo nominale complessivo pari a Euro 4.341.500 Euro che verranno corrisposte secondo le seguenti modalità:

  - Euro 1.375.000 interamente in denaro alla data di esecuzione;
  - Euro 1.375.000 interamente in denaro entro un anno dalla data di esecuzione;
  - Euro 1.591.500 mediante l'emissione di nuove 150.000 azioni ordinarie Digital Bros, del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, ad un prezzo unitario di 10,61 Euro pari alla media aritmetica dei prezzi di riferimento delle azioni Digital Bros degli ultimi sei mesi. L'emissione è stata approvata dell'Assemblea degli Azionisti in data 13 marzo 2017.

- in data 3 febbraio 2017 il Gruppo ha annunciato di aver siglato, attraverso la controllata 505 Games S.p.A, un accordo con Starbreeze AB per la distribuzione mondiale delle versioni console per il mercato retail, con l'esclusione dei mercati scandinavo e asiatico, del videogioco "Dead by Daylight". L'accordo prevede il pagamento di un minimo garantito di 2,5 milioni di Dollari statunitensi;

- in data 4 aprile 2017 il Gruppo ha siglato un accordo con Re-Logic per la pubblicazione mondiale del videogioco Terraria: Otherworld sulle piattaforme console e mobile a esclusione della versione PC Steam. Il Gruppo sarà coinvolto in Terraria: Otherworld sia in qualità di publisher, attraverso la 505 Games, promuovendo e distribuendo il gioco nelle versioni console e mobile in tutto il mondo, sia come sviluppatore, con la controllata Pipeworks Inc., che completerà lo sviluppo del gioco con

un budget inizialmente stimato di 4,8 milioni di Dollari statunitensi. I diritti di pubblicazione mondiale per le versioni console e mobile hanno una durata minima di cinque anni. L'accordo prevede il pagamento di royalty pari al 60% sulle vendite delle versioni digitali e pari al 30% sulle vendite delle versioni retail. Pipeworks beneficerà di una royalty del 5% sulle vendite globali di Terraria: Otherworld, incluse le vendite della versione PC Steam che sarà pubblicata direttamente da Re-Logic;

- in data 6 aprile 2017 il Gruppo ha ceduto a Guangzhou Duoyi Network Co. Ltd. i diritti in esclusiva per la commercializzazione sul mercato cinese delle versioni PC e Mobile, con l'esclusione della versione PC Steam, di Portal Knights, proprietà intellettuale interamente detenuta dal Gruppo. Il Gruppo beneficerà di una royalty del 50%, di un licensing fee e di un minimo garantito. L'accordo prevede inoltre lo sviluppo da parte di Duoyi di una nuova versione del videogioco che la società cinese e 505 Games distribuiranno rispettivamente nel mercato cinese e nel resto del mondo. Duoyi Co. Ltd. localizzerà e adatterà Portal Knights per il mercato cinese;

- in data 3 maggio 2017 il Gruppo ha siglato un accordo con Remedy Entertainment Ltd. per la produzione mondiale di un nuovo videogioco che uscirà sia in versione digitale che retail per PlayStation 4, Xbox One e PC, inclusa la piattaforma Steam. L'investimento sarà di 7,75 milioni di Euro e il Gruppo contribuirà allo sviluppo, al marketing, alla produzione ed alla distribuzione del gioco in tutto il mondo di tutte le versioni. L'accordo prevede il pagamento di royalty pari al 45% sulle vendite nette;

- con effetto dal 1 luglio 2017 505 Games S.p.a. ha concordato con Psyonix la risoluzione del contratto di distribuzione sui canali distributivi retail del videogioco Rocket League. Psyonix subentrerà ufficialmente nella gestione del canale distributivo delle copie retail di Rocket League, assumendosene tutte le responsabilità. 505 Games S.p.A. beneficerà delle vendite effettuate al 30 giugno 2017, oltre ad una significativa riduzione delle royalty dovute contrattualmente. Psyonix si farà carico di tutte le potenziali passività future legate alle eventuali riduzioni di prezzi, abbattimenti e al trade marketing relativi al prodotto.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 GIUGNO 2017

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	142.400	105,2%	110.192	102,8%	32.208	29,2%
2	Rettifiche ricavi	(7.017)	-5,2%	(2.977)	-2,8%	(4.040)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**135.383**	**100,0%**	**107.215**	**100,0%**	**28.168**	**26,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(31.206)	-23,1%	(21.193)	-19,8%	(10.013)	47,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.533)	-7,0%	(5.580)	-5,2%	(3.953)	70,8%
6	Royalties	(37.102)	-27,4%	(23.851)	-22,2%	(13.251)	55,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	882	0,7%	(948)	-0,9%	1.830	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(76.959)**	**-56,8%**	**(51.572)**	**-48,1%**	**(25.387)**	**49,2%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**58.424**	**43,2%**	**55.643**	**51,9%**	**2.781**	**5,0%**
10	Altri ricavi	1.959	1,4%	5.714	5,3%	(3.755)	-65,7%
11	Costi per servizi	(13.142)	-9,7%	(13.425)	-12,5%	283	-2,1%
12	Affitti e locazioni	(1.476)	-1,1%	(1.555)	-1,5%	79	-5,0%
13	Costi del personale	(22.469)	-16,6%	(19.861)	-18,5%	(2.608)	13,1%
14	Altri costi operativi	(1.998)	-1,5%	(1.421)	-1,3%	(577)	40,6%
15	**Totale costi operativi**	**(39.085)**	**-28,9%**	**(36.262)**	**-33,8%**	**(2.823)**	**7,8%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**21.298**	**15,7%**	**25.095**	**23,4%**	**(3.797)**	**-15,1%**
17	Ammortamenti	(7.714)	-5,7%	(3.788)	-3,5%	(3.926)	n.s.
18	Accantonamenti	(854)	-0,6%	0	0,0%	(854)	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.653)	-1,2%	(1.080)	-1,0%	(573)	53,1%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	0,5%	(588)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(10.221)**	**-7,5%**	**(4.280)**	**-4,0%**	**(5.941)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**11.077**	**8,2%**	**20.815**	**19,4%**	**(9.738)**	**-46,8%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.772	6,5%	3.093	2,9%	5.679	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.137)	-2,3%	(5.570)	-5,2%	2.433	-43,7%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**5.635**	**4,2%**	**(2.477)**	**-2,3%**	**8.112**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**16.712**	**12,3%**	**18.338**	**17,1%**	**(1.626)**	**-8,9%**
27	Imposte correnti	(5.140)	-3,8%	(6.644)	-6,2%	1.504	-22,6%
28	Imposte differite	(276)	-0,2%	845	0,8%	(1.121)	n.s.
29	**Totale imposte**	**(5.415)**	**-4,0%**	**(5.799)**	**-5,4%**	**384**	**-6,6%**
30	**Utile netto (26+29)**	**11.297**	**8,3%**	**12.539**	**11,7%**	**(1.242)**	**-9,9%**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**0,80**		**0,90**		**(0,10)**	**-11,0%**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**0,80**		**0,90**		**(0,10)**	**-11,0%**

I ricavi lordi consolidati sono stati pari nell'esercizio a 142.400 mila Euro, in crescita del 29,2% rispetto ai 110.192 mila Euro realizzati nell'esercizio precedente. Il fatturato dello scorso anno aveva beneficiato della retrocessione dei diritti per il videogioco PAYDAY2 allo sviluppatore svedese Starbreeze per 26.832 mila Euro. Tra i fattori che hanno determinato il positivo andamento del periodo sono da sottolineare il lancio delle versioni console del videogioco Assetto Corsa, il flusso continuo di vendite derivanti dal videogioco Rocket League, lanciato al termine dell'esercizio precedente, e la produzione di significative commesse nell'ambito delle attività di Sviluppo. Oltre al positivo andamento dei ricavi del settore operativo Premium Games in crescita di 22.414 mila Euro, il periodo ha beneficiato anche della crescita dei ricavi dei settori operativi Free to Play, in aumento di 2.461 mila Euro, e dello Sviluppo, in crescita di 7.983 mila Euro. Declinante l'andamento del settore operativo Distribuzione Italia i cui ricavi diminuiscono di 767 mila Euro nell'esercizio.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 giugno 2017 comparata con l'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	**Ricavi lordi**				**Ricavi netti**			
	2017	**2016**	**Variazioni**		**2017**	**2016**	**Variazioni**	
Premium Games	105.618	83.204	22.414	26,9%	100.892	81.556	19.336	23,7%
Distribuzione Italia	18.464	19.231	(767)	-4,0%	16.613	17.958	(1.345)	-7,5%
Sviluppo	9.719	1.736	7.983	n.s.	9.719	1.736	7.983	n.s.
Free to Play	7.736	5.275	2.461	46,7%	7.736	5.275	2.461	46,7%
Altre Attività	863	746	117	15,7%	423	690	(267)	-38,7%
Totale ricavi lordi	**142.400**	**110.192**	**32.208**	**29,2%**	**135.383**	**107.215**	**28.168**	**26,3%**

Come nei precedenti esercizi i ricavi del settore operativo Premium Games hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati e sono stati pari a 105.618 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Rocket League	37.348	5.833	31.515
Terraria	12.828	19.113	(6.285)
Assetto Corsa	12.584	0	12.584
PAYDAY 2	12.372	15.741	(3.369)
Portal Knights	6.777	1.264	5.513
Abzu	5.425	0	5.425
Sniper Elite V3	5.859	8.260	(2.401)
How to Survive	2.485	1.583	902
Brothers	1.203	2.312	(1.109)
Altri prodotti	8.737	2.266	6.471
Cessione diritti PAYDAY 2	0	26.832	(26.832)
Totale ricavi lordi Premium Games	**105.618**	**83.204**	**22.414**

Il prodotto che ha generato i maggiori volumi nel corso dell'esercizio è stato Rocket League nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 37.348 mila Euro comprensive del provento per la risoluzione anticipata del contratto di distribuzione retail. Il videogioco, lanciato nel corso del mese di giugno 2016, è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita internazionali per tutto il periodo.

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nell'esercizio, Assetto Corsa per 12.584 mila Euro e Abzu per 5.425 mila Euro. Portal Knights, ideato e creato internamenteme la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo, già disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access", è stato lanciato nella versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, nel corso del quarto trimestre dell'esercizio ed ha generato ricavi per 6.777 mila Euro.

I videogiochi che hanno rappresentato la quota più significativa dei ricavi del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno continuato a generare ricavi significativi nel periodo, rispettivamente per 12.372 mila Euro e 12.828 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i prodotti possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

L'andamento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione retail di videogiochi in Italia. Nel corso del corrispondente periodo del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare infatti del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid. I ricavi delle carte collezionabili sono invece in crescita del 21,1%.

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play, incrementati del 46,7% dai 5.275 mila Euro registrati nel precedente esercizio a 7.736 mila Euro nel corrente esercizio. Anche questo settore operativo ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti come Hawken e Prominence Poker, anche se il videogioco con le migliori performance è stato Gems of War che, sebbene sia stato lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel periodo ricavi per 3.516 mila Euro.

L'acquisizione di rilevanti commesse con clienti esterni al Gruppo da parte della controllata americana Pipeworks ha permesso di aumentare in maniera significativa i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 1.736 mila Euro realizzati nel passato esercizio ai 9.719 mila Euro realizzati al 30 giugno 2017.

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 863 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi di specializzazione organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

Il costo del venduto è pari nel periodo a 76.959 mila Euro.

Gli altri ricavi passano da 5.714 mila Euro ai 1.959 mila Euro registrati nel corrente esercizio e sono costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo sui videogiochi in fase di sviluppo da parte delle controllate DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc.. La sensibile diminuzione è in linea con la riduzione dei contratti di sviluppo di sviluppo intercompany della controllata Pipeworks Inc..

I costi operativi si incrementano del 7,8%, pari a 2.823 mila Euro, in misura significativamente ridotta rispetto all'andamento del fatturato. In aggiunta al normale effetto di leva operativa che la crescita dei ricavi determina vi è la diminuzione degli investimenti pubblicitari nel Daily Fantasy Sport Fantasfida che avevano caratterizzato lo scorso esercizio e che erano stati pari a 2.291 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari nel periodo a 21.298 mila Euro rispetto ai 25.095 mila Euro realizzati al 30 giugno 2016.

I costi operativi non monetari al netto dei proventi non monetari, aumentano di 5.941 mila Euro principalmente per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali. in linea con gli investimenti effettuati dal Gruppo. Incrementi di minor entità sono le maggiori svalutazioni di attività e l'accantonamento al fondo rischi relativamente alla verifica fiscale sulla 505 Games S.p.A..

Il margine operativo si decrementa pertanto di 9.738 mila Euro attestandosi agli attuali 11.077 mila Euro dai 20.815 mila Euro del 30 giugno 2016, che però avevano beneficiato della vendita dei diritti relativi a PAYDAY2.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 5.635 mila Euro contro i 2.477 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 5.679 mila Euro rispetto allo scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze per 6.891 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.752 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.137 mila Euro, in diminuzione di 2.433 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016, per effetto di minori minusvalenze realizzate nel periodo sulla valutazione delle azioni Starbreeze per 2.770 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2017 è stato pari a 16.712 mila Euro in diminuzione di 1.626 mila Euro rispetto ai 18.338 mila Euro realizzati al 30 giugno 2016. L'utile netto è invece pari a 11.297 mila Euro in diminuzione di 1.242 mila Euro rispetto all'utile netto di 12.539 mila Euro realizzato al 30 giugno 2016.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,80 Euro rispetto all'utile per azione di 0,90 Euro dell'esercizio precedente.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2017

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.619	7.032	(413)	-5,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.867	10.458	8.409	80,4%
4	Partecipazioni	1.345	898	447	49,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.052	1.056	(4)	-0,4%
6	Imposte anticipate	2.807	2.619	188	7,2%
	Totale attività non correnti	**30.690**	**22.063**	**8.627**	**39,1%**
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(545)	(529)	(16)	2,9%
8	Fondi non correnti	(79)	(36)	(43)	n.s.
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	**(624)**	**(817)**	**193**	**-23,5%**
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.815	11.933	882	7,4%
11	Crediti commerciali	36.763	34.840	1.923	5,5%
12	Crediti tributari	2.064	2.019	45	2,3%
13	Altre attività correnti	3.263	5.034	(1.771)	-35,2%
14	Debiti verso fornitori	(27.680)	(21.712)	(5.968)	27,5%
15	Debiti tributari	(5.736)	(6.211)	475	-7,6%
16	Fondi correnti	(854)	0	(854)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.954)	(2.312)	(1.642)	71,0%
	Totale capitale circolante netto	**16.681**	**23.591**	**(6.910)**	**-29,3%**
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	1,1%
19	Riserve	(19.805)	(20.804)	999	-4,8%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.265)	(22.290)	(10.975)	49,2%
	Totale patrimonio netto	**(58.774)**	**(48.348)**	**(10.426)**	**21,6%**
	Totale attività nette	***(12.027)***	***(3.511)***	***(8.516)***	**n.s.**
22	Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987	-92,5%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)	-96,7%
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**	**93,2%**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111	9,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175	-75,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855	-97,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**	**n.s.**
	Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***3.511***	***8.516***	**n.s.**

Le attività non correnti si incrementano di 8.627 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 per effetto principalmente di investimenti netti in immobilizzazioni immateriali per 8.409 mila Euro relativi all'acquisizione e produzione interna di proprietà intellettuali. La voce partecipazioni aumenta di 447 mila Euro per effetto della sottoscrizione di ulteriori porzioni del capitale della Seekhana Ltd. per 339 mila Euro e della Ovosonico S.r.l. per 300 mila Euro al netto delle svalutazioni effettuate sulle partecipazioni in Cityglance S.r.l. e Ebook&Kids S.r.l. rispettivamente per 44 mila Euro e 148 mila Euro.

Le passività non correnti si decrementano di 193 mila Euro per effetto della classificazione nei debiti del capitale circolante della retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017.

Il capitale circolante netto si decrementa di 6.910 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2016 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	
Rimanenze	12.815	11.933	882	7,4%
Crediti commerciali	36.763	34.840	1.923	5,5%
Crediti tributari	2.064	2.019	45	2,3%
Altre attività correnti	3.263	5.034	(1.771)	-35,2%
Debiti verso fornitori	(28.534)	(21.712)	(6.822)	31,4%
Debiti tributari	(5.736)	(6.211)	475	-7,6%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(3.954)	(2.312)	(1.642)	71,0%
Totale capitale circolante netto	**16.681**	**23.591**	**(6.910)**	**-29,3%**

La posizione finanziaria netta è positiva per 12.027 mila Euro, in miglioramento di 8.516 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 quando era stata pari a 3.511 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2016 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	
Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351	n.s.
Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987	-92,5%
Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)	-96,7%
Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**	**93,2%**
Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111	9,3%
Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175	-75,4%
Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855	-97,9%
Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**	**n.s.**
Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***3.511***	***8.516***	**n.s.**

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	9.719	100,0%	1.736	100,0%	7.983	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**9.719**	**100,0%**	**1.736**	**100,0%**	**7.983**	**n.s.**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.526)	-26,0%	(468)	-27,0%	(2.058)	n.s.
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**	**(2.526)**	**-26,0%**	**(468)**	**-27,0%**	**(2.058)**	**n.s.**
9	**Utile lordo (3+8)**	**7.193**	**74,0%**	**1.268**	**73,1%**	**5.925**	**n.s.**
10	Altri ricavi	894	9,2%	4.374	252,0%	(3.480)	-79,6%
11	Costi per servizi	(425)	-4,4%	(342)	-19,7%	(83)	24,2%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(95)	-5,5%	95	n.s.
13	Costi del personale	(4.935)	-50,8%	(5.333)	-307,3%	398	-7,5%
14	Altri costi operativi	(142)	-1,5%	(122)	-7,1%	(20)	15,7%
15	**Totale costi operativi**	**(5.502)**	**-56,6%**	**(5.892)**	**-339,5%**	**390**	**-6,6%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**2.585**	**26,6%**	**(250)**	**-14,4%**	**2.835**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(594)	-6,1%	(601)	-34,6%	7	-1,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(16)	-0,9%	16	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(594)**	**-6,1%**	**(617)**	**-35,5%**	**23**	**-3,7%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**1.991**	**20,5%**	**(867)**	**-49,9%**	**2.857**	**n.s.**

Il settore operativo è costituito dalle attività svolte dalla controllata americana Pipeworks Inc..

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono relativi a contratti di sviluppo che la controllata ha stipulato con clienti esterni al Gruppo mentre i ricavi costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo sui videogiochi per conto delle società del Gruppo vengono classificati tra gli altri ricavi, al netto dei margini realizzati infragruppo.

La focalizzazione delle attività della controllata americana Pipeworks quasi esclusivamente su commesse per clienti esterni al Gruppo ha permesso di aumentare in maniera significativa i ricavi del settore operativo Sviluppo che passano dai 1.736 mila Euro realizzati nel passato esercizio ai 9.719 mila Euro

realizzati al 30 giugno 2017. Nel corso del periodo infatti la Pipeworks Inc. ha svolto per il Gruppo attività di quality assurance, le attività di live support per il videogioco Prominence Poker e lo sviluppo del videogioco Terraria 1.3.

L'incremento della voce acquisto servizi destinati alla rivendita è da leggersi nel contesto di un maggior utilizzo di risorse professionali specializzate esterne a fronte dell'incremento di attività del periodo.

La riduzione degli altri ricavi per 3.480 mila Euro è da leggersi nel contesto di una significativa riduzione delle commesse intercompany.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 4.935 mila Euro in diminuzione del 7,5% rispetto ai 5.333 mila Euro al 30 giugno 2016.

Gli ammortamenti sono relativi per 156 mila Euro alle immobilizzazioni immateriali e per 438 mila Euro all'ammortamento dei contratti di sviluppo a seguito dell'allocazione del plusvalore iscritto in sede di acquisizione della controllata.

Il settore operativo ha registrato un margine operativo netto positivo per 1.991 mila Euro contro il margine negativo di 867 mila Euro del passato esercizio.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**%**	**30 giugno 2016**	**%**	**Variazioni**	
	Totale attività non correnti	**1.651**	**17,0%**	**6.007**	**346,0%**	**(4.356)**	**-72,5%**
	Totale passività non correnti	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	2.286		207		2.079	n.s.
12	Crediti tributari	0		0		0	n.s.
13	Altre attività correnti	63		49		13	26,7%
14	Debiti verso fornitori	(1.094)		(58)		(1.036)	n.s.
15	Debiti tributari	(1.105)		0		(1.105)	n.s.
17	Altre passività correnti	(640)		(630)		(10)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	(490)	**-5,0%**	**(432)**	**-24,9%**	**(58)**	**n.s.**
	Ricavi lordi Sviluppo	**9.719**		**1.736**		**7.983**	**n.s.**

Le attività non correnti sono principalmente composte dalle commesse interne sviluppate dalla Pipeworks Inc. per conto delle società del Gruppo al netto degli utilizzi dell'esercizio.

Il dettaglio delle immobilizzazioni è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Commesse interne di lavorazione	1.139	4.839	(3.700)
Contratti in essere	73	511	(438)
Software	18	31	(13)
Immobilizzazioni materiali	201	264	(63)
Imposte differite attive	220	362	(142)
Totale attività non correnti	**1.651**	**6.007**	**(4.356)**

Il dettaglio delle commesse interne di lavorazione suddiviso per commessa è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Terraria 1.3	1.076	0	1.076
Prominence Poker	0	3.141	(3.141)
Galapagos	0	596	(596)
Superfight	0	769	(769)
Altri	63	333	(270)
Totale commesse interne di lavorazione	**1.139**	**4.839**	**(3.700)**

Il Gruppo ha iscritto tra le attività immateriali la differenza tra il valore di acquisto della partecipazione ed il patrimonio netto alla data di acquisizione, allocato al valore dei contratti in essere con clienti terzi ed ammortizzato su base triennale e pari al termine dell'esercizio a 73 mila Euro.

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	105.618	104,7%	83.204	102,0%	22.414	26,9%
2	Rettifiche ricavi	(4.726)	-4,7%	(1.648)	-2,0%	(3.078)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**100.892**	**100,0%**	**81.556**	**100,0%**	**19.336**	**23,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(18.687)	-18,5%	(8.135)	-10,0%	(10.552)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.337)	-3,3%	(3.610)	-4,4%	273	-7,6%
6	Royalties	(36.648)	-36,3%	(20.975)	-25,7%	(15.673)	74,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	367	0,4%	(721)	-0,9%	1.088	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(58.305)**	**-57,8%**	**(33.441)**	**-41,0%**	**(24.864)**	**74,4%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**42.587**	**42,2%**	**48.115**	**59,0%**	**(5.528)**	**-11,5%**
10	Altri ricavi	200	0,2%	186	0,2%	14	7,5%
11	Costi per servizi	(7.528)	-7,5%	(6.191)	-7,6%	(1.337)	21,6%
12	Affitti e locazioni	(606)	-0,6%	(596)	-0,7%	(10)	1,7%
13	Costi del personale	(7.650)	-7,6%	(6.591)	-8,1%	(1.059)	16,1%
14	Altri costi operativi	(591)	-0,6%	(445)	-0,5%	(146)	32,9%
15	**Totale costi operativi**	**(16.375)**	**-16,2%**	**(13.823)**	**-16,9%**	**(2.552)**	**18,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**26.412**	**26,2%**	**34.478**	**42,3%**	**(8.066)**	**-23,4%**
17	Ammortamenti	(3.667)	-3,6%	(1.216)	-1,5%	(2.451)	n.s.
18	Accantonamenti	(854)	-0,8%	0	0,0%	(854)	0,0%
19	Svalutazione di attività	(882)	-0,9%	0	0,0%	(882)	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**	**(5.403)**	**-5,4%**	**(1.216)**	**-1,5%**	**(4.187)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**21.009**	**20,8%**	**33.262**	**40,8%**	**(12.253)**	**-36,8%**

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 105.618 mila Euro, in crescita del 26,9% per 22.414 Euro rispetto a 83.204 Euro registrati al 30 giugno 2016. I ricavi al 30 giugno 2016 avevano beneficiato della vendita dei diritti relativi di PAYDAY 2 per 26.832 mila Euro, mentre i ricavi al 30 giugno 2017 hanno beneficiato della retrocessione dei diritti di distribuzione del videogioco Rocket League.

I ricavi realizzati per videogioco sono dettagliati di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Rocket League	37.348	5.833	31.515
Terraria	12.828	19.113	(6.285)
Assetto Corsa	12.584	0	12.584
PAYDAY 2	12.372	15.741	(3.369)
Portal Knights	6.777	1.264	5.513
Abzu	5.425	0	5.425
Sniper Elite V3	5.859	8.260	(2.401)
How to Survive	2.485	1.583	902
Brothers	1.203	2.312	(1.109)
Altri prodotti	8.737	2.266	6.471
Cessione diritti PAYDAY 2	0	26.832	(26.832)
Totale ricavi lordi Premium Games	**105.618**	**83.204**	**22.414**

Il prodotto che ha generato i maggiori volumi nel corso dell'esercizio è stato Rocket League nelle versioni *retail* per le piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One, che ha prodotto ricavi per 37.348 mila Euro comprensive del provento per la risoluzione anticipata del contratto di distribuzione retail. Il videogioco, lanciato nel corso del mese di giugno 2016, è rimasto costantemente nelle classifiche di vendita internazionali per tutto il periodo.

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nell'esercizio, Assetto Corsa per 12.584 mila Euro e Abzu per 5.425 mila Euro. Portal Knights, ideato e creato internamente, la cui proprietà intellettuale è interamente posseduta dal Gruppo, già disponibile nella sola versione per PC sul marketplace Steam in una versione preliminare denominata "Early Access" è stato lanciato nella versione definitiva del videogioco per PC, insieme alle nuovissime versioni per console, nel corso del quarto trimestre dell'esercizio ed ha generato ricavi per 6.777 mila Euro.

I videogiochi che hanno rappresentato la quota più significativa dei ricavi del Gruppo negli ultimi esercizi, ovvero PAYDAY 2 e Terraria, hanno continuato a generare ricavi significativi nel periodo, rispettivamente per 12.372 mila Euro e 12.828 mila Euro, nonostante siano ormai trascorsi anni dal loro lancio sul mercato, a dimostrazione del lunghissimo ciclo di vita che i prodotti possono ora vantare a seguito della digitalizzazione del mercato.

In linea con il positivo andamento del videogioco Rocket league, di cui il Gruppo ha detenuto i diritti di edizione della sola versione *retail*, i ricavi da distribuzione *retail* hanno rappresentato il canale distributivo che presenta le migliori performance nel periodo. Il dettaglio dei ricavi suddivisi per canale distributivo e confrontati con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	65.376	23.477	41.899	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	35.226	30.962	4.264	13,8%
Ricavi da sublicensing	5.016	1.933	3.083	n.s.
Cessione diritti PAYDAY 2	0	26.832	(26.832)	n.s.
Totale ricavi Premium Games	**105.618**	**83.204**	**22.414**	**26,9%**

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2017 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2017**	**Variazioni**	
Sony Playstation Network	13.783	7.993	5.790	72,4%
Microsoft Xbox Live	9.629	8.193	1.436	17,5%
Steam	7.478	8.947	(1.469)	-16,4%
I Tunes	1.746	2.739	(993)	-36,3%
Google	927	1.193	(266)	-22,3%
Altri Marketplace	1.663	1.897	(234)	-12,3%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**35.226**	**30.962**	**4.264**	**13,8%**

I ricavi da sublicensing crescono in misura significativa di 3.083 mila Euro e sono il risultato della cessione dei diritti di sfruttamento del videogioco Terraria per il territorio cinese e della recente cessione dei diritti per alcuni videogiochi, tra cui Terraria e PAYDAY 2, sulla piattaforma Microsoft Game Pass.

Le rettifiche ricavi si incrementano da 1.648 mila Euro a 4.726 mila Euro al 30 giugno 2017. La voce comprende la stima di note credito che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela nel prossimo futuro per prodotti rimasti invenduti. La percentuale di tale voce rispetto ai ricavi da distribuzione *retail* è stata pari al 4,7%, in linea con quelli che sono i trend di mercato specie a seguito di lanci di nuovi prodotti. La crescita dei ricavi netti del settore operativo è pari al 23,7%.

Il significativo incremento dei costi per royalty, pari a 15.673 mila Euro, in crescita del 74,7% rispetto all'esercizio precedente, è effetto del maggior peso di ricavi di prodotti che, in virtù della tipologia dei contratti siglati e per effetto dei minori rischi che il Gruppo sostiene sull'edizione di prodotti retail, presentano royalty percentuali maggiori rispetto alla media. Il costo del venduto si incrementa di 24.864 mila Euro determinando pertanto un utile lordo del settore operativo di 42.587 mila Euro rispetto a 48.115 mila Euro del 30 giugno 2016.

I costi operativi aumentano di 2.552 mila Euro, a seguito principalmente dell'aumento dei costi per servizi per 1.337 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio dei nuovi prodotti e di maggiori costi per personale di 1.337 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 26.412 mila Euro rispetto a 34.478 mila Euro del 30 giugno 2016.

I costi operativi non monetari si incrementano di 4.187 mila Euro per maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo, dell'accantonamento al fondo rischi relativamente alla verifica fiscale sulla 505 Games S.p.A e di svalutazioni di attività portando il margine operativo a 21.009 mila Euro pari al 20,8% dei ricavi netti.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	%	30 giugno 2016	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	**13.337**	**12,6%**	**3.932**	**4,7%**	**9.405**	**n.s.**
	Totale passività non correnti	**(60)**	**-0,1%**	**0**	**0,0%**	**(60)**	**n.s.**
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	7.496		7.129		367	5,2%
11	Crediti commerciali	30.062		28.786		1.276	4,4%
12	Crediti tributari	1.131		655		477	72,9%
13	Altre attività correnti	1.241		3.949		(2.708)	-68,6%
14	Debiti verso fornitori	(22.593)		(17.933)		(4.661)	n.s.
15	Debiti tributari	(3.869)		(2.191)		(1.679)	76,6%
16	Fondi correnti	(854)		0		(854)	n.s.
17	Altre passività correnti	(320)		(186)		(134)	72,3%
	Totale capitale circolante netto	**12.294**	**11,6%**	**20.209**	**24,3%**	**(7.915)**	**-39,2%**
	Ricavi lordi Premium Games	**105.618**		**83.204**		**22.414**	**26,9%**

L'aumento dei ricavi e la diminuzione del capitale circolante netto rispetto all'esercizio scorso ha determinato un decremento del rapporto tra l'attivo circolante in relazione ai ricavi totali del settore operativo.

Il dettaglio delle attività non correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Immobili impianti e macchinari	922	1.009	(87)
Concessioni	6.020	774	5.246
Immobilizzazioni in corso	1.237	0	1.237
Marchio Assetto Corsa	3.099	0	3.099
Altri marchi	332	45	287
Crediti e altre attività non correnti	185	192	(7)
Imposte anticipate	1.542	1.508	34
Totale attività non correnti	**13.337**	**3.932**	**9.405**

L'incremento delle concessioni è dovuta alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuale del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato. Tali videogiochi al 30 giugno 2016 era classificati tra i crediti commerciali.

La voce Marchio Assetto Corsa è data la differenza tra il prezzo di acquisto pagato dalla Digital Bros S.p.A. e il patrimonio netto della società al 15 marzo 2017, data di primo consolidamento.

I crediti commerciali sono composti sia da crediti derivanti dalle vendite realizzate verso clienti che dai crediti per licenze d'uso videogames. Tali crediti rappresentano gli anticipi erogati a sviluppatori di videogiochi per licenze non ancora sfruttate parzialmente e/o totalmente e che si prevede verranno utilizzate a partire dal prossimo esercizio.

I crediti commerciali sono così suddivisi:

Tipologia	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Crediti verso clienti	11.872	10.307	1.565
Crediti per licenze d'uso videogiochi	18.190	18.479	(289)
Totale crediti commerciali	**30.062**	**28.786**	**1.276**

L'incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori royalty dovute agli sviluppatori di videogiochi a seguito delle maggiori vendite.

Le altre attività correnti includono principalmente gli importi pagati in anticipo ai fornitori che effettuano le attività di localizzazione, programmazione, rating e quality assurance e che vengono riflessi a conto economico al momento dell'uscita del videogioco sul mercato. Il decremento degli anticipi è effetto principalmente della diminuzione degli anticipi per le attività di programmazione del videogioco PAYDAY 2 per 1.206 mila Euro e del videogioco Family Guy per 986 mila Euro.

I maggiori debiti tributari sono relativi soprattutto alle controllate Games US Inc. e 505 Games Ltd. per effetto del maggior imponibile fiscale realizzato.

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

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	7.736	100,0%	5.275	100,0%	2.461	46,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**7.736**	**100,0%**	**5.275**	**100,0%**	**2.461**	**46,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.759)	-35,7%	(1.236)	-23,4%	(1.523)	n.s.
6	Royalties	(382)	-4,9%	(2.767)	-52,5%	2.385	-86,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(3.141)**	**-40,6%**	**(4.003)**	**-75,9%**	**862**	**-21,5%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.595**	**59,4%**	**1.272**	**24,1%**	**3.323**	**n.s.**
10	Altri ricavi	823	10,6%	858	16,3%	(35)	-4,1%
11	Costi per servizi	(1.001)	-12,9%	(779)	-14,8%	(222)	28,5%
12	Affitti e locazioni	(62)	-0,8%	(65)	-1,2%	3	-5,4%
13	Costi del personale	(4.127)	-53,3%	(2.958)	-56,1%	(1.169)	39,5%
14	Altri costi operativi	(73)	-0,9%	(93)	-1,8%	20	-21,1%
15	**Totale costi operativi**	**(5.263)**	**-68,0%**	**(3.895)**	**-73,8%**	**(1.368)**	**35,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**155**	**2,0%**	**(1.765)**	**-33,5%**	**1.920**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(2.584)	-33,4%	(1.330)	-25,2%	(1.254)	94,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(158)	-2,0%	(425)	-8,1%	267	-62,7%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	588	11,1%	(588)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(2.742)**	**-35,4%**	**(1.167)**	**-22,1%**	**(1.575)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(2.587)**	**-33,4%**	**(2.932)**	**-55,6%**	**345**	**-11,7%**

La crescita percentuale dei ricavi del settore operativo Free to Play è stata significativa, si sono infatti incrementati del 46,7% dai 5.275 mila Euro registrati nel precedente esercizio a 7.736 mila Euro al 30 giugno 2017. Il settore operativo ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti come Hawken e Prominence Poker, anche se il videogioco con le migliori performance è stato Gems of War che, lanciato nel novembre 2014, ha realizzato nel periodo ricavi per 3.516 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi del periodo confrontato l'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Gems of War	3.516	1.622	1.894
Battle Islands	1.103	2.478	(1.375)
Prominence Poker	1.060	0	1.060
Battle Ages	1.032	572	460
Hawken	625	0	625
Altri prodotti	400	603	(203)
Totale ricavi Free to Play	**7.736**	**5.275**	**2.461**

I videogiochi Battle Ages e Battle Islands, sviluppati dalla controllata DR Studios Ltd., hanno contribuito ai ricavi dell'esercizio rispettivamente per 1.032 mila Euro e 1.103 mila Euro.

L'impatto sui ricavi del periodo derivanti dai due giochi lanciati nel periodo, Prominence Poker e Hawken sono stati pari rispettivamente a 1.060 mila Euro e 625 mila Euro. Per il secondo in particolare, viste le potenzialità che il videogioco si ritiene possa avere, si è provveduto a costituire una nuova unità organizzativa, la Hawken Entertainment Inc., attraverso la quale sono stati acquistati i diritti di sfruttamento della proprietà intellettuale Hawken. La controllata ha svolto attività di live support del gioco e ha svolto le fasi propedeutiche alla realizzazione della nuova versione del gioco.

Il costo del venduto è formato esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi sono stati pari a 2.759 mila Euro nel periodo e sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance insieme ai costi sostenuti per i servizi di live support. Il dettaglio dei costi per servizi per tipologia è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Live support	1.399	608	791
Quality assurance	183	348	(165)
Hosting	892	238	654
Altro	285	43	242
Totale	**2.759**	**1.237**	**1.522**

L'incremento dei costi di live support è relativo all'attività effettuata sui videogiochi Gems of War e Hawken.

Il significativo incremento dei costi di hosting è legato ai maggiori fabbisogni che i due giochi di recente lancio necessitano in termini di capacità di server di gioco da mettere a disposizione dei giocatori.

La capitalizzazione dei costi interni sostenuti per lo sviluppo del gioco nel periodo è stata registrata negli altri ricavi.

I costi operativi sono rappresentati principalmente dai costi pubblicitari sostenuti per l'acquisizione di nuovi giocatori e dai costi del personale. I primi sono aumentati nel periodo di 222 mila Euro mentre i secondi sono cresciuti di 1.169 mila Euro, pari al 39,5%, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente in linea con l'incremento del numero di persone operanti nel settore operativo ed anche per effetto delle nuove professionalità della neocostituita Hawken Entertainment Inc..

Gli ammortamenti si incrementano di 1.254 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	593	795	(202)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	1.961	484	1.477
Ammortamento immobilizzazioni materiali	30	51	(21)
Totale	**2.584**	**1.330**	**1.254**

La crescita degli ammortamenti delle immobilizzazioni immateriali è avvenuta a seguito della messa in produzione del videogioco Battle Ages nella seconda metà del passato esercizio e di Prominence Poker e Hawken nel corso del primo trimestre dell'esercizio corrente.

La perdita operativa nel periodo è pari a 2.587 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 2.932 mila Euro registrata al 30 giugno 2016.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	%	30 giugno 2016	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	**6.251**	**80,8%**	**2.769**	**52,5%**	**3.482**	**125,8%**
	Totale passività non correnti	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**n.s.**
	Capitale circolante netto						
11	Crediti commerciali	1.071		2.252		(1.181)	-52,5%
12	Crediti tributari	566		620		(54)	-8,7%
13	Altre attività correnti	905		358		547	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(978)		(1.224)		246	-20,1%
15	Debiti tributari	(77)		(28)		(49)	n.s.
17	Altre passività correnti	(57)		(36)		(21)	60,0%
	Totale capitale circolante netto	**1.430**	**18,5%**	**1.942**	**36,8%**	**(512)**	**-26,4%**
	Ricavi lordi Free to Play	**7.736**		**5.276**		**2.460**	**46,6%**

Il dettaglio delle attività non correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Immobili impianti e macchinari	15	30	(15)
Concessioni	5.554	2.686	2.868
Immobilizzazioni in corso	291	0	291
Crediti e altre attività non correnti	5	0	5
Imposte anticipate	386	53	333
Totale attività non correnti	**6.251**	**2.769**	**3.482**

Le attività non correnti sono principalmente formate dalle concessioni per i giochi acquisiti dalla 505 Mobile S.r.l. e dalle commesse sviluppate internamente dalla DR Studios Ltd. e dalla Pipeworks S.r.l..

L'incremento delle concessioni è dovuta sia alle commesse sviluppate nell'esercizio sia alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuale del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato. Tali videogiochi al 30 giugno 2016 era classificati tra i crediti commerciali.

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

I crediti commerciali rappresentano una componente significativa del totale del capitale circolante netto e sono così suddivisi:

Tipologia	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Crediti verso clienti	955	966	(11)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	116	1.286	(1.170)
Totale crediti commerciali	**1.071**	**2.252**	**(1.181)**

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	18.464	111,1%	19.231	107,1%	(767)	-4,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.851)	-11,1%	(1.273)	-7,1%	(578)	45,4%
3	**Totale ricavi netti**	**16.613**	**100,0%**	**17.958**	**100,0%**	**(1.345)**	**-7,5%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.519)	-75,4%	(13.058)	-72,7%	539	-4,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(734)	-4,4%	(131)	-0,7%	(603)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	515	3,1%	(227)	-1,3%	742	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(12.738)**	**-76,7%**	**(13.416)**	**-74,7%**	**678**	**-5,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**3.875**	**23,3%**	**4.542**	**25,3%**	**(667)**	**-14,7%**
10	Altri ricavi	42	0,3%	68	0,4%	(26)	-38,2%
11	Costi per servizi	(1.554)	-9,4%	(1.981)	-11,0%	427	-21,6%
12	Affitti e locazioni	(44)	-0,3%	(58)	-0,3%	14	-24,7%
13	Costi del personale	(1.549)	-9,3%	(1.646)	-9,2%	97	-5,9%
14	Altri costi operativi	(205)	-1,2%	(220)	-1,2%	15	-7,0%
15	**Totale costi operativi**	**(3.352)**	**-20,2%**	**(3.905)**	**-21,7%**	**553**	**-14,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**565**	**3,4%**	**705**	**3,9%**	**(140)**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(261)	-1,6%	(179)	-1,0%	(82)	45,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(420)	-2,5%	(639)	-3,6%	219	-34,2%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(681)**	**-4,1%**	**(818)**	**-4,6%**	**137**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(116)**	**-0,7%**	**(113)**	**-0,6%**	**(3)**	**n.s.**

Il decremento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione di videogiochi. Nel corso del corrispondente periodo del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare infatti del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid. I ricavi delle carte collezionabili sono invece in crescita del 21,1%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	
Distribuzione videogiochi per console	10.562	12.522	(1.960)	-15,7%
Distribuzione videogiochi per PC	667	477	190	39,9%
Distribuzione carte collezionabili	6.760	5.581	1.179	21,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	499	690	(191)	-27,7%
Sconti finanziari	(24)	(39)	15	-38,2%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	**18.464**	**19.231**	**(767)**	**-4,0%**

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	240.138	7.488	188.969	6.873	27,1%	9,0%
Sony Playstation 3	43.315	998	136.761	2.810	-68,3%	-64,5%
Microsoft Xbox One	41.797	1.336	36.974	1.238	13,0%	7,9%
Microsoft Xbox 360	28.884	456	69.231	1.244	-58,3%	-63,4%
Altre console	33.667	284	40.521	357	-16,9%	-20,4%
Totale ricavi console	**387.801**	**10.562**	**472.456**	**12.522**	**-17,9%**	**-15,7%**

In linea con il ciclo di vita delle console i ricavi totali realizzati sono stati in calo di 1.960 mila Euro, ma con ricavi per nuove piattaforme Sony Playstation 4 e Microsoft XboX One in crescita rispettivamente del 9,0% e del 7,9%, mentre il calo delle console ormai in fase di avanzata maturità sono piuttosto consistenti e pari al 64,5% per la console Sony Playstation 3 e 63,4% per la Microsoft XboX 360.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un incremento di 1.179 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 16.613 mila Euro, in diminuzione del 7,5% rispetto all'esercizio precedente.

Il costo del venduto si è ridotto del 5,1%, determinando un utile lordo del settore operativo pari a 3.875 mila Euro rispetto a 4.542 mila Euro dello scorso esercizio.

I costi operativi sono diminuiti del 14,1%, pari a 553 mila Euro. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 427 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 97 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 137 mila Euro principalmente per effetto dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti, per tenere in considerazione la potenziale perdita derivante dalla difficile recuperabilità di alcune posizioni creditizie nei confronti dei clienti.

La perdita operativa del settore operativo è sostanzialmente in linea con quella registrata nello scorso esercizio, passando da 113 mila Euro realizzati al 30 giugno 2016 a 116 mila Euro realizzati al termine del periodo corrente.

Le attività e passività allocabili al segmento Distribuzione Italia sono:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	%	30 giugno 2016	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	**3.422**	**18,5%**	**3.409**	**17,7%**	**13**	**0,4%**
	Totale passività non correnti	**(496)**	**2,7%**	**(531)**	**2,8%**	**36**	**-6,7%**
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	5.319		4.804		515	10,7%
11	Crediti commerciali	3.339		3.595		(255)	-7,1%
12	Crediti tributari	353		741		(388)	-52,3%
13	Altre attività correnti	539		312		227	72,8%
14	Debiti verso fornitori	(1.981)		(1.669)		(312)	18,7%
15	Debiti tributari	(167)		(155)		(11)	7,3%
17	Altre passività correnti	(896)		(797)		(99)	12,4%
	Totale capitale circolante netto	**6.506**	**35,2%**	**6.831**	**35,5%**	**(325)**	**-4,8%**
	Ricavi lordi Distribuzione Italia	**18.464**		**19.231**		**(767)**	**-4,0%**

In riduzione il capitale circolante netto in linea con l'andamento dei ricavi, le leggera crescita delle rimanenze è data dall'incremento delle rimanenze di carte Yu-gi-Oh! per fare fronte alla distribuzione in edicola che il Gruppo ha cominciato ad effettuare a partire dal corrente esercizio.

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

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	863	204,1%	746	108,2%	117	15,7%
2	Rettifiche ricavi	(440)	-104,1%	(56)	-8,2%	(384)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**423**	**100,0%**	**690**	**100,0%**	**(267)**	**-38,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(177)	-42,0%	(135)	-19,6%	(42)	31,0%
6	Royalties	(72)	-16,9%	(109)	-15,8%	37	-34,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	-0,1%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(249)**	**-58,9%**	**(244)**	**-35,4%**	**(5)**	**2,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**174**	**41,1%**	**446**	**64,6%**	**(272)**	**-61,0%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	228	33,0%	(228)	n.s.
11	Costi per servizi	(1.020)	-241,2%	(2.849)	-412,9%	1.829	-64,2%
12	Affitti e locazioni	(18)	-4,2%	(20)	-2,9%	2	-10,7%
13	Costi del personale	(883)	-208,9%	(647)	-93,8%	(236)	36,5%
14	Altri costi operativi	(49)	-11,6%	(73)	-10,5%	24	-32,5%
15	**Totale costi operativi**	**(1.970)**	**-465,8%**	**(3.589)**	**-520,2%**	**1.619**	**-45,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(1.796)**	**-424,7%**	**(2.915)**	**-422,6%**	**1.119**	**-38,4%**
17	Ammortamenti	(379)	-89,7%	(275)	-39,8%	(104)	38,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(379)**	**-89,7%**	**(275)**	**-39,8%**	**(104)**	**38,2%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(2.175)**	**-514,1%**	**(3.190)**	**-462,4%**	**1.015**	**-31,8%**

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 863 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi di specializzazione organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

Le rettifiche ricavi sono rappresentate dalle imposte che vengono versate a fronte dei ricavi realizzati dai portali www.gameplaza.it e www.fantasfida.it e dagli importi riconosciuti come bonus ai giocatori di Fantasfida.

I costi operativi si decrementano di 1.619 mila Euro da 3.589 mila Euro a 1.970 mila Euro per effetto delle minori spese sostenute per il lancio di Fantasfida sul mercato italiano che nel corso del passato esercizio era state pari a 2.291 mila Euro.

Il margine operativo è stato negativo per 1.796 mila Euro rispetto al margine negativo di 2.915 mila Euro registrato al 30 giugno 2016, in miglioramento di 1.119 mila Euro.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	%	30 giugno 2016	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	**1.016**	**117,7%**	**1.281**	**171,7%**	**(264)**	**-20,7%**
	Totale passività non correnti	**(68)**	**7,8%**	**(34)**	**4,5%**	**(34)**	**n.s.**
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	0,0%
11	Crediti commerciali	5		0		5	n.s.
12	Crediti tributari	14		3		11	n.s.
13	Altre attività correnti	164		128		35	27,5%
14	Debiti verso fornitori	(184)		(383)		200	n.s.
15	Debiti tributari	(45)		(21)		(24)	n.s.
17	Altre passività correnti	(651)		(660)		9	n.s.
	Totale capitale circolante netto	**(697)**	**-80,7%**	**(933)**	**-125,1%**	**236**	**-25,3%**
	Ricavi lordi Altre Attività	**863**		**746**		**117**	**15,7%**

Le attività non correnti sono costituite per 493 mila Euro dagli investimenti sostenuti dalla Game Network S.r.l. relativamente al lancio di Fantasfida e ammortizzati in tre anni, per 220 mila Euro ai depositi cauzionali relativamente alle attività disciplinate dall'AAMS e per il residuo da imposte anticipate e impianti e macchinari.

Le altre passività correnti includono i debiti verso il personale per gli accantonamenti delle mensilità aggiuntive, delle ferie e dei permessi della Game Network S.r.l. e la quota dei canoni di iscrizione ai corsi di formazione già incassati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l., ma di competenza del prossimo esercizio.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**0**	**0,0%**	**(0)**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.614)	0,0%	(1.283)	0,0%	(331)	25,7%
12	Affitti e locazioni	(746)	0,0%	(721)	0,0%	(25)	3,5%
13	Costi del personale	(3.325)	0,0%	(2.686)	0,0%	(639)	23,8%
14	Altri costi operativi	(938)	0,0%	(468)	0,0%	(470)	n.s.
15	**Totale costi operativi**	**(6.623)**	**0,0%**	**(5.158)**	**0,0%**	**(1.465)**	**28,4%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(6.623)**	**0,0%**	**(5.158)**	**0,0%**	**(1.465)**	**28,4%**
17	Ammortamenti	(229)	0,0%	(187)	0,0%	(42)	22,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(193)	0,0%	0	0,0%	(193)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(422)**	**0,0%**	**(187)**	**0,0%**	**(235)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.045)**	**0,0%**	**(5.345)**	**0,0%**	**(1.700)**	**31,8%**

I costi operativi sono stati pari a 6.623 mila Euro, in aumento di 1.465 mila Euro rispetto al passato esercizio. L'incremento è dovuto principalmente a maggiori costi del personale per 371 mila Euro legati al piano di stock option deliberato nel corso dell'esercizio, alle commissioni sostenute dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla compravendita delle azioni Starbreeze avvenuta nel corso del periodo pari a 516 mila Euro, nonché alle spese professionali sostenute per le attività relative alla predisposizione del piano di incentivazione azionaria ed all'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l. per 134 mila Euro.

Gli ammortamenti si incrementano di 42 mila Euro per effetto dell'ammortamento dell'immobile di Eugene, sede della controllata Pipeworks Inc., e dell'ammortamento degli investimenti sostenuti dal Gruppo per i sistemi gestionali effettuati nella seconda parte dello scorso esercizio. Le svalutazioni di attività sono state effettuate sulle partecipazioni nelle società collegate Cityglance S.r.l. e Ebook&Kids S.r.l. rispettivamente per 44 mila Euro e 149 mila Euro.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.593	2.721	(128)	-4,7%
3	Immobilizzazioni immateriali	367	399	(32)	-8,0%
4	Partecipazioni	1.345	898	447	49,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	639	635	4	0,7%
6	Imposte anticipate	69	12	57	n.s.
	Totale attività non correnti	**5.013**	**4.665**	**348**	**7,4%**
	Passività non correnti	**0**	**(252)**	**252**	**n.s.**
	Capitale circolante netto	**(2.362)**	**(4.025)**	**1.663**	**-41,3%**

La diminuzione della voce immobili è relativa all'ammortamento da parte della controllata 133 West Broadway dell'immobile a Eugene, Oregon.

La diminuzione delle passività correnti è conseguenza della classificazione nei debiti del capitale circolante della retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017.

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 che svolgono la distribuzione sui mercati locali.

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

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

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

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

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

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

La Hawken Entertainment Inc. ha effettuato attività di live support per il videogioco Hawken a favore della 505 Games S.p.A..

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 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..

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 12.

Operazioni atipiche

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

9. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2017 non risulta titolare di azioni proprie avendo venduto nel corso dell'esercizio le 130.247 azioni proprie possedute al 30 giugno 2016.

10. ATTIVITÁ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 383 mila Euro ed attività di sviluppo per 4.726 mila Euro. Al 30 giugno 2016 erano state rispettivamente 66 mila Euro e 5.051 mila Euro.

Le attività di ricerca sono relative alle fasi propedeutiche di ideazione di nuovi videogiochi e vengono svolte dalle controllate Pipeworks Inc., DR Studios Ltd. e Kunos Simulazioni S.r.l., che realizzano anche le eventuali attività di sviluppo successive alla fase di ricerca.

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

Il Gruppo ha realizzato un processo di identificazione dei rischi che coinvolge il Consiglio di amministrazione e le strutture organizzative di primo livello in riunioni di coordinamento che si tengono periodicamente durante l'anno. La sintesi di tale lavoro è riprodotta in una matrice dei rischi che viene predisposta e revisionata in via continuativa dall'amministratore designato al controllo che prende parte alle riunioni di coordinamento. Le schede ripartite per singolo rischio descrivono la natura del rischio, il grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, i fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare il rischio e l'assegnazione del grado di rischio netto. Nella preparazione l'amministratore esecutivo viene assistito dal Comitato di controllo e rischi.

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

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene valutata congiuntamente dai due amministratori delegati e dall'amministratore designato al controllo e viene aggiornata dal Consiglio di amministrazione almeno una volta all'anno.

I rischi possono essere riassunti in due tipologie: rischi operativi e rischi di informativa finanziaria.

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

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

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

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo. Tra questi la popolarità dei personaggi e degli sport, le piattaforme su cui i videogiocatori giocano, i cambiamenti nella demografia dei consumi, la popolarità di altre forme di entertainment. L'eventuale incapacità del Gruppo di incontrare le preferenze dei consumatori ed assecondarne i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione. Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata dal Gruppo che opera un'accurata analisi dei conti economici di prodotto, anche attraverso opportune analisi di mercato, che viene svolta in via continuativa anche durante le fasi di sviluppo del videogioco.

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

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

Rischio di obsolescenza dei prodotti

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

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

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

Rischio di dipendenza da personale chiave

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

Il Gruppo è dotato di dirigenti (Presidente, Amministratore Delegato e CFO), in possesso di una pluriennale esperienza nel settore e aventi un ruolo determinante nella gestione dell'attività del Gruppo. L'eventuale perdita delle prestazioni delle suddette figure senza un'adeguata sostituzione, potrebbe avere effetti negativi sui risultati economici e finanziari del Gruppo, ma in particolare nel processo di comprensione, apprezzamento e monitoraggio dei rischi. Il management ritiene, in ogni caso, che il Gruppo sia dotato di una struttura operativa e dirigenziale capace di assicurare continuità nella gestione degli affari sociali.

Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Contratti di strumenti derivati
- Strumenti finanziari detenuti per il trading.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo. Le politiche di utilizzo degli strumenti finanziari compresi i contratti di strumenti derivati e gli strumenti finanziari detenuti per il trading sono descritti nelle Note illustrative.

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2017 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	2.650	0	2.650
Finanziamenti all'importazione	21.000	0	21.000
Anticipo fatture e ricevute s.b.f.	18.567	0	18.567
Factor	15.280	218	15.062
Crediti di firma	1.000	0	1.000
Totale	**58.497**	**218**	**58.279**

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

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

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di cambio
- rischio di credito.

Rischio di tasso di interesse

L'esposizione degli strumenti finanziari del Gruppo alle variazioni dei tassi di interesse è marginale per quanto riguarda gli strumenti finanziari a medio e lungo termine che sono stati stipulati a tasso fisso oppure resi a tasso fisso con opportuni contratti derivati.
Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse. Tali rischi sono mitigati da:

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

Rischio di liquidità

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

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

Le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio sono la gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito, la disponibilità di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza ed il monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

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

Rischi di tasso di cambio

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

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

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

Rischi di credito

Per i clienti italiani il Gruppo opera esclusivamente con clienti noti. Nel caso di clienti per i quali non ha necessarie informazioni adotta una politica di vendita con pagamento anticipato e/o a vista che permette di limitare i rischi di perdite su crediti.

Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato prima delle spedizioni da effettuare da parte del direzione finanziaria. Il Gruppo ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che copre una percentuale significativa dei clienti.

Tutte le controllate estere hanno stipulato un'opportuna polizza di assicurazione crediti. La politica seguita è di non eccedere mai i plafond assicurativi per ogni singolo cliente, limitando così la possibilità che eventuali situazioni di difficoltà dei clienti possano incidere negativamente sull'andamento economico.

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

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

	Utile (Perdita) di periodo		**Patrimonio netto**	
	30 giugno 2017	**30 giugno 2016**	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**4.237**	**(3.695)**	**32.704**	**28.706**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	13.887	15.622	52.132	42.364
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(29.594)	(25.201)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	1.229	2.363	2.388	2.963
Eliminazioni utili infragruppo	33	(1.073)	(1.461)	(1.489)
Dividendi	(7.108)	0	0	0
Altre rettifiche	(981)	(678)	2.605	1.005
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	**11.297**	**12.539**	**58.774**	**48.348**

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 30 giugno 2017 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2017	**30 giugno 2016**	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	1.459	1.991	1.156	1.301
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	119	372	90	171
Svalutazione (rivalutazione) Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	(1.491)	0	0	1.491
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	1.142	0	1.142	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**1.229**	**2.363**	**2.388**	**2.963**
Profitti in inventario	(156)	(80)	(364)	(208)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su commesse interne	189	(993)	(1.097)	(1.281)
Totale eliminazione utili infragruppo	**33**	**(1.073)**	**(1.461)**	**(1.489)**
Dividendi da 505 Games Ltd.	(1.108)	0	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(6.000)	0	0	0
Totale dividendi	**(7.108)**	**0**	**0**	**0**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(315)	(359)	86	401
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(318)	(319)	50	370
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.rl.. al netto del relativo effetto fiscale	(249)	0	2.235	0
Altre	(99)	0	234	234
Totale rettifiche di consolidamente	**(981)**	**(678)**	**2.605**	**1.005**

13. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 ha tra le principali condizioni economiche il riconoscimento per il Gruppo della possibilità di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari statunitensi che matureranno applicando una percentuale del 33% ai ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. In data 16 febbraio 2017, a margine dell'approvazione del bilancio, il CEO di Starbreeze ha annunciato ufficialmente che il gioco è entrato in fase di produzione senza specificare le tempistiche di rilascio sul mercato.

Alla data di chiusura dell'esercizio il Gruppo ha considerato quest'ultima componente contrattuale come un'attività potenziale, così come al termine dell'esercizio precedente.

14. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nel periodo successivo alla chiusura del periodo sono stati:

- in data 25 luglio 2017 si è concluso, con la consegna del processo verbale di constatazione, un accesso ispettivo della Guardia di Finanza – Nucleo Polizia Tributaria di Milano - avviato in data 19 ottobre 2016 sulla controllata 505 Games S.p.A., avente ad oggetto una verifica fiscale ai fini IRES e IRAP per i periodi d'imposta dal 2011, 2012, 2013 e 2014 ed ai fini delle ritenute per gli anni d'imposta 2012, 2013, 2014 e 2015. Dal processo verbale di costatazione. sono emersi distinti rilievi in materia di transfer pricing e di omessa applicazione di ritenute, per un ammontare complessivo di entità significativa, i cui profili di rischio sono stati oggetto di valutazione da parte degli Amministratori nell'ambito degli stanziamenti al fondo per rischi e oneri del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 per complessivi 854 mila Euro.

  Nella stessa data si è concluso senza che siano state ravvisate irregolarità un accesso ispettivo della Guardia di Finanza – Nucleo Polizia Tributaria di Milano - avviato in data 10 febbraio 2016 sulla Digital Bros S.p.A., avente ad oggetto una verifica fiscale ai fini IRES e IRAP per i periodi d'imposta dal 2011, 2012, 2013 e 2014 ed ai fini delle ritenute per gli anni d'imposta 2012, 2013, 2014 e 2015;

- Digital Bros S.p.A. ha venduto tutte le azioni ordinarie Starbreeze B in portafoglio al 30 giugno 2017 ad un prezzo medio di 15,24 Corone svedesi realizzando una plusvalenza di 88 mila Euro.

15. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il Gruppo lancerà nel corso dei prossimi dodici mesi prodotti Premium di interesse come, ad esempio, Bloodstained e Mars, ma il periodo sarà propedeutico alla preparazione dell'uscita delle grosse produzioni già avviate come Overkill's the Walking Dead e il prodotto della Remedy, il cui nome in codice è P7, entrambi in uscita prevista nel corso dell'esercizio al 30 giugno 2019. Proseguiranno a ritmi interessanti le vendite di prodotti ormai storici come Terraria e PAYDAY2, ma anche delle novità di quest'anno come Portal Knights e Assetto Corsa. L'attività del settore operativo sarà caratterizzata anche dall'uscita di alcuni nuovi prodotti di edizione retail come, ad esempio Raid, con le code di vendita di prodotti già pubblicati come, in particolare, Dead by Daylight senza però che le aspettative di vendita si possano avvicinare al precedente esercizio che aveva visto lo straordinario successo di Rocket League. Per effetto di ciò si prevede che il fatturato del settore operativo del Premium Games sarà temporaneamente in calo nel corso del prossimo esercizio, per poi riprendere a crescere in misura piuttosto significativa nel corso dell'esercizio successivo.

Per tutti gli altri settori operativi le aspettative sono in crescita anche in assenza del lancio di nuovi prodotti nel settore operativo Free to Play, che potrà contare sul buon andamento di Gems of War e preparerà il lancio della seconda versione del videogioco Hawken in uscita prevista nell'esercizio successivo. Tale crescita non permetterà comunque di controbilanciare a livello consolidato la momentanea perdita di ricavi del settore del Premium Games.

Sul fronte della redditività le aspettative sono identiche. Il settore del Premium Games perderà redditività in funzione delle temporanee attese di riduzione del volume d'affari, pur rappresentando ancora la parte più significativa del margine operativo previsto, e i restanti settori operativi che contribuiranno a ridurre tale impatto anche per effetto delle minori perdite attese nei settori operativi del Free to play e delle Altre attività e della riduzione di costi del settore operativo Holding.

La posizione finanziaria netta si prevede si manterrà pressoché stabile durante l'esercizio con una diminuzione nel corso del primo semestre e un successivo riallineamento ai valori attuali nella seconda metà nonostante i significativi investimenti nelle nuove produzioni Overkill's the Walking Dead e P7.

16. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2017 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2016 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	252	225	27
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	**266**	**239**	**27**

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2017 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2016 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	181	169	12
Totale dipendenti esteri	**186**	**174**	**12**

Il numero medio di dipendenti del periodo è calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese e confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente è:

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	237	208	29
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	**251**	**222**	**29**

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

Tipologia	Numero medio 2017	Numero medio 2016	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	175	154	21
Totale dipendenti esteri	**180**	**159**	**21**

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è determinato dalla crescita della struttura internazionale nei settori operativi del Premium Games e del Free to Play e dalla costituzione della Hawken Entertainment Inc. mentre l'incremento del numero dei dipendenti delle società italiane è effetto dell'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l..

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

AMBIENTE

Al 30 giugno 2017 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.

17. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

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

18. RELAZIONE SULLA REMUNERAZIONE

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

Bilancio consolidato
al 30 giugno 2017

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2017

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.619	7.032	(413)	-5,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.867	10.458	8.409	80,4%
4	Partecipazioni	1.345	898	447	49,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.052	1.056	(4)	-0,4%
6	Imposte anticipate	2.807	2.619	188	7,2%
	Totale attività non correnti	**30.690**	**22.063**	**8.627**	**39,1%**
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(545)	(529)	(16)	2,9%
8	Fondi non correnti	(79)	(36)	(43)	n.s.
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	**(624)**	**(817)**	**193**	**-23,5%**
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.815	11.933	882	7,4%
11	Crediti commerciali	36.763	34.840	1.923	5,5%
12	Crediti tributari	2.064	2.019	45	2,3%
13	Altre attività correnti	3.263	5.034	(1.771)	-35,2%
14	Debiti verso fornitori	(27.680)	(21.712)	(5.968)	27,5%
15	Debiti tributari	(5.736)	(6.211)	475	-7,6%
16	Fondi correnti	(854)	0	(854)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.954)	(2.312)	(1.642)	71,0%
	Totale capitale circolante netto	**16.681**	**23.591**	**(6.910)**	**-29,3%**
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	1,1%
19	Riserve	(19.805)	(20.804)	999	-4,8%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.265)	(22.290)	(10.975)	49,2%
	Totale patrimonio netto	**(58.774)**	**(48.348)**	**(10.426)**	**21,6%**
	Totale attività nette	***(12.027)***	***(3.511)***	***(8.516)***	**n.s.**
22	Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987	-92,5%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)	-96,7%
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**	**93,2%**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111	9,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175	-75,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855	-97,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**	**n.s.**
	Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***3.511***	***8.516***	**n.s.**

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2017

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016		Variazioni	
1	Ricavi lordi	142.400	105,2%	110.192	102,8%	32.208	29,2%
2	Rettifiche ricavi	(7.017)	-5,2%	(2.977)	-2,8%	(4.040)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**135.383**	**100,0%**	**107.215**	**100,0%**	**28.168**	**26,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(31.206)	-23,1%	(21.193)	-19,8%	(10.013)	47,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.533)	-7,0%	(5.580)	-5,2%	(3.953)	70,8%
6	Royalties	(37.102)	-27,4%	(23.851)	-22,2%	(13.251)	55,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	882	0,7%	(948)	-0,9%	1.830	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(76.959)**	**-56,8%**	**(51.572)**	**-48,1%**	**(25.387)**	**49,2%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**58.424**	**43,2%**	**55.643**	**51,9%**	**2.781**	**5,0%**
10	Altri ricavi	1.959	1,4%	5.714	5,3%	(3.755)	-65,7%
11	Costi per servizi	(13.142)	-9,7%	(13.425)	-12,5%	283	-2,1%
12	Affitti e locazioni	(1.476)	-1,1%	(1.555)	-1,5%	79	-5,0%
13	Costi del personale	(22.469)	-16,6%	(19.861)	-18,5%	(2.608)	13,1%
14	Altri costi operativi	(1.998)	-1,5%	(1.421)	-1,3%	(577)	40,6%
15	**Totale costi operativi**	**(39.085)**	**-28,9%**	**(36.262)**	**-33,8%**	**(2.823)**	**7,8%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**21.298**	**15,7%**	**25.095**	**23,4%**	**(3.797)**	**-15,1%**
17	Ammortamenti	(7.714)	-5,7%	(3.788)	-3,5%	(3.926)	n.s.
18	Accantonamenti	(854)	-0,6%	0	0,0%	(854)	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.653)	-1,2%	(1.080)	-1,0%	(573)	53,1%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	588	0,5%	(588)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(10.221)**	**-7,5%**	**(4.280)**	**-4,0%**	**(5.941)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**11.077**	**8,2%**	**20.815**	**19,4%**	**(9.738)**	**-46,8%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.772	6,5%	3.093	2,9%	5.679	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.137)	-2,3%	(5.570)	-5,2%	2.433	-43,7%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**5.635**	**4,2%**	**(2.477)**	**-2,3%**	**8.112**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**16.712**	**12,3%**	**18.338**	**17,1%**	**(1.626)**	**-8,9%**
27	Imposte correnti	(5.140)	-3,8%	(6.644)	-6,2%	1.504	-22,6%
28	Imposte differite	(276)	-0,2%	845	0,8%	(1.121)	n.s.
29	**Totale imposte**	**(5.415)**	**-4,0%**	**(5.799)**	**-5,4%**	**384**	**-6,6%**
30	**Utile netto (26+29)**	**11.297**	**8,3%**	**12.539**	**11,7%**	**(1.242)**	**-9,9%**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**0,80**		**0,90**		**(0,10)**	**-11,0%**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**0,80**		**0,90**		**(0,10)**	**-11,0%**

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2017

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	**11.297**	**12.539**	**(1.242)**
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Utile (perdita) attuariale	25	(45)	70
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(7)	11	(18)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(634)	(569)	(65)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(3.075)	2.746	(5.821)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni"available for sale"	845	(756)	1.601
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**(2.846)**	**1.387**	**(4.233)**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(2.846)**	**1.387**	**(4.233)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**8.451**	**13.926**	**(5.475)**
Attribuibile a:			**0**
Azionisti della Capogruppo	**8.451**	**13.926**	**(5.475)**
Interessenze di pertinenza di terzi	**0**	**0**	**0**

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2017

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
A.	**Posizione finanziaria netta iniziale**	**3.511**	**(8.333)**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	11.297	12.539
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	1.653	0
	Ammortamenti immateriali	6.937	3.117
	Ammortamenti materiali	777	671
	Variazione netta degli altri fondi	43	(134)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	16	43
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(252)	(470)
	SUBTOTALE B.	**20.471**	**15.766**
C.	**Variazione del capitale circolante netto**		
	Rimanenze	(882)	948
	Crediti commerciali	(2.343)	1.510
	Crediti tributari	(72)	447
	Altre attività correnti	1.771	1.114
	Debiti verso fornitori	5.968	(5.217)
	Debiti tributari	(475)	3.182
	Fondi correnti	854	0
	Altre passività correnti	1.642	586
	SUBTOTALE C.	**6.463**	**2.570**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(16.360)	(5.629)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(364)	(2.862)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(823)	(1)
	SUBTOTALE D.	**(17.547)**	**(8.492)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	60	0
	Aumento della riserva sovrapprezzo azioni	1.532	0
	SUBTOTALE E.	**1.592**	**0**
F.	**Movimenti del patrimonio netto consolidato**		
	Dividendi distribuiti	(1.834)	(1.818)
	Variazione azioni proprie detenute	390	809
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio	(1.018)	3.009
	SUBTOTALE F.	**(2.462)**	**2.000**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)**	**8.516**	**11.844**
H.	**Posizione finanziaria netta finale (A+G)**	**12.027**	**3.511**

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	9.351	(1.554)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	23.987	(13.191)
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(27.963)	27.228
Flusso monetario del periodo a breve	5.375	12.483
Flusso monetario del periodo a medio	3.141	(639)
Flusso monetario del periodo	**8.516**	**11.844**

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	**Capitale sociale (A)**	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	**Totale riserve (B)**	**Azioni proprie (C)**	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	**Totale utili a nuovo (D)**	**Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)**
Totale al 1 luglio 2015	**5.644**	16.954	1.129	1.367	(244)	211	**19.417**	**(1.199)**	(3.006)	12.953	**9.947**	**33.809**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		9.105	(9.105)	**0**	**0**
Distribuzione dividendi									(1.818)		**(1.818)**	**(1.818)**
Altre variazioni							**0**	**809**	1.622		**1.622**	**2.431**
Utile (perdita) complessiva					(569)	1.956	**1.387**			12.539	**12.539**	**13.926**
Totale al 30 giugno 2016	**5.644**	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	**20.804**	**(390)**	5.903	16.387	**22.290**	**48.348**
Totale al 1 luglio 2016	**5.644**	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	**20.804**	**(390)**	5.903	16.387	**22.290**	**48.348**
Aumento capitale sociale	**60**	1.532					**1.532**				**0**	**1.592**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		16.387	(16.387)	**0**	**0**
Distribuzione dividendi							**0**		(1.834)		**(1.834)**	**(1.834)**
Altre variazioni						315	**315**	390	1.512		**1.512**	**2.217**
Utile (perdita) complessiva					(634)	(2.212)	**(2.846)**			11.297	**11.297**	**8.451**
Totale al 30 giugno 2017	**5.704**	18.486	1.129	1.367	(1.447)	270	**19.805**	**0**	21.968	11.297	**33.265**	**58.774**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016	
		Totale	di cui con parti correlate	Totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	142.400	0	110.192	0
2	Rettifiche ricavi	(7.017)	0	(2.977)	0
3	**Totale ricavi netti**	**135.383**	**0**	**107.215**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(31.206)	0	(21.193)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.533)	0	(5.580)	0
6	Royalties	(37.102)	0	(23.851)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	882	0	(948)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(76.959)**	**0**	**(51.572)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**58.424**	**0**	**55.643**	**0**
10	Altri ricavi	1.959	0	5.714	0
11	Costi per servizi	(13.142)	(262)	(13.425)	(254)
12	Affitti e locazioni	(1.476)	(1.170)	(1.555)	(1.131)
13	Costi del personale	(22.469)	0	(19.861)	0
14	Altri costi operativi	(1.998)	0	(1.421)	0
15	**Totale costi operativi**	**(39.085)**	**(1.432)**	**(36.262)**	**(1.385)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**21.298**	**(1.432)**	**25.095**	**(1.385)**
17	Ammortamenti	(7.714)	0	(3.788)	0
18	Accantonamenti	(854)	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.653)	0	(1.080)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	588	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(10.221)**	**0**	**(4.280)**	**0**
22	**Margine operativo (16+21)**	**11.077**	**(1.432)**	**20.815**	**(1.385)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.772	0	3.093	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.137)	0	(5.570)	0
25	**Gestione finanziaria**	**5.635**	**0**	**(2.477)**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**16.712**	**(1.432)**	**18.338**	**(1.385)**
27	Imposte correnti	(5.140)	0	(6.644)	0
28	Imposte differite	(276)	0	845	0
29	**Totale imposte**	**(5.415)**	**0**	**(5.799)**	**0**
30	**Utile netto (26+29)**	**11.297**	**(1.432)**	**12.539**	**(1.385)**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**		**30 giugno 2016**	
	Attività non correnti	**Totale**	**di cui con parti correlate**	**Totale**	**di cui con parti correlate**
1	Immobili impianti e macchinari	6.619	0	7.032	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	18.867	0	10.458	**0**
4	Partecipazioni	1.345	0	898	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.052	765	1.056	768
6	Imposte anticipate	2.807	0	2.619	0
	Totale attività non correnti	**30.690**	**765**	**22.063**	**768**
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(545)	0	(529)	0
8	Fondi non correnti	(79)	0	(36)	0
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	(252)	0
	Totale passività non correnti	**(624)**	**0**	**(817)**	**0**
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.815	0	11.933	0
11	Crediti commerciali	36.763	0	34.840	0
12	Crediti tributari	2.064	0	2.019	0
13	Altre attività correnti	3.263	0	5.034	0
14	Debiti verso fornitori	(27.680)	(22)	(21.712)	(25)
15	Debiti tributari	(5.736)	0	(6.211)	0
16	Fondi correnti	(854)	0	0	0
17	Altre passività correnti	(3.954)	0	(2.312)	0
	Totale capitale circolante netto	**16.681**	**(22)**	**23.591**	**(25)**
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.644)	0
19	Riserve	(19.805)	0	(20.804)	0
20	Azioni proprie	0	0	390	0
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.265)	0	(22.290)	0
	Totale patrimonio netto	**(58.774)**	**0**	**(48.348)**	**0**
	Totale attività nette	***(12.027)***	***743***	***(3.511)***	***743***
22	Disponibilità liquide	12.136	0	2.785	0
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	0	(25.929)	0
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	0	28.913	0
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**0**	**5.769**	**0**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	0	1.195	0
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	0	(1.558)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	**0**	(1.895)	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**0**	**(2.258)**	**0**
	Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***0***	***3.511***	***0***

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016	
		Totale	di cui non ricorrenti	Totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	142.400	0	110.192	0
2	Rettifiche ricavi	(7.017)	0	(2.977)	0
3	**Totale ricavi netti**	**135.383**	**0**	**107.215**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(31.206)	0	(21.193)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.533)	0	(5.580)	0
6	Royalties	(37.102)	0	(23.851)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	882	0	(948)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(76.959)**	**0**	**(51.572)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**58.424**	**0**	**55.643**	**0**
10	Altri ricavi	1.959	0	5.714	0
11	Costi per servizi	(13.142)	0	(13.425)	0
12	Affitti e locazioni	(1.476)	0	(1.555)	0
13	Costi del personale	(22.469)	0	(19.861)	0
14	Altri costi operativi	(1.998)	0	(1.421)	0
15	**Totale costi operativi**	**(39.085)**	**0**	**(36.262)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**21.298**	**0**	**25.095**	**0**
17	Ammortamenti	(7.714)	0	(3.788)	0
18	Accantonamenti	(854)	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.653)	0	(1.080)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	588	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(10.221)**	**0**	**(4.280)**	**0**
22	**Margine operativo (16+21)**	**11.077**	**0**	**20.815**	**0**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.772	0	3.093	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.137)	0	(5.570)	0
25	**Gestione finanziaria**	**5.635**	**0**	**(2.477)**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**16.712**	**0**	**18.338**	**0**
27	Imposte correnti	(5.140)	0	(6.644)	0
28	Imposte differite	(276)	0	845	0
29	**Totale imposte**	**(5.415)**	**0**	**(5.799)**	**0**
30	**Utile netto (26+29)**	**11.297**	**0**	**12.539**	**0**

(Pagina volutamente lasciata in bianco)

Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2017

1. NOTA INTRODUTTIVA

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

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2017 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, peraltro commentati nella relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2017 del gruppo Digital Bros è redatto ai sensi dell'art. 154-ter del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998 n. 58 e successive modifiche e integrazioni. Tale bilancio consolidato al 30 giugno 2017 è stato redatto in conformità agli *International Financial Reporting Standards* — IFRS emessi dall'*International Accounting Standards Board* (IASB), in base al testo pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee (G.U.C.E.). Con IFRS si intendono anche gli International Accounting Standards (IAS) tuttora in vigore, nonché tutti i documenti interpretativi emessi dall'International Financial Reporting Interpretations Committee (IFRIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio consolidato al 30 giugno 2017 sono espressi in mila Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2017 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

I prospetti di bilancio e le note illustrative sono state predisposte fornendo anche le informazioni integrative previste in materia di schemi e informativa di bilancio dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e dalla Comunicazione Consob n. 6064293 del 28 luglio 2006.
Non sono state effettuate modifiche nella composizione dei prospetti contabili utilizzati rispetto ai precedenti esercizi, che sono conformi ai prospetti contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2017 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2016, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2016 al 30 giugno 2017 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2016 al 30 giugno 2017 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2016 al 30 giugno 2017 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2016 al 30 giugno 2017 e dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016.

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

- il dettaglio dei flussi monetari per scadenza dell'esercizio comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;

- le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato comparate con le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato dello scorso esercizio.

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

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

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

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

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2018.

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

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

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

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

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

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

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

In calce all'utile netto determinato dalla differenza tra l'utile prima delle imposte ed il totale delle imposte viene evidenziato l'utile netto per azione.

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

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

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

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dall'1 luglio 2015 sino alla data del 30 giugno 2017.

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

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2017 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettificate, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2017.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

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

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

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

I terreni non vengono ammortizzati, ma vengono svalutati qualora il valore recuperabile (*fair value*) sia inferiore al costo iscritto in bilancio.

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

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

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

Il criterio adottato dal gruppo è lineare (calcolato sulla base della durata contrattuale e comunque per un periodo non superiore a 5 anni).

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

Aggregazioni aziendali

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

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

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

Ogni corrispettivo potenziale è rilevato dall'acquirente al fair value alla data di acquisizione. La variazione del fair value del corrispettivo potenziale classificato come attività o passività, sarà rilevata secondo quanto disposto dallo IAS 39, nel conto economico o nel prospetto delle altre componenti di conto economico complessivo. Se il corrispettivo potenziale è classificato nel patrimonio netto, il suo valore non deve essere ricalcolato sino a quando la sua estinzione sarà contabilizzata contro patrimonio netto. La transazione successiva sarà contabilizzata nel patrimonio netto. Nei casi in cui il corrispettivo potenziale non ricade nello scopo dello IAS 39, è misurato in accordo con l'appropriato IFRS.

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

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

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

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

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

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

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

- attività destinate alla vendita;
- attività e passività discontinue.

Partecipazioni

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

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

Le partecipazioni in imprese collegate sono sottoposte ogni anno o, se necessario, più frequentemente, a verifica per rilevare eventuali perdite di valore ai sensi dello IAS 36. Qualora esistano evidenze che tali partecipazioni abbiano subito una perdita di valore, la stessa è rilevata nel conto economico come svalutazione. Nel caso l'eventuale quota di pertinenza del Gruppo delle perdite della partecipata ecceda il valore contabile della partecipazione, e il Gruppo abbia l'obbligo di risponderne, si procede ad azzerare il valore della partecipazione, la quota delle perdite ulteriori è rilevata come fondo per rischi e oneri nel passivo dello stato patrimoniale. Qualora, successivamente, la perdita di valore venga meno o si riduca, è rilevato a conto economico un ripristino di valore nei limiti del costo.

Altre attività finanziarie disponibili per la vendita

Secondo quanto previsto dal principio IAS 39 le partecipazioni in società diverse dalle controllate e dalle collegate, costituenti attività finanziarie non correnti e non destinate ad attività di trading, sono classificate come attività finanziarie disponibili per la vendita (available for sale) e sono valutate al fair value salvo le situazioni in cui il fair value non risulti attendibilmente determinabile: in tale evenienza si ricorre all'adozione del metodo del costo.

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

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

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali, sugli immobili, impianti e macchinari, sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie.

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un'eventuale perdita di valore, viene stimato il valore

recuperabile dell'attività per determinare l'entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi finanziari cui il bene appartiene.

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

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

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede i crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implichino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati trasferiti. Viene pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le

altre passività finanziarie a breve termine una passività finanziaria di importo equivalente alle anticipazioni finanziarie ricevute a fronte delle cessioni di crediti non ancora incassati.

Benefici ai dipendenti

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

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

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

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

Le attività finanziarie correnti, così come le attività finanziarie non correnti e le passività finanziarie correnti e non correnti sono contabilizzate secondo quanto stabilito dallo IAS 39 – Strumenti finanziari: rilevazione e valutazione.

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

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

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

Attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico

In accordo con quanto previsto dallo IAS 39 la categoria si compone delle seguenti fattispecie:

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

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

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

La designazione di uno strumento finanziario in tale categoria è da considerarsi definitiva (lo IAS 39 prevede soltanto alcune eccezionali circostanze in cui tali attività finanziarie possano essere classificate in un'altra categoria) e può essere effettuata unicamente al momento della prima rilevazione.

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

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

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

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

Strumenti finanziari derivati

Gli strumenti finanziari derivati sono utilizzati solitamente con l'intento di copertura, al fine di ridurre il rischio di variazioni nei tassi di cambio e nei tassi d'interesse. Coerentemente con quanto stabilito dallo IAS 39, gli strumenti finanziari derivati possono essere contabilizzati secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting solo quando, all'inizio della copertura, esiste la designazione formale e la documentazione della relazione di copertura stessa, si presume che la copertura sia altamente efficace,

l'efficacia può essere attendibilmente misurata e la copertura stessa è altamente efficace durante i diversi periodi contabili per i quali è designata.

Tutti gli strumenti finanziari derivati sono misurati al valore corrente, come stabilito dallo IAS 39.

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

- *Fair value hedge* – Se uno strumento finanziario derivato è designato come di copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico. L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.

- *Cash flow hedge* – Se uno strumento finanziario è designato come di copertura dell'esposizione alla variabilità dei flussi di cassa di un'attività o di una passività iscritta in bilancio o di una operazione prevista altamente probabile e che potrebbe avere effetti sul conto economico, la porzione efficace degli utili o delle perdite sullo strumento finanziario è rilevata nel patrimonio netto. L'utile o la perdita cumulati sono stornati dal patrimonio netto e contabilizzati a conto economico nello stesso periodo in cui viene rilevata l'operazione oggetto di copertura. L'utile o la perdita associati ad una copertura o a quella parte della copertura diventata inefficace, sono iscritti a conto economico immediatamente. Se uno strumento di copertura o una relazione di copertura vengono chiusi, ma l'operazione oggetto di copertura non si è ancora realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico all'interno della voce interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari.

Azioni proprie

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

Ricavi

I ricavi sono rilevati quando si prevede che il Gruppo percepirà dei benefici economici e il loro ammontare può essere determinato in modo attendibile. In particolare, i ricavi della vendita di beni sono rilevati quando i rischi ed i benefici connessi alla proprietà dei beni sono trasferiti all'acquirente, il prezzo di vendita è concordato o determinabile e se ne prevede l'incasso.

I ricavi da prestazioni di servizi sono rilevati quando i servizi sono resi ed accettati da parte della controparte.

La voce ricavi lordi è rappresentata al netto di sconti, abbuoni e resi. La voce rettifiche ricavi è composta dai costi variabili in funzione dei ricavi insieme alla stima di potenziali resi da clienti, contrattuali e non contrattuali.

Costi

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

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

Costo del venduto

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

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

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

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

Dividendi percepiti

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

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

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

Imposte correnti

Le imposte sul reddito includono tutte le imposte calcolate sul reddito imponibile delle società del

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

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

Imposte differite

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2016

Non essendo prevista l'entrata in vigore a partire dal 1° luglio 2016 di nuovi principi contabili, emendamenti e interpretazioni IFRS, il Gruppo ha redatto il bilancio consolidato utilizzando i medesimi principi contabili adottati per il bilancio consolidato chiuso al 30 giugno 2016.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2017:

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

  Il principio si applica a partire dal 1° gennaio 2018. Le modifiche all'IFRS 15, *Clarifications to IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers*, pubblicate dallo IASB nell'aprile 2016, non sono invece ancora state omologate dall'Unione Europea. Gli amministratori si attendono che l'applicazione dell'IFRS 15 possa avere un impatto significativo sugli importi iscritti a titolo di ricavi e sulla relativa informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo. Tuttavia, non è possibile fornire una stima ragionevole degli effetti finché il Gruppo non avrà completato un'analisi dettagliata dei contratti con i clienti.

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

  Il principio introduce dei nuovi criteri per la classificazione e valutazione delle attività e passività finanziarie. In particolare, per le attività finanziarie il nuovo principio utilizza un unico approccio basato sulle modalità di gestione degli strumenti finanziari e sulle caratteristiche dei

flussi di cassa contrattuali delle attività finanziarie stesse al fine di determinarne il criterio di valutazione, sostituendo le diverse regole previste dallo IAS 39. Per le passività finanziarie, invece, la principale modifica avvenuta riguarda il trattamento contabile delle variazioni di *fair value* di una passività finanziaria designata come passività finanziaria valutata al *fair value* attraverso il conto economico, nel caso in cui queste variazioni siano dovute alla variazione del merito creditizio dell'emittente della passività stessa. Secondo il nuovo principio tali variazioni devono essere rilevate nel prospetto "*Other comprehensive income*" e non più nel conto economico.

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

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

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

La maggior flessibilità delle nuove regole contabili è controbilanciata da richieste aggiuntive di informativa sulle attività di *risk management* della società. Gli amministratori non si attendono che l'applicazione dell'IFRS 9 possa avere un impatto significativo sugli importi e l'informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo.

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

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

- in data 13 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 16 – *Leases*** che è destinato a sostituire il principio IAS 17 – *Leases*, nonché le interpretazioni IFRIC 4 *Determining whether an Arrangement contains a Lease*, SIC-15 *Operating Leases—Incentives* e SIC-27 *Evaluating the Substance of Transactions Involving the Legal Form of a Lease*.
  Il nuovo principio fornisce una nuova definizione di *lease* ed introduce un criterio basato sul controllo (*right of use*) di un bene per distinguere i contratti di leasing dai contratti per 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 il diritto di dirigere l'uso del bene sottostante il contratto.

  Il principio stabilisce un modello unico di riconoscimento e valutazione dei contratti di leasing per il locatario (*lessee*) che prevede l'iscrizione del bene oggetto di *lease* anche operativo nell'attivo con contropartita un debito finanziario, fornendo inoltre la possibilità di non riconoscere come leasing i contratti che hanno ad oggetto i "*low-value assets*" e i leasing con una durata del contratto pari o inferiore ai 12 mesi. Al contrario, lo Standard non comprende modifiche significative per i locatori.

  Il principio si applica a partire dal 1° gennaio 2019 ma è consentita un'applicazione anticipata, solo per le Società che hanno già applicato l'IFRS 15 - *Revenue from Contracts with Customers*. Gli amministratori si attendono che l'applicazione dell'IFRS 16 possa avere un impatto significativo sulla contabilizzazione dei contratti di leasing e sulla relativa informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo. Tuttavia, non è possibile fornire una stima ragionevole degli effetti finché il Gruppo non avrà completato un'analisi dettagliata dei relativi contratti;

- in data 19 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "***Recognition of Deferred Tax Assets for Unrealised Losses (Amendments to IAS 12)***" che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IAS 12. Il documento ha l'obiettivo di fornire alcuni chiarimenti sull'iscrizione delle imposte differite attive sulle perdite non realizzate al verificarsi di determinate circostanze e sulla stima dei redditi imponibili per gli esercizi futuri. Tali modifiche, pubblicate dallo IASB nel mese di gennaio 2016 e applicabili a partire dal 1° gennaio 2017, non essendo ancora state omologate dall'Unione Europea, non sono state adottate dal Gruppo al 30 giugno 2017. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;
- in data 29 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "Disclosure Initiative ***(Amendments to IAS 7)***" che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IAS 7. Il documento ha l'obiettivo di fornire alcuni chiarimenti per migliorare l'informativa sulle passività finanziarie. In particolare, le modifiche richiedono di fornire un'informativa che permetta agli utilizzatori del bilancio di comprendere le variazioni delle passività derivanti da

operazioni di finanziamento, ivi incluso le variazioni derivanti da movimenti monetari e variazioni derivanti da movimenti non-monetari. Le modifiche non prevedono uno specifico formato da utilizzare per l'informativa. Tuttavia, le modifiche introdotte richiedono che un'entità debba fornire una riconciliazione tra il saldo iniziale e il saldo finale per le passività derivanti da operazioni finanziarie. Non è richiesta la presentazione delle informazioni comparative relative ai precedenti esercizi. Tali modifiche, pubblicate dallo IASB nel mese di gennaio 2016 e applicabili a partire dal 1° gennaio 2017, non essendo ancora state omologate dall'Unione Europea, non sono state adottate dal Gruppo al 30 giugno 2017. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 20 giugno 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "***Classification and measurement of share-based payment transactions (Amendments to IFRS 2)***" che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IFRS 2. Le modifiche forniscono alcuni chiarimenti in relazione alla contabilizzazione degli effetti delle *vesting conditions* in presenza di *cash-settled share-based payments*, alla classificazione di *share-based payments* con caratteristiche di *net settlement* e alla contabilizzazione delle modifiche ai termini e condizioni di uno *share-based payment* che ne modificano la classificazione da *cash-settled* a *equity-settled*. Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2018 ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;
- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato il documento ***"Annual Improvements to IFRSs: 2014-2016 Cycle"*** che recepisce le modifiche ad alcuni principi nell'ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
    - IFRS 1 *First-Time Adoption of International Financial Reporting Standards - Deletion of short-term exemptions for first-time adopters*. La modifica a tale principio è applicabile al più tardi a partire dagli esercizi che hanno inizio al 1° gennaio 2018 e riguarda l'eliminazione di alcune *short-term exemptions* previste dai paragrafi E3-E7 dell'Appendix E di IFRS 1 in quanto il beneficio di tali esenzioni si ritiene ormai superato.
    - IAS 28 *Investments in Associates and Joint Ventures – Measuring investees at fair value through profit or loss: an investment-by-investment choice or a consistent policy choice*. La modifica chiarisce che l'opzione per una *venture capital organization* o di altra entità così qualificata (come ad esempio un fondo comune d'investimento o un'entità simile) per misurare gli investimenti in società collegate e *joint venture* valutate al *fair value through profit or loss* (piuttosto che mediante l'applicazione il metodo del patrimonio netto) viene effettuata per ogni singolo investimento al momento della rilevazione iniziale. La modifica si applica dal 1° gennaio 2018.
    - IFRS 12 *Disclosure of Interests in Other Entities – Clarification of the scope of the Standard*. La modifica chiarisce l'ambito di applicazione dell'IFRS 12 specificando che l'informativa richiesta dal principio, ad eccezione di quella prevista nei paragrafi B10-B16, si applica a tutte le quote partecipative che vengono classificate come possedute per la vendita, detenute per la distribuzione ai soci o come attività operative cessate

secondo quanto previsto dall'IFRS 5. Tale modifica è applicabile a partire dal 1° gennaio 2017, non essendo ancora stata omologata dall'Unione Europea, non è stata adottata dal Gruppo al 30 giugno 2017.

Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "***Foreign Currency Transactions and Advance Consideration (IFRIC Interpretation 22)***". L'interpretazione ha l'obiettivo di fornire delle linee guida per transazioni effettuate in valuta estera ove siano rilevati in bilancio degli anticipi o acconti non monetari, prima della rilevazione della relativa attività, costo o ricavo. Tale documento fornisce le indicazioni su come un'entità deve determinare la data di una transazione, e di conseguenza, il tasso di cambio a pronti da utilizzare quando si verificano operazioni in valuta estera nelle quali il pagamento viene effettuato o ricevuto in anticipo.

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

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

  Se vi sono numerosi pagamenti o incassi in anticipo, una data di transazione deve essere identificata per ognuno di essi. L'IFRIC 22 è applicabile a partire dal 1° gennaio 2018, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 8 dicembre 2016 lo IASB ha pubblicato il documento "***Transfers of Investment Property (Ammendments to IAS 40)***" che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IAS 40. Tali modifiche chiariscono i trasferimenti di un immobile ad, o da, investimento immobiliare. In particolare, un'entità deve riclassificare un immobile tra, o da, gli investimenti immobiliari solamente quando c'è l'evidenza che si sia verificato un cambiamento d'uso dell'immobile. Tale cambiamento deve essere ricondotto ad un evento specifico che è accaduto e non deve dunque limitarsi ad un cambiamento delle intenzioni da parte del management di un'entità. Tali modifiche sono applicabili dal 1° gennaio 2018, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;
- in data 7 giugno 2017 lo IASB ha pubblicato il documento interpretativo **IFRIC 23 – *Uncertainty over Income Tax Treatments***. Il documento affronta il tema delle incertezze sul trattamento fiscale da adottare in materia di imposte sul reddito.

  Il documento prevede che le incertezze nella determinazione delle passività o attività per imposte vengano riflesse in bilancio solamente quando è probabile che l'entità pagherà o recupererà l'importo in questione. Inoltre, il documento non contiene alcun nuovo obbligo d'informativa ma sottolinea che l'entità dovrà stabilire se sarà necessario fornire informazioni sulle considerazioni fatte dal management e relative all'incertezza inerente alla contabilizzazione delle imposte, in accordo con quanto prevede lo IAS 1.

La nuova interpretazione si applica dal 1° gennaio 2019, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di questa interpretazione;

- in data 11 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato un emendamento all'***IFRS 10 e IAS 28 Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture***. Il documento è stato pubblicato al fine di risolvere l'attuale conflitto tra lo IAS 28 e l'IFRS 10. Secondo quanto previsto dallo IAS 28, l'utile o la perdita risultante dalla cessione o conferimento di un *non-monetary asset* ad una *joint venture* o collegata in cambio di una quota nel capitale di quest'ultima è limitato alla quota detenuta nella *joint venture* o collegata dagli altri investitori estranei alla transazione. Al contrario, il principio IFRS 10 prevede la rilevazione dell'intero utile o perdita nel caso di perdita del controllo di una società controllata, anche se l'entità continua a detenere una quota non di controllo nella stessa, includendo in tale fattispecie anche la cessione o conferimento di una società controllata ad una *joint venture* o collegata. Le modifiche introdotte prevedono che in una cessione/conferimento di un'attività o di una società controllata ad una *joint venture* o collegata, la misura dell'utile o della perdita da rilevare nel bilancio della cedente/conferente dipenda dal fatto che le attività o la società controllata cedute/conferite costituiscano o meno un *business*, nell'accezione prevista dal principio IFRS 3. Nel caso in cui le attività o la società controllata cedute/conferite rappresentino un business, l'entità deve rilevare l'utile o la perdita sull'intera quota in precedenza detenuta; mentre, in caso contrario, la quota di utile o perdita relativa alla quota ancora detenuta dall'entità deve essere eliminata. Al momento lo IASB ha sospeso l'applicazione di questo emendamento. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2017 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

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

Valore recuperabile delle attività immateriali

Le attività immateriali sono svalutate – in accordo allo IAS 36 - quando eventi o modifiche delle circostanze facciano ritenere che il valore di iscrizione in bilancio non sia recuperabile. Gli eventi che possono determinare una svalutazione di attività sono variazioni nel piano strategico e variazioni nei prezzi di mercato che possono determinare minori performance operative e un ridotto sfruttamento delle licenze e dei marchi. La decisione se procedere a una svalutazione e la quantificazione della stessa dipendono dalle valutazioni della Direzione Aziendale su fattori complessi e altamente incerti, tra i quali l'andamento futuro dei prezzi e le condizioni della domanda su scala globale o regionale

Rischi su crediti

Per quanto concerne i crediti verso clienti delle controllate estere, la politica seguita è di rispettare i plafond assicurativi dei singoli clienti e pertanto non sussistono particolari problematiche di valutazione dei rischi.

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

attendibile nel tempo.

Valutazione delle rimanenze

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

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

Benefici a dipendenti

Il Gruppo non ha in essere piani pensionistici e/o altri benefici a dipendenti ad eccezione del trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato previsto dall'ordinamento legislativo italiano. La stima di tale beneficio è resa complessa dalla valutazione dei futuri esborsi finanziari che possano derivare da interruzioni volontarie e non volontarie dei dipendenti rispetto alla loro anzianità aziendale ed ai tassi di rivalutazione che tale beneficio determina per legge.

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

A seguito dell'approvazione del "Piano di stock option 2016-2017" si reso necessario effettuare la valutazione attuariale dello stesso in base alle indicazioni contenute nell'IFR2 – Pagamenti basati su azioni. Tale valutazione è stata affidata ad un professionista indipendente.

Fondo rischi

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

Rettifiche ricavi

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

La voce rettifiche ricavi è composta da costi di natura diversa. Una prima tipologia, di più facile determinazione, è costituita dagli sconti riconosciuti alla clientela alla conclusione del periodo contrattuale, solitamente annuale, ovvero i cosiddetti premi di fine anno. Una seconda tipologia è invece costituita dalle potenziali note credito che il Gruppo dovrà emettere alla clientela per effetto dei prodotti invenduti. Per effettuare tale stima vengono predisposte dal management opportune analisi sia per singolo cliente che per singolo prodotto che evidenziano i rischi suddividendoli tra differenze prezzo e potenziali resi da clienti. La previsione viene effettuata trimestralmente e viene svolta analiticamente per ciascun prodotto confrontando i volumi di venduto ai clienti con i volumi di vendita dei clienti ai consumatori finali. La disponibilità delle classifiche di vendita su singola base nazionale rende la stima attendibile nel tempo. Molti clienti forniscono su base settimanale le vendite e le rimanenze agevolando così il processo di stima.

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

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

Imposte differite e anticipate

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

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato al 30 giugno 2017 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 giugno 2017 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	$ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.644.334,80	Capogruppo
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd. (3)	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc. (1)	Santa Ana (CA)	USA	$ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l. (2)	Roma	Italia	€ 10.000	100%
Pipeworks Inc.	Eugene (OR)	USA	$ 61.929	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%

(1) La società Hawken Entertainment Inc., con sede negli Stati Uniti, costituita il 28 settembre 2016, è diventata operativa nel secondo trimestre dell'esercizio.
(2) La società Kunos Simulazioni S.r.l. è stata consolidata a partire dalla data di acquisizione effettuata il 15 marzo 2017.
(3) La società Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Società collegate contabilizzate al costo:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd. (1)	Edimburgo, UK	£3.005	1,12%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Cityglance S.r.l. in liquidazione	Milano	€ 10.000	42,5%	0%
Ovosonico S.r.l.	Milano	€ 100.000	49%	0%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	£ 10.000	33,61%	0%

(1) precedentemente Games Analytics Ltd.

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 30 giugno 2017 sono le seguenti:

- l'1,04% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline);

- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte a 52 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 200 mila Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 mila Euro di cui 68,7 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 mila Euro, di cui 127,1 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Al 30 giugno 2017 il valore di iscrizione è stato adeguato alla quota di possesso di patrimonio netto risultante dall'ultimo bilancio approvato dalla Società;

- il 42,5% della società Cityglance S.r.l. in liquidazione iscritta a 2 mila Euro. Il costo d'acquisto originariamente iscritto era pari a 46 mila Euro Tale importo include Euro 4.250,00 relative alla quota di capitale sottoscritta e circa 41 mila Euro relative a costi sostenuti dalla Capogruppo per lo sviluppo delle attività della società e che sono pertanto stati iscritti ad incremento del valore della partecipazione posseduta. Al 30 giugno 2017 il valore di iscrizione è stato adeguato alla quota di possesso di patrimonio netto risultante dall'ultimo bilancio approvato dalla Società;

- il 49% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 720 mila Euro di cui 49.000 mila Euro a titolo di capitale e 671 mila Euro a titolo di sovrapprezzo;

- Il 33,61% della società Seekhana Ltd. per un valore di 511 mila Euro (449 mila sterline inglesi) di cui 4 mila Euro a titolo di capitale e 507 mila Euro a titolo di sovrapprezzo.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2017 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2016 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	6.619	7.032	(413)	-5,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.867	10.458	8.409	80,4%
4	Partecipazioni	1.345	898	447	49,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.052	1.056	(4)	-0,4%
6	Imposte anticipate	2.807	2.619	188	7,2%
	Totale attività non correnti	**30.690**	**22.063**	**8.627**	**39,1%**
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(545)	(529)	(16)	2,9%
8	Fondi non correnti	(79)	(36)	(43)	n.s.
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	Totale passività non correnti	**(624)**	**(817)**	**193**	**-23,5%**
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.815	11.933	882	7,4%
11	Crediti commerciali	36.763	34.840	1.923	5,5%
12	Crediti tributari	2.064	2.019	45	2,3%
13	Altre attività correnti	3.263	5.034	(1.771)	-35,2%
14	Debiti verso fornitori	(27.680)	(21.712)	(5.968)	27,5%
15	Debiti tributari	(5.736)	(6.211)	475	-7,6%
16	Fondi correnti	(854)	0	(854)	n.s.
17	Altre passività correnti	(3.954)	(2.312)	(1.642)	71,0%
	Totale capitale circolante netto	**16.681**	**23.591**	**(6.910)**	**-29,3%**
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.644)	(60)	1,1%
19	Riserve	(19.805)	(20.804)	999	-4,8%
20	Azioni proprie	0	390	(390)	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(33.265)	(22.290)	(10.975)	49,2%
	Totale patrimonio netto	**(58.774)**	**(48.348)**	**(10.426)**	**21,6%**
	Totale attività nette	***(12.027)***	***(3.511)***	***(8.516)***	**n.s.**
22	Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987	-92,5%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)	-96,7%
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**	**93,2%**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111	9,3%
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175	-75,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855	-97,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**	**n.s.**
	Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***3.511***	***8.516***	**n.s.**

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 7.032 mila Euro a 6.619 mila Euro. I movimenti intervenuti nell'esercizio corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2016	Incrementi	Decrementi	Differenze di conversione in valuta	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2017
Fabbricati industriali	4.598	0	0	(78)	(162)	0	**4.358**
Terreni	600	0	0	0	0	0	**600**
Attrezz. industriali e comm.	1.013	289	(7)	0	(374)	6	**927**
Altri beni	821	154	(1)	0	(241)	1	**734**
Totale	**7.032**	**443**	**(8)**	**(78)**	**(777)**	**7**	**6.619**

I movimenti intervenuti nell'esercizio precedente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Differenze di conversione in valuta	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	2.375	2.348	0	0	(125)	0	**4.598**
Terreni	600	0	0	0	0	0	**600**
Attrezz. industriali e comm.	746	599	(61)	0	(331)	60	**1.013**
Altri beni	1.120	115	(199)	0	(215)	0	**821**
Totale	**4.841**	**3.062**	**(260)**	**0**	**(671)**	**60**	**7.032**

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

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

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

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 444 mila Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
Attrezzature di office automation	212	551
Attrezzature e macchinari	68	0
Migliorie effettuate sull'immobile sede della 505 Games Ltd.	60	0
Arredi	60	0
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	19	0
Altri investimenti	13	230
Immobilizzazioni apportate dalla Kunos Simulazioni S.r.l.	11	0
Immobile sede della Pipeworks Inc.	0	2.281
Totale investimenti dell'esercizio	**443**	**3.062**

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

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2016	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2017
Fabbricati industriali	5.539	0	0	(78)	5.461
Terreni	600	0	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.205	289	(7)	0	4.487
Altri beni	2.276	154	(1)	0	2.429
Totale	**12.644**	**443**	**(8)**	**(78)**	**13.001**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2016	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2017
Fabbricati industriali	(941)	(162)	0	(1.103)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.192)	(374)	6	(3.560)
Altri beni	(1.455)	(241)	1	(1.695)
Totale	**(5.612)**	**(777)**	**7**	**(6.382)**

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	3.191	2.348	0	5.539
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	3.667	599	(61)	4.205
Altri beni	2.360	115	(199)	2.277
Totale	**9.842**	**3.062**	**(260)**	**12.644**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	(816)	(125)	0	(942)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.921)	(331)	60	(3.191)
Altri beni	(1.240)	(215)	0	(1.455)
Totale	**(5.001)**	**(671)**	**60**	**(5.613)**

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali passano da 10.458 mila Euro a 18.867 mila Euro Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2016	Incrementi	Decrementi	Amm.to	30 giugno 2017
Concessioni e licenze	3.419	14.683	(0)	(5.846)	12.256
Marchi e diritti simili	786	3.454	0	(637)	3.603
Altri beni	538	5	0	(454)	89
Immobilizzazioni in corso	5.715	7.458	(10.254)	0	2.919
Totale	**10.458**	**25.600**	**(10.254)**	**(6.937)**	**18.867**

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Amm.to	30 giugno 2016
Concessioni e licenze	2.750	2.431	0	(1.762)	3.419
Marchi e diritti simili	2.334	6	(694)	(860)	786
Altri beni	1.033	0	0	(495)	538
Immobilizzazioni in corso	1.829	4.538	(652)	0	5.715
Totale	**7.946**	**6.975**	**(1.346)**	**(3.117)**	**10.458**

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
Diritti di utilizzo Premium Games	1.993	387
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	183	276
Acquisizione di diritti Hawken	701	0
Fantasfida	49	801
Diritti di utilizzo Free to Play	5.702	902
Altri diritti di utilizzo	4	64
Riclassifica da crediti commerciali	6.051	0
Totale incrementi concessioni e licenze	**14.683**	**2.431**
Marchio Assetto Corsa	3.443	0
Altri marchi	11	6
Totale incrementi marchi	**3.454**	**6**
Totale incrementi altre immobilizzazioni immateriali	**5**	**0**
Commesse interne di sviluppo in corso	1.657	4.538
Immobilizzazioni in corso Premium Games	5.510	0
Immobilizzazioni in corso Free to Play	291	0
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	**7.458**	**4.538**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	**25.600**	**6.975**

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

La voce Marchio Assetto Corsa è dato dalla differenza tra il prezzo di acquisto pagato dalla Digital Bros S.p.A. e il patrimonio netto rettificato della società acquisita Kunos Simulazioni S.r.l. alla data di primo

consolidamento (15 marzo 2017) ed allocata in via provvisoria come previsto dall'IFRS 3 al marchio Assetto Corsa.

Parte degli incrementi dell'esercizio, pari a 6.051 mila Euro, sono relativi alla classificazione tra le immobilizzazioni immateriali di alcuni videogiochi che rappresentano proprietà intellettuale del Gruppo e pertanto più correttamente esposti tra l'attivo immobilizzato. Tali videogiochi al 30 giugno 2016 era classificati tra i crediti commerciali.

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

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	**1 luglio 2016**	**Incrementi**	**Dismissioni**	**30 giugno 2017**
Concessioni e licenze	9.025	14.683	(0)	23.708
Marchi e dir.simili	4.486	3.454	0	7.940
Altro	1.678	5	0	1.683
Immobilizzazioni in corso	5.715	7.458	(10.254)	2.919
Totale	**20.904**	**25.600**	**(10.254)**	**36.250**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	**1 luglio 2016**	**Incrementi**	**Dismissioni**	**30 giugno 2017**
Concessioni e licenze	(5.606)	(5.846)	0	(11.452)
Marchi e dir.simili	(3.700)	(637)	0	(4.337)
Altro	(1.140)	(454)	0	(1.594)
Totale	**(10.446)**	**(6.937)**	**0**	**(17.383)**

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	**1 luglio 2015**	**Incrementi**	**Dismissioni**	**30 giugno 2016**
Concessioni e licenze	6.594	2.431	0	9.025
Marchi e dir.simili	5.175	6	(694)	4.486
Altro	1.678	0	0	1.678
Immobilizzazioni in corso	1.829	4.538	(652)	5.715
Totale	**15.276**	**6.975**	**(1.346)**	**20.905**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	**1 luglio 2015**	**Incrementi**	**Dismissioni**	**30 giugno 2016**
Concessioni e licenze	(3.844)	(1.762)	0	(5.606)
Marchi e diritti simili	(2.841)	(860)	0	(3.700)
Altri beni	(645)	(495)	0	(1.139)
Totale	**(7.330)**	**(3.116)**	**0**	**(10.446)**

4. Partecipazioni

Le partecipazioni in società collegate detenute dal Gruppo al 30 giugno 2017, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2016 sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Delta Dna Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	52	200	(148)
Cityglance S.r.l. in lquidazione	2	45	(43)
Ovosonico S.r.l.	720	420	300
Seekhana Ltd.	511	173	338
Totale partecipazioni	**1.345**	**898**	**447**

Le movimentazioni intervenute nel corso dell'esercizio relativamente alle società collegate sono state descritte nel paragrafo 6 della Relazione sulla Gestione "Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2017".

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

Ragione sociale	Sede	Bilancio utilizzato	Valore di carico (a)	Capitale sociale (b)	PN pro-quota (c)	Risultato d'esercizio	Differenza d=c-a
Delta Dna Ltd.	Edimburgo	31 dicembre 2016	60	3	10	(1.222)	(50)
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	31 dicembre 2016	52	26	52	(77)	0
Cityglance S.r.l.	Milano	30 giugno 2016	2	10	2	(6)	0
Ovosonico S.r.l.	Varese	31 dicembre 2016	720	100	359	4	(361)
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	31marzo 2017	511	11	32	(329)	(479)
Totale			**1.345**				

Non è stata effettuata alcuna svalutazione nelle partecipazioni in Delta Dna Ltd., Ovosonico S.r.l. e Seekhana Ltd. poiché, sulla base dei piani di sviluppo futuri delle Società, le perdite sono state ritenute di natura non durevole.

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce crediti ed altre attività non correnti al 30 giugno 2017 è pari a 1.052 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	194	192	2
Depositi cauzionali utenze	3	5	(2)
Depositi cauzionali concessione AAMS	220	220	0
Altri depositi cauzionali	0	4	(4)
Totale crediti e altre attività non correnti	**1.052**	**1.056**	**(4)**

6. Imposte anticipate

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

La voce al 30 giugno 2017 è pari a 2.797 mila Euro e si è incrementata di 188 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Società italiane	508	(195)	703
Società estere	2.625	2.493	132
Rettifiche di consolidamento	(326)	321	(647)
Totale imposte anticipate	**2.807**	**2.619**	**188**

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2017 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2016:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Fondo svalutazione crediti tassato	625	1.138	(513)
Perdite fiscali precedenti al consolidato fiscale	367	367	0
Altre passività	384	373	11
Differenze attuariali	85	138	(53)
Riserva di rivalutazione titoli	0	(3.073)	3.073
Costi non dedotti in precedenti esercizi	647	339	308
Totale differenze	**2.108**	**(718)**	**2.826**
Aliquota fiscale IRES	24,0%	27,5%	
Imposte anticipate IRES	**506**	**(197)**	**703**
Imposte anticipate IRAP	**2**	**2**	**0**
Totale imposte anticipate società italiane	**2.807**	**2.619**	**188**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain Sl	0	190
Imposte anticipate per differenze temporanee Pipeworks Inc.	167	142
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	2.284	2.105
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	53	29
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	52	15
Imposte anticipate per perdite 133 W Broadway	69	12
Totale imposte anticipate controllate estere	**2.625**	**2.493**

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e mostra un incremento rispetto all'esercizio precedente pari a 16 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 30 giugno 2017 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration 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 alla data di valutazione;
- determinazione per ciascun dipendente dei pagamenti probabilizzati di TFR che dovranno essere effettuati dalla Società in caso di uscita del dipendente causa licenziamento, dimissioni, inabilità, morte e pensionamento, nonché a fronte di richiesta di anticipi;
- attualizzazione, alla data di valutazione, di ciascun pagamento probabilizzato.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 80 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 1,74%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,50%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio	**529**	**486**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(4)	(15)
Accantonamenti dell'esercizio	208	180
Adeguamento per previdenza complementare	(163)	(166)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(25)	44
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2017	**545**	**529**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2017 pari a 79 mila Euro è aumentato di 43 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016, quando era stato pari a 36 mila Euro. La variazione è relativa ad utilizzi per 14 mila Euro e agli accantonamenti del periodo per 57 mila Euro.

9. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2017 non esistono altri debiti e passività non correnti in quanto la voce alla chiusura dell'esercizio 2016 era composta esclusivamente dalla retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017. Il debito è stato pertanto classificato negli altri debiti correnti del capitale circolante netto.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia (A)	**5.319**	**4.804**	**515**
Rimanenze 505 Games S.p.A.	786	769	17
Rimanenze controllate estere	6.710	6.360	350
Rimanenze Premium Games (B)	**7.496**	**7.129**	**367**
Totale Rimanenze (A+B)	**12.815**	**11.933**	**882**

Le rimanenze passano da 11.933 mila Euro al 30 giugno 2016 a 12.815 mila Euro al 30 giugno 2017, con un incremento di 882 mila Euro.

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	3.825	4.414	(589)
Crediti verso clienti UE	3.629	2.490	1.139
Crediti verso clienti resto del mondo	11.647	9.207	2.440
Fondo svalutazione crediti	(644)	(1.148)	504
Totale crediti verso clienti	**18.457**	**14.963**	**3.494**
Crediti per licenze d'uso videogiochi	18.306	19.877	(1.571)
Totale crediti commerciali	**36.763**	**34.840**	**1.923**

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2017, pari a 18.457 mila Euro mostra un incremento, in linea con la crescita del fatturato, di 3.494 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2016, quando erano pari a 14.963 mila Euro.

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

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2016 di 504 mila Euro, passando da 1.148 mila Euro a 644 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità. La variazione è determinata da accantonamenti per 420 mila Euro per tenere in considerazione le potenziali perdite derivanti dal fallimento di alcuni clienti ed utilizzi per 924 mila Euro a fronte di posizioni specifiche identificate.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2017 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2016:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	% su totale	30 giugno 2016	% su totale
Non scaduto	17.445	95%	13.502	90%
0 > 30 giorni	174	1%	489	4%
30 > 60 giorni	258	1%	11	0%
60 > 90 giorni	111	1%	63	0%
> 90 giorni	469	3%	898	6%
Totale crediti verso clienti	**18.457**	**95%**	**14.963**	**100%**

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 1.571 mila Euro attestandosi a 18.306 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Importi in Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	14.360	14.883	(523)
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	3.946	4.994	(1.048)
Totale crediti per licenze d'uso	**18.306**	**19.877**	**(1.571)**

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1	1	0
Credito IVA	627	613	14
Credito per ritenute estere	986	403	583
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	331	883	(552)
Totale crediti tributari	**2.064**	**2.019**	**45**

I crediti tributari passano da 2.019 mila Euro al 30 giugno 2016 a 2.064 mila Euro al 30 giugno 2017, con un incremento di 45 mila Euro.

L'incremento di 583 mila Euro del credito da ritenute estere è effetto delle ritenute subite dalla controllata 505 Games S.p.A. sugli incassi di royalty attive.

La diminuzione di 552 mila Euro degli altri crediti è dovuta principalmente all'emissione da parte della Capogruppo delle note di variazione IVA stanziate al 30 giugno 2016 e all'incasso di parte del credito per la deducibilità dell'IRAP degli anni precedenti.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 5.034 mila Euro al 30 giugno 2016 a 3.263 mila Euro al 30 giugno 2017. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Anticipi a fornitori	3.033	4.826	(1.793)
Anticipi a dipendenti	115	92	23
Anticipi ad agenti	7	13	(6)
Altri crediti	108	103	5
Totale altre attività correnti	**3.263**	**5.034**	**(1.771)**

Gli anticipi a fornitori sono composti da spese sostenute anticipatamente, in particolare riferite ai servizi per quality assurance, localizzazione, programmazione dei giochi e agli affitti di beni ed uffici. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Pubblicità	75	32	43
Assicurazioni	100	57	43
Affitti	209	167	42
Programmazione	278	3.029	(2.751)
Altri costi operativi	2.278	1.436	842
Altre spese anticipate	93	105	(12)
Totale altre attività correnti	**3.033**	**4.826**	**(1.793)**

Il decremento degli anticipi per programmazione di 2.521 mila rispetto al 30 giugno 2016 è effetto principalmente della diminuzione degli anticipi relativi al videogioco PAYDAY 2 per 1.206 mila Euro ed al videogioco Family Guy per 986 mila Euro.

Gli anticipi per altri costi operativi includono soprattutto le spese sostenute anticipatamente per servizi per quality assurance della 505 Games S.p.A..

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 27.680 mila Euro al 30 giugno 2017, aumentano di 5.968 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Debiti verso fornitori Italia	(2.484)	(2.267)	(217)
Debiti verso fornitori UE	(11.644)	(7.610)	(4.034)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(13.552)	(11.835)	(1.717)
Totale debiti verso fornitori	**(27.680)**	**(21.712)**	**(5.968)**

L'incremento di tutte le voci è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con le maggiori vendite dell'esercizio del settore operativo Premium Games.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 6.211 mila Euro al 30 giugno 2016 a 5.736 migliaia di Euro al 30 giugno 2017, con un decremento di 475 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Imposte sul reddito	(4.127)	(5.085)	957
Debito IVA	(789)	(236)	(553)
Altri debiti tributari	(820)	(890)	70
Totale debiti tributari	**(5.736)**	**(6.211)**	**475**

Il debito per imposte sul reddito diminuisce di 957 mila Euro per il minor debito delle società italiane a fronte di un incremento delle controllate 505 Games (US) Inc. e Pipeworks Inc..
L'incremento del debito IVA è principalmente dovuto alle vendite effettuate dalle 505 Games Ltd. e dalla 505 Games Gmbh nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

16. Fondi correnti

L'ammontare accantonato al 30 giugno 2017 pari a 854 mila euro rappresenta la valutazione degli Amministratori, sentito il parere dei propri consulenti fiscali, riguardo le passività emergenti dal processo verbale di costatazione notificato alla controllata 505 Games S.p.A. successivamente alla data di chiusura dell'esercizio. In tale contesto, gli Amministratori hanno valutato le eventuali passività emergenti dal processo verbale notificato, ritenendo nel complesso di non poter formulare alcuna stima attendibile, ad esclusione di taluni rilievi sulle *royalties* percepite dagli sviluppatori a fronte dei quali, gli Amministratori hanno valutato come probabile il rischio di soccombenza, stanziando conseguentemente un fondo per rischi ed oneri per un importo di 854 mila Euro. Per gli ulteriori rilievi contestati la Società non ha ritenuto opportuno stanziare alcun fondo rischi, pur permanendo un rischio di soccombenza tipico delle procedure di questo tipo.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 3.954 mila Euro in aumento di 1.642 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(450)	(367)	(83)
Debiti verso dipendenti	(1.038)	(838)	(200)
Debiti verso collaboratori	(43)	(52)	9
Altri debiti	(2.423)	(1.055)	(1.368)
Totale altre passività correnti	**(3.954)**	**(2.312)**	**(1.642)**

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al temine dell'esercizio e per il futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento, di competenza dell'esercizio, relativo alla quota variabile delle retribuzioni che verrà liquidata nel corso del mese di settembre 2017.

L'incremento della voce altri debiti è dovuto principalmente, per 1.384 mila Euro, al debito residuo della Capogruppo per l'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l..

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 2016	**5.644**	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	**20.804**	**(390)**	5.903	16.387	**22.290**	**48.348**
Aumento di capitale	**60**	1.532					**1.532**				**0**	**1.592**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		16.387	(16.387)	**0**	**0**
Distribuzione dividendi							**0**		(1.834)		**(1.834)**	**(1.834)**
Altre variazioni						315	**315**	390	1.512		**1.512**	**2.217**
Utile (perdita) complessiva					(634)	(2.212)	**(2.846)**			11.297	**11.297**	**8.451**
Totale al 30 giugno	**5.704**	18.486	1.129	1.367	(1.447)	270	**19.805**	**0**	21.968	11.297	**33.265**	**58.774**

Il capitale sociale al 30 giugno 2017 si è incrementato di 60 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 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.

In data 13 marzo 2017 l'Assemblea straordinaria degli azionisti del gruppo Digital Bros, nell'ambito dell'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l., ha deliberato di aumentare il capitale sociale con esclusione del diritto di opzione per Euro 60.000 mediante emissione di 150.000 azioni del valore nominale di Euro 0,40 ciascuna, con applicazione di un sovrapprezzo per azione di Euro 10,21 e quindi di un sovrapprezzo complessivo di Euro 1.531.500.

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

Le movimentazioni delle altre riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	Movimentazioni	30 giugno 2017
Riserva IAS 19	(119)	18	(101)
Riserva sovrapprezzo azioni	56	(56)	0
Riserva valutazione titoli	2.230	(2.230)	0
Riserva stock option	0	371	371
Totale	**2.167**	**(1.897)**	**270**

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2017 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2016 è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
22	Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**
	Totale posizione finanziaria netta	***12.027***	***3.511***	***8.516***

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2016 migliora di 8.516 mila Euro principalmente per effetto dell'aumento delle disponibilità liquide per 9.351 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche correnti per 23.987 mila Euro, della diminuzione dei debiti verso banche non correnti per 1.174 mila Euro e delle altre passività finanziarie non correnti per 1.855 mila Euro, solo parzialmente compensato dalla diminuzione delle altre attività e passività finanziarie correnti per 27.963 mila Euro.

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

La tabella seguente riporta le passività finanziarie del Gruppo al 30 giugno 2017 elencate per scadenza temporale:

Migliaia di Euro	Entro 1 anno	1-5 anni	oltre 5 anni	Totale
Debiti verso banche relativi a conti correnti	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	0	0	0	0
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.942)	(383)	0	(2.325)
Totale debiti verso banche (A)	**(1.942)**	**(383)**	**0**	**(2.325)**
Altre passività finanziarie (B)	**0**	**(40)**	**0**	**(40)**
Totale passività finanziarie (A) + (B)	**(1.942)**	**(423)**	**0**	**(2.365)**

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
22	Disponibilità liquide	12.136	2.785	9.351
23	Debiti verso banche correnti	(1.942)	(25.929)	23.987
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	950	28.913	(27.963)
	Posizione finanziaria netta corrente	**11.144**	**5.769**	**5.375**

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2017, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 12.136 mila Euro, in aumento di 9.351 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016, e sono costituiti esclusivamente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti unicamente dalla quota a breve termine dei finanziamenti rateali. Il decremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2016 per 23.987 mila Euro è da attribuire alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione per 21.137 mila Euro, alla diminuzione degli anticipi fatture e salvo buon fine per 1.399 mila Euro e alla diminuzione dei finanziamenti rateali entro i 12 mesi per 1.753 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni
Scoperti di conto corrente	0	(82)	82
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	0	(21.137)	21.137
Anticipi fatture e salvo buon fine	0	(1.399)	1.399
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.942)	(3.311)	1.369
Totale debiti verso banche a breve termine	**(1.942)**	**(25.929)**	**23.987**

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 30 giugno 2017 è composto per 706 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza gennaio 2018, per 500 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso dalla banca Monte dei Paschi di Siena S.p.A. con scadenza settembre 2017, per 352 mila Euro dall'intero debito residuo di un finanziamento concesso dal Banco BPM S.p.A. con scadenza settembre 2017 e per 384 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento a medio-lungo termine concesso alla 505 Games S.p.A. da Unicredit S.p.A..

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

- il mantenimento dei principi contabili a fare in modo che, per tutta la durata del finanziamento, i principi contabili applicati nella redazione del bilancio e del bilancio consolidato (ove predisposto) siano coerenti con i criteri seguiti negli esercizi precedenti, fatte salve eventuali modifiche di legge;
- negative pledge a non costituire o permettere che vengano costituiti privilegi, pegni o ipoteche su propri beni (già di proprietà e su quelli che eventualmente verranno acquistati) o qualsivoglia diritto di prelazione e/o di preferenza sui propri crediti, presenti o futuri, con l'eccezione delle garanzie prestate al finanziamento o di quelle costituite in base a previsioni di legge, di quanto già in essere alla data di erogazione del contratto, e fatta eccezione per la cessione di crediti commerciali nell'ambito di operazioni di smobilizzo per necessità di circolante (inclusa cessione crediti IVA);
- obbligo ad informare preventivamente per iscritto la banca dell'intenzione di richiedere l'accensione di altri finanziamenti a medio-lungo termine presso istituti di credito o privati e, comunque, a non concedere a terzi, successivamente alla data del contratto, ipoteche su propri beni e/o altre garanzie reali o personali, a fronte di eventuali altri finanziamenti, se non estendendo alla Banca le garanzie in corso di concessione a favore di terzi.

Nel caso in cui anche solo uno degli impegni sopra menzionati non venga rispettato, la Banca potrà risolvere il contratto di finanziamento ai sensi dell'articolo 1456 del Codice Civile.

Sono inoltre previste i seguenti covenant finanziari:

- leverage (indebitamento finanziario netto/patrimonio netto) minore o uguale a 1,50 da verificarsi con cadenza annuale con riferimento al Bilancio consolidato della Società a partire da quello chiuso al 30 giugno 2016;

- debt cover (indebitamento finanziario netto/EBITDA) minore o uguale a 4,00 da verificarsi con cadenza annuale con riferimento al Bilancio consolidato della Società a partire da quello chiuso al 30 giugno 2016.

In caso di mancato rispetto dei covenant finanziari, la Digital Bros S.p.A. si impegna a consegnare una dichiarazione, resa dal legale rappresentante, con indicazione delle motivazioni e le indicazioni sulle misure adottate, ove possibile, per ripristinare le condizioni originarie. In tali casi la Banca ha comunque la facoltà di risolvere il contratto di finanziamento ai sensi dell'articolo 1456 del Codice Civile.

Il contratto di finanziamento concesso da Monte dei Paschi di Siena S.p.A. alla Controllante è stato erogato in data 23 novembre 2015 per un controvalore di 1,5 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata entro anni 2 mediante pagamento di 6 rate trimestrali comprensive di capitale e di interessi, a partire dal 30 settembre 2016 più due rate di soli interessi con scadenza 31 marzo 2016 e 30 giugno 2016. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 6 mesi aumentato di uno spread di 2 punti percentuali. Il contratto prevede il covenant di impegno di presentare alla banca, per ogni periodo di riferimento, un ammontare di flussi commerciali pari a 1,350 milioni di Euro che potranno consistere in portafoglio salvo buon fine canalizzato sulle casse della Banca nel periodo di riferimento, anticipo su fatture o documenti accettati dalla Banca e per le quali sono stati concessi anticipi nel periodo di riferimento, flussi P.O.S. su conto corrente intestati al cliente aperti presso la Banca a fronte del servizio di accettazione carte tramite apparecchiature P.O.S (point of sale) erogato dalla Banca; pagamento effetti e deleghe per pagamento imposte e tasse relative ai pagamenti in conto corrente effettuati nel periodo di riferimento domiciliate presso la Banca. Ai fini della verifica del rispetto del covenant nel periodo di riferimento verranno considerati i volumi cumulati delle diverse tipologie di flussi commerciali ammessi secondo quanto sopra definito. Nel caso in cui emerga il mancato rispetto del predetto covenant di impegno la Digital Bros S.p.A. dovrà corrispondere alla Banca un importo compensativo commisurato alla differenza tra tasso/spread che sarebbe stato applicato ove questi non avesse assunto il suddetto impegno, tale importo sarà calcolato su base semestrale nella misura dello 0,500% del debito residuo del finanziamento esistente alla data di rilevazione del mancato rispetto dell'impegno.

Il contratto di mutuo chirografario concesso dal Banco BPM S.p.A. è stato erogato in data 22 giugno 2016 per un controvalore di 1,75 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata mediante il pagamento di n. 15 rate con periodicità mensile, di cui la prima ha avuto scadenza il 31 luglio 2016 e l'ultima il 30 settembre 2017. Il tasso di interesse è variabile e determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 1,2 punti. Nel contratto non sono previsti covenant d'impegno o finanziari.

Il contratto di finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. prevede una o più erogazioni parziali fino all'importo massimo di Euro 3.900.000 da destinarsi alla parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo al sostegno dei costi di sviluppo del software Bloodstained; il finanziamento avrà durata fino al 30 settembre 2018 e la 505 Games S.p.A. si obbliga a restituire le somme erogate entro sei mesi dal 1 marzo 2018 mediante rimborso in due rate trimestrali posticipate da pagarsi alla data del 1 giugno 2018 e del 1 settembre 2018. La 505 Games S.p.A. pagherà trimestralmente

gli interessi relativi a ciascuna erogazione calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, arrotondato allo 0,05 superiore, aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. In mancanza di rilevazione dell'Euribor da parte del Comitato di Gestione dell'Euribor, sarà utilizzato il Libor dell'Euro sulla piazza di Londra; nei periodi in cui l'Euribor o il parametro sostitutivo dovesse assumere valori negativi il tasso sarà pari alla sola maggiorazione prevista.

Il contratto prevede inoltre che la 505 Games S.p.A. debba rispettare i seguenti obblighi:

- effettuare puntualmente il pagamento di qualsiasi tassa, imposta, tributo, contributo; di corrispondere alla Unicredit S.p.A., all'atto dell'erogazione della somma finanziata, ove dovuta, l'imposta sostitutiva di cui al D.P.R. 29 settembre 1973 n.601 e successive modificazione ed integrazioni e di rifondere, comunque, la stessa di tutte le tasse, imposte e spese di ogni tipo sostenute o corrisposte per loro conto, ivi incluse le somme che la Unicredit S.p.A. medesima abbia versato o debba versare per la consulenza e l'assistenza, sia stragiudiziale sia giudiziale, fornitele, nonché provvedere all'integrale pagamento di tutte le spese previste quali, a mero titolo esemplificativo, quelle legali e di eventuale due diligence legate al perfezionamento del contratto di mutuo;

- comunicare senza ritardo alla Unicredit S.p.A. l'insorgere di contenziosi che possano avere un effetto pregiudizievole sulla propria capacità di far fronte alle obbligazioni assunte con il presente contratto, ovvero il verificarsi di un qualsiasi evento che possa incidere negativamente sulla situazione giuridica, patrimoniale, finanziaria o economica o sull'integrità ed efficacia delle garanzie, confermando che nessun contenzioso di tal genere sia pendente le che nessun evento si sia verificato al momento della sottoscrizione del contratto;

- segnalare preventivamente alla Unicredit S.p.A. ogni mutamento dell'assetto giuridico o societario (ad es. forma, capitale sociale, persone degli amministratori, dei sindaci e dei soci nonché fusioni, anche per incorporazione, scissioni, scorpori, conferimenti), amministrativo, patrimoniale e finanziario (ad es. emissioni di obbligazioni), nonché della situazione economica e tecnica quale risulta dai dati, elementi e documenti forniti in sede di richiesta del mutuo, nonché i fatti che possano comunque modificare l'attuale struttura ed organizzazione dell'impresa;

- consegnare alla Unicredit S.p.A., entro 30 giorni dalla approvazione assembleare e comunque entro e non oltre 210 giorni dalla chiusura dell'esercizio sociale il bilancio d'esercizio annuale e il bilancio annuale consolidato di gruppo, completi di verbale di approvazione ovvero entro 30 giorni dal deposito di copia delle dichiarazioni fiscali;

- informare preventivamente la Unicredit S.p.A. dell'intenzione di richiedere altri finanziamenti a medio-lungo termine ad istituti di credito o a privati e, comunque, di non concedere a terzi, successivamente alla data del contratto, ipoteche su propri beni a fronte di eventuali altri finanziamenti, salvo che ricorra la preventiva autorizzazione scritta da parte della Unicredit S.p.A.;

- consentire ogni tipo di indagine tecnico-amministrativa o controllo e di fornire tutti i documenti (bilanci, verbali di assemblee etc.) e le informazioni che fossero chiesti dalla Unicredit S.p.A.;

- utilizzare i proventi del finanziamento esclusivamente per lo scopo dichiarato in atto, nel rispetto delle disposizioni di legge e regolamentari vigenti e comunque di non utilizzare il Finanziamento al fine di porre in essere operazioni aventi ad oggetto azioni e/o strumenti finanziari della Unicredit S.p.A. da cui consegua o possa conseguire una violazione dell'articolo 2358del codice civile da parte della Unicredit S.p.A. medesima.

Nel caso in cui anche solo uno degli impegni sopra menzionati non venga rispettato, la Banca potrà risolvere il contratto di finanziamento ai sensi dell'articolo 1456 del Codice Civile.

Al 30 giugno 2017 sono stati rispettati tutti i covenant finanziari e d'impegno ad eccezione di quello d'impegno con Monte dei Paschi di Siena S.p.A..

24. Altre passività finanziarie a breve termine

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Starbreeze azioni A	0	6.000	(6.000)
Starbreeze azioni B	2.972	22.972	(20.000)
Fair value derivati entro i 12 mesi	0	136	(136)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(218)	(128)	(90)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(15)	(15)	0
Finanziamento per acquisto immobile 133 W Broadway	(1.789)	(52)	(1.737)
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	**950**	**28.913**	**(27.963)**

La azioni Starbreeze A detenute da Digital Bros al 30 giugno 2016 sono state interamente vendute in data 1 luglio 2016.

La voce Starbreeze azioni B rappresenta il valore di mercato al 30 giugno 2017 di n. 1.935.588 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier) detenute dalla Digital Bros S.p.A. alla data di chiusura dell'esercizio.

Il contratto di forward sintetico su tassi di cambio per un controvalore totale di 100 milioni di Corone Svedesi stipulato in data 1 giugno 2016 dalla controllata 505 Games S.p.A. con la banca Unicredit S.p.A. è stato completamente utilizzato nel corso dell'esercizio.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 218 mila Euro sono aumentate di 90 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016.

I canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi, pari a 15 mila Euro, sono composti dal debito a breve termine relativo a due contratti stipulati nello scorso esercizio con Unicredit Leasing. Includono, per 5 mila Euro, il debito a breve termine per l'acquisto di un'autovettura e per 10 mila Euro il debito a breve termine di un contratto stipulato per l'acquisto di server.

Il finanziamento per l'acquisto dell'immobile della 133 W Broadway, pari a 1.789 mila Euro, è relativo all'intero debito residuo per il finanziamento ricevuto dalla Spring Properties Inc. finalizzato all'acquisto dell'immobile di Eugene, sede della Pipeworks Inc.. Il finanziamento, pari a 2.125 mila Dollari Statunitensi, prevede il rimborso in 21 rate mensili di 15 mila Dollari statunitensi, comprensive di un tasso di interesse del 6% annuo oltre ad una rata finale di 2.023 mila Dollari statunitensi.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
25	Attività finanziarie non correnti	1.306	1.195	111
26	Debiti verso banche non correnti	(383)	(1.558)	1.175
27	Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(1.895)	1.855
	Posizione finanziaria netta non corrente	**883**	**(2.258)**	**3.141**

25. Attività finanziarie non correnti

La voce si compone esclusivamente di un finanziamento concesso dalla 505 Games S.p.A. alla società Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. per un importo di 150.000.000 di Yen. Tale finanziamento che produce un tasso di interesse annuale di sette punti percentuali è rimborsabile a vista, ma il Gruppo stima che la controparte ne usufruirà per almeno altri due anni. Tale finanziamento è stato concesso a tale società nell'ambito di un più ampio accordo commerciale riguardo lo sviluppo di videogiochi. La variazione intercorsa rispetto al 30 giugno 2016 è relativa al calcolo degli interessi ed all'adeguamento del credito in valuta per effetto delle variazioni del tasso di cambio.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono costituiti dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi del finanziamento a medio-lungo termine concesso alla 505 Games S.p.A. da Unicredit S.p.A. e descritto nei debiti verso banche a breve termine.

27. Altre passività finanziarie non correnti

La parte residua, pari a 40 mila Euro, è relativa ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi relativi a due contratti di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server e di un'autovettura. Il primo contratto prevede un valore finanziato pari a 54 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 5 mila Euro ed un prezzo

per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 29 dicembre 2020. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 25 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3 punti percentuali. Il contratto relativo all'autovettura prevede un valore finanziato pari a 31 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 1 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 28 aprile 2021. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 15 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è dell'1,41%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Entro 1 anno	15	15	0
1-5 anni	40	55	(15)
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	**55**	**70**	**(15)**

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**
Impegni per contratti sottoscritti	(26.875)	(27.921)	1.046
Impegni per sottoscrizione capitale Ovosonico S.r.l.	0	(300)	300
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	(1.227)	(1.621)	394
Totale impegni	**(28.102)**	**(29.842)**	**1.740**

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Ovosonico S.r.l. facevano riferimento all'accordo stipulato per la sottoscrizione di complessivi 720 mila Euro il cui acquisto è stato completato nel corso dell'esercizio.

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. fanno riferimento all'accordo stipulato in data 18 gennaio 2016 per la sottoscrizione di complessivi 2.000.000 milioni di Dollari statunitensi, di cui 600 mila Dollari statunitensi già versati al 30 giugno 2017.

7. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

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

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	9.719	7.736	105.618	18.464	863	142.400
2	Rettifiche ricavi	0	0	(4.726)	(1.851)	(440)	(7.017)
3	**Totale ricavi netti**	**9.719**	**7.736**	**100.892**	**16.613**	**423**	**135.383**

La suddivisione al 30 giugno 2016 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.736	5.275	83.204	19.232	746	110.192
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.648)	(1.273)	(56)	(2.977)
3	**Totale ricavi netti**	**1.736**	**5.275**	**81.556**	**17.959**	**690**	**107.215**

Per il commento relativo ai ricavi netti si rimanda al paragrafo 5 Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2017 della Relazione sulla gestione.

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(31.206)	(21.193)	(10.013)	47,2%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.533)	(5.580)	(3.953)	70,8%
Royalties	(37.102)	(23.851)	(13.251)	55,6%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	882	(948)	1.830	n.s.
Totale costo del venduto	**(76.959)**	**(51.572)**	**(25.387)**	**49,2%**

Per un commento più dettagliato delle singoli componenti dei ricavi e del costo del venduto si rimanda alla relazione sulla gestione, dove il commento è stato effettuato per i singoli segmenti di attività nei quali opera il Gruppo.

10. Altri ricavi

La voce altri ricavi che è pari a 1.959 mila Euro in diminuzione rispetto ai 5.714 mila Euro registrati nello scorso esercizio in quanto la Pipeworks ha lavorato quasi esclusivamente su commesse per clienti terzi svolgendo per il Gruppo esclusivamente alcune attività di quality assurance e le attività di live support per il videogioco Prominence Poker e le attività di sviluppo del nuovo videogioco Terraria 1.3.

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(5.791)	(7.563)	1.772	-23,4%
Trasporti e noli	(1.394)	(530)	(864)	n.s.
Altri costi legati alle vendite	(751)	(818)	67	-8,2%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(7.936)**	**(8.911)**	**975**	**-10,9%**
Assicurazioni varie	(332)	(394)	62	-15,8%
Consulenze	(3.003)	(2.264)	(739)	32,6%
Postali e telegrafiche	(263)	(251)	(12)	4,7%
Viaggi e trasferte	(1.165)	(1.162)	(3)	0,3%
Utenze	(245)	(237)	(8)	3,5%
Manutenzioni	(90)	(98)	8	-8,2%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(5.206)**	**(4.514)**	**(692)**	**15,3%**
Totale costi per servizi	**(13.142)**	**(13.425)**	**283**	**-2,1%**

I costi per servizi diminuiscono di 283 mila Euro in controtendenza all'aumento delle vendite principalmente per effetti del venir meno degli investimenti pubblicitari in Fantasfida che erano stati pari nello scorso esercizio a 2.291 mila Euro. I trasporti e noli sono aumentati di 864 mila Euro a seguito della significativa crescita dei ricavi retail e le consulenze sono aumentate di 739 mila Euro principalmente per le spese sostenute per le attività relative alla predisposizione del piano di incentivazione azionaria ed all'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l..

12. Affitti e locazioni

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per affitti e locazioni che si decrementano di 79 mila Euro rispetto all'esercizio chiuso al 30 giugno 2016:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Affitto uffici società italiane	(705)	(720)	15	-2,1%
Affitto uffici 505 Games Ltd.	(79)	(99)	20	-20,2%
Affitto uffici DR Studios Ltd.	(55)	(65)	10	-15,4%
Affitto uffici Digital Bros France S.a.s.	(46)	(46)	0	0,0%
Affitto uffici Digital Bros Spain Slu	(20)	(20)	0	0,0%
Affitto uffici 505 Games US Inc.	(419)	(368)	(51)	13,9%
Affitto uffici Pipeworks Inc.	0	(95)	95	n.s.
Affitto uffici 505 Games GmbH	(3)	(3)	0	0,0%
Affitto uffici della Digital Bros China Ltd.	(39)	(26)	(13)	50,0%
Affitto uffici della Kunos S.r.l.	(8)	0	(8)	n.s.
Affitto uffici Hawken Entertainment Inc.	(7)	0	(7)	n.s.
Locazione autovetture e strumentazione di magazzino	(95)	(113)	18	-15,9%
Totale costi per affitti e locazioni	**(1.476)**	**(1.555)**	**79**	**-5,1%**

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'assemblea dei soci, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 22.469 mila Euro in aumento di 2.608 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	**%**
Salari e stipendi	(16.686)	(14.379)	(2.307)	16,0%
Oneri sociali	(3.986)	(3.758)	(228)	6,1%
Trattamento di fine rapporto	(196)	(191)	(5)	2,4%
Compensi amministratori	(1.196)	(1.084)	(112)	10,3%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(310)	(347)	37	-10,7%
Provvigioni agenti	(64)	(74)	10	-14,0%
Altri costi del personale	(31)	(28)	(3)	11,5%
Totale costi del personale	**(22.469)**	**(19.861)**	**(2.608)**	**13,1%**

L'incremento dei salari e stipendi e dei relativi oneri sociali è in linea con le assunzioni effettuate dalle controllate estere per sostenere lo sviluppo internazionale delle attività del Gruppo nonché per l'acquisizione della Kunos Simulazioni S.r.l. e la costituzione della Hawken Entertainment Inc. nel corso dell'anno.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si incrementano di 2.539 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre l'incremento del costo medio per dipendente è pari all'1,2%:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**	**30 giugno 2016**	**Variazioni**	**%**
Salari e stipendi	(16.686)	(14.379)	(2.307)	16,0%
Oneri sociali	(3.986)	(3.758)	(228)	6,1%
Trattamento di fine rapporto	(196)	(191)	(5)	2,4%
Totale costi del personale	**(20.868)**	**(18.328)**	**(2.539)**	**13,9%**
Numero medio dipendenti	251	223	28	12,6%
Costo medio per dipendente	**(83,1)**	**(82,2)**	**(0,9)**	**1,2%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2017, ripartiti per tipologia è fornito nella sezione Altre informazioni della Relazione sulla gestione.

14. Altri costi operativi

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(38)	(77)	39	-51,1%
Spese generali e amministrative	(1.193)	(1.043)	(150)	14,4%
Spese di rappresentanza	(41)	(50)	9	-19,1%
Spese bancarie varie	(726)	(251)	(475)	n.s.
Totale altri costi operativi	**(1.998)**	**(1.421)**	**(577)**	**40,6%**

I costi operativi aumentano rispetto all'esercizio precedente del 40,6% passando da 1.421 mila Euro a 1.998 mila Euro. L'incremento è dovuto alle commissioni sostenute dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla compravendita delle azioni Starbreeze avvenuta nel corso del periodo e pari a 516 mila Euro.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Ammortamenti	(7.714)	(3.788)	(3.926)	n.s.
Accantonamenti	(854)	0	(854)	0,0%
Svalutazione di attività	(1.653)	(1.080)	(573)	53,1%
Riprese di valore di attività	0	588	(588)	n.s.
Totale proventi e costi operativi non monetari	**(10.221)**	**(4.280)**	**(5.941)**	**n.s.**

I costi operativi non monetari netti si incrementano 5.087 mila Euro. La crescita è determinata principalmente dall'incremento degli ammortamenti per 3.926 mila Euro per recepire l'utilizzo delle proprietà intellettuali detenute.

Gli accantonamenti fanno riferimento al fondo rischi stanziato dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla verifica fiscale.

Le svalutazioni si incrementano per 573 mila Euro passando da 1.080 mila Euro a 1.653 di Euro. Queste ultime includono:

- gli accantonamenti per coprire alcune specifiche posizioni di credito su cui esiste una probabilità di mancato incasso per 420 migliaia di Euro;
- le svalutazioni delle partecipazioni nella Cityglance S.r.l. in liquidazione e nella Ebooks&Kids S.r.l. rispettivamente per 44 mila Euro e 148 mila Euro;
- la cancellazione di alcune commesse in corso di esecuzione per 1.041 mila Euro.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.772	3.093	5.679	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.137)	(5.570)	2.433	-43,7%
25	**Gestione finanziaria**	**5.635**	**(2.477)**	**8.112**	**n.s.**

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 5.635 mila Euro contro i 2.477 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	1.752	1.429	323	22,6%
Proventi finanziari	6.899	1.642	5.257	n.s.
Altro	121	22	99	n.s.
Totale interessi attivi e proventi finanziari	**8.772**	**3.093**	**5.679**	**n.s.**

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 5.679 mila Euro rispetto allo scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel periodo sulla compravendita delle azioni Starbreeze A e B per 6.891 mila Euro e da differenze attive su cambi per 1.752 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.137 mila Euro, in diminuzione di 2.433 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016, per effetto di minori minusvalenze realizzate nel periodo sulle azioni Starbreeze B.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(405)	(499)	95	-19,0%
Altri interessi passivi	0	(6)	6	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(210)	(151)	(59)	38,7%
Interessi factoring	(15)	(11)	(5)	44,6%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	**(630)**	**(667)**	**37**	**-5,6%**
Differenze passive su cambi	(1.508)	(1.134)	(374)	33,0%
Minusvalenze su alienazione titoli	(999)	(3.769)	2.770	-73,5%
Totale interessi passivi	**(3.137)**	**(5.570)**	**2.433**	**-43,7%**

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2017 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
Imposte correnti	(5.140)	(7.016)	1.876	-26,7%
Imposte differite	(276)	1.217	(1.492)	n.s.
Totale imposte	**(5.415)**	**(5.799)**	**384**	**-6,6%**

La suddivisione delle imposte correnti tra le diverse imposte correnti viene di seguito riportata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016	Variazioni	%
IRES	(1.970)	(5.134)	3.164	n.s.
IRAP	(529)	(987)	458	-46,4%
Imposte correnti società estere	(2.641)	(535)	(2.106)	393,6%
Altre imposte correnti	0	12	(12)	n.s.
Totale imposte	**(5.140)**	**(6.644)**	**1.504**	**-22,6%**

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
Imponibile fiscale IRES	8.087	(6.644)
Aliquota IRES	27,5%	27,5%
IRES di periodo	(2.224)	(5.103)
Effetto da consolidato fiscale	160	160
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	94	(191)
IRES di periodo	**(1.970)**	**(5.134)**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016	
Risultato ante imposte della capogruppo	**3.801**		**(4.428)**	
Aliquota IRES (27,5%)	**27,5%**		**27,5%**	
Imposta teorica	**(1.045)**	**-27,5%**	**1.218**	**-27,5%**
Effetto fiscale di costi non deducibili o ricavi non tassabili	1.444	38%	(873)	20%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0	0%	0	0%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(57)	-1%	188	-4%
Effetto da consolidato fiscale	160	4%	160	-4%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(2.566)	-68%	(5.955)	134%
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	94	2%	128	-3%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(1.970)**	**-52%**	**(5.134)**	**116%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
Imponibile fiscale IRAP	11.205	25.384
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(437)	(990)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	(92)	3
IRAP di periodo	**(529)**	**(987)**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017		30 giugno 2016	
Margine operativo della Capogruppo	**(3.454)**		**(2.643)**	
Aliquota IRAP	**3,9%**		**3,9%**	
Imposta teorica	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(529)	15,3%	(987)	37,3%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(529)**	**15,3%**	**(987)**	**37,3%**

L'incremento delle imposte differite è relativo soprattutto al buon andamento del settore operativo del Premium Games che ha permesso alle controllate americane e inglesi di utilizzare il credito per imposte anticipate contabilizzato negli esercizi precedenti.

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	30 giugno 2016
Utile (perdita) netto dell'esercizio (1)	11.297	12.539
Numero di azioni medie in circolazione (2)	14.154.588	14.110.838
Numero di azioni proprie possedute nell'esercizio (3)	(37.989)	(171.250)
Totale numero medio di azioni (4)=(2)-(3)	14.116.599	13.939.588
Utile (perdite)netto per azione (1)/(4) in Euro	**0,80**	**0,90**

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

L'utile per azione è pari al 30 giugno 2017 a 0,80 Euro rispetto a 0,90 Euro per azione dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2016.

33. Utile per azione diluito

L'utile per azione diluito è coincidente con l'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione strumenti finanziari convertibili in azioni così come al 30 giugno 2016.

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

I principali strumenti finanziari utilizzabili dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Contratti di strumenti derivati
- Strumenti finanziari detenuti per il trading.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo. Le politiche di utilizzo degli strumenti finanziari compresi i contratti di strumenti derivati e gli strumenti finanziari detenuti per il trading sono descritti nelle Note illustrative.

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

A partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2008 la controllata 505 Games S.p.A. ha beneficiato di linee di credito indipendenti dalla Capogruppo per finanziare il processo di crescita internazionale, a partire dall'aprile 2011, la controllata 505 Games Ltd. ha beneficiato di due linee di factoring internazionale a partire dal novembre 2012, la controllata 505 Games France S.a.s. ha beneficiato di una linea di factoring internazionale.

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

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

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2017 e 2016, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2017

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2017 (in migliaia di Euro)	Attività Fair Value detenute per la negoziazione	Investimenti detenuti sino a scadenza	Crediti e Finanziamenti	Attività disponibili per la vendita	Valore di Bilancio al 30 giugno 2017	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	-	1.052	-	1.052	5
Crediti commerciali	-	-	36.763	-	36.763	11
Altre attività correnti	-	-	3.263	-	3.263	13
Disponibilità liquide	-	-	12.136	-	12.136	22
Altre attività finanziarie correnti	2.972	-	-	-	2.972	24
Altre attività finanziarie non correnti	-	-	1.306	-	1.306	25
Totale	**2.972**	**-**	**54.520**	**-**	**57.492**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2017 (in migliaia di Euro)	Passività Fair Value detenute per la negoziazione	Passività al costo ammortizzato	Valore di Bilancio al 30 giugno 2017	Note
Debiti verso fornitori	-	27.680	27.680	14
Altre passività correnti	-	3.954	3.954	17
Debiti verso banche correnti	-	1.942	1.942	23
Altre passività finanziarie correnti	-	2.022	2.022	24
Debiti verso banche non correnti	-	383	383	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	40	40	27
Totale	**-**	**36.021**	**36.021**	

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2016

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Attività Fair Value detenute per la negoziazione	Investimenti detenuti sino a scadenza	Crediti e Finanziamenti	Attività disponibili per la vendita	Valore di Bilancio al 30 giugno 2016	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	-	1.056	-	1.056	5
Crediti commerciali	-	-	34.840	-	34.840	11
Altre attività correnti	-	-	5.034	-	5.034	13
Disponibilità liquide	-	-	2.785	-	2.785	22
Altre attività finanziarie correnti	29.108	-	-	-	29.108	24
Altre attività finanziarie non correnti	-	-	1.195	-	1.195	25
Totale	**29.108**	**-**	**44.910**	**-**	**74.018**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Passività Fair Value detenute per la negoziazione	Passività al costo ammortizzato	Valore di Bilancio al 30 giugno 2016	Note
Debiti verso fornitori	-	21.712	21.712	14
Altre passività correnti	-	2.312	2.312	17
Debiti verso banche correnti	-	25.929	25.929	23
Altre passività finanziarie correnti	-	195	195	24
Debiti verso banche non correnti	-	1.558	1.558	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	1.895	1.895	27
Totale	**-**	**53.601**	**53.601**	

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di cambio
- rischio di credito.

Rischio di tasso di interesse

L'esposizione degli strumenti finanziari del Gruppo alle variazioni dei tassi di interesse è marginale per quanto riguarda gli strumenti finanziari a medio e lungo termine che sono stati stipulati a tasso fisso oppure resi a tasso fisso con opportuni contratti derivati.
Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse. Tali rischi sono mitigati da:

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

Rischio di liquidità

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

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

Le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio sono la gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito, la disponibilità di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza ed il monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

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

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

Passività finanziarie al 30 giugno 2017 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	1.942	1.942						1.942	23
Altre passività finanziarie correnti	2.022	2.022						2.022	24
Debiti verso banche non correnti	383		383					383	26
Altre passività finanziarie non correnti	40		15	16	9			40	27
Totale	**4.387**	**3.964**	**398**	**16**	**9**	**-**	**-**	**4.387**	

Passività finanziarie al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	25.929	25.929						25.929	23
Altre passività finanziarie correnti	195	195						195	24
Debiti verso banche non correnti	1.558		1.558					1.558	26
Altre passività finanziarie non correnti	1.895		1.855	15	16	9		1.895	27
Totale	**29.577**	**26.124**	**3.413**	**15**	**16**	**9**	**-**	**29.577**	

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 58 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di tasso di cambio

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

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

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

Rischi di credito

Per i clienti italiani il Gruppo opera esclusivamente con clienti noti. Nel caso di clienti per i quali non ha necessarie informazioni adotta una politica di vendita con pagamento anticipato e/o a vista che permette di limitare i rischi di perdite su credito.

Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato prima delle spedizioni da effettuare da parte del direzione finanziaria. Il Gruppo ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che copre una percentuale significativa dei clienti.

Tutte le controllate estere hanno stipulato un'opportuna polizza di assicurazione crediti. La politica seguita è di non eccedere mai i plafond assicurativi per ogni singolo cliente, limitando così la possibilità che eventuali situazioni di difficoltà dei clienti possano incidere negativamente sull'andamento economico.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2017 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2016:

Migliaia di Euro	30 giugno 2017	% su totale	30 giugno 2016	% su totale
Non scaduto	17.445	95%	13.502	90%
0 > 30 giorni	174	1%	489	4%
30 > 60 giorni	258	1%	11	0%
60 > 90 giorni	111	1%	63	0%
> 90 giorni	469	3%	898	6%
Totale crediti verso clienti	**18.457**	**95%**	**14.963**	**100%**

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

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

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

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

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

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

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2017	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	12.136	12.136		12.136	22
Debiti verso banche a breve termine	(1.942)	(1.942)		(1.942)	23
Altre attività e passività finanziarie correnti	950	950		950	24
Altre attività e passività finanziarie non correnti	1.306	1.306		1.306	25
Debiti verso banche non correnti	(383)	(383)		(383)	25
Altre passività finanziarie non correnti	(40)	(40)		(40)	27
Totale	**12.027**	**12.027**		**12.027**	

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2016	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	2.785	2.785		2.785	22
Debiti verso banche a breve termine	(25.929)	(25.929)		(25.929)	23
Altre attività e passività finanziarie correnti	28.777	28.777		28.777	24
Altre attività e passività finanziarie non correnti	1.195	1.195		1.195	25
Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.558)		(1.558)	25
Interest rate swap	136	136		136	23-26
Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(1.895)		(1.895)	27
Totale	**3.511**	**3.511**		**3.511**	

Rischio tasso di cambio e tasso d'interesse: sensitivity analysis

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

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% e del tasso d'interesse +/-1% rispetto ai tassi di cambio e di interesse rilevati al 30 giugno 2017 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2017 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su *commodity*.

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

Gli strumenti finanziari che sono soggetti a variazione del loro valore a seguito di movimenti dei tassi d'interesse sono sia gli strumenti con tasso d'interesse variabile che gli strumenti con tasso d'interesse fisso, ma misurati al fair value.

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,12:

Tipologia di variazione	**Effetto sulla posizione finanziaria netta**	**Effetto sull'utile prima delle imposte**
+10% Dollaro	(443)	(100)
-10% Dollaro	540	121

Livelli gerarchici di valutazione al Fair Value

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

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

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli anni 2017 e 2016:

Voce di bilancio al 30 giugno 2017	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Altre attività finanziarie correnti	Azioni quotate	2.972			2.972	24

Voce di bilancio al 30 giugno 2016	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Derivati di negoziazione	Flexible forward		136		136	23-26
Altre attività finanziarie correnti	Azioni quotate	28.777			28.777	24

9. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Nell'esercizio il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

10. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

Nel corso del precedente esercizio è stato ridefinito l'assetto organizzativo del Gruppo e dei settori operativi. La precedente organizzazione era strutturata per canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, mentre ora si è deciso di privilegiare la tipologia di giochi, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

- Sviluppo;
- 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 30 giugno 2017 e 30 giugno 2016. Si rimanda al paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2017

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	9.719	7.736	105.618	18.464	863	0	142.400
2	Rettifiche ricavi	0	0	(4.726)	(1.851)	(440)	0	(7.017)
3	**Totale ricavi**	**9.719**	**7.736**	**100.892**	**16.613**	**423**	**0**	**135.383**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(18.687)	(12.519)	0	0	(31.206)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.526)	(2.759)	(3.337)	(734)	(177)	0	(9.533)
6	Royalties	0	(382)	(36.648)	0	(72)	0	(37.102)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	367	515	(0)	0	882
8	**Totale costo del venduto**	**(2.526)**	**(3.141)**	**(58.305)**	**(12.738)**	**(249)**	**0**	**(76.959)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**7.193**	**4.595**	**42.587**	**3.875**	**174**	**0**	**58.424**
10	Altri ricavi	894	823	200	42	0	0	1.959
11	Costi per servizi	(425)	(1.001)	(7.528)	(1.554)	(1.020)	(1.614)	(13.142)
12	Affitti e locazioni	(0)	(62)	(606)	(44)	(18)	(746)	(1.476)
13	Costi del personale	(4.935)	(4.127)	(7.650)	(1.549)	(883)	(3.325)	(22.469)
14	Altri costi operativi	(142)	(73)	(591)	(205)	(49)	(938)	(1.998)
15	**Totale costi operativi**	**(5.502)**	**(5.263)**	**(16.375)**	**(3.352)**	**(1.970)**	**(6.623)**	**(39.085)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**2.585**	**155**	**26.412**	**565**	**(1.796)**	**(6.623)**	**21.298**
17	Ammortamenti	(594)	(2.584)	(3.667)	(261)	(379)	(229)	(7.714)
18	Accantonamenti	0	0	(854)	0	0	0	(854)
19	Svalutazione di attività	(0)	(158)	(882)	(420)	0	(193)	(1.653)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(594)**	**(2.742)**	**(5.403)**	**(681)**	**(379)**	**(422)**	**(10.221)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**1.991**	**(2.587)**	**21.009**	**(116)**	**(2.175)**	**(7.045)**	**11.077**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2017

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attivita non correnti							
1	Immobili impianti e macchinari	201	15	922	2.699	189	2.593	6.619
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	1.230	5.845	10.688	230	507	367	18.867
4	Partecipazioni	0	0	(0)	0	0	1.345	1.345
5	Crediti e altre attività non correnti	0	5	185	3	220	639	1.052
6	Imposte anticipate	220	387	1.542	490	100	69	2.807
	Totale attività non correnti	**1.651**	**6.251**	**13.337**	**3.422**	**1.016**	**5.013**	**30.690**
	Passività non correnti							
7	Benefici verso dipendenti	0	0	(60)	(417)	(68)	0	(545)
8	Fondi non correnti	0	0	0	(79)	0	0	(79)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	0	0	0
	Totale passività non correnti	**0**	**0**	**(60)**	**(496)**	**(68)**	**0**	**(624)**
	Capitale circolante netto							
10	Rimanenze	0	(0)	7.496	5.319	0	0	12.815
11	Crediti commerciali	2.286	1.071	30.062	3.339	5	0	36.763
12	Crediti tributari	0	566	1.131	353	14	0	2.064
13	Altre attività correnti	63	905	1.241	539	164	351	3.263
14	Debiti verso fornitori	(1.094)	(978)	(22.593)	(1.981)	(184)	(850)	(27.680)
15	Debiti tributari	(1.105)	(77)	(3.869)	(167)	(45)	(473)	(5.736)
16	Fondi correnti	0	0	(854)	(0)	0	0	(854)
17	Altre passività correnti	(640)	(57)	(320)	(896)	(651)	(1.390)	(3.954)
	Totale capitale circolante netto	**(490)**	**1.430**	**12.294**	**6.506**	**(697)**	**(2.362)**	**16.681**
	Totale	**1.161**	**7.681**	**25.571**	**9.432**	**251**	**2.650**	**46.746**

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2016

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.736	5.275	83.204	19.231	746	0	110.192
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.648)	(1.273)	(56)	0	(2.977)
3	**Totale ricavi**	**1.736**	**5.275**	**81.556**	**17.958**	**690**	**0**	**107.214**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(8.135)	(13.058)	0	0	(21.193)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(468)	(1.236)	(3.610)	(131)	(135)	0	(5.580)
6	Royalties	0	(2.767)	(20.975)	0	(109)	0	(23.851)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(721)	(227)	0	0	(948)
8	**Totale costo del venduto**	**(468)**	**(4.003)**	**(33.441)**	**(13.416)**	**(244)**	**0**	**(51.572)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**1.268**	**1.272**	**48.115**	**4.542**	**446**	**0**	**55.643**
10	Altri ricavi	4.374	858	186	68	228	0	5.714
11	Costi per servizi	(342)	(779)	(6.191)	(1.981)	(2.849)	(1.283)	(13.425)
12	Affitti e locazioni	(95)	(65)	(596)	(58)	(20)	(721)	(1.555)
13	Costi del personale	(5.333)	(2.958)	(6.591)	(1.646)	(647)	(2.686)	(19.861)
14	Altri costi operativi	(122)	(93)	(445)	(220)	(73)	(468)	(1.421)
15	**Totale costi operativi**	**(5.892)**	**(3.895)**	**(13.823)**	**(3.905)**	**(3.589)**	**(5.158)**	**(36.262)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(250)**	**(1.765)**	**34.478**	**705**	**(2.915)**	**(5.158)**	**25.095**
17	Ammortamenti	(601)	(1.330)	(1.216)	(179)	(275)	(187)	(3.788)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(16)	(425)	0	(639)	0	0	(1.080)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	588	0	0	0	0	588
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(617)**	**(1.167)**	**(1.216)**	**(818)**	**(275)**	**(187)**	**(4.280)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(867)**	**(2.932)**	**33.262**	**(113)**	**(3.190)**	**(5.345)**	**20.815**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2016

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attivita non correnti							
1	Immobili impianti e macchinari	264	30	1.009	2.820	187	2.721	7.032
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	5.381	2.686	1.223	0	769	399	10.458
4	Partecipazioni	0	0	(0)	0	0	898	898
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	192	9	220	635	1.056
6	Imposte anticipate	362	53	1.508	580	104	12	2.619
	Totale attività non correnti	**6.007**	**2.769**	**3.932**	**3.409**	**1.281**	**4.665**	**22.063**
	Passività non correnti							
7	Benefici verso dipendenti	0	0	0	(495)	(34)	0	(529)
8	Fondi non correnti	0	0	0	(36)	0	0	(36)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	0	(252)	(252)
	Totale passività non correnti	**0**	**0**	**0**	**(531)**	**(34)**	**(252)**	**(817)**
	Capitale circolante netto							
10	Rimanenze	0	0	7.129	4.804	0	0	11.933
11	Crediti commerciali	207	2.252	28.786	3.595	0	0	34.840
12	Crediti tributari	0	620	655	741	3	0	2.019
13	Altre attività correnti	49	358	3.949	312	128	238	5.034
14	Debiti verso fornitori	(58)	(1.224)	(17.933)	(1.669)	(383)	(445)	(21.712)
15	Debiti tributari	0	(28)	(2.191)	(155)	(21)	(3.816)	(6.211)
16	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(630)	(36)	(186)	(797)	(660)	(3)	(2.312)
	Totale capitale circolante netto	**(432)**	**1.942**	**20.209**	**6.831**	**(933)**	**(4.025)**	**23.591**
	Totale	**5.575**	**4.711**	**24.141**	**9.708**	**313**	**388**	**44.837**

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

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

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

Le attività Premium Games sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A.. Nel corso del periodo si è concluso il processo di liquidazione della società svedese 505 Games Nordic AB.

In data 15 marzo 2017 è stata acquisita la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l. sviluppatore ed editore del videogioco Assetto Corsa.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi disponibili sui *marketplace* digitali gratuitamente, ma che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le diverse fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici ed hanno una maggiore longevità, il videogioco infatti viene continuamente sviluppato e migliorato successivamente al lancio per fidelizzare il pubblico ed allungare il ciclo di vita del gioco.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. e dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza al Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd. che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play e dalla neo costituita società Hawken Entertainment Inc. che svolge le attività di sviluppo relativamente al videogioco Hawken.

Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo è 505 Games Mobile.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione sul canale distributivo edicola.

Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

***Altre Attività*:** si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che pertanto, ai fini di una logica esposizione dei risultati, vengono raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonome dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico.

***Holding*:** comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto della società Digital Bros China Ltd. che ha operato nel periodo come business developer per i mercati asiatici e della 133 W Broadway Inc., società che ha la proprietà dell'immobile locato a società del Gruppo sito in Eugene, Oregon, USA e della Digital Bros Holdings Ltd. non operativa nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**		**30 giugno 2016**		**Variazioni**	
Europa	35.042	25%	53.959	17%	(18.917)	-35,1%
Americhe	80.872	57%	33.141	44%	47.731	n.s.
Resto del mondo	7.159	5%	3.114	2%	4.045	n.s.
Totale ricavi estero	**123.073**	**86%**	**90.214**	**82%**	**32.859**	**36,4%**
Italia	19.327	14%	19.978	18%	(651)	-3,3%
Totale ricavi lordi consolidati	**142.400**	**100%**	**110.192**	**77%**	**32.208**	**29,2%**

I ricavi estero si attestano all'86% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'82% dell'esercizio precedente e sono in aumento del 36,4% rispetto al 30 giugno 2016.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games Ltd. principalmente in Australia, Medio Oriente e Sudafrica.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 105.618 mila Euro pari all'86% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2017**		**30 giugno 2016**		**Variazioni**	
Free to Play	7.736	6%	5.275	15%	2.461	46,7%
Premium Games	105.618	86%	83.204	83%	22.414	26,9%
Sviluppo	9.719	8%	1.736	2%	7.983	n.s.
Totale ricavi lordi estero	**123.073**	**100%**	**90.215**	**100%**	**32.858**	**36,4%**

I ricavi del settore operativo Sviluppo includono i ricavi realizzati dalla Pipeworks Inc. per commesse di sviluppo in essere con clienti esterni al Gruppo.

11. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 9 della Relazione sulla gestione Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali 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..

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

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

Migliaia di Euro	**Crediti**		**Debiti**		**ricavi**	**costi**
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(262)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(751)
Matov LLC	0	130	0	0	0	(419)
Totale 30 giugno 2017	**0**	**765**	**(22)**	**0**	**0**	**(1.432)**

Migliaia di Euro	**Crediti**		**Debiti**		**ricavi**	**Costi**
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(25)	0	0	(254)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(763)
Matov LLC	0	133	0	0	0	(368)
Totale 30 giugno 2016	**0**	**768**	**(25)**	**0**	**0**	**(1.385)**

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 705 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 46 mila Euro. A partire dal mese di dicembre 2015 in sede di rinnovo per ulteriori sei anni il canone di affitto degli edifici di Milano è stato ridotto di 60 mila Euro annui.

Nel corso del mese di novembre 2013 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 419 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

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

12. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

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

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

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

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

15. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

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

Tipologia di servizi	**Compensi per l'esercizio 2016/17**					
	Revisore della capogruppo			**Rete del revisore della capogruppo**	**Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo**	**Totale**
	alla capo gruppo	**alle altre società**	**Totale**	**alle altre società**	**alle altre società**	
Revisione contabile	179.900	63.500	242.400	31.500	99.000	372.900
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Pareri congruità	90.000					90.000
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa						
- Procedure concordate (agreed upon procedure)						
- Servizi di advisory al dirigente preposto (art. 154-bis del TUF)						
- Pareri sull'applicazione di nuovi principi contabili						
- Consulenza su tematiche contabili						
- Altri servizi						
Totale	**268.900**	**63.500**	**242.400**	**31.500**	**99.000**	**462.900**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo 1 luglio 2016- 30 giugno 2017. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2017 del gruppo Digital Bros:
   a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
   b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
   c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;

2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principale rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 12 settembre 2017

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione	Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari
Abramo Galante	Stefano Salbe

(pagina volutamente lasciata in bianco)