



**Resoconto intermedio di gestione  
al 30 settembre 2018**

**(1° trimestre esercizio 2018/2019)**

**Digital Bros S.p.A.**

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

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

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

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società  
all'indirizzo [www.digitalbros.com](http://www.digitalbros.com) nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

<b>Indice</b>	
<b>Cariche sociali e organi di controllo</b>	<b>4</b>
<b>Relazione sulla gestione</b>	<b>6</b>
<b>1. Struttura del Gruppo</b>	<b>6</b>
<b>2. Il mercato dei videogiochi</b>	<b>10</b>
<b>3. Stagionalità caratteristica del mercato</b>	<b>13</b>
<b>4. Eventi significativi del periodo</b>	<b>14</b>
<b>5. Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2018</b>	<b>15</b>
<b>6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2018</b>	<b>19</b>
<b>7. Andamento per settori operativi</b>	<b>21</b>
<b>8. Attività e passività potenziali</b>	<b>30</b>
<b>9. Eventi successivi alla chiusura del periodo</b>	<b>30</b>
<b>10. Evoluzione prevedibile della gestione</b>	<b>30</b>
<b>11. Altre informazioni</b>	<b>31</b>
<b>Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2018</b>	<b>33</b>
<b>Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2018</b>	<b>35</b>
<b>Conto economico consolidato al 30 settembre 2018</b>	<b>36</b>
<b>Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2018</b>	<b>37</b>
<b>Movimenti di patrimonio netto consolidato</b>	<b>38</b>
<b>Note illustrative al bilancio consolidato al 30 settembre 2018</b>	<b>39</b>
<b>Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF</b>	<b>47</b>

## **CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO**

### **Consiglio di amministrazione**

Lidia Florean	Consigliere <sup>(2)</sup>
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato <sup>(1)</sup>
Davide Galante	Consigliere <sup>(2)</sup>
Raffaele Galante	Amministratore delegato <sup>(1)</sup>
Guido Guetta	Consigliere <sup>(3)(5)</sup>
Luciana La Maida	Consigliere <sup>(3)</sup>
Irene Longhin	Consigliere <sup>(3)</sup>
Stefano Salbe	Consigliere <sup>(1)(4)</sup>
Dario Treves	Consigliere <sup>(1)</sup>

- <sup>(1)</sup> Consiglieri esecutivi
- <sup>(2)</sup> Consiglieri non esecutivi
- <sup>(3)</sup> Consiglieri indipendenti
- <sup>(4)</sup> Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98
- <sup>(5)</sup> Lead Independent Director

### **Comitato di controllo e rischi**

Guido Guetta (Presidente)  
Luciana La Maida  
Irene Longhin

### **Comitato per la remunerazione**

Guido Guetta  
Luciana La Maida (Presidente)  
Irene Longhin

### **Comitato permanente parti correlate**

Guido Guetta (Presidente)  
Luciana La Maida  
Irene Longhin

### **Collegio sindacale**

Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Luca Pizio	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Christian Sponza	Sindaco supplente

L'Assemblea degli Azionisti del 27 ottobre 2017 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l'Assemblea dei soci che approverà il bilancio al 30 giugno 2020.

In data 27 ottobre 2017 il Consiglio di amministrazione ha nominato Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione e amministratore delegato e Raffaele Galante Amministratore delegato, attribuendo loro adeguati poteri.

In data 6 agosto 2018 è purtroppo mancato l'Amministratore non esecutivo Bruno Soresina e in data 13 settembre 2018 l'Amministratore non esecutivo Elena Morini ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali.

In data 8 novembre 2018, il consigliere non esecutivo Guido Guetta ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali.

Con delibera del 7 agosto 2007 il Consiglio di amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri.

#### **Società di revisione legale**

Deloitte & Touche S.p.A.

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

#### **Altre informazioni**

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 30 settembre 2018 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione dell'8 novembre 2018.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

# **RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO**

## **1. STRUTTURA DEL GRUPPO**

---

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

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

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

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

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., sviluppatrice ed editrice del videogioco Assetto Corsa, è parte integrante del settore operativo.

**Free to Play:** l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente più semplici rispetto ai videogiochi Premium Games, e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse del pubblico e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza al Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play, nonché dalla società Hawken Entertainment Inc., che supervisiona le attività di sviluppo dei videogiochi della serie Hawken.

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

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

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

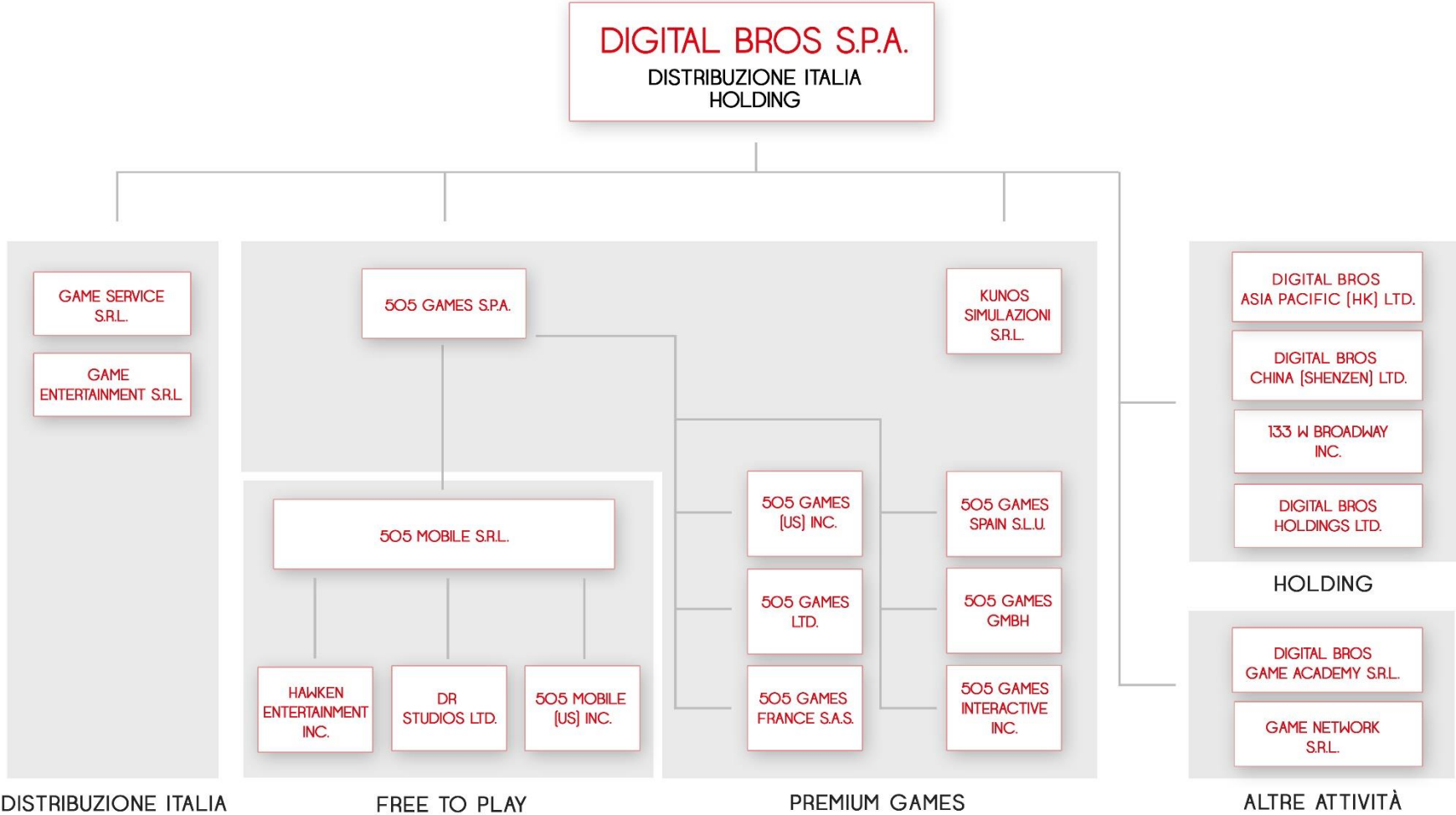
**Altre Attività:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata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

**Holding:** comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto della società Digital Bros China Ltd. e della società neocostituita Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici, nonché della 133 W Broadway Inc. che detiene la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, dato in locazione alla società americana Pipeworks Inc., precedentemente controllata dal Gruppo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 settembre 2018:

**ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 2018**





Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

<b>Società</b>	<b>Indirizzo</b>	<b>Attività</b>
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Wang Hai Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, China	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
Digital Bros Holdings Ltd. <sup>(1)</sup>	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	1526 Brookhollow Drive, Santa Ana, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici

<sup>(1)</sup> Non operativa nel periodo

La Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. è stata costituita il 19 settembre 2018 nell'ottica di sviluppare le attività del Gruppo negli altri paesi asiatici.

Al 30 settembre 2018 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate con i relativi valori di carico espressi in migliaia di Euro:

<b>Ragione sociale</b>	<b>Sede</b>	<b>Quota di possesso</b>	<b>Valore di carico</b>
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	1,04%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	38
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	764
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34,77%	410
<b>Totale Partecipazioni in società collegate</b>			<b>1.272</b>

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

## 2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

---

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

Il mercato dei videogiochi presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. L'esperienza di gioco oggi non avviene più solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet e console ibride come la Nintendo Switch. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari sempre più performanti permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso poi un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console, come prassi dei mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo dell'hardware per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita della piattaforma e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse; passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia dell'hardware che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute con il contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

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



### *Sviluppatori o developer*

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

### *Editori o publisher*

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica

della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco può generare in caso di successo. Gli editori solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco.

#### *Produttori della console*

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 4, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

#### *Distributori*

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

#### *Rivenditori*

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

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per 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 digitalizzazione del mercato ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e Microsoft Xbox Games with Gold, che Sony, con Sony PlayStation Now, creassero delle piattaforme digitali dove il giocatore, invece di acquistare il singolo gioco, può usufruire di tutti i giochi presenti sul

*marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma direttamente o indirettamente legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali.

I videogiochi Free to Play sono disponibili al pubblico esclusivamente in formato digitale. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, e PlayStore per i videogiochi Android sui mercati occidentali ed un numero elevatissimo di differenti *marketplace* per i mercati orientali. Alcuni giochi Free to play sono altresì disponibili sui marketplace di Sony e di Microsoft per i videogiochi console, Steam per i videogiochi per Personal Computer.

La digitalizzazione del canale distributivo ha permesso un notevole allungamento del ciclo di vita dei singoli videogiochi. La disponibilità del prodotto non è infatti limitata strettamente al periodo di lancio come sul canale *retail*, ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un flusso continuo di vendite che può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di comunicazione e di promozione di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì fortemente influenzato dalla politica di prodotto studiata dall'editore quando, a latere del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili a pagamento o in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero Downloadable Contents) successivamente al lancio del gioco principale.

### **3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO**

---

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

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

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

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati.

#### **4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO**

---

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 6 agosto 2018 è purtroppo mancato l'Amministratore non esecutivo Bruno Soresina;
- in data 13 settembre 2018 l'Amministratore non esecutivo Elena Morini ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali;
- in data 13 settembre 2018, per effetto di quanto sopra, il Consiglio di Amministrazione ha provveduto pertanto a ricostituire i tre comitati consiliari che risultano tutti composti dagli Amministratori non esecutivi Guido Guetta, Luciana La Maida e Irene Longhin. Nella medesima data, il Consiglio di Amministrazione ha deliberato di proporre all'Assemblea dei Soci la riduzione del numero di Amministratori a nove;
- in data 19 settembre 2018 è stata costituita la Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. con l'intento di focalizzare le attività di business development sui territori asiatici oltre la Cina.

## 5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2018

	Migliaia di Euro	30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	17.427	106,1%	26.207	107,8%	(8.780)	-33,5%
2	Rettifiche ricavi	(1.003)	-6,1%	(1.886)	-7,8%	883	-46,8%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>16.424</b>	<b>100,0%</b>	<b>24.321</b>	<b>100,0%</b>	<b>(7.897)</b>	<b>-32,5%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.841)	-29,5%	(7.779)	-32,0%	2.938	-37,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.506)	-9,2%	(1.707)	-7,0%	201	-11,7%
6	Royalties	(2.998)	-18,3%	(6.585)	-27,1%	3.587	-54,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	571	3,5%	904	3,7%	(333)	-36,8%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(8.774)</b>	<b>-53,4%</b>	<b>(15.167)</b>	<b>-62,4%</b>	<b>6.393</b>	<b>-42,1%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>7.650</b>	<b>46,6%</b>	<b>9.154</b>	<b>37,6%</b>	<b>(1.504)</b>	<b>-16,4%</b>
10	Altri ricavi	563	3,4%	492	2,0%	71	14,6%
11	Costi per servizi	(1.958)	-11,9%	(2.437)	-10,0%	479	-19,7%
12	Affitti e locazioni	(354)	-2,2%	(367)	-1,5%	13	-3,5%
13	Costi del personale	(4.400)	-26,8%	(4.475)	-18,4%	75	-1,7%
14	Altri costi operativi	(265)	-1,6%	(280)	-1,2%	15	-5,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(6.977)</b>	<b>-42,5%</b>	<b>(7.559)</b>	<b>-31,1%</b>	<b>582</b>	<b>-7,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>1.236</b>	<b>7,5%</b>	<b>2.087</b>	<b>8,6%</b>	<b>(851)</b>	<b>-40,8%</b>
17	Ammortamenti	(1.852)	-11,3%	(1.999)	-8,2%	147	-7,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.852)</b>	<b>-11,3%</b>	<b>(1.999)</b>	<b>-8,2%</b>	<b>147</b>	<b>-7,4%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(616)</b>	<b>-3,8%</b>	<b>88</b>	<b>0,4%</b>	<b>(704)</b>	<b>n.s.</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	161	1,0%	577	2,4%	(416)	-72,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(208)	-1,3%	(320)	-1,3%	112	-34,8%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(47)</b>	<b>-0,3%</b>	<b>257</b>	<b>1,1%</b>	<b>(304)</b>	<b>n.s.</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(663)</b>	<b>-4,0%</b>	<b>345</b>	<b>1,4%</b>	<b>(1.008)</b>	<b>n.s.</b>
27	Imposte correnti	65	0,4%	(415)	-1,7%	480	n.s.
28	Imposte differite	(8)	-0,1%	170	0,7%	(178)	n.s.
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>57</b>	<b>0,3%</b>	<b>(245)</b>	<b>-1,0%</b>	<b>302</b>	<b>n.s.</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto delle attività continuative (26+29)</b>	<b>(606)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>100</b>	<b>0,4%</b>	<b>(706)</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Risultato netto delle attività operative cessate</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>101</b>	<b>0,4%</b>	<b>(101)</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Utile netto</b>	<b>(606)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>201</b>	<b>0,8%</b>	<b>(807)</b>	<b>n.s.</b>

### Utile netto per azione

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	
33	Utile (perdita) delle attività continuative per azione base	(0,04)	0,007	(0,047)	n.s.
33	Utile (perdita) delle attività operative cessate per azione base	0,00	0,007	(0,007)	n.s.
<b>33</b>	<b>Utile (perdita) per azione base totale</b>	<b>(0,04)</b>	<b>0,014</b>	<b>(0,054)</b>	<b>n.s.</b>
34	Utile (perdita) delle attività continuative per azione base	(0,04)	0,007	(0,047)	n.s.
34	Utile (perdita) delle attività operative cessate per azione base	0,00	0,007	(0,007)	n.s.
<b>34</b>	<b>Utile (perdita) per azione base totale</b>	<b>(0,04)</b>	<b>0,014</b>	<b>(0,054)</b>	<b>n.s.</b>

In linea con le previsioni di uscita di OVERKILL's The Walking Dead nel terzo trimestre e di Bloodstained nel quarto trimestre dell'esercizio, il primo trimestre chiuso al 30 settembre 2018 non ha presentato lanci di nuovi prodotti di rilievo. I ricavi consolidati sono stati in diminuzione del 33,5% rispetto al primo trimestre del passato esercizio. L'andamento dei ricavi ha determinato una riduzione del risultato netto contenuta in 807 mila Euro, che passa da un utile netto di 201 mila Euro ad una perdita netta di 606 mila Euro.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 settembre 2018 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2018	2017	Variazioni		2018	2017	Variazioni	
Premium Games	11.343	17.480	(6.137)	-35,1%	10.844	16.334	(5.490)	-33,6%
Distribuzione Italia	4.390	7.062	(2.672)	-37,8%	3.886	6.365	(2.479)	-38,9%
Free to Play	1.638	1.476	162	11,0%	1.638	1.476	162	11,0%
Altre Attività	56	189	(133)	-70,4%	56	146	(90)	-61,6%
<b>Totale ricavi lordi</b>	<b>17.427</b>	<b>26.207</b>	<b>(8.780)</b>	<b>-33,5%</b>	<b>16.424</b>	<b>24.321</b>	<b>(7.897)</b>	<b>-32,5%</b>

I ricavi lordi del settore operativo Premium Games sono stati nel periodo pari a 11.343 mila Euro, in diminuzione del 35,1%, rispetto ai 17.480 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 10.844 mila Euro, in diminuzione del 33,6% rispetto ai 16.334 mila Euro realizzati al 30 settembre 2017.



Il dettaglio dei ricavi per videogiochi è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	
Assetto Corsa	1.861	1.656	206	12%
PAYDAY 2	1.346	1.932	(586)	-30%
Terraria	1.158	1.979	(821)	-41%
Altri prodotti	2.179	2.866	(687)	-24%
Prodotti <i>retail</i>	4.797	9.046	(4.249)	-47%
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>11.343</b>	<b>17.480</b>	<b>(6.137)</b>	<b>-35%</b>

I ricavi da distribuzione internazionale di prodotti pubblicati da editori di videogiochi che non dispongono di reti di vendita *retail*, sono stati in diminuzione nel periodo di 4.249 mila Euro rispetto ai 9.046 mila Euro realizzati nel primo trimestre dello scorso esercizio con le vendite di Dead by Daylight, Pillars of Eternity Redout e Inside/Limbo. Nel corso dell'attuale trimestre sul solo canale *retail* è stato distribuito con successo il videogiochi No Man's Sky, mentre sono rallentate, in linea con la prassi di mercato, le vendite dei prodotti già lanciati in periodi precedenti.

In leggera crescita i ricavi di Assetto Corsa, +12%, mentre sono in diminuzione i ricavi dalle vendite di Terraria e PAYDAY 2, rispettivamente del 41% e 32%, che non hanno potuto beneficiare nel trimestre di aggiornamenti di particolare rilievo.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti del 37,8% rispetto a quelli realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente per effetto di un calo significativo delle vendite di videogiochi e di una riduzione più contenuta dei ricavi da distribuzione delle carte collezionabili.

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play, più 11%, è effetto delle performance particolarmente positive del videogiochi Gems of War, giunto ormai al suo quarto anno di vita.

La contrazione dell'utile lordo è stata contenuta a 1.504 mila Euro, per effetto di una riduzione del costo del venduto del periodo percentualmente superiore alla riduzione dei ricavi, a seguito del minor peso delle vendite di prodotti *retail* sul totale dei ricavi consolidati.

I costi operativi diminuiscono del 7,7% in misura percentualmente inferiore al decremento dei ricavi. In particolare i costi del personale che rappresentano la quota più importante dei costi operativi e pari a 4.400 mila Euro si riducono solamente dell'1,7%, effetto di una struttura organizzativa già dimensionata per i prossimi lanci di prodotti a partire dal terzo trimestre dell'esercizio in corso.

Gli ammortamenti si riducono di 147 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcune proprietà intellettuali detenute dal Gruppo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 47 mila Euro contro i 257 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

La perdita ante imposte al 30 settembre 2018 è stata pari a 663 mila Euro in peggioramento di 1.008 mila Euro rispetto all'utile di 345 mila Euro realizzato al 30 settembre 2017.

La perdita netta consolidata è pari a 606 mila Euro rispetto all'utile netto di 201 mila Euro realizzato al 30 settembre 2017.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita sono pari a 0,04 Euro rispetto all'utile per azione di 0,014 Euro dell'esercizio precedente.

## 6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2018

	Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 giugno 2018	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	5.924	6.000	(76)	-1,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	14.544	15.131	(587)	-3,9%
4	Partecipazioni	1.272	1.270	2	0,2%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.469	9.403	66	0,7%
6	Imposte anticipate	2.182	2.365	(183)	-7,7%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>33.391</b>	<b>34.169</b>	<b>(778)</b>	<b>-2,3%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
7	Benefici verso dipendenti	(531)	(516)	(15)	2,9%
8	Fondi non correnti	(80)	(80)	0	0,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	(907)	(901)	(6)	0,7%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(1.518)</b>	<b>(1.497)</b>	<b>(21)</b>	<b>1,4%</b>
<b>Capitale circolante netto</b>					
10	Rimanenze	15.632	15.059	573	3,8%
11	Crediti commerciali	36.290	29.522	6.768	22,9%
12	Crediti tributari	5.130	4.316	814	18,9%
13	Altre attività correnti	11.297	10.052	1.245	12,4%
14	Debiti verso fornitori	(22.098)	(20.811)	(1.287)	6,2%
15	Debiti tributari	(2.325)	(1.021)	(1.304)	n.s.
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.315)	(1.241)	(1.074)	86,6%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>40.757</b>	<b>35.022</b>	<b>5.735</b>	<b>16,4%</b>
<b>Patrimonio netto</b>					
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(20.865)	(20.624)	(241)	1,2%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.678)	(40.284)	606	-1,5%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(66.247)</b>	<b>(66.612)</b>	<b>365</b>	<b>-0,5%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>6.383</b>	<b>1.083</b>	<b>5.300</b>	<b>n.s.</b>
22	Disponibilità liquide	2.780	4.282	(1.502)	-35,1%
23	Debiti verso banche correnti	(5.147)	(1.975)	(3.172)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(554)	(206)	(348)	n.s.
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(2.921)</b>	<b>2.101</b>	<b>(5.022)</b>	<b>n.s.</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.371	1.374	(3)	-0,2%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.812)	(4.533)	(279)	6,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(21)	(25)	4	-15,8%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(3.462)</b>	<b>(3.184)</b>	<b>(278)</b>	<b>8,8%</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(6.383)</b>	<b>(1.083)</b>	<b>(5.300)</b>	<b>n.s.</b>

Le attività non correnti si decrementano di 778 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 principalmente per una riduzione delle immobilizzazioni immateriali dovute agli ammortamenti operati nel trimestre al netto di nuovi investimenti per 1.082 mila Euro.

Il capitale circolante netto si incrementa di 5.735 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto della crescita dei crediti commerciali per 6.768 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2018 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	15.632	15.059	573	3,8%
Crediti commerciali	36.290	29.522	6.768	22,9%
Crediti tributari	5.130	4.316	814	18,9%
Altre attività correnti	11.297	10.052	1.245	12,4%
Debiti verso fornitori	(22.098)	(20.811)	(1.287)	6,2%
Debiti tributari	(2.325)	(1.021)	(1.304)	n.s.
Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.315)	(1.241)	(1.074)	86,6%
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>40.757</b>	<b>35.022</b>	<b>5.735</b>	<b>16,4%</b>

La posizione finanziaria netta, in linea con le attese, è stata negativa per 6.383 mila Euro, in diminuzione di 5.300 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, effetto dei significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita a partire dal terzo trimestre dell'esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 giugno 2017	Variazioni	
Disponibilità liquide	2.780	4.282	(1.502)	-35,1%
Debiti verso banche correnti	(5.147)	(1.975)	(3.172)	n.s.
Altre attività e passività finanziarie correnti	(554)	(206)	(348)	n.s.
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(2.921)</b>	<b>2.101</b>	<b>(5.022)</b>	<b>n.s.</b>
Attività finanziarie non correnti	1.371	1.374	(3)	-0,2%
Debiti verso banche non correnti	(4.812)	(4.533)	(279)	6,2%
Altre passività finanziarie non correnti	(21)	(25)	4	-15,8%
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(3.462)</b>	<b>(3.184)</b>	<b>(278)</b>	<b>8,8%</b>
<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(6.383)</b>	<b>(1.083)</b>	<b>(5.300)</b>	<b>n.s.</b>

## 7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

### Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	11.343	104,6%	17.480	107,0%	(6.137)	-35,1%
2	Rettifiche ricavi	(499)	-4,6%	(1.146)	-7,0%	647	-56,4%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>10.844</b>	<b>100,0%</b>	<b>16.334</b>	<b>100,0%</b>	<b>(5.490)</b>	<b>-33,6%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.729)	-15,9%	(3.112)	-19,1%	1.383	-44,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(874)	-8,1%	(576)	-3,5%	(298)	51,8%
6	Royalties	(2.977)	-27,5%	(6.568)	-40,2%	3.591	-54,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	40	0,4%	482	3,0%	(442)	-91,8%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(5.540)</b>	<b>-51,1%</b>	<b>(9.774)</b>	<b>-59,8%</b>	<b>4.234</b>	<b>-43,3%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>5.304</b>	<b>48,9%</b>	<b>6.560</b>	<b>40,2%</b>	<b>(1.256)</b>	<b>-19,1%</b>
10	Altri ricavi	229	2,1%	136	0,8%	93	68,3%
11	Costi per servizi	(1.140)	-10,5%	(1.382)	-8,5%	242	-17,6%
12	Affitti e locazioni	(149)	-1,4%	(143)	-0,9%	(6)	3,9%
13	Costi del personale	(2.067)	-19,1%	(2.125)	-13,0%	58	-2,7%
14	Altri costi operativi	(91)	-0,8%	(118)	-0,7%	27	-23,2%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(3.447)</b>	<b>-31,8%</b>	<b>(3.768)</b>	<b>-23,1%</b>	<b>321</b>	<b>-8,5%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>2.086</b>	<b>19,2%</b>	<b>2.928</b>	<b>17,9%</b>	<b>(842)</b>	<b>-28,8%</b>
17	Ammortamenti	(1.220)	-11,3%	(1.131)	-6,9%	(89)	7,9%
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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.220)</b>	<b>-11,3%</b>	<b>(1.131)</b>	<b>-6,9%</b>	<b>(89)</b>	<b>7,9%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>866</b>	<b>8,0%</b>	<b>1.797</b>	<b>11,0%</b>	<b>(931)</b>	<b>-51,8%</b>

In linea con le previsioni di uscita di OVERKILL's The Walking Dead nel terzo trimestre e di Bloodstained nel quarto trimestre dell'esercizio, il primo trimestre chiuso al 30 settembre 2018 non ha presentato lanci di nuovi prodotti di rilievo. I ricavi lordi del settore operativo sono stati nel periodo pari a 11.343 mila Euro, in diminuzione del 35,1%, rispetto ai 17.480 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 10.844 mila Euro, in diminuzione del 33,6% rispetto ai 16.334 mila Euro realizzati al 30 settembre 2017.

Il dettaglio dei ricavi per videogioco è riportato di seguito:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>	
Assetto Corsa	1.861	1.656	206	12%
PAYDAY 2	1.346	1.932	(586)	-30%
Terraria	1.158	1.979	(821)	-41%
Altri prodotti	2.179	2.866	(687)	-24%
Prodotti <i>retail</i>	4.797	9.046	(4.249)	-47%
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>11.343</b>	<b>17.480</b>	<b>(6.137)</b>	<b>-35%</b>

I ricavi da distribuzione internazionale di prodotti pubblicati da editori di videogiochi che non dispongono di reti di vendita *retail*, sono stati in diminuzione nel periodo di 4.249 mila Euro rispetto ai 9.046 mila Euro realizzati nel primo trimestre dello scorso esercizio con le vendite di Dead by Daylight, Pillars of Eternity Redout e Inside/Limbo. Nel corso dell'attuale trimestre sul solo canale retail è stato distribuito con successo il videogioco No Man's Sky, mentre sono rallentate, in linea con la prassi di mercato, le vendite dei prodotti già lanciati in periodi precedenti.

In leggera crescita i ricavi di Assetto Corsa, +12%, mentre sono in diminuzione i ricavi dalle vendite di Terraria e PAYDAY 2, rispettivamente del 41% e 32%, che non hanno potuto beneficiare nel trimestre di aggiornamenti di particolare rilievo.

Per effetto del minor peso dei ricavi di prodotti retail, la suddivisione dei ricavi tra *marketplace* digitali e canale distributivo retail presenta ora una struttura più in linea con la dinamica di mercato. In crescita sono invece i ricavi da sublicensing per effetto del maggior peso dei ricavi derivanti da streaming attraverso i marketplace Sony PSNow e Microsoft GWG e Gamepass. Il dettaglio è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	5.522	10.287	(4.765)	-46%
Ricavi da distribuzione digitale	5.055	6.947	(1.892)	-27%
Ricavi da sublicensing	766	246	520	n.s.
<b>Totale ricavi Premium Games</b>	<b>11.343</b>	<b>17.480</b>	<b>(6.137)</b>	<b>-35%</b>

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2018 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>	
Sony Playstation Network	1.676	2.549	(873)	-34%
Steam	1.535	1.579	(44)	-3%
Microsoft Xbox Live	1.096	2.011	(915)	-45%
I Tunes	215	320	(105)	-33%
Google	161	182	(21)	-11%
Altri <i>marketplace</i>	372	306	66	22%
<b>Totale ricavi da distribuzione digitale</b>	<b>5.055</b>	<b>6.947</b>	<b>(1.892)</b>	<b>-27%</b>

In linea con l'andamento dei ricavi le rettifiche ricavi si decrementano da 1.146 mila Euro a 499 mila Euro al 30 settembre 2018. La voce comprende la stima di note credito che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela nel prossimo futuro per prodotti rimasti invenduti sul canale distributivo *retail*. La percentuale

delle rettifiche ricavi sui ricavi lordi da distribuzione *retail* è stata pari nel periodo al 4,6%, in lieve diminuzione rispetto allo scorso esercizio.

La diminuzione dei ricavi netti del settore operativo è stata pari al 33,6%.

I prodotti *retail* presentano una marginalità percentuale inferiore rispetto ai prodotti pubblicati dal Gruppo su tutti i canali distributivi. Il minor contributo dei ricavi da prodotti *retail* sul totale dei ricavi ha determinato una riduzione del costo del venduto nel trimestre percentualmente superiore al calo registrato dai ricavi netti permettendo di contenere la diminuzione percentuale dell'utile lordo al 19%, con una riduzione del costo per royalty passive del 55%.

I costi operativi diminuiscono del 8,5% in misura percentualmente inferiore al decremento dei ricavi del settore operativo. In particolare i costi del personale che rappresentano la quota più importante dei costi operativi e pari a 2.067 mila Euro si riducono solamente del 2,7%, effetto di una struttura organizzativa già dimensionata per i prossimi lanci di prodotti a partire dal terzo trimestre dell'esercizio in corso.

Il margine operativo lordo passa da 2.928 mila Euro a 2.086 mila Euro al 30 settembre 2018, mentre il margine operativo è stato pari a 866 mila Euro in diminuzione di 931 mila Euro rispetto ai 1.797 mila Euro realizzati al 30 settembre 2017.

## Free to Play

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.638	100,0%	1.476	100,0%	162	11,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>1.638</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.476</b>	<b>100,0%</b>	<b>162</b>	<b>11,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(479)	-29,3%	(699)	-47,4%	220	-31,5%
6	Royalties	(18)	-1,1%	(7)	-0,5%	(11)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(497)</b>	<b>-30,3%</b>	<b>(706)</b>	<b>-47,8%</b>	<b>209</b>	<b>-29,7%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>1.141</b>	<b>69,7%</b>	<b>770</b>	<b>52,2%</b>	<b>371</b>	<b>48,2%</b>
10	Altri ricavi	290	17,7%	316	21,4%	(26)	-8,2%
11	Costi per servizi	(47)	-2,9%	(133)	-9,0%	86	-64,8%
12	Affitti e locazioni	(13)	-0,8%	(24)	-1,7%	11	-45,4%
13	Costi del personale	(816)	-49,8%	(770)	-52,2%	(46)	6,0%
14	Altri costi operativi	(17)	-1,0%	(15)	-1,0%	(2)	11,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(893)</b>	<b>-54,5%</b>	<b>(942)</b>	<b>-63,8%</b>	<b>48</b>	<b>-5,1%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>538</b>	<b>32,8%</b>	<b>144</b>	<b>9,8%</b>	<b>394</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(490)	-29,9%	(646)	-43,8%	156	-24,2%
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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(490)</b>	<b>-29,9%</b>	<b>(646)</b>	<b>-43,8%</b>	<b>156</b>	<b>-24,2%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>48</b>	<b>2,9%</b>	<b>(502)</b>	<b>-34,0%</b>	<b>550</b>	<b>n.s.</b>

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play, più 11%, è effetto delle performance particolarmente positive del videogioco Gems of War giunto ormai al suo quarto anno di vita. In calo le vendite degli altri prodotti. Nessun nuovo prodotto è stato lanciato nel trimestre così come nel passato esercizio. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:



<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>
Gems of War	1.122	800	322
Battle Islands	333	423	(90)
Prominence Poker	161	207	(46)
Altri prodotti	22	46	(24)
<b>Totale ricavi Free to Play</b>	<b>1.638</b>	<b>1.476</b>	<b>162</b>

La significativa riduzione dei costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita, in misura superiore alla riduzione dei ricavi, è effetto sia di minori spese sulle attività di live support che nel passato esercizio erano state necessarie a seguito del lancio del videogioco Prominence Poker, sia di significativi risparmi di costi di hosting dei giochi. Il dettaglio è il seguente:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>
Live support	289	417	(128)
Quality assurance	42	55	(13)
Hosting	114	162	(48)
Altro	34	65	(31)
<b>Totale</b>	<b>479</b>	<b>699</b>	<b>(220)</b>

Gli altri ricavi, rimasti pressoché in linea con l'esercizio precedente, sono rappresentati dai costi interni di produzione che attualmente il Gruppo sta sostenendo per il lancio della futura versione del videogioco della serie Hawken, il cui lancio è previsto per la fine del corrente esercizio.

I costi operativi si sono decrementati nel trimestre di 48 mila euro, in controtendenza rispetto all'andamento dei ricavi, per effetto di un contenimento dei costi sostenuti per l'acquisizione di nuovi giocatori per 86 mila controbilanciati da un incremento dei costi del personale per 46 mila Euro, effetto di un più ampio numero di risorse in funzione della prevista crescita dei volumi di attività del settore operativo.

Per effetto della riduzione dei costi e della crescita dei ricavi il margine operativo lordo è stato pari a 538 mila Euro in crescita di 394 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 156 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento del marchio Battle Islands iscritto originariamente a seguito dell'acquisizione di DR Studios Ltd. avvenuta nel settembre 2014. L'utile operativo del settore operativo è stato quindi pari a 48 mila Euro rispetto alla perdita di 502 mila Euro realizzata nel corrispondente periodo del precedente esercizio.

## Distribuzione Italia

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.390	113,0%	7.062	110,9%	(2.672)	-37,8%
2	Rettifiche ricavi	(504)	-13,0%	(697)	-11,0%	193	-27,8%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>3.886</b>	<b>100,0%</b>	<b>6.365</b>	<b>100,0%</b>	<b>(2.479)</b>	<b>-38,9%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.112)	-80,1%	(4.667)	-73,3%	1.555	-33,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(141)	-3,6%	(421)	-6,6%	280	-66,6%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	531	13,7%	422	6,6%	109	25,7%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(2.722)</b>	<b>-70,0%</b>	<b>(4.666)</b>	<b>-73,3%</b>	<b>1.944</b>	<b>-41,7%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>1.164</b>	<b>30,0%</b>	<b>1.699</b>	<b>26,7%</b>	<b>(535)</b>	<b>-31,5%</b>
10	Altri ricavi	6	0,2%	6	0,1%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(305)	-7,8%	(437)	-6,9%	132	-30,3%
12	Affitti e locazioni	(8)	-0,2%	(10)	-0,2%	2	-26,0%
13	Costi del personale	(325)	-8,4%	(400)	-6,3%	75	-18,6%
14	Altri costi operativi	(53)	-1,4%	(49)	-0,8%	(4)	8,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(691)</b>	<b>-17,8%</b>	<b>(896)</b>	<b>-14,1%</b>	<b>205</b>	<b>-22,8%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>479</b>	<b>12,3%</b>	<b>809</b>	<b>12,7%</b>	<b>(330)</b>	<b>-40,7%</b>
17	Ammortamenti	(76)	-2,0%	(78)	-1,2%	2	-1,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(76)</b>	<b>-2,0%</b>	<b>(78)</b>	<b>-1,2%</b>	<b>2</b>	<b>-2,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>403</b>	<b>10,4%</b>	<b>731</b>	<b>11,5%</b>	<b>(328)</b>	<b>-44,9%</b>

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti del 37,8% rispetto a quelli realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente per effetto di un calo significativo delle vendite di videogiochi e di una riduzione più contenuta dei ricavi da distribuzione delle carte collezionabili. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>	
Distribuzione videogiochi per console	3.043	5.217	(2.174)	-42%
Distribuzione carte collezionabili	1.261	1.526	(265)	-17%
Distribuzione altri prodotti e servizi	86	319	(233)	-73%
<b>Totale ricavi lordi Distribuzione Italia</b>	<b>4.390</b>	<b>7.062</b>	<b>(2.672)</b>	<b>-38%</b>

L'andamento dei ricavi lordi suddiviso per console è la seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>		<b>30 settembre 2017</b>		<b>Variazioni</b>	
	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>
Sony Playstation 4	59.272	2.195	102.482	3.720	-42,2%	-41,0%
Nintendo Switch	13.260	493	0	0	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox One	8.987	333	18.224	654	-50,7%	-49,1%
Sony Playstation 3	2.093	17	16.388	509	-87,2%	-96,8%
Microsoft Xbox 360	780	2	8.423	244	-90,7%	-99,1%
Altre console	1.482	3	6.219	90	n.s.	n.s.
<b>Totale ricavi console</b>	<b>85.874</b>	<b>3.043</b>	<b>151.736</b>	<b>5.216</b>	<b>-43,4%</b>	<b>-41,7%</b>

In linea con l'andamento delle ciclo di vita delle console sono quasi azzerati i ricavi da distribuzione dei videogiochi per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360, in calo rispettivamente di 492 mila Euro e 242 mila Euro. In calo anche il fatturato delle console più recenti Sony Playstation 4, meno 42%, e Microsoft Xbox One, meno 51%.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in calo del 17% in linea con un cresciuto interesse verso altre tipologie di prodotto rispetto a quelli distribuiti dal Gruppo.

Il costo del venduto diminuisce del 41,7% in linea con l'andamento dei ricavi, mentre un pò più limitato il calo dei costi operativi che si contraggono di 205 mila Euro, meno 22,8%. Per effetto di tutto ciò il margine operativo lordo si riduce a 479 mila Euro, in diminuzione di 330 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel primo trimestre del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si riduce di 328 mila Euro per effetto di ammortamenti pressoché invariati rispetto al 30 settembre 2017.

## Altre Attività

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	56	99,7%	189	129,6%	(133)	-70,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,3%	(43)	-29,6%	43	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>56</b>	<b>100,0%</b>	<b>146</b>	<b>100,0%</b>	<b>(90)</b>	<b>-61,6%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,7%	0	0,3%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(12)	-21,9%	(11)	-7,7%	(1)	10,6%
6	Royalties	(3)	-4,8%	(10)	-6,8%	7	-72,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(15)</b>	<b>-26,1%</b>	<b>(21)</b>	<b>-14,2%</b>	<b>6</b>	<b>-29,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>41</b>	<b>72,2%</b>	<b>125</b>	<b>85,8%</b>	<b>(84)</b>	<b>-67,5%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(32)	-57,1%	(133)	-90,8%	101	-75,7%
12	Affitti e locazioni	(3)	-5,1%	(3)	-2,0%	0	0,0%
13	Costi del personale	(220)	-390,6%	(226)	-154,8%	6	-2,6%
14	Altri costi operativi	(11)	-19,6%	(11)	-7,6%	0	-0,9%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(266)</b>	<b>-470,7%</b>	<b>(373)</b>	<b>-255,2%</b>	<b>107</b>	<b>-28,8%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(225)</b>	<b>-398,5%</b>	<b>(248)</b>	<b>-170,1%</b>	<b>23</b>	<b>-9,5%</b>
17	Ammortamenti	(20)	-35,0%	(95)	-65,3%	75	-79,3%
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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(20)</b>	<b>-35,0%</b>	<b>(95)</b>	<b>-65,3%</b>	<b>75</b>	<b>-79,3%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(245)</b>	<b>-433,5%</b>	<b>(343)</b>	<b>-234,8%</b>	<b>98</b>	<b>-28,7%</b>

I ricavi del settore operativo Altre attività si riducono di 133 mila Euro da 189 mila Euro a 56 mila Euro realizzati nel primo trimestre dell'esercizio. La riduzione è derivante dai mancati ricavi delle attività del Daily Fantasy Sport Fantasfida per 53 mila Euro, effetto della decisione di interrompere le attività, e dai minori ricavi dei corsi organizzati dalla Digital Bros Academy S.r.l. per 80 mila Euro. La riduzione dei ricavi di quest'ultima sono esclusivamente effetto del fatto che nel trimestre corrente vi è stato il periodo di interruzione tra un anno scolastico ed il successivo iniziato solamente a settembre, mentre nello scorso esercizio l'intero trimestre era stato produttivo.

I costi operativi si decrementano di 107 mila Euro e tengono conto di alcuni costi sostenuti per la decisione di messa in liquidazione della società Game Network S.r.l. avvenuta nel corso del mese di ottobre 2018.

## Holding

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
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%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
10	Altri ricavi	38	0,0%	34	0,0%	4	11,3%
11	Costi per servizi	(434)	0,0%	(352)	0,0%	(82)	23,5%
12	Affitti e locazioni	(181)	0,0%	(187)	0,0%	6	-3,1%
13	Costi del personale	(972)	0,0%	(954)	0,0%	(18)	1,9%
14	Altri costi operativi	(93)	0,0%	(87)	0,0%	(6)	6,9%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.680)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.580)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(100)</b>	<b>6,3%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(1.642)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.546)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(96)</b>	<b>6,2%</b>
17	Ammortamenti	(46)	0,0%	(49)	0,0%	3	-5,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(46)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(49)</b>	<b>0,0%</b>	<b>3</b>	<b>-5,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.688)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.595)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(93)</b>	<b>5,8%</b>

I costi operativi sono stati pari a 1.642 mila Euro, in aumento di 96 mila Euro rispetto al passato esercizio per effetto di maggiori costi per servizi per 82 mila Euro.

Il margine operativo è stato negativo per 1.688 mila Euro rispetto ai 1.595 mila Euro negativi del 30 settembre 2017.

## **8. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI**

---

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede la possibilità per il Gruppo di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. Alla data di chiusura del periodo il Gruppo ha considerato questa una componente contrattuale come un'attività potenziale, così come nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

## **9. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO**

---

In data 26 ottobre 2018 l'Assemblea degli azionisti di Digital Bros S.p.A. ha approvato il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2018 e il bilancio separato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2018, approvando altresì la relazione sulla Remunerazione ai sensi dell'art. 123-ter del Decreto Legislativo 24 febbraio 1998 n. 58. L'Assemblea, inoltre, a seguito del decesso del consigliere Bruno Soresina e delle dimissioni del consigliere Elena Morini, ha rideterminato il numero dei componenti il Consiglio di Amministrazione della Società - già deliberato in numero undici dall'Assemblea degli Azionisti del 27 ottobre 2017 - in numero dieci componenti, i quali resteranno in carica fino all'approvazione del bilancio che chiuderà al 30 giugno 2020. Ha nominato amministratore Paola Mignani che resterà in carica sino scadenza dell'attuale consiglio di amministrazione.

In data 26 ottobre 2018 è stata deliberata la liquidazione della società controllata Game Network S.r.l. per effetto dell'interruzione delle attività di gioco a premio su concessione AAMS.

In data 19 ottobre 2018 si è perfezionata la vendita dell'immobile detenuto dalla 133 W. Broadway senza che i valori di vendita si discostino significativamente dai valori contabili.

In data 8 novembre 2018, il consigliere non esecutivo Guido Guetta ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali.

## **10. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE**

---

Le previsioni per il prossimo esercizio rimangono immutate rispetto a quanto precedentemente comunicato con ricavi previsti compresi tra 145 e 190 milioni di Euro effetto dell'uscita nel corso del mese di febbraio 2019 del videogioco OVERKILL's The Walking Dead.

Le previsioni relative alla posizione finanziaria netta non si discostano da quanto già comunicato con un ulteriore peggioramento previsto nel secondo trimestre dell'esercizio ed un secondo semestre in deciso miglioramento.

## 11. ALTRE INFORMAZIONI

### DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2018 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2017 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni
Dirigenti	8	10	(2)
Impiegati	166	251	(85)
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>178</b>	<b>265</b>	<b>(87)</b>

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

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2018 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2017 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni
Dirigenti	3	5	(2)
Impiegati	103	180	(77)
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>106</b>	<b>185</b>	<b>(79)</b>

Per permettere una corretta comparazione del numero dei dipendenti al 30 settembre 2018 con il rispettivo dato al 30 settembre 2017, di seguito si riepiloga il dato al 30 settembre 2017 al netto dei dipendenti della Pipeworks Inc.:

Tipologia	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	166	174	(8)
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>178</b>	<b>187</b>	<b>(9)</b>

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

Tipologia	Numero medio 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	8	10	(2)
Impiegati	168	250	(82)
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>180</b>	<b>264</b>	<b>(84)</b>

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

Tipologia	Numero medio 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	4	5	(1)
Impiegati	103	180	(77)
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>107</b>	<b>185</b>	<b>(78)</b>

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

## **AMBIENTE**

Al 30 settembre 2018 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.





**Bilancio consolidato abbreviato  
al 30 settembre 2018**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

**PROSPETTI CONTABILI**

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2018

	Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 giugno 2018	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	5.924	6.000	(76)	-1,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	14.544	15.131	(587)	-3,9%
4	Partecipazioni	1.272	1.270	2	0,2%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.469	9.403	66	0,7%
6	Imposte anticipate	2.182	2.365	(183)	-7,7%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>33.391</b>	<b>34.169</b>	<b>(778)</b>	<b>-2,3%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
7	Benefici verso dipendenti	(531)	(516)	(15)	2,9%
8	Fondi non correnti	(80)	(80)	0	0,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	(907)	(901)	(6)	0,7%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(1.518)</b>	<b>(1.497)</b>	<b>(21)</b>	<b>1,4%</b>
<b>Capitale circolante netto</b>					
10	Rimanenze	15.632	15.059	573	3,8%
11	Crediti commerciali	36.290	29.522	6.768	22,9%
12	Crediti tributari	5.130	4.316	814	18,9%
13	Altre attività correnti	11.297	10.052	1.245	12,4%
14	Debiti verso fornitori	(22.098)	(20.811)	(1.287)	6,2%
15	Debiti tributari	(2.325)	(1.021)	(1.304)	n.s.
16	Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.315)	(1.241)	(1.074)	86,6%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>40.757</b>	<b>35.022</b>	<b>5.735</b>	<b>16,4%</b>
<b>Patrimonio netto</b>					
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(20.865)	(20.624)	(241)	1,2%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(39.678)	(40.284)	606	-1,5%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(66.247)</b>	<b>(66.612)</b>	<b>365</b>	<b>-0,5%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>6.383</b>	<b>1.083</b>	<b>5.300</b>	<b>n.s.</b>
22	Disponibilità liquide	2.780	4.282	(1.502)	-35,1%
23	Debiti verso banche correnti	(5.147)	(1.975)	(3.172)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(554)	(206)	(348)	n.s.
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(2.921)</b>	<b>2.101</b>	<b>(5.022)</b>	<b>n.s.</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.371	1.374	(3)	-0,2%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.812)	(4.533)	(279)	6,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(21)	(25)	4	-15,8%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(3.462)</b>	<b>(3.184)</b>	<b>(278)</b>	<b>8,8%</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(6.383)</b>	<b>(1.083)</b>	<b>(5.300)</b>	<b>n.s.</b>

**Gruppo Digital Bros**
**Conto economico consolidato al 30 settembre 2018**

	Migliaia di Euro	30 settembre 2018		30 settembre 2017		Variazioni	
1	Ricavi lordi	17.427	106,1%	26.207	107,8%	(8.780)	-33,5%
2	Rettifiche ricavi	(1.003)	-6,1%	(1.886)	-7,8%	883	-46,8%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>16.424</b>	<b>100,0%</b>	<b>24.321</b>	<b>100,0%</b>	<b>(7.897)</b>	<b>-32,5%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.841)	-29,5%	(7.779)	-32,0%	2.938	-37,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.506)	-9,2%	(1.707)	-7,0%	201	-11,7%
6	Royalties	(2.998)	-18,3%	(6.585)	-27,1%	3.587	-54,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	571	3,5%	904	3,7%	(333)	-36,8%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(8.774)</b>	<b>-53,4%</b>	<b>(15.167)</b>	<b>-62,4%</b>	<b>6.393</b>	<b>-42,1%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>7.650</b>	<b>46,6%</b>	<b>9.154</b>	<b>37,6%</b>	<b>(1.504)</b>	<b>-16,4%</b>
10	Altri ricavi	563	3,4%	492	2,0%	71	14,6%
11	Costi per servizi	(1.958)	-11,9%	(2.437)	-10,0%	479	-19,7%
12	Affitti e locazioni	(354)	-2,2%	(367)	-1,5%	13	-3,5%
13	Costi del personale	(4.400)	-26,8%	(4.475)	-18,4%	75	-1,7%
14	Altri costi operativi	(265)	-1,6%	(280)	-1,2%	15	-5,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(6.977)</b>	<b>-42,5%</b>	<b>(7.559)</b>	<b>-31,1%</b>	<b>582</b>	<b>-7,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>1.236</b>	<b>7,5%</b>	<b>2.087</b>	<b>8,6%</b>	<b>(851)</b>	<b>-40,8%</b>
17	Ammortamenti	(1.852)	-11,3%	(1.999)	-8,2%	147	-7,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.852)</b>	<b>-11,3%</b>	<b>(1.999)</b>	<b>-8,2%</b>	<b>147</b>	<b>-7,4%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(616)</b>	<b>-3,8%</b>	<b>88</b>	<b>0,4%</b>	<b>(704)</b>	<b>n.s.</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	161	1,0%	577	2,4%	(416)	-72,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(208)	-1,3%	(320)	-1,3%	112	-34,8%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(47)</b>	<b>-0,3%</b>	<b>257</b>	<b>1,1%</b>	<b>(304)</b>	<b>n.s.</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(663)</b>	<b>-4,0%</b>	<b>345</b>	<b>1,4%</b>	<b>(1.008)</b>	<b>n.s.</b>
27	Imposte correnti	65	0,4%	(415)	-1,7%	480	n.s.
28	Imposte differite	(8)	-0,1%	170	0,7%	(178)	n.s.
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>57</b>	<b>0,3%</b>	<b>(245)</b>	<b>-1,0%</b>	<b>302</b>	<b>n.s.</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto delle attività continuative (26+29)</b>	<b>(606)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>100</b>	<b>0,4%</b>	<b>(706)</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Risultato netto delle attività operative cessate</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>101</b>	<b>0,4%</b>	<b>(101)</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Utile netto</b>	<b>(606)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>201</b>	<b>0,8%</b>	<b>(807)</b>	<b>n.s.</b>

**Gruppo Digital Bros****Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2018**

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2017</b>	<b>Variazioni</b>
<b>Utile (perdita) del periodo (A)</b>	<b>(606)</b>	<b>201</b>	<b>(807)</b>
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	42	(331)	373
<b>Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)</b>	<b>42</b>	<b>(331)</b>	<b>373</b>
<b>Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)</b>	<b>42</b>	<b>(331)</b>	<b>373</b>
<b>Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)</b>	<b>(564)</b>	<b>(130)</b>	<b>(434)</b>
Attribuibile a:			
<b>Azionisti della Capogruppo</b>	<b>(564)</b>	<b>(130)</b>	<b>(434)</b>
<b>Interessenze di pertinenza di terzi</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

**Gruppo Digital Bros**

**Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato**

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Capitale sociale (A)</b>	<b>Riserva sovrapprezzo azioni</b>	<b>Riserva legale</b>	<b>Riserva transizione IAS</b>	<b>Riserva da conversione</b>	<b>Altre riserve</b>	<b>Totale riserve (B)</b>	<b>Azioni proprie (C)</b>	<b>Utili (perdite) portate a nuovo</b>	<b>Utile (perdita) d'esercizio</b>	<b>Totale utili a nuovo (D)</b>	<b>Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)</b>
<b>Totale al 1 luglio 2017</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.129	1.367	(1.447)	270	<b>19.805</b>	<b>0</b>	21.968	11.297	<b>33.265</b>	<b>58.774</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		16.387	(16.387)	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						199	<b>199</b>		(4)		<b>(4)</b>	<b>195</b>
Utile (perdita) complessiva					(331)		<b>(331)</b>			201	<b>201</b>	<b>(130)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2017</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.129	1.367	(1.778)	469	<b>19.673</b>	<b>0</b>	38.351	(4.889)	<b>33.462</b>	<b>58.839</b>
<b>Totale al 1 luglio 2018</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	<b>20.624</b>	<b>0</b>	31.110	9.174	<b>40.284</b>	<b>66.612</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		9.174	(9.174)	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						199	<b>199</b>				<b>0</b>	<b>199</b>
Utile (perdita) complessiva					42		<b>42</b>			(606)	<b>(606)</b>	<b>(564)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2018</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.141	1.367	(1.399)	1.270	<b>20.865</b>	<b>0</b>	40.284	(606)	<b>39.678</b>	<b>66.247</b>



**Note illustrative al bilancio consolidato  
abbreviato al 30 settembre 2018**

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2018.

### **Stato Patrimoniale**

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2018 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2018 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

### **ATTIVITA' NON CORRENTI**

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 1.190 mila Euro di cui 1.082 mila Euro per immobilizzazioni immateriali:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 settembre 2018</b>
Diritti di utilizzo Premium Games	229	100
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	3	22
Altri diritti di utilizzo	50	0
<b>Totale incrementi concessioni e licenze</b>	<b>282</b>	<b>122</b>
Commesse interne di sviluppo in corso	291	592
Immobilizzazioni in corso Premium Games	410	80
Immobilizzazioni in corso Free to Play	99	0
<b>Totale incrementi immobilizzazioni in corso</b>	<b>800</b>	<b>672</b>
<b>Totale investimenti netti immobilizzazioni immateriali</b>	<b>1.082</b>	<b>794</b>

I crediti ed altre attività non correnti, pari a 9.423 mila Euro, sono composti dalla porzione di credito a medio-lungo termine di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc.. La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali.

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

### **PASSIVITÀ NON CORRENTI**

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

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 901 mila Euro, sono relativi esclusivamente al debito per le consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. e che verranno



pagate contestualmente all'incasso dei 10 milioni di dollari statunitensi già commentati tra le altre attività non correnti.

### **CAPITALE CIRCOLANTE NETTO**

Il capitale circolante netto si incrementa di 5.735 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto della crescita dei crediti commerciali per 6.768 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2018 è riportata nella tabella seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 giugno 2017</b>	<b>Variazioni</b>	
Rimanenze	15.632	15.059	573	3,8%
Crediti commerciali	36.290	29.522	6.768	22,9%
Crediti tributari	5.130	4.316	814	18,9%
Altre attività correnti	11.297	10.052	1.245	12,4%
Debiti verso fornitori	(22.098)	(20.811)	(1.287)	6,2%
Debiti tributari	(2.325)	(1.021)	(1.304)	n.s.
Fondi correnti	(854)	(854)	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.315)	(1.241)	(1.074)	86,6%
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>40.757</b>	<b>35.022</b>	<b>5.735</b>	<b>16,4%</b>

## 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)
<b>Totale al 1 luglio 2018</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	<b>20.624</b>	<b>0</b>	31.110	9.174	<b>40.284</b>	<b>66.612</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		9.174	(9.174)	<b>0</b>	<b>0</b>
Distribuzione dividendi							<b>0</b>				<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						199	<b>199</b>				<b>0</b>	<b>199</b>
Utile (perdita) complessiva					42		<b>42</b>			(606)	<b>(606)</b>	<b>(564)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2018</b>	<b>5.704</b>	18.486	1.141	1.367	(1.399)	1.270	<b>20.865</b>	<b>0</b>	40.284	(606)	<b>39.678</b>	<b>66.247</b>

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

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

## POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>	<b>30 giugno 2018</b>	<b>Variazioni</b>
22	Disponibilità liquide	2.780	4.282	(1.502)
23	Debiti verso banche correnti	(5.147)	(1.975)	(3.172)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(554)	(206)	(348)
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(2.921)</b>	<b>2.101</b>	<b>(5.022)</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.371	1.374	(3)
26	Debiti verso banche non correnti	(4.812)	(4.533)	(279)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(21)	(25)	4
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(3.462)</b>	<b>(3.184)</b>	<b>(278)</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(6.383)</b>	<b>(1.083)</b>	<b>(5.300)</b>

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2018 diminuisce di 5.300 mila Euro principalmente per effetto della diminuzione delle disponibilità liquide per 1.502 mila Euro e dell'aumento dei debiti verso banche non correnti per 3.172 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.

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da anticipi fatture e salvo buon fine per l'importo di 4.865 mila Euro e dalla quota a breve termine del mutuo chirografario concesso alla 133 W Broadway, Inc. dalla Intesa San Paolo S.p.A. New York Branch per 282 mila Euro.

I debiti verso banche non correnti sono costituiti per 1.328 mila Euro dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi del mutuo concesso alla 133 W Broadway, Inc. da Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch e per 3.484 euro dal finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. da destinarsi alla parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo allo sviluppo del videogioco Bloodstained.

Il mutuo concesso alla 133 W Broadway, pur non essendo chirografario, era finalizzato all'acquisto dell'immobile sito in Eugene ceduto successivamente alla chiusura del trimestre. La banca ha contrattualmente la facoltà di richiedere l'estinzione anticipata del finanziamento che ad oggi non ha messo in atto e verosimilmente non richiederà nell'immediato.

## Conto Economico

### 3. Ricavi netti

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

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

La suddivisione al 30 settembre 2017 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.476	17.480	7.062	189	26.207
2	Rettifiche ricavi	0	(1.146)	(697)	(43)	(1.886)
3	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>1.476</b>	<b>16.334</b>	<b>6.365</b>	<b>146</b>	<b>24.321</b>

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

### 25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	161	577	(416)	-72,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(208)	(320)	112	-34,8%
25	<b>Gestione finanziaria</b>	<b>(47)</b>	<b>257</b>	<b>(304)</b>	<b>n.s.</b>

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 47 mila Euro contro i 257 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio principalmente per minori differenze attive realizzate su cambi.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	123	464	(341)	-73,5%
Proventi finanziari	6	88	(82)	-93,6%
Altro	32	25	7	29,2%
<b>Totale interessi attivi e proventi finanziari</b>	<b>161</b>	<b>577</b>	<b>(416)</b>	<b>-72,0%</b>

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 208 mila Euro, in diminuzione di 320 mila Euro rispetto al 30 settembre 2017, per effetto di minori differenze passive su cambi.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(29)	(15)	(14)	89,2%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(49)	(45)	(4)	8,0%
Interessi factoring	(1)	(0)	(1)	n.s.
<b>Totale interessi passivi da fonti di finanziamento</b>	<b>(79)</b>	<b>(61)</b>	<b>(18)</b>	<b>29,5%</b>
Differenze passive su cambi	(118)	(259)	141	-54,3%
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(11)	0	(11)	n.s.
<b>Totale interessi passivi e oneri finanziari</b>	<b>(208)</b>	<b>(320)</b>	<b>112</b>	<b>-35,0%</b>

## 29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2018 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2018	30 settembre 2017	Variazioni	%
Imposte correnti	65	(415)	480	n.s.
Imposte differite	(8)	170	(178)	n.s.
<b>Totale imposte</b>	<b>57</b>	<b>(245)</b>	<b>302</b>	<b>n.s.</b>

### **Informazioni in merito alle aree geografiche**

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>		<b>30 settembre 2017</b>		<b>Variazioni</b>	
Europa	3.531	20%	5.080	19%	(1.549)	-30%
Americhe	8.754	50%	13.009	50%	(4.255)	-33%
Resto del mondo	696	4%	867	3%	(171)	-20%
<b>Totale ricavi estero</b>	<b>12.981</b>	<b>74%</b>	<b>18.956</b>	<b>72%</b>	<b>(5.975)</b>	<b>-31%</b>
Italia	4.446	26%	7.251	28%	(2.805)	-39%
<b>Totale ricavi lordi consolidati</b>	<b>17.427</b>	<b>100%</b>	<b>26.207</b>	<b>100%</b>	<b>(8.780)</b>	<b>-33%</b>

I ricavi estero si attestano al 74% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 72% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 31% rispetto al 30 settembre 2017.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games S.p.A. in Cina e Giappone e dalla 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 11.343 mila Euro pari all'87% del totale dei ricavi estero.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2018</b>		<b>30 settembre 2017</b>		<b>Variazioni</b>	
Free to Play	1.638	13%	1.476	8%	162	11,0%
Premium Games	11.343	87%	17.480	92%	(6.137)	-35,1%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>12.981</b>	<b>100%</b>	<b>18.956</b>	<b>100%</b>	<b>(5.975)</b>	<b>-31,5%</b>

### **Rapporti con parti correlate**

Si segnala che alla data del 30 settembre 2018 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

## ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

---

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1 luglio 2018- 30 settembre 2018. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2018 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, 8 novembre 2018

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione  
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe