



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2019**

(3° 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 nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

	Indice	
	Cariche sociali e organi di controllo	4
	Relazione sulla gestione	6
1.	Struttura del Gruppo	6
2.	Il mercato dei videogiochi	10
3.	Stagionalità caratteristica del mercato	13
4.	Eventi significativi del periodo	14
5.	Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2019	15
6.	Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2019	16
7.	Andamento per settori operativi	19
8.	Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2018/2019	21
9.	Attività e passività potenziali	35
10.	Eventi successivi alla chiusura del periodo	35
11.	Evoluzione prevedibile della gestione	35
12.	Altre informazioni	36
	Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2019	37
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2019	39
	Conto economico consolidato al 31 marzo 2019	40
	Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2019	41
	Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2019	42
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	44
	Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2019	45
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	53

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⁾
Luciana La Maida	Consigliere ⁽³⁾
Irene Longhin	Consigliere ⁽³⁾
Paola Mignani	Consigliere ⁽³⁾⁽⁵⁾
Stefano Salbe	Consigliere ⁽¹⁾⁽⁴⁾
Dario Treves	Consigliere ⁽¹⁾

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

Comitato di controllo e rischi

Luciana La Maida
Irene Longhin
Paola Mignani (Presidente)

Comitato per la remunerazione e nomine

Luciana La Maida (Presidente)
Irene Longhin
Paola Mignani

Comitato permanente parti correlate

Luciana La Maida
Irene Longhin
Paola Mignani (Presidente)

Collegio sindacale

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

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

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

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

L'Assemblea degli Azionisti del 26 ottobre 2018 ha nominato Amministratore Paola Mignani. Il Consiglio di Amministrazione dell'8 novembre 2018 ha valutato la sua indipendenza nominandola Presidente del Comitato di controllo e rischi, membro del Comitato per la remunerazione e Presidente del Comitato permanente parti correlate. Essendo venuta meno la totalità dei membri, il Consiglio di Amministrazione dell'8 novembre 2018, ha altresì nominato gli Amministratori indipendenti Luciana La Maida e Irene Longhin membri del Comitato di controllo e rischi e del Comitato permanente parti correlate e Irene Longhin membro del Comitato per la remunerazione.

Il Consiglio di amministrazione del 28 febbraio 2019 ha deliberato l'attribuzione al Comitato per la Remunerazione delle funzioni previste per il comitato per le nomine cambiandone quindi la denominazione in Comitato per la Remunerazione e Nomine, così come definito dal Codice di Autodisciplina.

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

Società di revisione legale

Deloitte & Touche S.p.A.

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

Altre informazioni

La pubblicazione della Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 31 marzo 2019 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 14 maggio 2019.

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

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

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

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

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

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

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

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente 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, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

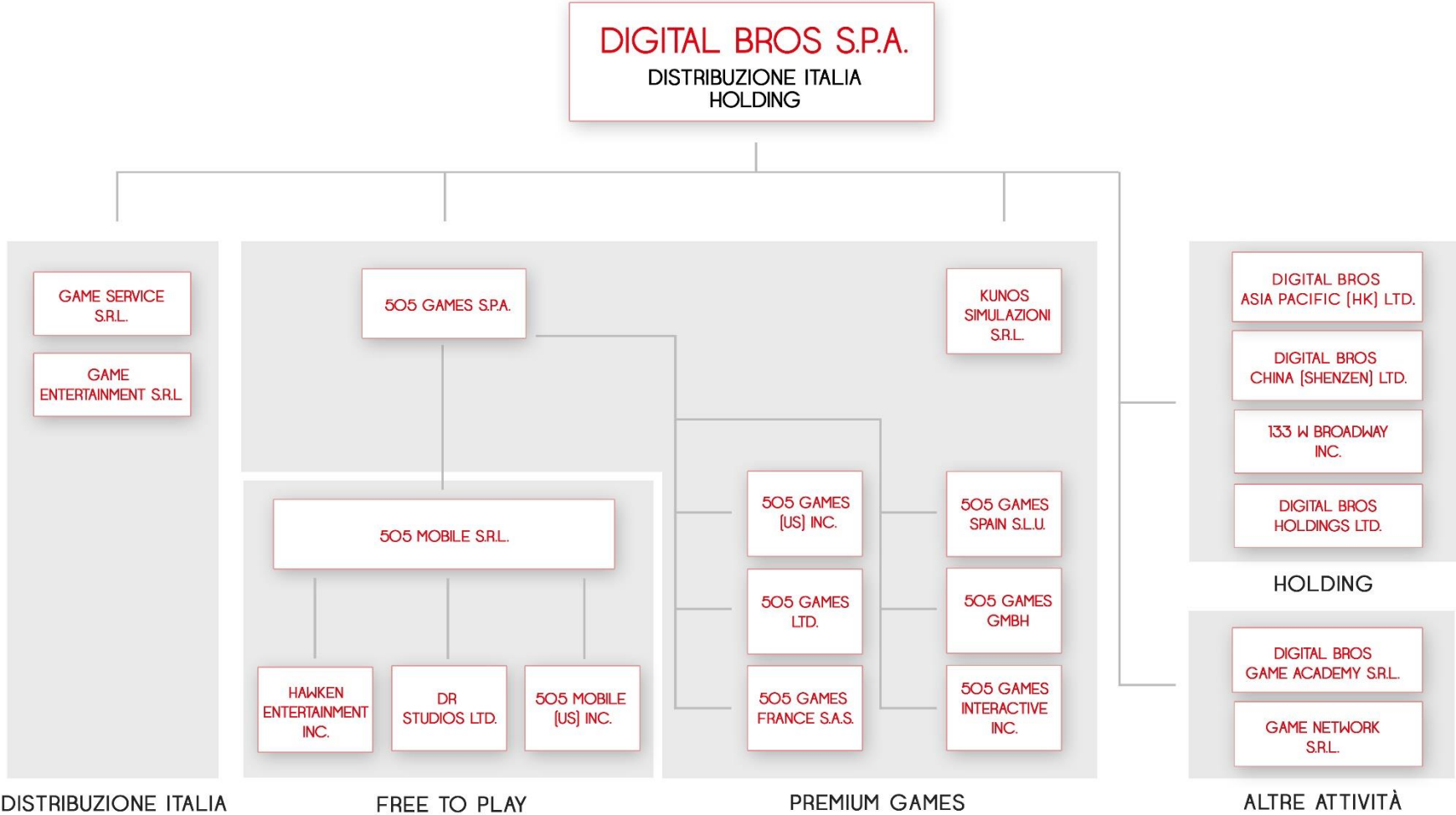
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l.. Quest'ultima ha svolto fino allo scorso esercizio la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione 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 bando di gara per l'aggiudicazione della concessione, 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 fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto 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 31 marzo 2019:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2019



Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

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

⁽¹⁾ Non operativa nel periodo

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

Al 31 marzo 2019 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate con i relativi valori di carico espressi in migliaia di Euro:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Delta DNA Ltd.	Edimburgo, UK	1,04%	60
Ovosonico S.r.l.	Varese	49%	776
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	34,77%	382
Totale Partecipazioni in società collegate			1.218

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

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

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

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

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



Sviluppatori o developer

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

Editori o publisher

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

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

Produttori della console

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

Distributori

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

Rivenditori

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

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per 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. A dicembre 2018, Epic Games, la società ideatrice di Fortnite e del motore di sviluppo Unreal, ha lanciato la propria piattaforma di distribuzione digitale dei videogiochi per personal computer, entrando così in concorrenza diretta con il *marketplace* Steam.

A Marzo 2019, Google ha annunciato il lancio della piattaforma di cloud gaming denominato Stadia. Il cloud gaming, anche chiamato gaming on demand, è un servizio che permette la fruizione dei videogiochi in streaming su qualsiasi dispositivo, senza la necessità di possedere un hardware specifico né una copia fisica del videogioco. Questo consente ai giocatori di avere accesso ai propri videogiochi in qualsiasi momento e ovunque e permette un aggiornamento continuo della piattaforma di gioco. Lo streaming può essere offerto sia come servizio in abbonamento oppure come acquisto di singoli giochi in cloud.

Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e Microsoft Xbox Games with Gold, Sony, con Sony PlayStation Now e Apple con Arcade hanno creato delle piattaforme digitali dove il giocatore 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 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 messa in atto dall'editore quando, a latere del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita (i cosiddetti DLC, ovvero Downloadable Contents) successivamente al lancio del gioco principale.

3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo comporta una volatilità dei ricavi tra i diversi trimestri.

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 necessariamente 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 oggi, 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 eccessiva volatilità nell'andamento dei ricavi.

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

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 6 agosto 2018 è purtroppo mancato l'Amministratore non esecutivo Bruno Soresina;
- in data 13 settembre 2018 l'Amministratore non esecutivo Elena Morini ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali;
- in data 13 settembre 2018, per effetto di quanto sopra, il Consiglio di Amministrazione ha provveduto pertanto a ricostituire i tre comitati endoconsiliari che risulteranno tutti composti dagli Amministratori non esecutivi Guido Guetta, Luciana La Maida e Irene Longhin;
- 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, ha rideterminato il numero dei componenti il Consiglio di Amministrazione della Società, già deliberato in undici dall'Assemblea degli Azionisti del 27 ottobre 2017, in 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 alla scadenza dell'attuale Consiglio di Amministrazione;
- in data 8 novembre 2018 l'Amministratore indipendente Guido Guetta ha rassegnato le proprie dimissioni dal Consiglio di Amministrazione per motivazioni personali e il Consiglio di Amministrazione ha provveduto pertanto a ricostituire i tre comitati endoconsiliari che risulteranno tutti composti dagli Amministratori indipendenti Luciana La Maida, Irene Longhin e Paola Mignani.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Il Gruppo Digital Bros ed il Gruppo Starbreeze hanno avuto, nel corso degli ultimi anni, numerosi rapporti commerciali, a cominciare da PAYDAY 2. Nel mese di maggio 2016, i diritti che il Gruppo vantava su quest'ultimo, dopo anni di successo, sono stati retrocessi a Starbreeze contro un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out del 33% dei ricavi netti del futuro PAYDAY 3.

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

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

- in data 21 novembre 2018, ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvtre AB. Varvtre AB fa capo al precedente amministratore delegato di Starbreeze, Bo Andersson Klimt, che detiene il 6,25% del capitale e il 23,77 % dei diritti di voto di Starbreeze AB. Bo Andersson Klimt, a seguito delle vicissitudini descritte, ha dato le dimissioni dal consiglio di amministrazione della società svedese in data 3 dicembre 2018. Il finanziamento, con scadenza 21 novembre 2020, matura interessi ad un tasso del 5% annuo ed è garantito da un pegno di 6.713.564 azioni Starbreeze A e 1.305.142 azioni Starbreeze B;
- a partire dal mese di novembre 2018, ha acquistato 3.973.814 azioni Starbreeze A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, per un prezzo medio di 2,17 corone svedesi per azione, pari all'1,21% del capitale e al 4,91% dei diritti di voto.

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

	Migliaia di Euro		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	42.601	107,2%	61.968	107,6%	(19.367)	-31,3%	
2	Rettifiche ricavi	(2.858)	-7,2%	(4.370)	-7,6%	1.512	-34,6%	
3	Totale ricavi netti	39.743	100,0%	57.598	100,0%	(17.855)	-31,0%	
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.777)	-27,1%	(16.464)	-28,6%	5.687	-34,5%	
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.337)	-10,9%	(5.016)	-8,7%	679	-13,5%	
6	Royalties	(7.898)	-19,9%	(12.399)	-21,5%	4.501	-36,3%	
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(172)	-0,4%	2.101	3,6%	(2.273)	n.s.	
8	Totale costo del venduto	(23.184)	-58,3%	(31.778)	-55,2%	8.594	-27,0%	
9	Utile lordo (3+8)	16.559	41,7%	25.820	44,8%	(9.261)	-35,9%	
10	Altri ricavi	2.426	6,1%	2.084	3,6%	342	16,4%	
11	Costi per servizi	(5.613)	-14,1%	(6.748)	-11,7%	1.135	-16,8%	
12	Affitti e locazioni	(1.069)	-2,7%	(1.078)	-1,9%	9	-0,8%	
13	Costi del personale	(13.118)	-33,0%	(13.759)	-23,9%	641	-4,7%	
14	Altri costi operativi	(825)	-2,1%	(847)	-1,5%	22	-2,6%	
15	Totale costi operativi	(20.625)	-51,9%	(22.432)	-38,9%	1.807	-8,1%	
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.640)	-4,1%	5.472	9,5%	(7.112)	n.s.	
17	Ammortamenti	(5.307)	-13,4%	(5.637)	-9,8%	330	-5,8%	
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	
19	Svalutazione di attività	(665)	-1,7%	(81)	-0,1%	(584)	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	(5.972)	-15,0%	(5.718)	-9,9%	(254)	4,4%	
22	Margine operativo (16+21)	(7.612)	-19,2%	(246)	-0,4%	(7.366)	n.s.	
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.066	2,7%	1.059	1,8%	7	0,6%	
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(956)	-2,4%	(967)	-1,7%	11	-1,1%	
25	Totale saldo della gestione finanziaria	110	0,3%	92	0,2%	18	19,1%	
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(7.502)	-18,9%	(154)	-0,3%	(7.348)	n.s.	
27	Imposte correnti	1.433	3,6%	(596)	-1,0%	2.029	n.s.	
28	Imposte differite	187	0,5%	337	0,6%	(150)	-44,4%	
29	Totale imposte	1.620	4,1%	(259)	-0,5%	1.879	n.s.	
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(5.882)	-14,8%	(413)	-0,7%	(5.469)	n.s.	
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	0,0%	12.427	21,6%	(12.427)	n.s.	
	Utile netto	(5.882)	-14,8%	12.014	20,9%	(17.896)	n.s.	

Utile netto per azione

	Utile (perdita) netto per azione (in Euro):	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
33	Utile (perdita) delle attività continuative per azione base	(0,41)	(0,03)	(0,38)	n.s.
33	Utile (perdita) delle attività operative cessate per azione base	0,00	0,87	(0,87)	n.s.
33	Utile (perdita) per azione base totale	(0,41)	0,84	(1,25)	n.s.
34	Utile (perdita) delle attività continuative per azione base	(0,41)	(0,03)	(0,38)	n.s.
34	Utile (perdita) delle attività operative cessate per azione base	0,00	0,87	(0,87)	n.s.
34	Utile (perdita) per azione base totale	(0,41)	0,84	(1,25)	n.s.

La pianificazione delle uscite dell'esercizio è stata radicalmente cambiata a seguito della risoluzione del contratto per le versioni console di OVERKILL's The Walking Dead. Con il trimestre al 31 marzo 2019 si chiude un pluriennale periodo durante il quale il Gruppo si è focalizzato sullo sviluppo di nuovi prodotti i cui primi lanci sono stati confermati a giugno 2019 per i videogiochi Bloostained ed Indivisible e ad agosto 2019 per il videogioco Control.

In linea con le attese, i ricavi consolidati sono stati in diminuzione del 31,3%, rispetto al corrispondente periodo del passato esercizio. La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 marzo 2019 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2019	2018	Variazioni		2019	2018	Variazioni	
Premium Games	25.743	43.124	(17.381)	-40,3%	24.304	40.505	(16.201)	-40,0%
Distribuzione Italia	11.692	14.053	(2.361)	-16,8%	10.273	12.455	(2.182)	-17,5%
Free to Play	4.758	4.188	570	13,6%	4.758	4.188	570	13,6%
Altre Attività	408	603	(195)	-32,3%	408	450	(42)	-9,3%
Totale ricavi lordi	42.601	61.968	(19.367)	-31,3%	39.743	57.598	(17.855)	-31,0%

La contrazione più significativa dei ricavi lordi è stata registrata dal settore del Premium Games, in calo del 40,3%, mentre il settore operativo della Distribuzione Italia presenta un calo del 16,8%. In controtendenza l'andamento del settore operativo Free to Play che ha visto incrementare i suoi ricavi di 570 mila Euro, in crescita percentualmente del 13,6%.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
Assetto Corsa	5.058	4.675	383	8,2%
PAYDAY 2	3.277	6.955	(3.678)	-52,9%
Terraria	3.482	5.862	(2.380)	-40,6%
Altri prodotti	6.041	11.504	(5.463)	-47,5%
Prodotti <i>retail</i>	7.885	14.128	(6.243)	-44,2%
Totale ricavi lordi Premium Games	25.743	43.124	(17.381)	-40,3%

In leggera crescita i ricavi del videogioco Assetto Corsa, di proprietà del Gruppo, che ha potuto beneficiare del lancio della versione Assetto Corsa Competizione, disponibile in formato preliminare sul *marketplace* Steam e che verrà definitivamente lanciato nel mese di maggio 2019. In assenza di particolari aggiornamenti

di rilievo, le vendite di Terraria e PAYDAY2 sono state in diminuzione, così come le vendite degli altri prodotti.

In calo significativo anche i ricavi da prodotti *retail*, in diminuzione di 6.243 mila Euro, pari al 44,2%. Si tratta di videogiochi pubblicati da editori terzi sui *marketplace* digitali e per i quali il Gruppo ha stipulato accordi di distribuzione internazionale esclusivamente sul canale distributivo *retail*. Le vendite dei prodotti *retail* avevano beneficiato nello scorso esercizio delle performance particolarmente positive di Dead by Deadlight, mentre nel corrente periodo i videogiochi No Man's sky e Hellblade non hanno permesso di replicare i volumi realizzati nell'esercizio precedente.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti del 16,8% rispetto a quelli realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente per effetto di un calo sia delle vendite di videogiochi che dei ricavi da distribuzione delle carte collezionabili.

La crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play è effetto delle significative performance del videogioco Gems of War, giunto ormai al suo quarto anno di vita, che ha generato più dei due terzi delle vendite del settore operativo.

Il calo dei ricavi netti è stato pari al 31% in linea con il calo dei ricavi lordi.

La contrazione dell'utile lordo è stata di 9.261 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi.

I costi operativi diminuiscono dell'8,1%, in misura percentualmente inferiore al decremento dei ricavi. I costi del personale che rappresentano la quota più importante dei costi operativi sono stati pari a 13.118 mila Euro e si riducono solamente del 4,7%, effetto di una struttura organizzativa già dimensionata per i prossimi lanci di prodotti a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio in corso e dei maggiori costi interni di sviluppo in linea con l'incremento degli altri ricavi.

Gli ammortamenti si riducono di 330 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcune proprietà intellettuali detenute dal Gruppo. La svalutazione di attività ammonta a 665 mila Euro principalmente per la decisione di non proseguire alcune commesse di sviluppo in corso di esecuzione per 379 mila Euro e per l'incremento dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti per 273 mila Euro, effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 9.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 110 mila Euro contro i 92 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

La perdita ante imposte al 31 marzo 2019 è stata pari a 7.502 mila Euro in peggioramento di 7.348 mila Euro rispetto alla perdita di 154 mila Euro realizzato al 31 marzo 2018.

La perdita netta consolidata è pari a 5.882 mila Euro rispetto alla perdita netta di 413 mila Euro realizzata al 31 marzo 2018.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita sono pari a 0,41 Euro rispetto alla perdita netta per azione di 0,03 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2019

	Migliaia di Euro	31 marzo 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.735	6.000	(2.265)	-37,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.364	15.131	1.233	8,1%
4	Partecipazioni	1.573	1.270	303	23,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.362	9.524	(162)	-1,7%
6	Imposte anticipate	3.306	2.365	941	39,8%
	Totale attività non correnti	34.340	34.290	50	0,1%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(526)	(516)	(10)	2,0%
8	Fondi non correnti	(80)	(80)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(935)	(901)	(34)	3,8%
	Totale passività non correnti	(1.541)	(1.497)	(44)	3,0%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	14.887	15.059	(172)	-1,1%
11	Crediti commerciali	42.796	35.854	6.942	19,4%
12	Crediti tributari	6.809	4.316	2.493	57,8%
13	Altre attività correnti	2.226	3.600	(1.374)	-38,2%
14	Debiti verso fornitori	(17.759)	(20.811)	3.052	-14,7%
15	Debiti tributari	(772)	(1.021)	249	-24,4%
16	Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(2.629)	(1.241)	(1.388)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	44.702	34.902	9.800	28,1%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.245)	(20.624)	(621)	3,0%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(32.929)	(40.284)	7.355	-18,3%
	Totale patrimonio netto	(59.878)	(66.612)	6.734	-10,1%
	Totale attività nette	17.623	1.083	16.540	n.s.
22	Disponibilità liquide	5.548	4.282	1.266	29,6%
23	Debiti verso banche correnti	(20.747)	(1.975)	(18.772)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	60	(206)	266	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.139)	2.101	(17.240)	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	3.345	1.374	1.971	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(5.813)	(4.533)	(1.280)	28,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(16)	(25)	9	-36,4%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.484)	(3.184)	700	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(17.623)	(1.083)	(16.540)	n.s.

Gli immobili impianti e macchinari si riducono di 2.265 mila Euro, principalmente a seguito della cessione dell'immobile detenuto dalla controllata americana 133 W Broadway Inc., mentre le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 1.233 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi al netto degli ammortamenti effettuati nel periodo.

Il capitale circolante netto si incrementa di 9.800 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto principalmente della crescita dei crediti commerciali per 6.942 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	31 marzo 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Rimanenze	14.887	15.059	(172)	-1,1%
Crediti commerciali	42.796	35.854	6.942	19,4%
Crediti tributari	6.809	4.316	2.493	57,8%
Altre attività correnti	2.226	3.600	(1.374)	-38,2%
Debiti verso fornitori	(17.759)	(20.811)	3.052	-14,7%
Debiti tributari	(772)	(1.021)	249	-24,4%
Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
Altre passività correnti	(2.629)	(1.241)	(1.388)	n.s.
Totale capitale circolante netto	44.702	34.902	9.800	28,1%

La crescita dei crediti commerciali è da attribuire all'incremento delle anticipazioni sui costi di sviluppo per future produzioni di videogiochi.

La posizione finanziaria netta, in linea con le attese, è stata negativa per 17.623 mila Euro, in diminuzione di 16.540 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018, effetto dei significativi investimenti nelle nuove produzioni in uscita a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio corrente.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Disponibilità liquide	5.548	4.282	1.266	29,6%
Debiti verso banche correnti	(20.747)	(1.975)	(18.772)	n.s.
Altre attività e passività finanziarie correnti	60	(206)	266	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(15.139)	2.101	(17.240)	n.s.
Attività finanziarie non correnti	3.345	1.374	1.971	n.s.
Debiti verso banche non correnti	(5.813)	(4.533)	(1.280)	28,2%
Altre passività finanziarie non correnti	(16)	(25)	9	-36,4%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.484)	(3.184)	700	n.s.
Totale posizione finanziaria netta	(17.623)	(1.083)	(16.540)	n.s.

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Migliaia di Euro	Premium Games					
		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	25.743	105,9%	43.124	106,5%	(17.381)	-40,3%
2	Rettifiche ricavi	(1.439)	-5,9%	(2.619)	-6,5%	1.180	-45,1%
3	Totale ricavi netti	24.304	100,0%	40.505	100,0%	(16.201)	-40,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.881)	-11,9%	(6.458)	-15,9%	3.577	-55,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.274)	-9,4%	(2.206)	-5,4%	(68)	3,1%
6	Royalties	(7.458)	-30,7%	(12.236)	-30,2%	4.778	-39,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(635)	-2,6%	(117)	-0,3%	(518)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(13.248)	-54,5%	(21.017)	-51,9%	7.769	-37,0%
9	Utile lordo (3+8)	11.056	45,5%	19.488	48,1%	(8.432)	-43,3%
10	Altri ricavi	821	3,4%	910	2,2%	(89)	-9,8%
11	Costi per servizi	(3.092)	-12,7%	(3.687)	-9,1%	595	-16,1%
12	Affitti e locazioni	(467)	-1,9%	(424)	-1,0%	(43)	10,1%
13	Costi del personale	(6.375)	-26,2%	(6.820)	-16,8%	445	-6,5%
14	Altri costi operativi	(296)	-1,2%	(288)	-0,7%	(8)	3,0%
15	Totale costi operativi	(10.230)	-42,1%	(11.219)	-27,7%	989	-8,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.647	6,8%	9.179	22,7%	(7.532)	-82,1%
17	Ammortamenti	(3.522)	-14,5%	(3.335)	-8,2%	(187)	5,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(181)	-0,7%	(8)	0,0%	(173)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.703)	-15,2%	(3.343)	-8,3%	(360)	10,8%
22	Margine operativo (16+21)	(2.056)	-8,5%	5.836	14,4%	(7.892)	n.s.

La pianificazione delle uscite dell'esercizio è stata radicalmente cambiata a seguito della risoluzione del contratto per le versioni console di OVERKILL's The Walking Dead. Con il trimestre al 31 marzo 2019 si chiude un pluriennale periodo durante il quale il Gruppo si è focalizzato sullo sviluppo di nuovi prodotti i cui primi lanci sono stati confermati a giugno 2019 per i videogiochi Bloostained ed Indivisible e ad agosto 2019 per il videogioco Control.

In linea con le attese, i ricavi lordi del settore operativo sono stati nel periodo pari a 25.743 mila Euro, in diminuzione del 40,3%, rispetto ai 43.124 mila Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente. I ricavi netti sono stati pari a 24.304 mila Euro, in diminuzione del 40% rispetto ai 40.505 mila Euro realizzati al 31 marzo 2018.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
Assetto Corsa	5.058	4.675	383	8,2%
PAYDAY 2	3.277	6.955	(3.678)	-52,9%
Terraria	3.482	5.862	(2.380)	-40,6%
Altri prodotti	6.041	11.504	(5.463)	-47,5%
Prodotti <i>retail</i>	7.885	14.128	(6.243)	-44,2%
Totale ricavi lordi Premium Games	25.743	43.124	(17.381)	-40,3%

In leggera crescita i ricavi del videogiochi Assetto Corsa, di proprietà del Gruppo, che ha potuto beneficiare del lancio della versione Assetto Corsa Competizione, disponibile in formato preliminare sul *marketplace* Steam e che verrà definitivamente lanciato nel mese di maggio 2019. In assenza di particolari aggiornamenti di rilievo, le vendite di Terraria e PAYDAY2 sono state in diminuzione, così come le vendite degli altri prodotti.

In calo significativo anche i ricavi da prodotti *retail*, in diminuzione di 6.243 mila Euro, pari al 44,2%. Si tratta di videogiochi pubblicati da editori terzi sui *marketplace* digitali e per i quali il Gruppo ha stipulato accordi di distribuzione internazionale esclusivamente sul canale distributivo *retail*. Le vendite dei prodotti *retail* avevano beneficiato nello scorso esercizio delle performance particolarmente positive di Dead by Daylight, mentre nel corrente periodo i videogiochi No Man's sky e Hellblade non hanno permesso di replicare i volumi realizzati nell'esercizio precedente.

La suddivisione dei ricavi per tipologia distributiva è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	10.095	20.892	(10.797)	-51,7%
Ricavi da distribuzione digitale	13.922	19.886	(5.964)	-30,0%
Ricavi da sublicensing	1.726	2.346	(620)	-26,4%
Totale ricavi Premium Games	25.743	43.124	(17.381)	-40,3%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2019 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
Sony Playstation Network	4.462	6.713	(2.251)	-33,5%
Steam	4.292	4.314	(22)	-0,5%
Microsoft Xbox Live	2.902	5.680	(2.778)	-48,9%
I Tunes	640	1.052	(412)	-39,2%
Google	490	612	(122)	-19,9%
Altri <i>marketplace</i>	1.136	1.515	(379)	-25,0%
Totale ricavi da distribuzione digitale	13.922	19.886	(5.964)	-30,0%

In linea con l'andamento dei ricavi le rettifiche ricavi si decrementano da 2.619 mila Euro a 1.439 mila Euro al 31 marzo 2019. 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 5,9%, in diminuzione rispetto allo scorso esercizio.

La diminuzione dei ricavi netti del settore operativo è stata pari al 40% in linea con l'andamento dei ricavi lordi.

Il costo del venduto si è decrementato del 37%, determinando un utile lordo di 11.056 mila Euro in diminuzione di 8.432 mila Euro rispetto al 31 marzo 2018.

I costi operativi diminuiscono del 8,8% in misura percentualmente inferiore al decremento dei ricavi del settore operativo. I costi del personale che rappresentano la quota più importante dei costi operativi e sono pari a 6.375 mila Euro si riducono solamente del 6,5%, effetto di una struttura organizzativa già dimensionata per i prossimi lanci di prodotti a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio in corso.

Il margine operativo lordo passa da 9.179 mila Euro a 1.647 mila Euro al 31 marzo 2019.

Il margine operativo è stato negativo per 2.056 mila Euro in diminuzione di 7.892 mila Euro rispetto ai 5.836 mila Euro positivi realizzati al 31 marzo 2018, anche per effetto dell'accantonamento al fondo svalutazione crediti, a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 9 per 181 mila Euro.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Migliaia di Euro	Free to Play					
		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.758	100,0%	4.188	100,0%	570	13,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.758	100,0%	4.188	100,0%	570	13,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.556)	-32,7%	(1.791)	-42,8%	235	-13,1%
6	Royalties	(421)	-8,8%	(135)	-3,2%	(286)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.977)	-41,6%	(1.926)	-46,0%	(51)	2,6%
9	Utile lordo (3+8)	2.781	58,4%	2.262	54,0%	519	22,9%
10	Altri ricavi	1.402	29,5%	1.053	25,1%	349	33,1%
11	Costi per servizi	(171)	-3,6%	(399)	-9,5%	228	-57,2%
12	Affitti e locazioni	(44)	-0,9%	(65)	-1,6%	21	-32,4%
13	Costi del personale	(2.558)	-53,8%	(2.276)	-54,4%	(282)	12,4%
14	Altri costi operativi	(61)	-1,3%	(55)	-1,3%	(6)	10,5%
15	Totale costi operativi	(2.834)	-59,6%	(2.795)	-66,7%	(39)	1,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.349	28,4%	520	12,4%	829	n.s.
17	Ammortamenti	(1.376)	-28,9%	(1.616)	-38,6%	240	-14,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(286)	-6,0%	0	0,0%	(286)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.662)	-34,9%	(1.616)	-38,6%	(46)	2,9%
22	Margine operativo (16+21)	(313)	-6,6%	(1.096)	-26,2%	783	-71,5%

La crescita dei ricavi del 13,6% del settore operativo Free to Play è effetto delle performance particolarmente positive del videogioco Gems of War, giunto ormai al suo quarto anno di vita. In calo le vendite degli altri prodotti. Nessun nuovo prodotto è stato lanciato nel periodo così come nel corrispondente periodo del passato esercizio. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni
Gems of War	3.313	2.404	909
Battle Islands	910	1.142	(232)
Prominence Poker	490	514	(24)
Altri prodotti	45	128	(83)
Totale ricavi Free to Play	4.758	4.188	570

La significativa riduzione dei costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita è effetto di risparmi di tutti i componenti, in particolare dei costi di “live support”, ovvero i costi sostenuti su base ricorrente successivamente al lancio del videogioco e che sono indispensabili per mantenere le performance nel tempo. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni
Live support	926	1.081	(155)
Quality assurance	153	176	(23)
Hosting	370	389	(19)
Altro	107	145	(38)
Totale acquisto servizi	1.556	1.791	(235)

Gli altri ricavi, in aumento di 349 mila Euro rispetto all’esercizio precedente, sono rappresentati dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per il lancio della futura versione del videogioco della serie Hawken il cui lancio è previsto per il primo trimestre del prossimo esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 39 mila euro per effetto dell’incremento dei costi del personale destinati allo sviluppo per 282 mila Euro e parzialmente compensati dal contenimento dei costi sostenuti per il marketing e la pubblicità per 228 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.349 mila Euro, in crescita di 829 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 240 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento del marchio Battle Islands iscritto a seguito dell’acquisizione di DR Studios Ltd. avvenuta nel settembre 2014. Le svalutazioni di attività per 286 mila Euro fanno riferimento alla decisione di non proseguire nello sviluppo di alcune commesse in corso di esecuzione per effetto di minori ricavi attesi rispetto a quanto originariamente previsto.

La perdita operativa del settore operativo è stata quindi pari a 313 mila Euro rispetto alla perdita di 1.096 mila Euro realizzata nel corrispondente periodo del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	11.692	113,8%	14.053	112,8%	(2.361)	-16,8%
2	Rettifiche ricavi	(1.419)	-13,8%	(1.598)	-12,8%	179	-11,2%
3	Totale ricavi netti	10.273	100,0%	12.455	100,0%	(2.182)	-17,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(7.896)	-76,9%	(10.006)	-80,3%	2.110	-21,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(483)	-4,7%	(981)	-7,9%	498	-50,8%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	463	4,5%	2.218	17,8%	(1.755)	-79,1%
8	Totale costo del venduto	(7.916)	-77,1%	(8.769)	-70,4%	853	-9,7%
9	Utile lordo (3+8)	2.357	22,9%	3.686	29,6%	(1.329)	-36,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	(0)	0,0%	0	n.s.
11	Costi per servizi	(1.060)	-10,3%	(1.251)	-10,0%	191	-15,2%
12	Affitti e locazioni	(26)	-0,3%	(30)	-0,2%	4	-13,2%
13	Costi del personale	(1.019)	-9,9%	(1.114)	-8,9%	95	-8,6%
14	Altri costi operativi	(150)	-1,5%	(139)	-1,1%	(11)	8,4%
15	Totale costi operativi	(2.255)	-22,0%	(2.534)	-20,3%	279	-11,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	102	1,0%	1.152	9,2%	(1.050)	-91,2%
17	Ammortamenti	(208)	-2,0%	(238)	-1,9%	30	-12,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(92)	-0,9%	(53)	-0,4%	(39)	73,8%
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	(300)	-2,9%	(291)	-2,3%	(9)	3,0%
22	Margine operativo (16+21)	(198)	-1,9%	861	6,9%	(1.059)	n.s.

I ricavi del settore operativo Distribuzione Italia sono diminuiti del 16,8% rispetto a quelli realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente per effetto di un calo sia delle vendite di videogiochi che dei ricavi da distribuzione delle carte collezionabili. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	7.834	9.103	(1.269)	-13,9%
Distribuzione carte collezionabili	3.287	4.295	(1.008)	-23,5%
Distribuzione altri prodotti e servizi	571	655	(84)	-12,9%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	11.692	14.053	(2.361)	-16,8%

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni %	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	178.264	6.217	209.072	6.792	-14,7%	-8,5%
Microsoft Xbox One	28.832	953	38.663	1.105	-25,4%	-13,7%
Nintendo Switch	18.278	618	10.274	288	77,9%	114,6%
Altre console	14.676	46	74.392	918	-80,3%	-94,9%
Totale ricavi console	240.050	7.834	332.401	9.103	-27,8%	-13,9%

In linea con l'andamento delle ciclo di vita delle console sono quasi azzerati i ricavi da distribuzione dei videogiochi per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360, ora classificate tra le altre console, in calo di 872 mila Euro. In calo anche il fatturato delle console più recenti Sony Playstation 4, meno 8,5%, e Microsoft Xbox One, meno 13,7%.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in calo del 23,5% in linea con un cresciuto interesse verso altre tipologie di prodotti rispetto a quelli distribuiti dal Gruppo.

Il costo del venduto diminuisce del 9,7% mentre i costi operativi si contraggono di 279 mila Euro, meno 11%. Per effetto di tutto ciò il margine operativo lordo si riduce a 102 mila Euro, in diminuzione di 1.050 mila Euro rispetto a quanto realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si riduce di 1.059 mila Euro rispetto al 31 marzo 2018.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	408	100,0%	603	134,0%	(195)	-32,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,1%	(153)	-34,0%	153	n.s.
3	Totale ricavi netti	408	100,0%	450	100,0%	(42)	-9,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(24)	-5,9%	(38)	-8,4%	14	-36,4%
6	Royalties	(19)	-4,7%	(28)	-6,2%	9	-31,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(43)	-10,5%	(66)	-14,8%	23	-35,6%
9	Utile lordo (3+8)	365	89,5%	384	85,2%	(19)	-4,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	(0)	-0,1%	0	n.s.
11	Costi per servizi	(103)	-25,2%	(353)	-78,4%	250	-70,8%
12	Affitti e locazioni	(5)	-1,1%	(9)	-1,9%	4	-16,7%
13	Costi del personale	(449)	-110,0%	(630)	-139,9%	181	-28,7%
14	Altri costi operativi	(32)	-7,9%	(47)	-10,4%	15	-31,3%
15	Totale costi operativi	(589)	-144,2%	(1.039)	-230,8%	450	-43,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(224)	-54,9%	(655)	-145,6%	431	-65,8%
17	Ammortamenti	(66)	-16,3%	(289)	-64,3%	223	-77,1%
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	(66)	-16,3%	(289)	-64,3%	223	-77,1%
22	Margine operativo (16+21)	(290)	-70,9%	(944)	-209,6%	654	-69,3%

I ricavi del settore operativo Altre attività si riducono di 195 mila Euro da 603 mila Euro a 408 mila Euro realizzati al 31 marzo 2019. La riduzione è derivante dai mancati ricavi delle attività del Daily Fantasy Sport Fantasfida per 205 mila Euro, effetto della decisione di interrompere le attività a partire dal giugno 2018.

I costi operativi si decrementano di 450 mila Euro e tengono conto di alcuni costi sostenuti una tantum a seguito della 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

	Migliaia di Euro	Holding					
		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	203	0,0%	121	0,0%	82	n.s.
11	Costi per servizi	(1.187)	0,0%	(1.058)	0,0%	(129)	12,1%
12	Affitti e locazioni	(527)	0,0%	(550)	0,0%	23	-4,2%
13	Costi del personale	(2.717)	0,0%	(2.919)	0,0%	202	-6,9%
14	Altri costi operativi	(286)	0,0%	(318)	0,0%	32	-10,2%
15	Totale costi operativi	(4.717)	0,0%	(4.845)	0,0%	128	-2,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.514)	0,0%	(4.724)	0,0%	210	-4,4%
17	Ammortamenti	(135)	0,0%	(159)	0,0%	24	-14,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(106)	0,0%	(20)	0,0%	(86)	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	(241)	0,0%	(179)	0,0%	(62)	34,6%
22	Margine operativo (16+21)	(4.755)	0,0%	(4.903)	0,0%	148	-3,0%

I costi operativi sono stati pari a 4.717 mila Euro, in lieve diminuzione rispetto a quelli registrati al 31 marzo 2018.

Il margine operativo è stato negativo per 4.755 mila Euro rispetto ai 4.903 mila Euro negativi del 31 marzo 2018.

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

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2018/2019		3° trimestre 2017/2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	12.385	107,0%	17.906	106,0%	(5.521)	-30,8%
2	Rettifiche ricavi	(815)	-7,0%	(1.006)	-6,0%	190	-18,9%
3	Totale ricavi netti	11.569	100,0%	16.900	100,0%	(5.330)	-31,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.429)	-29,6%	(5.388)	-31,9%	1.959	-36,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(967)	-8,4%	(1.826)	-10,8%	858	-47,0%
6	Royalties	(2.384)	-20,6%	(2.882)	-17,1%	498	-17,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(433)	-3,7%	1.537	9,1%	(1.970)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(7.213)	-62,3%	(8.559)	-50,6%	1.347	-15,7%
9	Utile lordo (3+8)	4.356	37,6%	8.341	49,4%	(3.986)	-47,8%
10	Altri ricavi	880	7,6%	993	5,9%	(113)	-11,4%
11	Costi per servizi	(1.701)	-14,7%	(2.111)	-12,5%	410	-19,4%
12	Affitti e locazioni	(358)	-3,1%	(359)	-2,1%	(0)	-0,2%
13	Costi del personale	(4.667)	-40,3%	(4.768)	-28,2%	101	-2,1%
14	Altri costi operativi	(286)	-2,5%	(284)	-1,7%	(3)	0,9%
15	Totale costi operativi	(7.012)	-60,6%	(7.522)	-44,5%	510	-6,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.776)	-15,3%	1.812	10,7%	(3.588)	n.s.
17	Ammortamenti	(1.714)	-14,8%	(1.916)	-11,3%	201	-10,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(1)	0,0%	1	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	(1.714)	-14,8%	(1.917)	-11,3%	203	-10,6%
22	Margine operativo (16+21)	(3.490)	-30,2%	(105)	-0,6%	(3.385)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	396	3,4%	296	1,8%	100	33,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(465)	-4,0%	(432)	-2,6%	(33)	7,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(69)	-0,6%	(136)	-0,8%	67	-49,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(3.559)	-30,8%	(241)	-1,4%	(3.318)	n.s.
27	Imposte correnti	745	6,4%	(166)	-1,0%	911	n.s.
28	Imposte differite	92	0,8%	142	0,8%	(50)	-35,5%
29	Totale imposte	837	7,2%	(24)	-0,1%	860	n.s.
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(2.722)	-23,5%	(265)	-1,6%	(2.457)	n.s.
	Risultato netto delle attività destinate alla vendita	0	0,0%	12.261	72,6%	(12.261)	n.s.
	Utile netto	(2.722)	-23,5%	11.996	71,0%	(14.718)	n.s.

Andamento del terzo trimestre dei principali settori operativi

Premium Games

I risultati del terzo trimestre del settore operativo comparati con i medesimi dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati in migliaia di Euro	Premium Games					
		3° trimestre 2018/2019		3° trimestre 2017/2018		Variazioni	
1	Ricavi	5.956	105,0%	12.540	102,7%	(6.584)	-52,5%
2	Rettifiche ricavi	(285)	-5,0%	(328)	-2,7%	43	0,0%
3	Totale ricavi	5.671	100,0%	12.212	100,0%	(6.541)	-53,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(372)	-6,6%	(2.062)	-16,9%	1.690	-82,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(324)	-5,7%	(994)	-8,1%	670	-67,4%
6	Royalties	(2.220)	-39,1%	(2.865)	-23,5%	645	-22,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(369)	-6,5%	56	0,5%	(425)	-754,5%
8	Totale costo del venduto	(3.285)	-57,9%	(5.865)	-48,0%	2.580	-44,0%
9	Utile lordo (3+8)	2.386	42,1%	6.347	52,0%	(3.961)	-62,4%
10	Altri ricavi	250	4,4%	616	5,0%	(366)	n.s.
11	Costi per servizi	(942)	-16,6%	(1.180)	-9,7%	238	-20,2%
12	Affitti e locazioni	(160)	-2,8%	(145)	-1,2%	(15)	10,0%
13	Costi del personale	(2.308)	-40,7%	(2.460)	-20,1%	152	-6,2%
14	Altri costi operativi	(106)	-1,9%	(89)	-0,7%	(18)	20,1%
15	Totale costi operativi	(3.516)	-62,0%	(3.874)	-31,7%	358	-9,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(880)	-15,5%	3.089	25,3%	(3.969)	n.s.
17	Ammortamenti	(1.155)	-20,4%	(1.171)	-9,6%	16	-1,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(1)	0,0%	1	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.155)	-20,4%	(1.172)	-9,6%	17	-1,5%
22	Margine operativo (16+21)	(2.035)	-35,9%	1.917	15,7%	(3.952)	n.s.

In assenza di lanci di nuovi prodotti ed effetto dei minori ricavi derivanti da PayDay 2 e Terraria, i ricavi lordi del settore operativo del Premium Games nel trimestre si decrementano di 6.584 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si decrementano di 6.541 mila Euro passando da 12.212 mila Euro agli attuali 5.671 mila Euro. L'utile lordo è stato pari a 2.386 mila Euro rispetto ai 6.347 mila Euro registrati nel corso del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi diminuiscono di 358 mila Euro mentre i costi operativi non monetari diminuiscono di 17 mila Euro determinando un perdita operativa di 2.035 mila Euro rispetto ad un margine operativo di 1.917 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Free to Play comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati in migliaia di Euro	Free to Play					
		3° trimestre 2018/2019		3° trimestre 2017/2018		Variazioni	
1	Ricavi	1.589	100,0%	1.489	100,0%	100	6,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.589	100,0%	1.489	100,0%	100	6,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(521)	-32,8%	(508)	-34,2%	(13)	2,6%
6	Royalties	(156)	-9,8%	(6)	-0,4%	(150)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(677)	-42,6%	(514)	-34,5%	(163)	31,7%
9	Utile lordo (3+8)	912	57,4%	975	65,5%	(63)	-6,4%
10	Altri ricavi	610	38,4%	335	22,5%	275	82,1%
11	Costi per servizi	(58)	-3,6%	(135)	-9,1%	77	-57,5%
12	Affitti e locazioni	(15)	-1,0%	(20)	-1,3%	5	-21,8%
13	Costi del personale	(969)	-61,0%	(685)	-46,0%	(284)	41,5%
14	Altri costi operativi	(21)	-1,3%	(22)	-1,5%	1	-7,2%
15	Totale costi operativi	(1.063)	-66,9%	(862)	-57,9%	(201)	23,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	459	28,9%	448	30,1%	11	n.s.
17	Ammortamenti	(428)	-26,9%	(510)	-34,3%	82	-16,2%
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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(428)	-26,9%	(510)	-34,3%	82	-16,2%
22	Margine operativo (16+21)	31	2,0%	(62)	-4,2%	93	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 1.589 mila Euro, in aumento del 6,7% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente.

La componente più significativa è rappresentata dai ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Gems of War, con ricavi nel trimestre pari a 1.101 mila Euro.

Il costo del venduto è aumentato di 163 mila Euro, a seguito dell'incremento dei costi per royalty per 150 mila Euro.

L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 912 mila Euro contro l'utile lordo di 975 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

Gli altri ricavi, in aumento di 275 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, sono rappresentati dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per il lancio della futura versione del videogioco della serie Hawken il cui lancio è previsto per il primo trimestre del prossimo esercizio. La componente principale è costituita dal costo del personale che è in crescita di 284 mila Euro.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 201 mila euro per effetto dell'incremento dei costi del personale per 284 mila Euro.

I costi operativi aumentano di 201 mila Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio per effetto di maggiori costi del personale per 284 mila Euro e i costi operativi non monetari diminuiscono di 82 mila Euro determinando un margine operativo positivo di 31 mila Euro, in miglioramento rispetto al margine negativo di 62 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Distribuzione Italia comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		3° trimestre 2018/2019		3° trimestre 2017/2018		Variazioni	
1	Ricavi	4.663	112,8%	3.678	120,5%	985	26,8%
2	Rettifiche ricavi	(531)	-12,8%	(626)	-20,5%	95	-15,2%
3	Totale ricavi	4.132	100,0%	3.052	100,0%	1.080	35,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.057)	-74,0%	(3.326)	-109,0%	271	-8,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(115)	-2,8%	(310)	-10,1%	195	-62,7%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(64)	-1,5%	1.481	48,5%	(1.545)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(3.236)	-78,3%	(2.155)	-70,6%	(1.081)	50,2%
9	Utile lordo (3+8)	896	21,7%	897	29,4%	(1)	-0,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
11	Costi per servizi	(326)	-7,9%	(397)	-13,0%	71	-17,8%
12	Affitti e locazioni	(9)	-0,2%	(9)	-0,3%	0	8,0%
13	Costi del personale	(346)	-8,4%	(360)	-11,8%	14	-3,9%
14	Altri costi operativi	(52)	-1,3%	(47)	-1,5%	(5)	11,0%
15	Totale costi operativi	(733)	-17,7%	(813)	-26,6%	80	-9,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	163	3,9%	84	2,7%	79	n.s.
17	Ammortamenti	(55)	-1,3%	(80)	-2,6%	25	-31,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(55)	-1,3%	(80)	-2,6%	25	-31,7%
22	Margine operativo (16+21)	108	2,6%	4	0,1%	104	n.s.

I ricavi lordi nel trimestre sono aumentati del 26,8%, passando da 3.678 mila Euro a 4.663 mila Euro, per effetto dell'aumento dei ricavi derivanti sia dalla distribuzione di videogiochi sia di carte collezionabili sul canale distributivo edicola.

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

Migliaia di Euro	3° trimestre 2018/2019	3° trimestre 2017/2018	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	3.381	2.626	755	28,8%
Distribuzione carte collezionabili	1.058	874	184	21,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	224	178	46	25,8%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	4.663	3.678	985	26,8%

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si incrementa di 1.081 mila Euro determinando un utile lordo in linea con quello realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 80 mila Euro determinando così un margine operativo positivo per 108 mila Euro in aumento rispetto ai 4 mila Euro positivi registrati nel terzo trimestre del passato esercizio.

9. 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.

10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 8 aprile 2019 la controllata 505 Games S.p.A. ha risolto il contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco OVERKILL's The Walking Dead. Il Gruppo Digital Bros sta valutando la richiesta di rimborso a Starbreeze, attualmente in un processo di ristrutturazione aziendale, dei 4,8 milioni di Dollari Statunitensi pagati in acconto e di tutte le spese sostenute per il progetto.

11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il quarto trimestre dell'esercizio vedrà il lancio di alcuni videogiochi in fase di sviluppo da parte del Gruppo da diversi anni:

- Bloodstained sarà lanciato nelle versioni console e personal computer a giugno;
- Indivisible sarà disponibile a giugno nella sola versione per personal computer e le relative versioni console sono previste nel corso del primo trimestre dell'esercizio successivo;
- Assetto Corsa Competizione uscirà nella versione definitiva per personal computer nel corso del mese di maggio.

Il videogioco Control è previsto in uscita sulle diverse piattaforme console e personal computer nel corso del primo trimestre del prossimo esercizio, ma il contratto siglato con la piattaforma di Epic, che prevede l'esclusiva per la versione per personal computer per dodici mesi, permetterà il riconoscimento di una parte preliminare di ricavi già nel corrente esercizio.

Si prevede che, grazie alle nuove uscite di videogiochi nell'ultimo trimestre, il Gruppo potrà registrare una crescita dei ricavi tale da permettere il raggiungimento dello stesso livello di fatturato realizzato nello scorso esercizio. Per lo stesso motivo il Gruppo prevede di realizzare un significativo utile netto trimestrale in grado di ridurre la perdita per l'intero esercizio a livelli inferiori a quanto realizzato nel passato esercizio.

Come già previsto, l'indebitamento finanziario netto crescerà anche nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio in linea con l'incremento atteso del capitale circolante netto effetto del lancio dei nuovi prodotti. Si prevede un deciso miglioramento già a partire dal primo trimestre del prossimo esercizio.

12. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	184	168	16
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	195	180	15

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

Tipologia	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	119	101	18
Totale dipendenti esteri	121	104	17

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

Tipologia	Numero medio 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	175	237	(62)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	187	250	(63)

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

Tipologia	Numero medio 2019	Numero medio 2018	Variazioni
Dirigenti	3	4	(1)
Impiegati	112	167	(55)
Totale dipendenti esteri	115	171	(56)

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

AMBIENTE

Al 31 marzo 2019 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 marzo 2019**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2019

	Migliaia di Euro	31 marzo 2019	30 giugno 2018	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.735	6.000	(2.265)	-37,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	16.364	15.131	1.233	8,1%
4	Partecipazioni	1.573	1.270	303	23,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	9.362	9.524	(162)	-1,7%
6	Imposte anticipate	3.306	2.365	941	39,8%
	Totale attività non correnti	34.340	34.290	50	0,1%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(526)	(516)	(10)	2,0%
8	Fondi non correnti	(80)	(80)	0	1,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(935)	(901)	(34)	3,8%
	Totale passività non correnti	(1.541)	(1.497)	(44)	3,0%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	14.887	15.059	(172)	-1,1%
11	Crediti commerciali	42.796	35.854	6.942	19,4%
12	Crediti tributari	6.809	4.316	2.493	57,8%
13	Altre attività correnti	2.226	3.600	(1.374)	-38,2%
14	Debiti verso fornitori	(17.759)	(20.811)	3.052	-14,7%
15	Debiti tributari	(772)	(1.021)	249	-24,4%
16	Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
17	Altre passività correnti	(2.629)	(1.241)	(1.388)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	44.702	34.902	9.800	28,1%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
19	Riserve	(21.245)	(20.624)	(621)	3,0%
20	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(32.929)	(40.284)	7.355	-18,3%
	Totale patrimonio netto	(59.878)	(66.612)	6.734	-10,1%
	Totale attività nette	17.623	1.083	16.540	n.s.
22	Disponibilità liquide	5.548	4.282	1.266	29,6%
23	Debiti verso banche correnti	(20.747)	(1.975)	(18.772)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	60	(206)	266	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.139)	2.101	(17.240)	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	3.345	1.374	1.971	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(5.813)	(4.533)	(1.280)	28,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(16)	(25)	9	-36,4%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.484)	(3.184)	700	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(17.623)	(1.083)	(16.540)	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 marzo 2019

	Migliaia di Euro		31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
1	Ricavi lordi	42.601	107,2%	61.968	107,6%	(19.367)	-31,3%	
2	Rettifiche ricavi	(2.858)	-7,2%	(4.370)	-7,6%	1.512	-34,6%	
3	Totale ricavi netti	39.743	100,0%	57.598	100,0%	(17.855)	-31,0%	
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.777)	-27,1%	(16.464)	-28,6%	5.687	-34,5%	
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.337)	-10,9%	(5.016)	-8,7%	679	-13,5%	
6	Royalties	(7.898)	-19,9%	(12.399)	-21,5%	4.501	-36,3%	
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(172)	-0,4%	2.101	3,6%	(2.273)	n.s.	
8	Totale costo del venduto	(23.184)	-58,3%	(31.778)	-55,2%	8.594	-27,0%	
9	Utile lordo (3+8)	16.559	41,7%	25.820	44,8%	(9.261)	-35,9%	
10	Altri ricavi	2.426	6,1%	2.084	3,6%	342	16,4%	
11	Costi per servizi	(5.613)	-14,1%	(6.748)	-11,7%	1.135	-16,8%	
12	Affitti e locazioni	(1.069)	-2,7%	(1.078)	-1,9%	9	-0,8%	
13	Costi del personale	(13.118)	-33,0%	(13.759)	-23,9%	641	-4,7%	
14	Altri costi operativi	(825)	-2,1%	(847)	-1,5%	22	-2,6%	
15	Totale costi operativi	(20.625)	-51,9%	(22.432)	-38,9%	1.807	-8,1%	
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.640)	-4,1%	5.472	9,5%	(7.112)	n.s.	
17	Ammortamenti	(5.307)	-13,4%	(5.637)	-9,8%	330	-5,8%	
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	
19	Svalutazione di attività	(665)	-1,7%	(81)	-0,1%	(584)	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	(5.972)	-15,0%	(5.718)	-9,9%	(254)	4,4%	
22	Margine operativo (16+21)	(7.612)	-19,2%	(246)	-0,4%	(7.366)	n.s.	
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.066	2,7%	1.059	1,8%	7	0,6%	
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(956)	-2,4%	(967)	-1,7%	11	-1,1%	
25	Totale saldo della gestione finanziaria	110	0,3%	92	0,2%	18	19,1%	
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(7.502)	-18,9%	(154)	-0,3%	(7.348)	n.s.	
27	Imposte correnti	1.433	3,6%	(596)	-1,0%	2.029	n.s.	
28	Imposte differite	187	0,5%	337	0,6%	(150)	-44,4%	
29	Totale imposte	1.620	4,1%	(259)	-0,5%	1.879	n.s.	
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	(5.882)	-14,8%	(413)	-0,7%	(5.469)	n.s.	
	Risultato netto delle attività operative cessate	0	0,0%	12.427	21,6%	(12.427)	n.s.	
	Utile netto	(5.882)	-14,8%	12.014	20,9%	(17.896)	n.s.	

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	(5.882)	12.014	(17.896)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	5	(5)	10
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(1)	1	(2)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	375	(316)	691
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(468)	0	(468)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	112	0	112
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	23	(320)	343
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	23	(320)	343
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(5.859)	11.694	(17.553)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	(5.859)	11.694	(17.553)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2019

	Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018
A. Disponibilità monetarie nette iniziali		(1.083)	12.027
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo		(5.882)	12.014
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		601	81
Ammortamenti immateriali		4.778	5.146
Ammortamenti materiali		528	492
Variazione netta degli altri fondi		0	1
Variazione netta del fondo TFR		10	(15)
Variazione netta delle altre passività non correnti		34	0
SUBTOTALE B.		69	17.719
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		172	(2.101)
Crediti commerciali		(7.124)	1.953
Crediti tributari		(2.493)	(1.720)
Altre attività correnti		1.374	(2.173)
Debiti verso fornitori		(3.052)	(9.136)
Debiti tributari		(249)	(3.908)
Fondi correnti		2	0
Altre passività correnti		1.388	(2.688)
SUBTOTALE C.		(9.982)	(19.773)
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(6.390)	(2.288)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		1.737	225
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		(1.122)	(8.108)
SUBTOTALE D.		(5.775)	(10.171)
E. Attività e passività destinate alla vendita		0	0
SUBTOTALE E.		0	0
F. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Aumento della riserva sovrapprezzo azioni		0	0
SUBTOTALE F.		0	0
G. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		0	(2.139)
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		(852)	273
SUBTOTALE G.		(852)	(1.866)
H. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)		(16.540)	(14.091)
I. Posizione finanziaria netta finale (A+H)		(17.623)	(2.064)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	1.266	(8.141)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	(18.772)	(1.316)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	266	(1.340)
Flusso monetario del periodo a breve	(17.240)	(10.797)
Flusso monetario del periodo a medio	700	(3.294)
Flusso monetario del periodo	(16.540)	(14.091)

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 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
Destinazione utile d'esercizio			12				12		11.285	(11.297)	(12)	0
Distribuzione dividendi							0		(2.139)		(2.139)	(2.139)
Altre variazioni						597	597		(4)		(4)	593
Utile (perdita) complessiva					(316)	(4)	(320)			12.014	12.014	11.694
Totale al 31 marzo 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.763)	863	20.094	0	31.110	12.014	43.124	68.922
Totale al 30 giugno 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0
Altre variazioni						598	598				0	598
Utile (perdita) complessiva					375	(352)	23			(5.882)	(5.882)	(5.859)
Totale al 31 marzo 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.066)	1.317	21.245	0	38.811	(5.882)	32.929	59.878



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 31 marzo 2019**

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2018 e alla relazione finanziaria semestrale consolidata al 31 dicembre 2018.

Stato Patrimoniale

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2019 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

Le immobilizzazioni materiale passano da 6.000 mila Euro a 3.735 mila Euro poichè nel corso del periodo è stata perfezionata la vendita dell'immobile detenuto dalla 133 W. Broadway.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali effettuati nel periodo ammontano a 7.838 e il dettaglio comparato con l'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018
Diritti di utilizzo di Assetto Corsa Competizione	1.210	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	105	64
Riclassifica da crediti commerciali	2.345	0
Diritti di utilizzo vari	0	380
Totale incrementi concessioni e licenze	3.660	444
Totale altre immobilizzazioni immateriali	110	0
Commesse interne di sviluppo in corso	2.326	1.772
Riclassifica da crediti commerciali	1.742	180
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	4.068	1.952
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	7.838	2.396

I crediti ed altre attività non correnti, pari a 9.362 mila Euro, sono composti dalla porzione di credito a medio-lungo termine di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. avvenuta nel mese di febbraio 2018. 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 935 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 9.800 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 per effetto della crescita dei crediti commerciali per 6.942 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	31 marzo 2019	30 giugno 2017	Variazioni	
Rimanenze	14.887	15.059	(172)	-1,1%
Crediti commerciali	42.796	35.854	6.942	19,4%
Crediti tributari	6.809	4.316	2.493	57,8%
Altre attività correnti	2.226	3.600	(1.374)	-38,2%
Debiti verso fornitori	(17.759)	(20.811)	3.052	-14,7%
Debiti tributari	(772)	(1.021)	249	-24,4%
Fondi correnti	(856)	(854)	(2)	0,2%
Altre passività correnti	(2.629)	(1.241)	(1.388)	n.s.
Totale capitale circolante netto	44.702	34.902	9.800	28,1%

La crescita dei crediti commerciali è da attribuire all'incremento delle anticipazioni sui costi di sviluppo per future produzioni di videogiochi

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 30 giugno 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0
Altre variazioni						598	598				0	598
Utile (perdita) complessiva					375	(352)	23			(5.882)	(5.882)	(5.859)
Totale al 31 marzo 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.066)	1.317	21.245	0	38.811	(5.882)	32.929	59.878

Il capitale sociale al 31 marzo 2019 è invariato rispetto al 30 giugno 2018 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

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

La voce Altre variazioni relativamente agli Utili (perdite) portate a nuovo è relativa all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 9 mentre la variazione delle Altre riserve è relativa per 598 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 356 mila Euro negative all'adeguamento della riserva valutazione titoli e per 4 mila Euro positive all'adeguamento della riserva IAS 19.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2019 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2018 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2019	30 giugno 2018	Variazioni
22	Disponibilità liquide	5.548	4.282	1.266
23	Debiti verso banche correnti	(20.747)	(1.975)	(18.772)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	60	(206)	266
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.139)	2.101	(17.240)
25	Attività finanziarie non correnti	3.345	1.374	1.971
26	Debiti verso banche non correnti	(5.813)	(4.533)	(1.280)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(16)	(25)	9
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.484)	(3.184)	700
	Totale posizione finanziaria netta	(17.623)	(1.083)	(16.540)

La posizione finanziaria netta è negativa per 17.623 mila Euro, con un aumento dell'indebitamento finanziario di 16.540 mila Euro rispetto al 30 giugno 2018 quando era stata pari a 1.083 mila Euro.

L'aumento dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto all'aumento dei debiti verso banche correnti per 18.772.

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	4.758	25.743	11.692	408	42.601
2	Rettifiche ricavi	0	(1.439)	(1.419)	0	(2.858)
3	Totale ricavi netti	4.758	24.304	10.273	408	39.743

La suddivisione al 31 marzo 2018 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	4.188	43.124	14.053	603	61.968
2	Rettifiche ricavi	0	(2.619)	(1.598)	(153)	(4.370)
3	Totale ricavi netti	4.188	40.505	12.455	450	57.598

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.066	1.059	7	0,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(956)	(967)	11	-1,1%
25	Gestione finanziaria	110	92	18	19,1%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 110 mila Euro contro i 92 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	655	889	(234)	-26,3%
Proventi finanziari	380	88	292	n.s.
Altro	31	82	(51)	-62,8%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.066	1.059	6	0,6%

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 956 mila Euro, in diminuzione di 11 mila Euro rispetto al 31 marzo 2018.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(174)	(72)	(102)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(157)	(107)	(50)	46,3%
Interessi factoring	(4)	(8)	4	-50,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(335)	(187)	(148)	78,9%
Differenze passive su cambi	(582)	(650)	68	-10,4%
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(39)	(130)	91	-70,0%
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(956)	(967)	11	-1,1%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019	31 marzo 2018	Variazioni	%
Imposte correnti	1.433	(596)	2.029	n.s.
Imposte differite	187	337	(149)	-44,1%
Totale imposte	1.620	(259)	1.880	n.s.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
Europa	8.248	19%	11.843	19%	(3.595)	-30,4%
Americhe	20.400	48%	32.945	53%	(12.545)	-38,1%
Resto del mondo	1.853	4%	2.524	4%	(671)	-26,6%
Totale ricavi estero	30.501	72%	47.312	76%	(16.811)	-35,5%
Italia	12.100	28%	14.656	24%	(2.556)	-17,4%
Totale ricavi lordi consolidati	42.601	100%	61.968	100%	(19.367)	-31,3%

I ricavi estero si attestano al 72% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 76% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 35,5% rispetto al 31 marzo 2018.

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 25.743 mila Euro pari all'84% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2019		31 marzo 2018		Variazioni	
Premium Games	4.758	16%	4.188	9%	570	13,6%
Free to Play	25.743	84%	43.124	91%	(17.381)	-40,3%
Totale ricavi lordi estero	30.501	100%	47.312	100%	(16.811)	-35,5%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2019 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale nel corso del periodo 1 luglio 2018 - 31 marzo 2019. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 14 maggio 2019

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe