



Digital Bros S.p.A.

**Relazione semestrale consolidata
al 31 dicembre 2007**

(1° Semestre esercizio 2007/2008)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 5.644.334,80 i.v.

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

Il presente fascicolo è disponibile sul sito internet della Società
all'indirizzo www.digital-bros.net nella sezione Investor Relations

INDICE

Relazione sulla gestione:	
Organi sociali	3
Struttura del Gruppo e area di consolidamento	4
Il mercato dei videogiochi	9
Stagionalità caratteristica del mercato	12
Eventi significativi del periodo	13
Analisi andamento economico semestrale al 31 dicembre 2007	15
Eventi successivi alla chiusura del periodo	18
Evoluzione prevedibile della gestione	19
Prospetti contabili:	
Stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007	22
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2007	23
Rendiconto finanziario semestrale consolidato	24
Variazioni del patrimonio netto consolidato	26
Informativa di segmento	27
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007	28
Conto economico semestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007	29
Riconciliazione patrimonio netto e utile consolidato	30
Note di commento:	
Principi e metodi contabili	31
Criteri di valutazione	35
Valutazioni discrezionali e stime significative	38
Criteri di consolidamento	40
Analisi dello stato patrimoniale	41
Ricavi per area geografica	60
Andamento dei segmenti di attività	61
Attività e passività potenziali	79
Rapporti ed operazioni con parti correlate	80
Gestione del rischio finanziario	82
Altre informazioni	85
Dichiarazione dirigente preposto	86

RELAZIONE SULLA GESTIONE:

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante	Presidente e Amministratore Delegato (1)
Raffaele Galante	Amministratore Delegato (1)
Davide Galante	Consigliere (1)
Stefano Salbe	Consigliere (1) (4)
Bruno Soresina	Consigliere (3)
Dario Treves	Consigliere (2)
Sergio Treves	Consigliere (3)
Umberto Virri	Consigliere (2)

(1) Consiglieri esecutivi

(2) Consiglieri non esecutivi

(3) Consiglieri indipendenti

(4) Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

Comitato per il controllo interno

Umberto Virri (Presidente)
Sergio Treves
Bruno Soresina

Comitato per le remunerazioni

Sergio Treves (Presidente)
Bruno Soresina
Umberto Virri

Collegio Sindacale

Nicolino Cavalluzzo	Presidente
Franco Gaslini	Sindaco Effettivo
Paolo Villa	Sindaco Effettivo
Enrico Muscato	Sindaco Supplente
Marcello Priori	Sindaco Supplente

Gli incarichi conferiti al Consiglio di Amministrazione ed al Collegio Sindacale scadranno con l'Assemblea dei soci che approverà il bilancio al 30 giugno 2008.

Con delibera del 14 novembre 2005 il Consiglio di Amministrazione ha conferito ad entrambi gli Amministratori Delegati Abramo e Raffaele Galante i poteri di ordinaria e straordinaria amministrazione da esercitarsi con firma libera disgiunta sino all'importo di €5.000.000 e con firma congiunta tra loro per importi superiori. Sono escluse dai poteri degli Amministratori Delegati le materie riservate al Consiglio di Amministrazione e quelle per legge o per statuto riservate all'Assemblea dei Soci.

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

Reconta Ernst & Young S.p.A.

L'Assemblea dei Soci del 30 ottobre 2007 ha prorogato l'incarico per la revisione del bilancio d'esercizio e bilancio consolidato della Digital Bros S.p.A. alla società Reconta Ernst & Young S.p.A. fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2012.

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

Il Gruppo è attivo nell'edizione, nella distribuzione e nella vendita di videogiochi. Negli ultimi anni il Gruppo ha diversificato le attività integrando l'offerta di videogiochi al fine di fornire un ampio spettro di prodotti di intrattenimento digitale, utilizzando tutti i mezzi di comunicazione disponibili. Tali attività sono gestite attraverso marchi distintivi per meglio caratterizzare il segmento di attività.

Unitamente alle attività di localizzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio italiano svolte dal Gruppo da più di un decennio (segmento Distribuzione), negli ultimi anni sono state sviluppate le attività di edizione e distribuzione di videogiochi a livello internazionale (segmento Publishing Internazionale), insieme alle attività nel settore dei new media attraverso la vendita di videogiochi on line e l'offerta di intrattenimento digitale attraverso la piattaforma Internet (segmento New Media).

In considerazione della specificità delle attività di distribuzione di videogiochi e DVD in edicola e come riflesso della strategia del Gruppo di sviluppare quest'area di attività in modo continuativo anche per il futuro, i costi e ricavi, le attività e le passività specifiche vengono registrate nel segmento denominato Edicola.

Come elemento residuale viene definito un segmento di attività denominato Holding, che raggruppa tutti i costi non direttamente imputabili ai segmenti operativi sopra elencati, ma comunque necessari al coordinamento delle attività del Gruppo. Ad esempio l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere il processo di crescita del Gruppo e la gestione degli immobili nei quali il Gruppo opera.

Le attività del Gruppo oggi possono essere suddivise nei cinque segmenti di seguito descritti:

Distribuzione: consiste nella localizzazione di videogiochi acquistati da editori, o publisher, internazionali e nella successiva distribuzione sul territorio italiano attraverso una rete diretta di vendita, key account o piattaforme web, oppure attraverso una rete di agenti di commercio.

L'attività viene svolta da due divisioni della Capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso i marchi Halifax e DTI, e dalla società controllata Game Service S.r.l., specializzata nell'attività di *rack jobbing*, ovvero la gestione in esclusiva di spazi espositivi dedicati a videogiochi in catene della distribuzione organizzata.

Publishing Internazionale: consiste nell'acquisto dei diritti di sfruttamento di videogiochi dai cosiddetti sviluppatori, o *developer*, e nella loro distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale. Si differenzia dal segmento Distribuzione per il fatto che i videogiochi vengono prodotti su licenza e con un diritto di sfruttamento internazionale e solitamente pluriennale.

La divisione della Capogruppo 505 Games ha sviluppato l'attività in questi ultimi due esercizi. Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento, le attività di Publishing Internazionale, a partire dall'ottobre 2006, sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., insieme alle due società

di nuova costituzione Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd., che operano rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint-venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire giochi di fascia economica in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa).

New Media: raggruppa tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. I contenuti di digital entertainment sono resi disponibili attraverso canali quali: la telefonia mobile, l'e-commerce, il d-commerce e la IP-TV e sono svolte dalla società controllata Game Media Networks S.r.l.. Le attività di online gaming, cioè lo sfruttamento di licenze internazionali di giochi online, precedentemente gestite dalla 505 Games S.r.l., a partire dal 1 gennaio 2007 come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, vengono svolte dalla controllata Game Media Networks S.r.l..

Nel corso del precedente esercizio è stata costituita la joint-venture RCS DB Games S.p.A. tra il Gruppo Digital Bros ed il Gruppo RCS Mediagoup, con lo scopo di sviluppare un portale di giochi online e attività di e-commerce e d-commerce per il mercato italiano. Il Gruppo attraverso la controllata Game Media Networks S.r.l. è fornitore esclusivo di contenuti di intrattenimento della joint-venture.

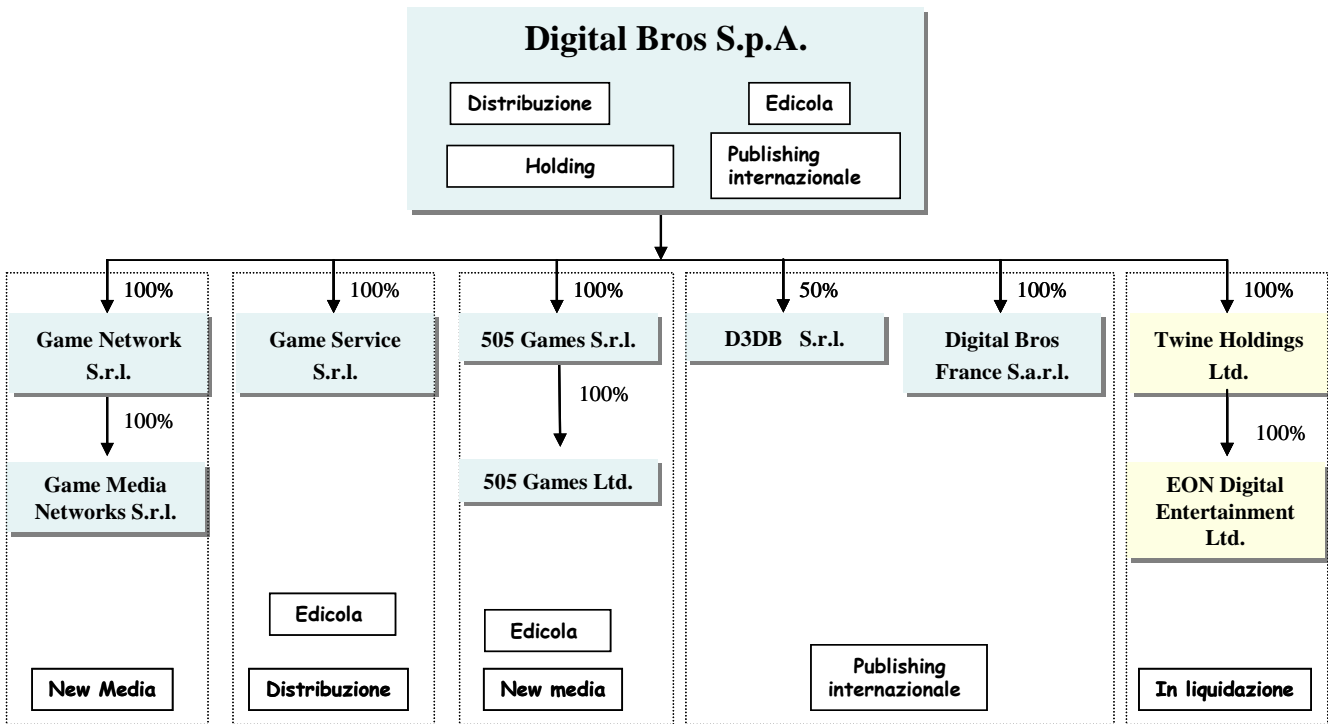
Rispettivamente a maggio 2007 ed a luglio 2007 sono state costituite le società Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito e Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia. Le due nuove società sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e media relations nei rispettivi paesi per lo sviluppo commerciale del portale europeo di giochi on line del Gruppo, www.gametribe.com.

Edicola: consiste nella distribuzione in abbinamento editoriale di videogiochi e nella distribuzione in edicola di prodotti editoriali legati all'intrattenimento digitale. A partire dallo scorso esercizio, come conseguenza della razionalizzazione del Gruppo, le attività del segmento sono svolte dalla controllata Game Entertainment S.r.l..

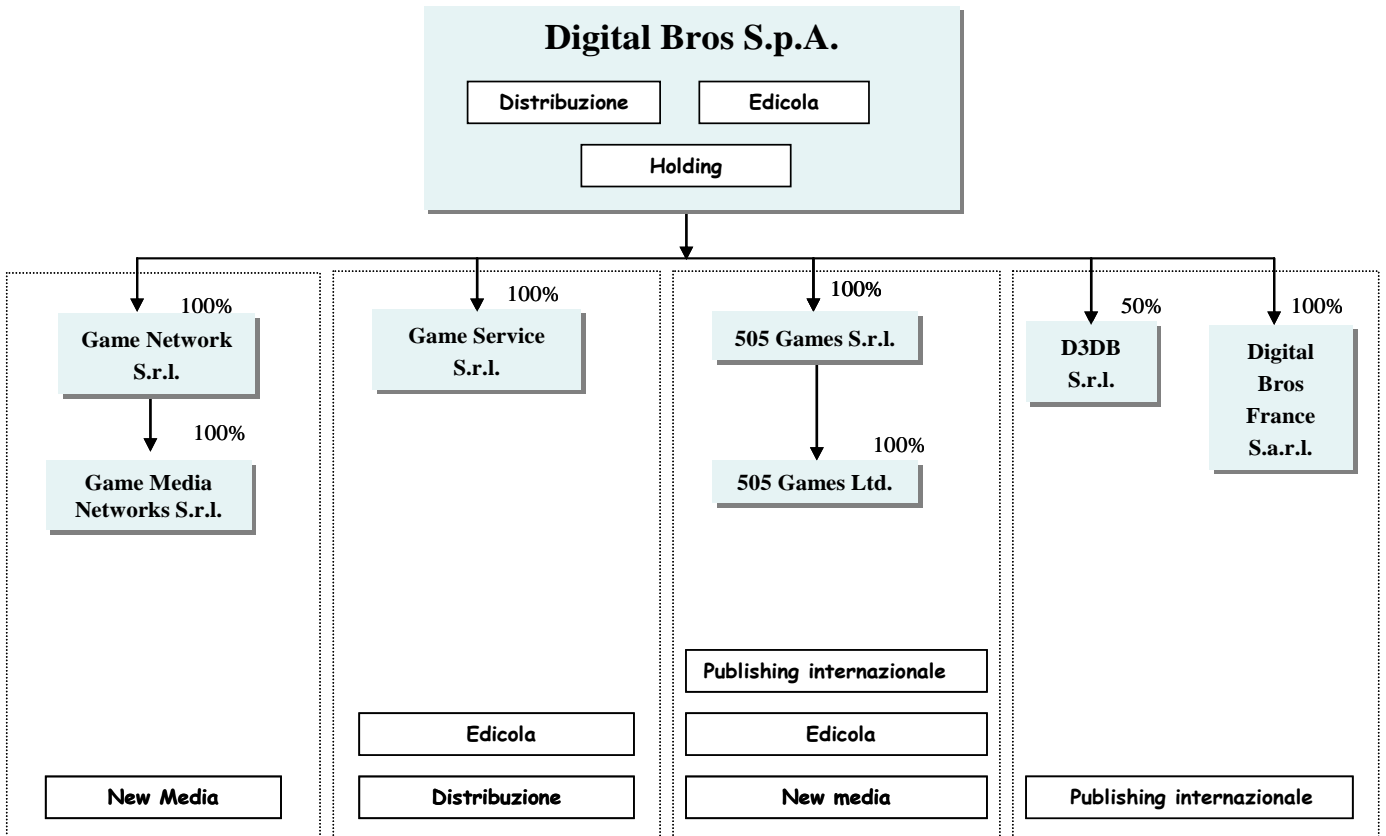
Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare la gestione degli investimenti immobiliari, dei marchi societari nonché la gestione finanziaria del Gruppo.

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società operano, nel primo semestre dell'esercizio 2007-2008 comparato con l'organigramma dello stesso periodo dell'esercizio precedente, nei quali si evidenzia il completo riassetto delle attività del Gruppo.

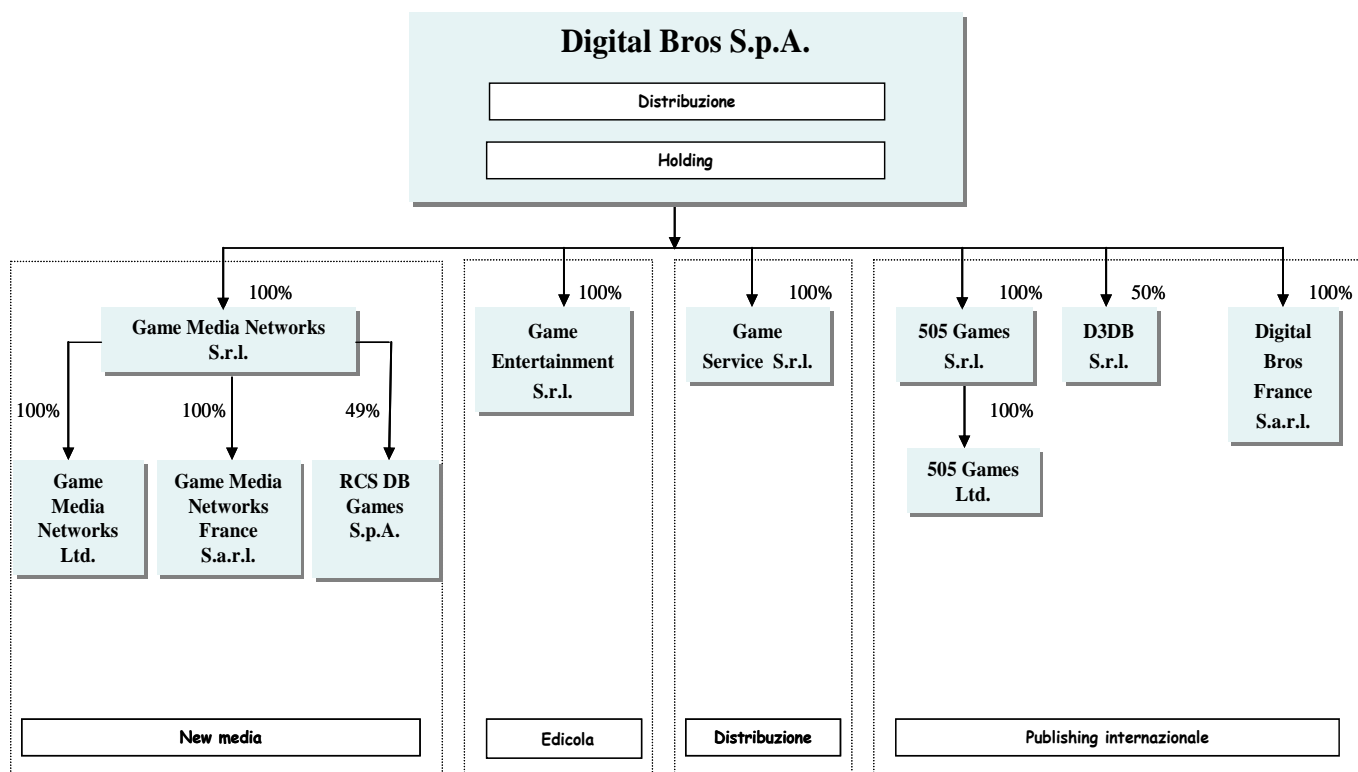
I trimestre esercizio 2006/2007:



II trimestre esercizio 2006/2007:



I semestre esercizio 2007/2008:



Nel perimetro di consolidamento sono comprese tutte le società su cui la Capogruppo Digital Bros S.p.A. esercita funzioni di controllo, diretto o indiretto, ad esclusione pertanto della società D3DB S.r.l., posseduta in joint venture paritetica, e della società di nuova costituzione RCS DB Games S.p.A., partecipata al 49% dalla controllata Game Media Networks S.r.l. e al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup.

L'elenco delle società comprese nel perimetro di consolidamento al 31 dicembre 2007 è riportato di seguito:

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente	Metodo di consolidamento
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.334,80Euro	Capogruppo		Integrale
Game Entertainment S.r.l.(3)	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Game Media Networks S.r.l.	Milano	10.000 Euro	100%		Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%		Integrale
505 Games S.r.l. (2)	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Digital Bros France S.a.r.l.	Lione	100.000 Euro	100%		Integrale
505 Games Ltd. (1)	Londra	100.000 Sterline		100%	Integrale
Game Media Networks Ltd. (4)	Northampton	50.000 Sterline		100%	Integrale
Game Media Networks France S.a.r.l. (4)	Lione	50.000 Euro		100 %	Integrale

(1) partecipazione detenuta dalla 505 Games S.r.l. al 100%

(2) in precedenza denominata DB International S.r.l. e ancora prima Game Network on line S.r.l.

(3) in precedenza denominata Game Network S.r.l.

(4) partecipazioni detenute dalla Game Media Network S.r.l. al 100%

L'elenco delle società partecipate non comprese nel perimetro di consolidamento al 31 dicembre 2007, ma incluse con il metodo del patrimonio netto è riportato di seguito:

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta
D3DB S.r.l.	Milano	10.000 Euro	50%
RCS DB Games S.p.A.	Milano	1.500.000 Euro	49%

Il Gruppo ha operato nel corso del periodo nelle seguenti sedi:

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella, Trezzano sul Naviglio (MI)	Magazzino
505 Games Ltd.	Court Silbury Boulevard, Milton Keynes, (U.K.)	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
505 Games S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Game Media Networks S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Digital Bros France S.a.r.l.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici
Game Media Networks Ltd.	Court Silbury Boulevard, Milton Keynes, (U.K.)	Uffici
Game Media Networks France S.a.r.l.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

A venticinque anni circa dall'uscita sul mercato dei primi videogiochi, il settore ha tassi di crescita continui nel tempo. Oggi si stima che il mercato presenti dimensioni superiori al mercato del cinema, essendo divenuto così uno dei principali segmenti del mercato dell'intrattenimento.

Il valore del mercato della vendita dei soli videogiochi, con l'esclusione quindi dell'hardware, supera i 5 miliardi di Euro, a livello europeo, mentre il mercato italiano si stima superi i 400 milioni di Euro.

Le dimensioni registrate sono conseguenza di un continuo processo di crescita le cui ragioni sono molteplici, ma tra le quali le più significative si elencano: la tecnologia in continuo miglioramento che permette di creare videogiochi sempre più raffinati in termini di grafica, giocabilità e profondità dei contenuti; l'aumento del numero dei giocatori; l'età media dei giocatori si sta infatti costantemente innalzando in quanto chi inizia a giocare in età giovanile continua a giocare nel corso e di conseguenza il mercato produce giochi adatti ad un pubblico sempre più adulto. La stessa dinamica è evidente anche nella crescita del pubblico femminile che negli ultimi anni sta sempre più aumentando la propensione all'utilizzo del videogioco durante il tempo libero. Tutto ciò ha permesso al settore dei videogiochi di arrivare a raggiungere a livello europeo il 34% del mercato totale dell'intrattenimento.

In particolare nel corso degli ultimi dodici mesi sono stati lanciati sul mercato videogiochi, in special modo per la console Nintendo DS, che presentano caratteristiche estremamente adatte ad un pubblico di massa. Ad esempio il Brain Trainer, una sorta di enigmistica digitale, vari giochi di addestramento di animali: cani, gatti ed anche delfini, ma anche simulatori di cucina, etc. Questa tipologia di giochi per le caratteristiche di semplicità ed intuitività ha fortemente influenzato i tassi di crescita del mercato dei videogiochi negli ultimi 12 mesi.

Lo sviluppo della tecnologia permette ai produttori di hardware di lanciare sul mercato macchine sempre più potenti in grado di aumentare anche la qualità dei videogiochi. Nell'ultimo periodo sono state lanciate sul mercato la Nintendo Wii, poco prima delle festività natalizie 2006, e, nel corso del mese di marzo 2007, è stata lanciata sul mercato la Sony Playstation 3.

Il mercato presenta un andamento a cicli, legati alla fase di sviluppo del mercato della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Infatti al lancio sul mercato di una determinata console, sia i prezzi di vendita del hardware sia quelli dei videogiochi sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita, passando dalla fase di avvio alla fase di maturità si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi sia delle macchine che dei videogiochi, ma ad un continuo innalzamento delle quantità vendute e della qualità dei videogiochi. Il mercato dei videogiochi per una determinata console raggiunge il suo massimo come dimensione solitamente al quinto anno di vita. Il ciclo di vita della singola console è attualmente di circa sette anni.

La catena del valore del settore è piuttosto articolata e comprende cinque figure principali spesso sovrapposte tra di loro:

- Sviluppatori o developer
- Editori o publisher
- Produttori della console
- Distributori
- Rivenditori: catene specializzate, grande distribuzione organizzata e negozi.

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, su un libro e/o su un cartone animato. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi indispensabili per permettere al gioco di essere completato, conosciuto, apprezzato e venduto su base internazionale.

Gli editori o publisher rappresentano per gli sviluppatori non solo l'elemento della catena che permette al gioco di arrivare sino al consumatore finale, grazie alla rete commerciale internazionale di cui sono solitamente dotati, ma anche coloro i quali finanziano le fasi di sviluppo ed implementano opportune politiche di comunicazione per massimizzare le vendite del videogioco a livello internazionale.

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, e produce l'hardware attraverso il quale il videogioco viene fruito da parte del consumatore finale. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 3 e 2 e Sony PSP, Microsoft è il produttore delle console Microsoft XBox e Microsoft XBox 360, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo GameBoy Advance, Nintendo DS e Nintendo Wii.

Il produttore della console rappresenta nella catena del valore anche la figura che stampa fisicamente il videogioco attraverso proprie strutture di stampa, per conto degli editori internazionali. Il gioco, pertanto deve essere preventivamente approvato dal produttore stesso, con un processo denominato submission. Esclusivamente gli editori selezionati con un opportuno processo preliminare ottengono dal produttore della console la licenza di produzione, denominata Licensing Publishing Agreement. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come, ad esempio, il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore diventando così quasi un co-editore, implementando politiche di comunicazione adatte al mercato locale e svolgendo attività di media relations. Esistono mercati come ad esempio il mercato inglese, dove per l'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori hanno una presenza commerciale diretta.

In Italia il mercato è suddiviso per circa per il 50% da rivenditori della grande distribuzione organizzata e per il rimanente 50% da negozi specializzati indipendenti. Il Gruppo si è pertanto dotato di una rete interna di key-account per seguire i primi e di una rete di agenti di commercio per seguire i secondi. Per la vendita del cosiddetto back catalogue, ovvero videogiochi usciti in periodi precedenti, la società si è dotata di una struttura di supporto delle vendite, per il quale il rivenditore può accedere ad una zona riservata del sito internet dell'azienda, verificando la disponibilità del singolo prodotto e ordinarlo.

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

STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

Il mercato della distribuzione di videogiochi presenta diverse dinamiche stagionali caratteristiche. La propensione all'acquisto da parte dei consumatori finali è infatti concentrata nel periodo autunnale, sia per la prossimità delle feste natalizie, sia per l'avvicinarsi della stagione fredda nella quale aumenta il tempo libero da passare in casa. Questa peculiarità è la ragione per la quale gli editori di videogiochi preferiscono lanciare sul mercato i prodotti migliori proprio in concomitanza dei mesi di ottobre e di novembre.

Tali dinamiche hanno un notevole impatto sia sulla struttura del conto economico che sulla struttura patrimoniale del Gruppo. A livello economico, infatti, si assiste ad un sovrassorbimento o sottoassorbimento dei costi fissi. L'incidenza maggiore o minore dei costi fissi sui margini, infatti, è piuttosto visibile nel secondo trimestre dell'esercizio (sovrassorbimento dei costi fissi e pertanto maggiori margini sia in valori assoluti che in termini percentuali), che solitamente rappresenta il periodo nel quale si realizza tra il 40% e il 50% del totale fatturato annuo, mentre il primo trimestre dell'esercizio (sottoassorbimento dei costi fissi e pertanto minori margini) che tradizionalmente rappresenta meno del 15% dei ricavi delle vendite dell'intero esercizio, presenta minori margini in termini sia assoluti che percentuali.

La struttura patrimoniale è anch'essa strettamente collegata all'andamento dei ricavi. Si assiste, infatti, ad un progressivo incremento del capitale circolante netto durante i primi mesi dell'esercizio per effetto di un costante incremento delle rimanenze di prodotti finiti e dei crediti verso la clientela, mentre, per il fattore esattamente opposto, ovvero la diminuzione delle rimanenze e dei crediti, il capitale circolante netto tende a diminuire costantemente nel secondo semestre dell'esercizio. Lo stesso andamento è registrato dalla posizione finanziaria netta che raggiunge i livelli massimi in prossimità del termine dell'anno solare.

La stagionalità può essere influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo immessi sul mercato in un momento diverso dal tradizionale periodo pre-natalizio che quindi creano picchi di vendite in momenti differenti dell'anno solare.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

- Agosto 2007: il Consiglio di Amministrazione sulla base dei risultati realizzati al 30 giugno 2007 ha deliberato l'approvazione dei dati previsionali per l'esercizio 2007-2008. Nella stessa assemblea il Consiglio di Amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe come dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D. Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri. Nell'ambito delle attività di Publishing Internazionale, il Gruppo Digital Bros, attraverso la controllata 505 Games S.r.l., ha siglato un accordo con la Cooking Mama Ltd., per la pubblicazione di Cooking Mama 2, seguito del gioco per Nintendo DS e Wii, la cui uscita è prevista per i primi mesi del 2008, e che secondo le previsioni del management, dovrebbe incidere per un valore di circa 7 milioni di Euro sul fatturato dell'esercizio 2007-2008;
- settembre 2007: viene lanciato il portale verticale dedicato ai videogiochi Fueps.com, creato da RCS DB Games S.r.l.: joint venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint-venture è partecipata al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup ed al 49% da Game Media Networks S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.).
Fueps, acronimo di Faccio L'Ultima e Poi Smetto, è un sito con un'ampia offerta di titoli di qualità e un innovativo sistema di community e di classifiche a punti. Il sito offre anche una ricca sezione di shopping online, dove è possibile scegliere tra circa tremila giochi per tutte le console e PC, una sezione per il download di giochi direttamente sul proprio PC e una ricca selezione di giochi per i telefoni cellulari;
- ottobre 2007: in data 30 ottobre 2007 l'Assemblea ordinaria della Digital Bros S.p.A. ha deliberato:
 - di approvare il bilancio di esercizio al 30 giugno 2007 nonché le relazioni del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale;
 - di attribuire l'utile di esercizio di 2.045.555,30 Euro come segue:
 - distribuzione di un dividendo pari a Euro 0,08 per ciascuna azione ordinaria per un controvalore di 1.128.867 Euro;
 - destinare il residuo a utili a nuovo per un valore totale di 916.688,30 Euro.

L'Assemblea ha inoltre deliberato

- la proroga dell'incarico per la revisione del bilancio d'esercizio e consolidato della Digital Bros S.p.A. alla società Reconta Ernst & Young S.p.A., per gli esercizi che si concluderanno al 30 giugno 2010, 2011 e 2012;

- l'emolumento spettante al Consiglio di Amministrazione per l'esercizio al 30 giugno 2008;
 - l'autorizzazione ad acquistare e disporre di azioni proprie;
- novembre 2007: Digital Bros S.p.A. ha lanciato la settima serie del gioco di simulazione calcistica PES 2008, che ad un mese dall'uscita sul mercato italiano ha raggiunto le 610.000 unità, oltre 60.000 unità in più rispetto a quelle vendute nel primo mese dall'edizione precedente e ricavi pari a 24,4 milioni di Euro, confermandosi il gioco di calcio più amato sul mercato italiano dei videogiochi;
 - dicembre 2007: il videogioco per le console Nintendo DS e Nintendo Wii, "Cooking Mama", edito e distribuito per l'Europa attraverso la società controllata 505 Games S.r.l., ha superato, a poco più di anno dal suo lancio, il milione di unità vendute in tutta Europa, risultando il titolo rivelazione dell'anno 2007. L'attesissimo sequel "Cooking Mama 2" sarà disponibile sul mercato europeo nei primi mesi del 2008;
 - dicembre 2007: Digital Bros S.p.A. sigla un accordo con la società 1C Company, azienda russa leader in Europa centrale e nell'est, nello sviluppo, publishing e distribuzione di videogiochi per personal computer. Sulla base dell'accordo, del valore di 15 milioni di Euro per tutto l'anno solare 2008, che prevede il lancio in Europa Occidentale del nuovo marchio 1C Games, Digital Bros S.p.A. pubblicherà in esclusiva per l'Europa tutti i titoli della 1C Company, oltre a nuovi giochi in fase di sviluppo. Per il 2008 sono previsti quindici nuovi titoli a marchio 1C Games. In conseguenza dell'accordo, il management ha rivisto le stime di crescita dell'attività di Publishing Internazionale per l'esercizio 2007-2008, e di conseguenza le stime a livello consolidato, come riportato nel capitolo Evoluzione prevedibile della gestione.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL SEMESTRE

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nel primo semestre dell'esercizio al 31 dicembre 2007, comparati con i medesimi dati al 31 dicembre 2006:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	97.823	111,8%	81.684	108,6%	16.139	19,8%
2	Rettifiche ricavi	(10.319)	-11,8%	(6.494)	-8,6%	(3.825)	58,9%
3	Totale ricavi netti	87.504	100,0%	75.190	100,0%	12.314	16,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(60.693)	-69,4%	(57.041)	-75,9%	(3.652)	6,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(126)	-0,1%	(665)	-0,9%	539	-81,0%
6	Royalty	(3.319)	-3,8%	(2.628)	-3,5%	(691)	26,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	120	0,1%	3.605	4,8%	(3.485)	-96,7%
8	Totale costo del venduto	(64.018)	-73,2%	(56.729)	-75,4%	(7.289)	12,8%
9	Utile lordo (3+8)	23.486	26,8%	18.461	24,6%	5.025	27,2%
10	Altri ricavi	3	0,0%	11	0,0%	(8)	-72,7%
11	Costi per servizi	(7.875)	-9,0%	(4.652)	-6,2%	(3.223)	69,3%
12	Affitti e locazioni	(195)	-0,2%	(196)	-0,3%	1	-0,3%
13	Costi del personale	(5.565)	-6,4%	(4.680)	-6,2%	(885)	18,9%
14	Altri costi operativi	(1.230)	-1,4%	(1.242)	-1,7%	12	-1,0%
15	Totale costi operativi	(14.865)	-17,0%	(10.770)	-14,3%	(4.095)	38,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.624	9,9%	7.702	10,2%	922	12,0%
17	Ammortamenti	(290)	-0,3%	(570)	-0,8%	280	-49,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(514)	-0,6%	(97)	-0,1%	(417)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(804)	-0,9%	(667)	-0,9%	(137)	20,5%
22	Margine operativo (16+21)	7.820	8,9%	7.035	9,4%	785	11,2%
23	Interessi attivi	61	0,1%	8	0,0%	53	n.s.
24	Interessi passivi	(1.854)	-2,1%	(1.149)	-1,5%	(705)	61,5%
25	Totale interessi netti	(1.793)	-2,0%	(1.141)	-1,5%	(652)	57,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.027	6,9%	5.894	7,8%	133	2,3%
27	Imposte correnti	(2.477)	-2,8%	(2.416)	-3,2%	(61)	2,5%
28	Imposte differite	(58)	-0,1%	0	0,0%	(58)	n.s.
29	Totale imposte	(2.535)	-2,9%	(2.416)	-3,2%	(119)	4,9%
30	Utile netto (26+29)	3.492	4,0%	3.478	4,6%	14	0,4%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,25		0,25		0,00	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,25		0,25		0,00	0,0%

Il Gruppo ha realizzato nel primo semestre dell'esercizio ricavi lordi pari a 97.823 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 87.504 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 16.319 migliaia di Euro e di 12.314 migliaia di Euro. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività nel primo semestre dell'esercizio 2007-2008 comparata con il medesimo semestre dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2007	2006	Variazioni		2007	2006	Variazioni	
Distribuzione	72.401	74.130	(1.729)	-2,3%	65.512	68.555	(3.043)	-4,4%
Edicola	1.036	1.593	(557)	n.s.	974	1.593	(619)	n.s.
New media	164	250	(86)	-34,3%	164	250	(86)	-34,3%
Publishing Internazionale	24.222	5.711	18.511	324,1%	20.854	4.792	16.062	335,2%
Totale ricavi lordi	97.823	81.684	16.139	19,8%	87.504	75.190	12.314	16,4%

Il primo semestre dell'esercizio presenta storicamente il volume d'affari più significativo di tutto l'anno solare, con un maggiore assorbimento dei costi fissi e quindi più elevata redditività. In particolare il secondo trimestre è stato caratterizzato da una concentrazione di uscite sul mercato di nuovi videogiochi in prossimità delle feste natalizie, quali ad esempio: Pro Evolution Soccer PES 2008, videogioco di simulazione calcistica edito a livello internazionale dalla Konami International; High School Music, videogioco legato al telefilm di grande successo tra gli adolescenti edito dalla Disney Interactive Studios Inc.

La crescita del fatturato del semestre in esame è frutto della continua espansione nelle attività di Publishing Internazionale, passate da 5.711 migliaia di Euro del precedente esercizio a 24.222 migliaia di Euro nel presente esercizio.

Il costo del venduto presenta un decremento percentuale sul fatturato, passando dal 75,4% al 73,2%, e consente di raggiungere un utile lordo del semestre pari a 23.486 migliaia di Euro, con un incremento di 5.025 migliaia di Euro rispetto ai 18.461 migliaia di Euro registrati nel precedente esercizio.

I costi operativi si incrementano di 4.095 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 38%, in misura più che proporzionale all'incremento dei ricavi, in ragione principalmente dei maggiori costi sostenuti dal Gruppo nel segmento del Publishing Internazionale. L'incremento più significativo nei costi operativi è dato dall'aumento dei costi per servizi che passano da 4.652 migliaia di Euro a 7.875 migliaia di Euro, con un incremento pari a 3.223 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi specialmente in campo internazionale, oltre che ai maggiori costi di acquisto sostenuti per la produzione e localizzazione dei videogiochi nel settore del Publishing Internazionale. L'incremento dei costi del personale è stato pari a 885 migliaia di Euro per effetto del continuo processo di crescita del numero di impiegati nei segmenti New Media e Publishing Internazionale.

I costi operativi non monetari pari a 804 migliaia di Euro, riflettono principalmente l'accantonamento per 250 migliaia di Euro per potenziali perdite su crediti, e per 264 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo al 31 dicembre 2007.

Il margine operativo lordo passa da 7.702 migliaia di Euro a 8.624 migliaia di Euro, con un incremento pari a 922 migliaia di Euro. Come conseguenza anche la crescita del margine operativo presenta delle variazioni percentuali in linea rispetto all'esercizio precedente pari a 785 migliaia di Euro.

L'applicazione del nuovo metodo di valutazione delle royalty, introdotto a partire dal secondo semestre dello scorso esercizio, al 31 dicembre 2006 avrebbe comportato una riduzione del margine operativo lordo pari a 620 migliaia di Euro. L'incremento del margine operativo lordo al 31 dicembre 2007 confrontato con lo stesso rettificato per effetto del cambiamento di metodo di calcolo sarebbe quindi del 21,9% pari a 1.405 migliaia di Euro.

La azioni proprie pari a 266 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007 sono composte da numero 50.502 azioni ordinarie Digital Bros S.p.A.. L'incremento di 13002 azioni pari a 62 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2007 è conseguenza degli acquisti avvenuti nel corso del periodo.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base presentano gli stessi valori dell'esercizio precedente pari a 0,25 Euro.

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

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

A gennaio 2008, il Gruppo Digital Bros attraverso la sua controllata 505 Games S.r.l. ha costituito una nuova società negli Stati Uniti, 505 Games (U.S.) Inc., con lo scopo di sviluppare le attività di Publishing Internazionale nel mercato americano.

A gennaio 2008, il Gruppo Digital Bros ha versato il capitale sociale per la costituzione di una nuova società in Spagna, con lo scopo di sviluppare le attività di Publishing Internazionale nel mercato spagnolo, che si ritiene sarà operativa a partire da luglio 2008.

A partire da gennaio 2008 il Gruppo Digital Bros ha esercitato l'opzione di adesione all'istituto dell'IVA di Gruppo.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il dato previsionale modificato per effetto del positivo andamento delle attività nel periodo e del contratto stipulato con la società russa IC Company è il seguente:

Migliaia di Euro	FORECAST 2007/2008	ACTUAL 2006/2007	Variazioni	%
Ricavi lordi	150.474	133.926	16.548	12,3%
Margine operativo	11.086	9.378	1.708	18,2%

Si tratta di un incremento delle stime previste nel budget 2007/2008 approvate da Consiglio di Amministrazione del 7 agosto 2007. Di seguito si riporta il confronto tra il nuovo dato previsionale rispetto al budget per lo stesso periodo:

Migliaia di Euro	FORECAST 2007/2008	BUDGET 2007/2008	Variazione	%
Ricavi lordi	150.474	140.474	10.000	7,1%
Margine operativo	11.086	10.086	1.000	10,0%

Il dato previsionale rivisto per l'esercizio in corso suddiviso tra i diversi settori nei quali il Gruppo opera è il seguente:

Migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
Ricavi lordi	96.026	2.002	1.003	51.443	0	150.474
Margine operativo lordo	6.905	510	(1.995)	7.464	(1.488)	11.396
Margine operativo	6.731	503	(2.011)	7.428	(1.565)	11.086

I dati previsionali per l'esercizio 2007-2008 si basano sull'assunzione che il mercato tradizionale della distribuzione italiana di videogiochi subirà una contrazione dovuta alla progressiva sostituzione della console Sony Playstation 2 con la Sony Playstation 3. Questo fattore comporta una riduzione dei prezzi medi unitari dei videogiochi per la console in fase di maturità con volumi ancora sostenuti, mentre la diffusione non ancora significativa della console di nuova introduzione non permette di sviluppare un volume tale di attività per sopperire al calo dei prezzi della console in fase di maturità. Il periodo di transizione, obbliga a effettuare stime del segmento in misura particolarmente cauta, in virtù delle esperienze passate.

L'andamento del mercato nel primo semestre ha presentato, come già descritto, un andamento particolarmente positivo per i prodotti destinati ad un pubblico di massa, in particolare femminile, sulle console di produzione Nintendo. Tale andamento se mantenuto anche nei prossimi trimestri permetterà una revisione al rialzo anche per le stime relative ai ricavi nel segmento della Distribuzione.

La strategia del Gruppo di integrarsi a monte nel segmento del Publishing Internazionale e diversificarsi geograficamente si ritiene possa più che sopperire al calo nel segmento della Distribuzione. Infatti, si

ritiene che i ricavi del segmento Publishing Internazionale, possano raggiungere i 51 milioni di Euro, con una crescita anche nel presente esercizio ancora superiore al 100%.

E' stato previsto un leggero calo sia dei ricavi che dei margini reddituali per il segmento Edicola, a seguito della performance realizzata nel precedente esercizio. Mentre per le attività del segmento New Media sono stati previsti significativi investimenti, per il lancio del portale europeo di giochi on line, www.gametribe.com. La perdita operativa rispetto al precedente esercizio si prevede si incrementerà così significativamente.

Il management monitora costantemente l'andamento delle attività attraverso differenti strumenti di controllo, confronta i dati previsionali con i dati effettivamente realizzati su base mensile ed interviene con apposite comunicazioni al pubblico nel momento in cui si dovessero verificare significative variazioni rispetto ai dati precedentemente comunicati.



Prospetti contabili

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.402	3.378	24	0,7%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	590	517	73	14,1%
4	Partecipazioni	476	740	(264)	-35,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	111	61	50	82,0%
6	Imposte anticipate	2.588	2.695	(107)	-4,0%
	Totale attività non correnti	7.622	7.846	(224)	-2,9%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(609)	(663)	54	-8,1%
8	Fondi non correnti	(234)	(206)	(28)	13,6%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(843)	(869)	26	-3,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	39.160	39.040	120	0,3%
11	Crediti commerciali	63.480	31.157	32.323	n.s.
12	Crediti tributari	1.785	2.538	(753)	-29,7%
13	Altre attività correnti	10.721	8.412	2.309	27,4%
14	Debiti verso fornitori	(18.851)	(15.570)	(3.281)	21,1%
15	Debiti tributari	(4.706)	(3.533)	(1.173)	33,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.206)	(2.689)	483	-18,0%
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.355	30.028	50,6%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.457)	(19.457)	0	0,0%
20	Azioni proprie	266	204	62	30,4%
21	Utili (perdite) a nuovo	(9.842)	(7.493)	(2.349)	31,3%
	Totale patrimonio netto	(34.677)	(32.390)	(2.287)	7,1%
	Totale attività nette	61.485	33.942	27.543	81,1%
22	Disponibilità liquide	5.740	7.080	(1.340)	-18,9%
23	Debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(32.676)	(15.592)	47,7%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(6.542)	(3.250)	(3.292)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(49.070)	(28.846)	(20.224)	70,1%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(10.200)	(2.673)	(7.527)	281,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.423)	208	-8,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.415)	(5.096)	(7.319)	143,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(61.485)	(33.942)	(27.543)	81,1%

Gruppo Digital Bros
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2007

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	97.823	111,8%	81.684	108,6%	16.139	19,8%
2	Rettifiche ricavi	(10.319)	-11,8%	(6.494)	-8,6%	(3.825)	58,9%
3	Totale ricavi netti	87.504	100,0%	75.190	100,0%	12.314	16,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(60.693)	-69,4%	(57.041)	-75,9%	(3.652)	6,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(126)	-0,1%	(665)	-0,9%	539	-81,0%
6	Royalty	(3.319)	-3,8%	(2.628)	-3,5%	(691)	26,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	120	0,1%	3.605	4,8%	(3.485)	-96,7%
8	Totale costo del venduto	(64.018)	-73,2%	(56.729)	-75,4%	(7.289)	12,8%
9	Utile lordo (3+8)	23.486	26,8%	18.461	24,6%	5.025	27,2%
10	Altri ricavi	3	0,0%	11	0,0%	(8)	-72,7%
11	Costi per servizi	(7.875)	-9,0%	(4.652)	-6,2%	(3.223)	69,3%
12	Affitti e locazioni	(195)	-0,2%	(196)	-0,3%	1	-0,3%
13	Costi del personale	(5.565)	-6,4%	(4.680)	-6,2%	(885)	18,9%
14	Altri costi operativi	(1.230)	-1,4%	(1.242)	-1,7%	12	-1,0%
15	Totale costi operativi	(14.865)	-17,0%	(10.770)	-14,3%	(4.095)	38,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.624	9,9%	7.702	10,2%	922	12,0%
17	Ammortamenti	(290)	-0,3%	(570)	-0,8%	280	-49,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(514)	-0,6%	(97)	-0,1%	(417)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(804)	-0,9%	(667)	-0,9%	(137)	20,5%
22	Margine operativo (16+21)	7.820	8,9%	7.035	9,4%	785	11,2%
23	Interessi attivi	61	0,1%	8	0,0%	53	n.s.
24	Interessi passivi	(1.854)	-2,1%	(1.149)	-1,5%	(705)	61,5%
25	Totale interessi netti	(1.793)	-2,0%	(1.141)	-1,5%	(652)	57,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.027	6,9%	5.894	7,8%	133	2,3%
27	Imposte correnti	(2.477)	-2,8%	(2.416)	-3,2%	(61)	2,5%
28	Imposte differite	(58)	-0,1%	0	0,0%	(58)	n.s.
29	Totale imposte	(2.535)	-2,9%	(2.416)	-3,2%	(119)	4,9%
30	Utile netto (26+29)	3.492	4,0%	3.478	4,6%	14	0,4%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,25		0,25		0,00	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,25		0,25		0,00	0,0%

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario semestrale consolidato al 31 dicembre 2007

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(33.942)	(20.741)
Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	3.492	3.478
Accantonamenti e costi non monetari:		
Ammortamenti immobilizzazioni immateriali	113	440
Ammortamenti immobilizzazioni materiali	178	130
Variazione netta degli altri fondi	28	46
Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(54)	134
B. TOTALE	3.757	4.228
Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(120)	(3.608)
Crediti commerciali	(32.323)	(30.341)
Crediti tributari	753	(568)
Altre attività correnti	(2.309)	(4.896)
Debiti verso fornitori	3.281	9.134
Debiti tributari	1.173	1.511
Fondi correnti	0	
Altre passività correnti	(483)	19
C. TOTALE	(30.028)	(28.751)
Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti in immobilizzazioni immateriali	(185)	(216)
Investimenti in immobilizzazioni materiali	(202)	(106)
Investimenti in immobilizzazioni finanziarie	320	0
D. TOTALE	(67)	(322)
Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
E. TOTALE	0	0
Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(1.128)	(1.117)
Variazione azioni proprie detenute	(62)	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(15)	(18)
F. TOTALE	(1.205)	(1.135)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(27.543)	(25.980)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(61.485)	(46.721)

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari consolidati per scadenza

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.340)	1.376
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(15.592)	(20.092)
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(3.292)	(6.742)
Flusso monetario del periodo a breve	(20.224)	(25.458)
Flusso monetario del periodo a medio	(7.319)	(522)
Flusso monetario del periodo	(27.543)	(25.980)

Gruppo Digital Bros

Variazioni del patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	(9)	19.441	(671)	965	3.823	4.788	29.202
Destinazione utile d'esercizio	0					0	0	3.823	(3.823)	0	0
Distribuzione dividendi	0					0	0	(1.117)		(1.117)	(1.117)
Altre variazioni	0				2	2	0	(20)		(20)	(18)
Utile del periodo	0					0	0		3.478	3.478	3.478
Totale al 31 dicembre 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	(7)	19.443	(671)	3.651	3.478	7.129	31.545
Acquisto azioni proprie	0					0	467			0	467
Altre variazioni	0				14	14	0	12		12	26
Utile del periodo	0					0	0		352	352	352
Totale al 30 giugno 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio	0					0	0	3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi	0					0	0	(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie	0					0	(62)			0	(62)
Altre variazioni	0					0	0	(15)		(15)	(15)
Utile del periodo	0					0	0		3.492	3.492	3.492
Totale al 31 dicembre 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(266)	6.350	3.492	9.842	34.677

Informativa di segmento

Conto economico consolidato

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	72.401	1.036	164	24.222	0	97.823
2	Rettifiche ricavi	(6.889)	(62)	0	(3.368)	0	(10.319)
3	Totale ricavi netti	65.512	974	164	20.854	0	87.504
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.027)	(1.070)	(17)	(9.580)	(0)	(60.693)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(126)	0	0	0	(126)
6	Royalty	(189)	(294)	(20)	(2.816)	0	(3.319)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(486)	946	0	(339)	0	120
8	Totale costo del venduto	(50.703)	(544)	(36)	(12.735)	(0)	(64.018)
9	Utile lordo (3+8)	14.809	431	128	8.119	(0)	23.486
10	Altri ricavi	3	0	0	0	0	3
11	Costi per servizi	(3.925)	(403)	(662)	(2.837)	(49)	(7.875)
12	Affitti e locazioni	(140)	0	(12)	(40)	(4)	(195)
13	Costi del personale	(3.431)	0	(639)	(909)	(586)	(5.565)
14	Altri costi operativi	(838)	(2)	(21)	(121)	(247)	(1.230)
15	Totale costi operativi	(8.333)	(405)	(1.334)	(3.907)	(886)	(14.865)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.479	26	(1.206)	4.211	(886)	8.624
17	Ammortamenti	(149)	(2)	(17)	(38)	(85)	(290)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(250)	0	(264)	0	0	(514)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(399)	(2)	(281)	(38)	(85)	(804)
22	Margine operativo (16+21)	6.081	24	(1.487)	4.173	(971)	7.820

Stato patrimoniale della Capogruppo al 31 dicembre 2007

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	30 giugno 2007	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.260	3.253	7	0,2%
2	Investimenti immobiliari	455	456	(1)	-0,2%
3	Immobilizzazioni immateriali	503	466	37	7,9%
4	Partecipazioni	2.104	1.355	749	55,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8	4	4	100,0%
6	Imposte anticipate	1.027	1.027	0	0,0%
	Totale attività non correnti	7.357	6.561	796	12,1%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(592)	(653)	61	-9,3%
8	Fondi non correnti	(234)	(206)	(28)	13,6%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(826)	(859)	33	-3,8%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	31.092	34.298	(3.206)	-9,3%
11	Crediti commerciali	40.770	18.758	22.012	117,3%
12	Crediti verso società controllate	19.557	10.626	8.931	84,0%
13	Crediti tributari	350	1.694	(1.344)	-79,3%
14	Altre attività correnti	2.376	3.558	(1.182)	-33,2%
15	Debiti verso fornitori	(12.417)	(8.739)	(3.678)	42,1%
16	Debiti verso società controllate	(570)	(1.801)	1.231	-68,4%
17	Debiti tributari	(1.726)	(1.746)	20	-1,1%
18	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
19	Altre passività correnti	(1.972)	(2.180)	208	-9,5%
	Totale capitale circolante netto	77.460	54.468	22.992	42,2%
Patrimonio netto					
20	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
21	Riserve	(17.965)	(17.965)	0	0,0%
22	Azioni proprie	266	204	62	30,4%
23	Utili (perdite) a nuovo	(5.734)	(5.704)	(30)	0,5%
	Totale patrimonio netto	(29.077)	(29.109)	32	-0,1%
	Totale attività nette	54.914	31.061	23.853	76,8%
24	Disponibilità liquide	4.010	6.739	(2.729)	-40,5%
25	Debiti verso banche a breve termine	(47.437)	(31.007)	(16.430)	53,0%
26	Altre passività finanziarie a breve termine	(5.037)	(3.250)	(1.787)	55,0%
	Posizione finanziaria netta corrente	(48.464)	(27.518)	(20.946)	76,1%
27	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
28	Debiti verso banche non correnti	(4.234)	(1.120)	(3.114)	n.s.
29	Altre passività finanziarie non correnti	(2.216)	(2.423)	207	-8,5%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.450)	(3.543)	(2.907)	82,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(54.914)	(31.061)	(23.853)	76,8%

Digital Bros S.p.A.
Conto economico semestrale della Capogruppo al 31 dicembre 2007

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 H1		31 dicembre 2006 H1		Variazioni	
1	Ricavi lordi	72.989	108,1%	74.990	107,3%	(2.001)	-2,7%
2	Rettifiche ricavi	(5.472)	-8,1%	(5.109)	-7,3%	(363)	7,1%
3	Totale ricavi netti	67.517	100,0%	69.881	100,0%	(2.364)	-3,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.275)	-74,5%	(54.076)	-77,4%	3.801	-7,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
6	Royalty	(340)	-0,5%	(1.781)	-2,5%	1.441	-80,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(3.206)	-4,7%	1.886	2,7%	(5.092)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(53.821)	-79,7%	(53.971)	-77,2%	150	-0,3%
9	Utile lordo (3+8)	13.696	20,3%	15.910	22,8%	(2.214)	-13,9%
10	Altri ricavi	765	1,1%	1.826	2,6%	(1.061)	-58,1%
11	Costi per servizi	(4.266)	-6,3%	(5.281)	-7,6%	1.015	-19,2%
12	Affitti e locazioni	(144)	-0,2%	(172)	-0,2%	28	-16,3%
13	Costi del personale	(4.399)	-6,5%	(3.985)	-5,7%	(414)	10,4%
14	Altri costi operativi	(1.086)	-1,6%	(1.083)	-1,5%	(3)	0,3%
15	Totale costi operativi	(9.895)	-14,7%	(10.521)	-15,1%	626	-6,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.566	6,8%	7.215	10,3%	(2.649)	-36,7%
17	Ammortamenti	(228)	-0,3%	(543)	-0,8%	315	-58,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(250)	-0,4%	(1.015)	-1,5%	765	-75,4%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(478)	-0,7%	(1.558)	-2,2%	1.080	-69,3%
22	Margine operativo (16+21)	4.088	6,1%	5.657	8,1%	(1.569)	-27,7%
23	Interessi attivi	57	0,1%	8	0,0%	49	n.s.
24	Interessi passivi	(1.529)	-2,3%	(1.145)	-1,6%	(384)	33,5%
25	Totale interessi netti	(1.472)	-2,2%	(1.137)	-1,6%	(335)	29,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	2.616	3,9%	4.520	6,5%	(1.904)	-42,1%
27	Imposte correnti	(1.457)	-2,2%	(1.800)	-2,6%	343	-19,1%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(1.457)	-2,2%	(1.800)	-2,6%	343	-19,1%
30	Utile netto (26+29)	1.159	1,7%	2.720	3,9%	(1.561)	-57,4%

Riconciliazione tra patrimonio netto e utile della Capogruppo Digital Bros S.p.A. e patrimonio netto e utile consolidato

	Utile di periodo	Patrimonio netto
	2007/2008 H1	31 dicembre 2007
Patrimonio netto e utile di periodo di Digital Bros S.p.A.	1.159	29.077
Patrimonio netto e utile di periodo delle società controllate	2.234	8.300
Valore di carico delle partecipazioni	0	(2.367)
Rettifiche di consolidamento		
Eliminazioni utili infragruppo	99	(333)
Altre rettifiche	0	0
Patrimonio netto e utile di periodo del Gruppo	3.492	34.677

La riconciliazione del patrimonio netto e dell'utile di periodo tra la Controllante Digital Bros S.p.A. e il patrimonio netto e l'utile del Gruppo non presenta significative movimentazioni nel corso del periodo appena concluso ad eccezione dell'eliminazione degli utili infragruppo.

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La presente relazione semestrale consolidata del Gruppo Digital Bros S.p.A. per il primo semestre dell'esercizio 2007-2008, è stata approvata con delibera del Consiglio di Amministrazione tenutosi in data 27 marzo 2008. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia. Si segnala inoltre che Digital Bros S.p.A. è quotata presso il segmento Star della Borsa valori di Milano.

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

La presente relazione è stata redatta in conformità ai Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS emessi dall'International Accounting Standard Board (IASB) in essere al 31 dicembre 2007 e omologati dall'Unione Europea. Per IFRS si intendono anche tutti i principi contabili internazionali rivisti (IAS) e tutte le interpretazioni dell'International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC), incluse quelle precedentemente emesse dallo Standing Interpretation Committee (SIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Inoltre la presente relazione consolidata al 31 dicembre 2007, espressa in conformità allo IAS 34, è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art 81 e seguenti del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche, nonché della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e della Comunicazione Consob n. DEM/6064293 del 28 luglio 2006.

Il bilancio consolidato intermedio non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale, pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato del Gruppo Digital Bros al 30 giugno 2007

Non sono state effettuate modifiche nella composizione degli schemi di bilancio utilizzati rispetto ai precedenti esercizi, e sono conformi agli schemi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2007.

In deroga a quanto previsto dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 negli schemi contabili seguenti non sono state evidenziate le sottovoci relative a posizioni e/o transazioni con parti correlate in quanto non ritenute significative ai fini della comprensione della posizione finanziaria e patrimoniale, del risultato economico e dei flussi finanziari del Gruppo. In ottemperanza alla Comunicazione Consob n. DEM/6064293 del 28 luglio 2006 sono stati riportati nelle note di commento le informazioni relative alle parti correlate.

Nel prospetti di conto economico non sono state evidenziate le sottovoci relative a componenti di reddito derivanti da eventi e/o operazioni non ricorrenti in quanto non significative.

Gli schemi di bilancio che precedono sono composti da:

- stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2007, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio;
- conto economico consolidato al 31 dicembre 2007, rappresentativo del primo semestre 2007-2008, confrontato con il conto economico del medesimo periodo dell'esercizio precedente;
- rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del medesimo periodo del passato esercizio;
- dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nel medesimo periodo dello scorso esercizio;
- variazioni del patrimonio netto consolidato nel semestre in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2006 al 31 dicembre 2006 e dal primo gennaio 2007 al 30 giugno 2007;
- conto economico: informativa di segmento;
- stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2007, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio;
- conto economico Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007, rappresentativo del primo semestre 2007/2008, confrontato con il conto economico del medesimo periodo dell'esercizio precedente;
- prospetto di raccordo tra il patrimonio netto della Capogruppo e il patrimonio netto consolidato e tra il risultato economico della Capogruppo e risultato economico consolidato.

Nella prima colonna del prospetto dello stato patrimoniale si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note di commento.

Lo schema di stato patrimoniale adottato suddivide le voci in cinque categorie:

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

Le attività non correnti accolgono le voci che per loro natura hanno carattere di lunga durata, quali immobilizzazioni destinate all'utilizzo da parte dell'azienda, partecipazioni in imprese e crediti che si prevede avranno manifestazione finanziaria in esercizi successivi. Tra le attività non correnti sono altresì classificati gli investimenti immobiliari e le imposte anticipate.

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il fondo di trattamento di fine rapporto per la Capogruppo e le imprese controllate di diritto italiano.

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

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

La posizione finanziaria netta è stata suddivisa tra posizione finanziaria netta corrente e posizione finanziaria netta non corrente.

Nella prima colonna del prospetto del conto economico e del conto economico per segmenti si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note di commento.

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

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

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

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti

derivanti dalla variazioni del capitale circolante netto, da elementi connessi ai flussi finanziari derivanti dall'attività di finanziaria o di investimento.

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

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

Il prospetto delle variazione del patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS.

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nella redazione della relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2007 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 dicembre 2007 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2007, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2007. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione della relazione semestrale consolidata al 30 giugno 2007.

Di seguito si riepilogano i nuovi principi e interpretazioni recepiti dalla UE in vigore a partire dal 1° luglio 2007 e di prossima applicazione

IFRS 7 - Strumenti finanziari: informazioni integrative

Tale principio, recepito dalla UE nel gennaio 2006 (Regolamento CE n. 108-2006), sostituisce integralmente lo IAS 30 (Informazioni richieste nel bilancio delle banche e degli istituti finanziari) e recepisce la sezione delle Informazioni Integrative (disclosures) contenute nello IAS 32 (Strumenti Finanziari: esposizione in bilancio e informazioni integrative) pur con modifiche e integrazioni; conseguentemente, lo IAS 32 modifica il suo titolo in "Strumenti finanziari: esposizione in bilancio".

Modifiche allo IAS 1 - Presentazione del bilancio - Informazioni relative al capitale

Tali modifiche, recepite dalla UE nel gennaio 2006 (Regolamento CE n. 108-2006), prevedono che un'entità debba presentare un'informativa che consenta agli utilizzatori del suo bilancio di valutare i suoi obiettivi, le sue politiche e le sue procedure di gestione del capitale.

IFRIC 8 - Ambito di applicazione dell'IFRS 2

In data 8 settembre 2006 la Commissione Europea con Regolamento CE n. 1329-2006 ha recepito l'interpretazione IFRIC 8 (Ambito di applicazione dell'IFRS 2). L'IFRIC 8 precisa che l'IFRS 2 (Pagamenti basati su azioni) si applica ai contratti nei quali un'impresa effettua pagamenti basati su azioni anche a fronte di prestazioni apparentemente di valore nullo o comunque inadeguato. In particolare, l'IFRIC 8 precisa che, se il valore della prestazione identificabile appare inferiore al fair value dello strumento rappresentativo di patrimonio netto assegnato (o della passività sostenuta) tale situazione

tipicamente evidenzia che una prestazione addizionale è stata o verrà ricevuta. L'applicazione di tale interpretazione non ha comportato alcun effetto sul bilancio al 30 giugno 2007.

IFRIC 9 - Rideterminazione del valore dei derivati incorporati

In data 8 settembre 2006, la Commissione Europea con Regolamento CE n. 1329-2006 ha recepito l'Interpretazione IFRIC 9 (Rideterminazione del valore dei derivati incorporati). La presente interpretazione precisa che l'impresa deve valutare se i derivati incorporati debbano essere separati dal contratto primario ed essere contabilizzati come derivati nel momento in cui l'impresa medesima diventa parte del contratto. Una valutazione successiva è vietata a meno che non vi sia una variazione delle condizioni contrattuali che modifichi significativamente i flussi finanziari che altrimenti sarebbero richiesti in base al contratto, nel qual caso è richiesto un riesame sulla separazione del derivato incorporato. L'applicazione di tale interpretazione non ha comportato alcun effetto sul bilancio al 30 giugno 2007.

IFRIC 10 - Bilanci intermedi e riduzione di valore

In data 1° giugno 2007, la Commissione Europea con Regolamento CE n. 610-2007 ha recepito l'IFRIC 10 (Bilanci intermedi e riduzione di valore). Tale interpretazione ha per oggetto l'interazione tra le disposizioni dello IAS 34 (Bilanci Intermedi) e la rilevazione delle perdite per riduzione di valore sull'avviamento di cui allo IAS 36 e su talune attività finanziarie di cui allo IAS 39, e l'effetto di tale interazione sui successivi bilanci intermedi e annuali.

L'IFRIC 10 chiarisce il trattamento contabile da applicare, nel bilancio annuale o in un bilancio infrannuale successivo, alle perdite di valore di talune attività rilevate in un precedente periodo intermedio (per esempio, bilancio trimestrale e semestrale) qualora a fine periodo siano venute meno le condizioni che precedentemente avevano indotto un'entità a rilevare una svalutazione (impairment loss). L'applicazione di tale interpretazione non ha comportato alcun effetto sul bilancio al 30 giugno 2007.

Nuovi principi e interpretazioni recepiti dalla UE, ma non ancora in vigore

Gli IFRS in vigore a partire dal 1° luglio 2007 o successivamente sono qui di seguito indicati e brevemente illustrati.

IAS 23 - Oneri Finanziari

Nel marzo 2007 è stata emanata una versione modificata dello IAS 23 Oneri finanziari, che diventerà effettiva per gli esercizi che iniziano al 1 gennaio 2009 o successivamente. Il principio è stato modificato per richiedere la capitalizzazione degli oneri finanziari quando tali costi si riferiscono ad una attività qualificante. Una attività qualificante è una attività che necessariamente richiede un periodo di tempo rilevante per essere pronta per l'uso previsto o per la vendita. In accordo con le disposizioni transitorie del principio, il Gruppo lo adotterà come variazione prospettica. Pertanto, gli oneri finanziari saranno

capitalizzati sulle attività qualificanti iniziando da una data successiva al 1 gennaio 2009. Nessun cambiamento sarà apportato per gli oneri finanziari sostenuti fino a tale data e che sono stati contabilizzati a conto economico.

IFRIC 12 - Accordi di concessione

Nel novembre 2006 è stata emanata l'interpretazione IFRIC 12 che diventerà effettiva per esercizi che iniziano al 1 gennaio 2008 o successivamente. Questa interpretazione si applica agli operatori che erogano servizi in concessione e spiega come contabilizzare le obbligazioni assunte ed i diritti ricevuti nell'ambito di un accordo di concessione. Nessuna entità del gruppo è un operatore del settore e pertanto tale interpretazione non avrà impatti sul Gruppo.

IFRIC 13 - Programmi di Fidelizzazione

Nel giugno 2007 è stata emanata l'interpretazione IFRIC 13 che diventerà effettiva per esercizi che iniziano il 1 luglio 2008 o successivamente. Questa interpretazione richiede che i bonus concessi alla clientela quali premio fedeltà siano contabilizzati come componente separata delle transazioni di vendita nelle quali sono state concesse e pertanto che parte del valore equo del corrispettivo ricevuto sia allocato ai premi e ammortizzato lungo il periodo in cui i crediti/premi sono riscossi. Il Gruppo si attende che tale interpretazione non abbia impatti sui bilanci in quanto attualmente non vi sono in essere piani di fidelizzazione.

IFRIC 14 IAS 19 - Limitazioni alle attività di un piano a benefici definiti Requisiti minimi di finanziamento e loro interazione

Nel luglio 2007 è stata emanata l'interpretazione IFRIC 14 che sarà effettiva per esercizi che iniziano al 1 luglio 2008 o successivamente. L'interpretazione fornisce indicazioni sul come determinare il limite all'eccedenza di un piano a benefici definiti che può essere rilevata come attività in accordo con lo IAS 19 Benefici per i dipendenti. Il Gruppo si attende che tale interpretazione non abbia impatti sulla posizione finanziaria o sul risultato del Gruppo in quanto tutti i piani a benefici definiti sono attualmente in deficit.

VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME CONTABILI SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione della relazione semestrale e delle relative note richiede da parte della società alcune valutazioni discrezionali. Tali valutazioni discrezionali servono alla preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività di bilancio e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio o del periodo di chiusura. I risultati che si consuntiveranno potrebbero differire da tali stime.

In particolare le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, la svalutazione delle rimanenze a valori di mercato, gli ammortamenti, le svalutazioni dell'attivo, i benefici ai dipendenti, le imposte differite e gli altri accantonamenti e fondi. Le stime e le assunzioni sono riviste periodicamente, almeno trimestralmente, e gli eventuali effetti di ogni variazione sono riflessi contestualmente a conto economico.

Fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime

Le principali fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime riguardano i rischi su crediti, le svalutazioni delle rimanenze, i benefici ai dipendenti e la determinazione delle rettifiche ricavi.

Rischi su crediti

Il Gruppo per valutare i rischi su crediti si appoggia sulle valutazioni effettuate dal legale esterno che segue i contenziosi con i clienti. La procedura di recupero dei crediti verso clienti implementata dal Gruppo prevede che il credito scaduto e non pagato dopo quarantacinque giorni dalla scadenza venga assegnato al legale per il recupero. La frequenza degli incontri tra il Legale ed il Responsabile del credito, insieme alla frequenza dell'aggiornamento delle stime di recupero ricevute dal Legale, rendono la stima dei rischi su crediti attendibile nel tempo.

Svalutazione delle rimanenze

Il Gruppo stima la svalutazione delle rimanenze su base trimestrale, in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. La svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico. Per eseguire tale stima, il Gruppo si è dotato di una procedura di previsione dei ricavi per i sei trimestri successivi che viene preparata dalla Direzione commerciale su base trimestrale. La previsione così redatta diventa altresì il documento di base per la preparazione dei piani previsionali. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del singolo prodotto in rimanenza e il

relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel trimestre in cui vengono riscontrate.

Benefici a dipendenti

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

La disciplina del trattamento di fine rapporto è stata modificata nel corso dell'esercizio. Tuttavia le considerazioni sulla complessità permangono per effetto comunque di una residua quota rimasta a carico delle aziende del Gruppo.

Per effettuare tale stima il Gruppo si appoggia ad un attuario iscritto all'Albo per la definizione dei parametri attuariali necessari per la preparazione della stima.

Rettifiche ricavi

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

Le rettifiche ricavi sono composte da costi di duplice natura, i primi di facile determinazione sono costituiti dagli sconti riconosciuti alla clientela al termine del periodo contrattuale, cosiddetti premi di fine anno, i secondi invece costituiscono un elemento di valutazione di difficile esecuzione e sono costituiti dalle potenziali note credito che il Gruppo dovrà emettere per effetto dei resi di prodotti invenduti e/o abbattimenti di prezzo da riconoscere alla clientela anche se non necessariamente contrattualmente previsti. Per effettuare tale stima vengono predisposti dal management opportuni calcoli, basati sia su un'analisi per singolo cliente che un'analisi per singolo prodotto che evidenzia i rischi suddividendoli tra abbattimento prezzo e resi da clienti. La previsione viene effettuata trimestralmente.

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

I bilanci delle società controllate utilizzati ai fini del consolidamento sono predisposti alla medesima data di chiusura e adottano gli stessi principi contabili.

Le società sottoposte a controllo congiunto (joint-venture) sono consolidate con il metodo del patrimonio netto.

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

- le attività e le passività sono convertite utilizzando il tasso di cambio in essere alla data di chiusura del bilancio;
- le voci di conto economico sono convertite utilizzando il cambio medio dell'esercizio/periodo;
- le voci di patrimonio netto sono convertite ai cambi storici, mantenendo l'eventuale stratificazione delle riserve.

Le differenze cambio emergenti da tale processo di conversione sono rilevate direttamente a patrimonio netto e sono esperte nella riserva di conversione, inclusa nella voce di Patrimonio Netto Altre riserve.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

ANALISI DELLO STATO PATRIMONIALE

Lo stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007 comparato con l'esercizio precedente al 30 giugno 2007 è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.402	3.378	24	0,7%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	590	517	73	14,1%
4	Partecipazioni	476	740	(264)	-35,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	111	61	50	82,0%
6	Imposte anticipate	2.588	2.695	(107)	-4,0%
	Totale attività non correnti	7.622	7.846	(224)	-2,9%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(609)	(663)	54	-8,1%
8	Fondi non correnti	(234)	(206)	(28)	13,6%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(843)	(869)	26	-3,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	39.160	39.040	120	0,3%
11	Crediti commerciali	63.480	31.157	32.323	n.s.
12	Crediti tributari	1.785	2.538	(753)	-29,7%
13	Altre attività correnti	10.721	8.412	2.309	27,4%
14	Debiti verso fornitori	(18.851)	(15.570)	(3.281)	21,1%
15	Debiti tributari	(4.706)	(3.533)	(1.173)	33,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.206)	(2.689)	483	-18,0%
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.355	30.028	50,6%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.457)	(19.457)	0	0,0%
20	Azioni proprie	266	204	62	30,4%
21	Utili (perdite) a nuovo	(9.842)	(7.493)	(2.349)	31,3%
	Totale patrimonio netto	(34.677)	(32.390)	(2.287)	7,1%
	Totale attività nette	61.485	33.942	27.543	81,1%
22	Disponibilità liquide	5.740	7.080	(1.340)	-18,9%
23	Debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(32.676)	(15.592)	47,7%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(6.542)	(3.250)	(3.292)	n.c.
	Posizione finanziaria netta corrente	(49.070)	(28.846)	(20.224)	70,1%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(10.200)	(2.673)	(7.527)	281,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.423)	208	-8,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.415)	(5.096)	(7.319)	143,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(61.485)	(33.942)	(27.543)	81,1%

Come ampiamente descritto nel paragrafo Stagionalità caratteristica del mercato il mercato della distribuzione di videogiochi presenta un'accentuata stagionalità. Tale dinamica ha un notevole impatto sia sulla struttura del conto economico che sulla struttura patrimoniale del Gruppo. Il primo semestre dell'esercizio presenta storicamente il volume d'affari più significativo di tutto l'anno solare, con un maggiore assorbimento dei costi fissi e quindi più elevata redditività. Anche la struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. Si assiste, infatti, ad un progressivo incremento del capitale circolante netto durante i primi mesi dell'esercizio per effetto di un costante incremento delle rimanenze di prodotti finiti e dei crediti verso la clientela, mentre, per il fattore esattamente opposto, ovvero la diminuzione delle rimanenze e dei crediti, il capitale circolante netto tende a diminuire costantemente nel secondo semestre dell'esercizio. Lo stesso andamento è registrato dalla posizione finanziaria netta che raggiunge i livelli massimi in prossimità del termine dell'anno solare.

Proprio per apprezzare completamente la stagionalità delle attività del Gruppo, si ritiene preferibile la comparazione dei dati patrimoniali al 31 dicembre 2007 con i dati al 31 dicembre 2006:

ANALISI DELLO STATO PATRIMONIALE

Lo stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007 comparato con lo stesso periodo dell'esercizio precedente al 31 dicembre 2006 è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.402	3.286	116	3,5%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	590	450	140	31,1%
4	Partecipazioni	476	5	471	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	111	53	58	n.s.
6	Imposte anticipate	2.588	4.537	(1.949)	-43,0%
	Totale attività non correnti	7.622	8.786	(1.164)	-13,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(609)	(879)	270	-30,7%
8	Fondi non correnti	(234)	(202)	(32)	15,8%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(843)	(1.081)	238	-22,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	39.160	30.058	9.102	30,3%
11	Crediti commerciali	63.480	53.013	10.467	19,7%
12	Crediti tributari	1.785	1.006	779	77,4%
13	Altre attività correnti	10.721	5.892	4.829	82,0%
14	Debiti verso fornitori	(18.851)	(14.548)	(4.303)	29,6%
15	Debiti tributari	(4.706)	(2.669)	(2.037)	76,3%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.206)	(2.191)	(15)	0,7%
	Totale capitale circolante netto	89.383	70.561	18.822	26,7%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.457)	(19.443)	(14)	0,1%
20	Azioni proprie	266	671	(405)	-60,4%
21	Utili (perdite) a nuovo	(9.842)	(7.129)	(2.713)	38,1%
	Totale patrimonio netto	(34.677)	(31.545)	(3.132)	9,9%
	Totale attività nette	61.485	46.721	14.764	31,6%
22	Disponibilità liquide	5.740	5.371	369	6,9%
23	Debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(39.179)	(9.089)	23,2%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(6.542)	(8.093)	1.551	-19,2%
	Posizione finanziaria netta corrente	(49.070)	(41.901)	(7.169)	17,1%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(10.200)	(2.136)	(8.064)	377,5%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.684)	469	-17,5%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.415)	(4.820)	(7.595)	157,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(61.485)	(46.721)	(14.764)	31,6%

ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Dynamics Navision. Gli investimenti totali nel periodo appena concluso sono stati pari a circa 387 migliaia di Euro composti principalmente per circa 120 migliaia di Euro da investimenti nel sistema gestionale, per 65 migliaia di Euro da investimenti nella nuova piattaforma di gestione dei giochi online, per 71 migliaia di Euro da acquisto di macchine elettroniche di office automation e per 68 migliaia di Euro da altre immobilizzazioni.

1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 3.378 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 3.402 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007.

I movimenti intervenuti nel periodo sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	Incrementi	Decrementi	Amm.ti	Utilizzo f.do	31 dicembre 2007
Fabbricati industriali	2.109	37	0	(36)	0	2.110
Terreni	600	0	0	0	0	600
Impianti e macchinari	0	0	0	0	0	0
Attrezz. industriali e comm.	309	71	0	(91)	0	289
Altri beni	321	68	(4)	(47)	4	343
Migliorie su beni di terzi	39	26	0	(5)	0	61
Totale	3.378	202	(4)	(178)	4	3.402

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

La voce fabbricati industriali è relativa al magazzino di Trezzano sul Naviglio, mentre la voce terreni è relativa al terreno ad esso pertinente, valutato in 600 migliaia di Euro. Tali beni sono stati acquistati dal gruppo attraverso un contratto di locazione finanziaria e sono rilevati nello stato patrimoniale in base a quanto previsto dallo IAS 17. Non sono stati capitalizzati gli oneri finanziari relativi all'acquisto tramite locazione finanziaria. Il terreno non viene assoggettato ad ammortamento.

Per quanto attiene alle altre voci gli incrementi registrati nel periodo fanno principalmente riferimento all'acquisto di attrezzature industriali e commerciali per 71 migliaia di Euro, all'acquisto di altri beni in particolare autovetture per 68 migliaia di Euro.

Le migliorie su beni di terzi fanno riferimento a beni e attività di ristrutturazione effettuate negli stabili in cui prestano attività le società del Gruppo ed ammortizzati sulla base della durata residua del contratto di affitto.

2. Investimenti immobiliari

La voce non ha presentato variazioni nel periodo.

Gli investimenti immobiliari consistono in un immobile di proprietà con destinazione ed uso uffici e laboratori sito in Milano al momento non utilizzato dal Gruppo. Tale immobile è posseduto per l'apprezzamento dal capitale in esso investito. Conformemente a quanto consentito dallo IAS 40, il Gruppo ha scelto di mantenere la valorizzazione dell'immobile al costo ammortizzato. Pertanto è stata apportata una rettifica per adeguare il valore dell'immobile a quanto esposto al 1° luglio 2004.

Il fair value dell'investimento immobiliare, basato su valori esposti nell'Osservatorio sul Mercato Immobiliare edito dalla Camera di Commercio di Milano a settembre 2006, risulta essere superiore rispetto al valore di costo iscritto a bilancio, che pertanto non è stato ammortizzato nel periodo. Il fair value dell'immobile è pari a 1.045 migliaia di Euro.

3. Immobilizzazioni immateriali

La tabella seguente illustra i movimenti del periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	Incrementi	Decrementi	Ammortamenti	31 dicembre 2007
Concessioni e licenze	491	185	0	(99)	578
Marchi e diritti simili	15	0	0	(3)	12
Altre immobilizzazioni	11	0	0	(11)	0
Totale imm. Immateriali	517	185	0	(113)	590

La voce concessioni e licenze d'uso, pari a 578 migliaia di Euro, fa riferimento principalmente ad oneri pluriennali relativi alla realizzazione della seconda fase di sviluppo del nuovo sistema gestionale di Gruppo, basato sul sistema ERP Microsoft Dynamics Navision. In particolare gli incrementi del semestre, pari a 185 migliaia di Euro fanno riferimento allo sviluppo dei software applicativo avvenuto nel semestre.

La voce marchi, pari a 12 migliaia di Euro, fa riferimento ai marchi di proprietà della controllante Digital Bros S.p.A..

4. Partecipazioni

La voce partecipazioni passa da 740 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 476 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007 per effetto della svalutazione del valore della partecipazione detenuta in RCS DB Games S.p.A. derivante dall'applicazione del metodo del Patrimonio Netto. In particolare le partecipazioni, sono relative alla quota del 50% del capitale della società D3DB S.r.l., posseduta congiuntamente con la società giapponese D3 Publisher Inc., per 5 migliaia di Euro e alla quota del 49% del capitale della

società RCS DB Games S.p.A., joint venture costituita dal Gruppo Digital Bros con il Gruppo RCS Mediagroup per 471 migliaia di Euro.

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce si riferisce esclusivamente a depositi cauzionali.

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio, e sono stimati considerando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo. La voce imposte anticipate non ha sostanzialmente subito variazioni nel periodo in esame:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Crediti per imposte anticipate	2.588	2.695	4.537	(1.949)
Totale crediti per imposte anticipate	2.588	2.695	4.537	(1.949)

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce, pari a 609 migliaia di Euro, mostra un decremento rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente pari a 270 migliaia di Euro. Tale voce, rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito della società verso i dipendenti, calcolato secondo quanto previsto dallo IAS 19 da un attuario indipendente.

Si segnala inoltre che tale variazione tiene conto anche delle modifiche introdotte dalla Legge Finanziaria come commentato nella sezione criteri di valutazione a partire dal 1 gennaio 2007.

La movimentazione della voce trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato è la seguente:

Migliaia di Euro	2007/2008	2006/2007
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato ad inizio periodo	663	803
Utilizzo del fondo per dimissioni	(72)	(14)
Accantonamenti del semestre	18	122
Adeguamento per ricalcolo attuariale	0	(32)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato a fine periodo	609	879

La società non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti, la cui variazione è di seguito illustrata:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Fondo indennità suppl. di clientela	(234)	(206)	(202)	(32)
Totale	(234)	(206)	(202)	(32)

Il fondo si è movimentato esclusivamente per gli accantonamenti del periodo pari a 32 migliaia di Euro.

9. Altri debiti e passività non correnti

Non esistono al 31 dicembre 2007 altri debiti e passività non correnti così come nei precedenti periodi.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 31 dicembre 2006 di 18.822 migliaia di Euro, pari al 26,7%, per effetto principalmente di un incremento dei crediti commerciali per 10.467 migliaia di Euro, un incremento delle rimanenze per 9.102 migliaia di Euro ed un incremento delle altre attività correnti per 4.829 migliaia di Euro. Tali incrementi sono parzialmente compensati da un incremento dei debiti verso fornitori pari a 4.303 migliaia di Euro. Tale dinamica va analizzata anche considerando che il Gruppo nel semestre chiuso al 31 dicembre 2007 ha realizzato una forte crescita del fatturato pari a circa a 12.314 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

L'incremento delle rimanenze, pari a 9.102 migliaia di Euro, se rapportato al medesimo periodo dell'esercizio precedente, è principalmente legato alla crescita dei ricavi e dei publisher rappresentati in esclusiva sul territorio italiano, ma anche all'incremento delle rimanenze del segmento di Publishing Internazionale per circa 1.529 migliaia di Euro.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2007 e al 31 dicembre 2006 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
10	Rimanenze	39.160	39.040	30.058	9.102
11	Crediti commerciali	63.480	31.157	53.013	10.467
12	Crediti tributari	1.785	2.538	1.006	779
13	Altre attività correnti	10.721	8.412	5.892	4.829
14	Debiti verso fornitori	(18.851)	(15.570)	(14.548)	(4.303)
15	Debiti tributari	(4.706)	(3.533)	(2.669)	(2.037)
16	Fondi correnti	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(2.206)	(2.689)	(2.191)	(15)
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.355	70.561	18.822

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Rimanenze Halifax	20.275	26.016	18.493	1.782
Rettifica per resi da ricevere	2.045	1.103	1.966	79
Rimanenze Halifax	22.320	27.119	20.459	1.861
Rimanenze DTI	8.771	7.177	7.725	1.046
Rimanenze Game Entertainment	1.504	559	0	1.504
Rimanenze Game Service	3.802	1.083	365	3.437
Rimanenze 505 Games Srl	236	397	511	(275)
Rimanenze controllate estere	2.527	2.705	998	1.529
Totale Rimanenze	39.160	39.040	30.058	9.102

Le rimanenze passano da 39.040 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 39.160 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007, con un incremento di 120 migliaia di Euro. Effettuando invece il confronto con quanto registrato al 31 dicembre 2006 le rimanenze di prodotti finiti si incrementano di 9.102 migliaia di Euro, per effetto sostanzialmente di un incremento di 1.861 migliaia di Euro relativo alla divisione Halifax, di 1.046 migliaia di Euro relativo alla divisione DTI e 6.195 migliaia di Euro relativo alle rimanenze in capo alle società controllate.

La variazione delle rimanenze Halifax è inoltre aumentata dalla stima effettuata per la rettifica per potenziali resi su vendite da ricevere, pari a 2.045 migliaia di Euro, in linea con quanto rilevato nello scorso esercizio.

La svalutazione di magazzino effettuata per tenere in considerazione potenziali perdite per un decremento del valore di mercato delle merci, ammonta a 4.974 migliaia di Euro contro i 3.604 migliaia di Euro dello stesso periodo del 2006. Le rimanenze sono esposte al netto della svalutazione effettuata che in tale misura viene registrata a conto economico.

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Crediti c/clienti Italia	45.368	14.252	43.217	2.151
Crediti c/clienti UE	11.455	14.446	6.614	4.841
Crediti c/clienti resto del mondo	130	137	511	(381)
Fondo svalutazione crediti	(1.374)	(1.124)	(1.084)	(290)
Totale crediti verso clienti	55.579	27.711	49.258	6.321
Crediti per licenze d'uso videogiochi	7.383	3.303	3.428	3.955
Crediti per licenze Disney	517	143	327	190
Totale crediti commerciali	63.480	31.157	53.013	10.467

I crediti commerciali verso clienti Italia includono le anticipazioni di crediti ceduti a società di factoring pro soluto e pro-solvendo, per un importo di 6.353 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007, e rispettivamente di 7.935 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006 e 3.074 migliaia di Euro al 30 giugno 2007, così come previsto dallo IAS 39. Sulla base del medesimo principio anche le altre passività finanziarie a breve termine sono state incrementate per il medesimo importo.

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2007, pari a 55.579 migliaia di Euro, rispetto al valore al 30 giugno 2007, pari a 27.711 migliaia di Euro mostra una crescita pari a 27.868 migliaia di Euro. La stagionalità del settore rende più significativo il confronto tra i crediti verso clienti al 31

dicembre 2007 e quelli del medesimo periodo dell'esercizio precedente, i crediti verso clienti nel periodo considerato si sono incrementati per 6.321 migliaia di Euro, con una crescita percentuale pari al 12,8% leggermente inferiore rispetto all'incremento percentuale del fatturato lordo rilevato nel medesimo periodo (+19,8%).

Il fondo svalutazione crediti tiene conto delle potenziali perdite su crediti per l'insolvenza dei debitori. Il fondo si incrementa di 250 migliaia di Euro rispetto al valore registrato al 30 giugno 2007. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di una stima svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare puntualmente la loro solvibilità

I crediti per licenze d'uso videogiochi e per prodotti Disney sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi; licenze il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. In particolare l'incremento registrato nei crediti per licenze d'uso videogiochi rispetto sia al 30 giugno 2007 e sia al 31 dicembre 2006 pari rispettivamente a 4.080 migliaia di Euro e a 3.955 migliaia di Euro fa riferimento all'acquisizione di numerose licenze nel periodo in esame, superiore all'effettivo utilizzo nel medesimo arco temporale, in linea con la crescita dell'attività registrata nel segmento Publishing Internazionale.

12. Crediti tributari

I crediti tributari sono composti da acconti di imposta e da crediti IVA relativi sia alla società controllante che alle controllate. Sono passati da 2.538 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 1.785 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Acconti imposte sul reddito	82	885	101	(19)
Crediti verso erario (IVA)	1.703	1.653	905	798
Totale crediti tributari	1.785	2.538	1.006	779

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 8.412 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 10.721 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007.

La movimentazione del periodo è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Rimborsi assicurativi da ricevere	0	8	3	(3)
Anticipi a fornitori	7.511	7.674	4.221	3.290
Anticipi a dipendenti	96	96	101	(5)
Anticipi ad agenti	1.013	568	588	425
Altri crediti	2.101	66	979	1.122
Totale altre attività correnti	10.721	8.412	5.892	4.829

L'incremento delle altre attività correnti pari al 31 dicembre 2007 a 10.721 migliaia di Euro e incrementatesi sia rispetto al 30 giugno 2007 che al 31 dicembre 2006 rispettivamente per 2.309 migliaia di Euro e per 4.829 migliaia di Euro è principalmente legato alla crescita degli anticipi effettuati nei confronti di fornitori, oltre a dipendenti ed agenti. In particolare si segnala inoltre che nel corso del semestre in esame sono stati anticipati costi di produzione per i videogiochi di Publishing Internazionale destinati alle vendite primaverili, per 5.280 migliaia di Euro tra cui anticipi per il videogioco di prossimo lancio Cooking Mama 2 per un controvalore di 3.260 migliaia di Euro.

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori passano da 15.570 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 18.851 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007 con un incremento di 3.281 migliaia di Euro, e sono prevalentemente composti da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti egualmente ripartiti tra fornitori italiani e esteri.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 3.533 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 4.706 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007, con un incremento di 1.173 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Imposte sul reddito	(2.545)	(1.421)	(2.334)	(211)
Debiti verso erario (iva)	(1.817)	(1.880)	0	(1.817)
Altri debiti tributari	(344)	(232)	(335)	(9)
Totale debiti tributari	(4.706)	(3.533)	(2.669)	(2.037)

La differenza rispetto all'esercizio precedente pari a 2.037 migliaia di Euro è principalmente imputabile alla differente posizione verso l'erario, in particolare il debito verso erario per IVA risente della posizione debitoria delle controllate estere le quali non versano acconti come le società italiane.

16. Fondi correnti

Non esistono al 31 dicembre 2007 fondi correnti così come nei precedenti periodi.

17. Altre passività correnti

La voce, pari a 2.206 migliaia di Euro di cui di seguito riportiamo il dettaglio non presenta variazioni significative sia rispetto al 30 giugno 2007 e sia rispetto al 31 dicembre 2006:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Debiti verso istituti di previdenza	(344)	(486)	(326)	(18)
Debiti verso dipendenti	(879)	(1.264)	(858)	(21)
Debiti verso collaboratori	(34)	(52)	(63)	29
Provvigioni ad agenti	(919)	(845)	(808)	(111)
Altri debiti	(30)	(42)	(136)	106
Totale altre passività correnti	(2.206)	(2.689)	(2.191)	(15)

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto sono riportate in allegato alla relazione semestrale 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	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 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio	0					0	0	3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi	0					0	0	(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie	0					0	(62)			0	(62)
Altre variazioni	0					0	0	(15)		(15)	(15)
Utile del periodo	0					0	0		3.492	3.492	3.492
Totale al 31 dicembre 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(266)	6.350	3.492	9.842	34.677

Il dettaglio delle movimentazioni avvenute nel semestre chiuso al 31 dicembre 2007 sono riportate in allegato alla presente relazione semestrale.

Il capitale sociale è suddiviso in numero 14.110.838 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, pari ad un controvalore di 5.644.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni.

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

In data 14 dicembre 2007 la società Digital Bros S.p.A. ha pagato dividendi per 1.128 migliaia di Euro per effetto di un dividendo unitario di 0,08 Euro deliberati dall'assemblea dei soci in data 30 ottobre 2007.

Nel corso del periodo chiuso al 31 dicembre 2007 la società ha acquistato azioni proprie per un controvalore di 62 migliaia di Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

In linea con la crescita del capitale circolante netto pari a 30.028 migliaia di Euro, l'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato al 30 giugno 2007 di 27.543 migliaia di Euro. Questo aumento è da imputare alla crescita registrata nel periodo in esame dei debiti verso banche correnti e non correnti. L'indebitamento cresce anche rispetto al 31 dicembre 2006 di 14.764 migliaia di Euro, in considerazione degli investimenti sostenuti nel periodo in esame per anticipi ai fornitori pari a circa 5.280 migliaia di Euro, di cui solo per la prossima uscita del videogioco Cooking Mama 2 sono stati anticipati circa 3.260 migliaia di Euro. Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione.

Il dettaglio delle poste componenti la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 dicembre 2007 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2007 e al 31 dicembre 2006 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
22	Disponibilità liquide	5.740	7.080	5.371	369
23	Debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(32.676)	(39.179)	(9.089)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(6.542)	(3.250)	(8.093)	1.551
	Posizione finanziaria netta corrente	(49.070)	(28.846)	(41.901)	(7.169)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(10.200)	(2.673)	(2.136)	(8.064)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.423)	(2.684)	469
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.415)	(5.096)	(4.820)	(7.595)
	Totale posizione finanziaria netta	(61.485)	(33.942)	(46.721)	(14.764)

Posizione finanziaria netta corrente

22. Disponibilità liquide

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta :

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
22	Disponibilità liquide	5.740	7.080	5.371	369
23	Debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(32.676)	(39.179)	(9.089)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(6.542)	(3.250)	(8.093)	1.551
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(49.070)	(28.846)	(41.901)	(7.169)

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2007 consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista, quote di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità e una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21 ottobre 2002 e abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita per 267 migliaia di Euro.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Cassa e depositi di conto corrente	3.310	4.689	3.034	276
Quote di fondi comuni	2.163	2.129	2084	79
Polizza quadrante Banca Toscana	267	262	253	14
Totale disponibilità liquide	5.740	7.080	5.371	369

Le disponibilità liquide del Gruppo al 31 dicembre 2007 sono pari a 5.740 migliaia di Euro e rispetto al valore al 30 giugno 2007 si registra una diminuzione pari a 1.340 migliaia di Euro per effetto di una diminuzione dei valori in cassa e dei depositi di conto corrente.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dalla quota derivati e finanziamenti bancari aventi scadenza entro i dodici mesi. La quota dei debiti per derivati a breve termine è pari a 400 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007. L'aumento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2007 è da imputare ad un aumento dei finanziamenti all'importazione e all'esportazione e alle linee di anticipi su fatture e salvo buon fine. Gli scoperti di conto corrente invece subiscono una considerevole diminuzione rispetto al 30 giugno 2007.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Scoperti di conto corrente	(486)	(2.314)	(4.592)	4.106
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(27.564)	(18.709)	(18.838)	(8.726)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(17.264)	(10.170)	(15.097)	(2.167)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(2.554)	(1.083)	(252)	(2.302)
Fair value derivati entro i 12 mesi	(400)	(400)	(400)	0
Totale debiti verso banche a breve termine	(48.268)	(32.676)	(39.179)	(9.089)

Il totale della quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi del Gruppo al 31 dicembre 2007 è così composto:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Quota finanziamento Banca Intesa San Paolo scadenza entro i 12 mesi	(703)	(817)	(145)	(558)
Quota finanziamento Unicredit Banca con scadenza entro i 12 mesi	(268)	(266)	(107)	(161)
Quota finanziamento Barclays Bank con scadenza entro i 12 mesi	(1.583)	0	0	(1.583)
Totale finanziamenti a breve termine	(2.554)	(1.083)	(252)	(2.302)

L'aumento della quota dei finanziamenti a breve termine è l'effetto della quota a breve di un nuovo finanziamento concesso dalla Barclays Bank in data 19 dicembre 2007 dell'importo di 5.000 migliaia di Euro da destinarsi allo sviluppo dell'attività del Gruppo e con scadenza il 21 dicembre 2010.

24. Altre passività finanziarie a breve termine

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle porzioni di canoni con scadenza entro i 12 mesi successivi dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing, per un importo pari a 189 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative al magazzino di Trezzano sul Naviglio, ad attrezzature di office automation e autovetture. La voce contiene inoltre le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto e pro solvendo concesse da società di factoring, coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39, per un importo di 6.353 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
26	Debiti verso banche non correnti	(10.200)	(2.673)	(2.136)	(8.064)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.423)	(2.684)	469
	Totale posizione finanziaria netta non corrente	(12.415)	(5.096)	(4.820)	(7.595)

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2007 sono costituiti dalla quota dei finanziamenti rateali a lungo termine pari a 10.200 migliaia di Euro.

Al 31 dicembre 2007 il Gruppo ha in essere i seguenti finanziamenti bancari:

- un finanziamento rateale stipulato con la Banca Intesa San Paolo di 1.000 migliaia di Euro concesso in data 14 marzo 2005 e della durata di 24 mesi a decorrere dalla data di erogazione del mutuo. Il tasso applicato su base annua è pari all'Euribor 3 mesi a cui va aggiunto uno spread pari a 1,75 punti percentuali. La periodicità delle rate è trimestrale e il pagamento dell'ultima rata è previsto per il mese di novembre 2009;
- un finanziamento rateale stipulato con Unicredit Banca d'Impresa di 1.000 migliaia di Euro stipulato in data 15 giugno 2005 con scadenza 30 settembre 2010 che presenta un periodo di preammortamento dalla stipula al 31 dicembre 2006. Durante il periodo di preammortamento il Gruppo ha effettuato alla scadenza di ogni trimestre solare, il pagamento dei soli interessi di preammortamento maturati nel trimestre stesso. Gli interessi sono calcolati sulla base dello Euribor a tre mesi e maggiorati di 1,50 punti percentuali in ragione d'anno. A partire da marzo 2007 il gruppo ha iniziato a rimborsare il finanziamento su base trimestrale posticipata a quote

costanti. Il tasso di interesse applicato rimane il medesimo utilizzato per il periodo di preammortamento. Il finanziamento è inoltre assistito da un contratto di Interest rate swap stipulato in data 15 giugno 2005 con la medesima banca della durata di 5,25 anni e con un capitale di riferimento di 1.000 migliaia di Euro. Tale contratto prevede che per il primo anno il Gruppo incassi il tasso di interesse Euribor tre mesi mentre paghi il tasso fisso del 2,30%, per il secondo anno la società incasserà il tasso di interesse Euribor 3 mesi e pagherà il tasso fisso del 2,75% mentre per gli ultimi 3 anni e 3 mesi la società incasserà Euribor tre mesi e pagherà il tasso fisso del 3,30%. La regolazione dello strumento derivato avviene contestualmente al pagamento delle rate relative al mutuo non ipotecario;

- un finanziamento della durata di 5 anni stipulato in data 2 febbraio 2007 dalla 505 Games S.r.l. con Banca Intesa San Paolo. L'importo del finanziamento erogato è pari a 2.000 migliaia di Euro ed è finalizzato all'acquisizione di nuove licenze di sfruttamento di videogiochi. Il tasso di interesse è variabile e determinato in misura nominale annua come somma di una quota fissa pari al 2% e di una quota variabile pari al tasso lettera Euribor a tre mesi. Il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale avverranno in n. 20 rate posticipate con periodicità trimestrale secondo il metodo di ammortamento a rate costanti;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 18 settembre 2007 dell'importo di complessive 2.050 migliaia di Euro da destinarsi allo sviluppo dell'attività e con scadenza 18 marzo 2009. Si applica al finanziamento un tasso variabile trimestralmente stabilito nella misura iniziale del 6,80% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere per valuta data del 18 settembre 2007, maggiorato di 2 punti percentuali in ragione d'anno. Gli interessi verranno corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza del finanziamento e cioè il 18 marzo 2009 o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 23 novembre 2007 dell'importo di complessivi 400 migliaia di Euro a supporto dello sviluppo dell'attività e con scadenza 23 maggio 2009. Si applica al finanziamento un tasso variabile trimestrale stabilito nella misura del 6,92% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data del 23/11/2007. Gli interessi verranno corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza del finanziamento e cioè il 23 maggio 2009 o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 14 dicembre 2007 dell'importo di complessivi 2.150 migliaia di Euro con scadenza 14 giugno 2009. Il tasso viene stabilito nella misura del 7,217% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi

moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data 14 dicembre 2007. Gli interessi verranno corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;

- un finanziamento concesso alla Digital Bros S.p.A. dalla Barclays Bank il 19 dicembre 2007 per complessivi 5 milioni di Euro. Il tasso di interesse è variabile e utilizza come riferimento l'Euribor 3 mesi al quale viene applicato uno spread dello 0,75%. L'estinzione avverrà in 12 rate trimestrali a partire dal 21 marzo 2008 e con scadenza 21 dicembre 2010.

27. Altre passività finanziarie non correnti

Le altre passività finanziarie non correnti sono costituite dalla valutazione al *fair value* degli strumenti derivati non di copertura, e dal debito non corrente relativo al contratto di locazione finanziaria immobiliare per l'acquisto del magazzino di Trezzano sul Naviglio.

Le altre passività finanziarie non correnti sono composte da:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 dicembre 2006 (C)	Variazioni (A-C)
Canoni di leasing a scadere oltre i 12 mesi	(1.835)	(1.875)	(1.895)	60
Fair value derivati oltre i 12 mesi	(380)	(548)	(789)	409
Totale passività finanziarie non correnti	(2.215)	(2.423)	(2.684)	469

I canoni di leasing a scadere oltre i dodici mesi sono relativi al contratto di locazione immobiliare per l'acquisto del magazzino di Trezzano sul Naviglio stipulato in data 25 novembre 2004.

Il contratto prevede il pagamento di 120 canoni con periodicità mensile da 16 migliaia di Euro oltre a un canone anticipato corrisposto alla consegna del bene pari a 528 migliaia di Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 792 migliaia di Euro.

Il tasso di leasing annuo nominale è pari al 3,87%. I canoni periodici con scadenza successiva alla data di presa in consegna dell'immobile sono indicizzati alla media mensile dell'Euribor a 3 mesi. Per ogni canone viene rilevata la media relativa al periodo intercorrente tra il giorno precedente la scadenza della rata da indicizzare e la data di scadenza della rata precedente. L'ultima rata sarà calcolata utilizzando la stessa media della penultima. La scadenza del contratto di leasing è il 30 novembre 2014. L'importo dei canoni a scadere entro i 12 mesi è pari a 122 migliaia di Euro, tra uno e cinque anni a 691 migliaia di Euro mentre l'ammontare dei canoni oltre i 5 anni è pari a 999 migliaia di Euro. A copertura dei rischi derivanti dall'incremento dei tassi di interesse di mercato durante il periodo contrattuale il Gruppo ha assistito la locazione finanziaria con un contratto di Interest rate swap stipulato in data 29 novembre 2005

con Banca Intesa s. Paolo con la medesima scadenza del contratto di locazione finanziaria. Lo strumento derivato prevede che contestualmente al pagamento dei canoni di leasing il Gruppo paghi il 3,35% su base annua ed incassi il tasso di interesse Euribor a tre mesi. Il valore nozionale dello strumento varia in funzione del valore capitale residuo del contratto di locazione finanziaria.

Gli strumenti derivati non considerati di copertura sono stati valutati al fair value. Il Gruppo utilizza strumenti derivati per minimizzare i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di interesse e di cambio. Coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*. Gli strumenti finanziari derivati in essere i cui utili o perdite vengono iscritti a conto economico fanno riferimento a diversi strumenti di copertura del tasso di interesse.

I contratti derivati non considerati di hedge accounting al 31 dicembre 2007 sono:

- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 27 dicembre 2004 con la Banca Intesa San Paolo con scadenza 28 dicembre 2009 e con un capitale di riferimento di 20.000 migliaia di Euro. Tale contratto prevede che il Gruppo paghi trimestralmente un tasso di interesse debitore pari all'Euribor 3 mesi ACT/360 + 2% ed incassi un tasso di interesse variabile Euribor 3 mesi. Il tasso di interesse così determinato non potrà comunque essere superiore al 7%;
- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 21 luglio 2003 con Banca Intesa San Paolo con scadenza 21 luglio 2008 e con un capitale di riferimento di 3.000 migliaia di Euro. Lo strumento finanziario prevede che il Gruppo paghi trimestralmente il tasso di interesse massimo (2*Euribor 3 mesi in arrears - 2,25%) con un limite massimo del 5,50% trimestrale e incassi il tasso di interesse variabile Euribor 3 mesi.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

Il Gruppo ha scelto come schema di presentazione primario i settori di attività, ritenuto più significativo rispetto alla dimensione geografica che viene pertanto utilizzata come schema di presentazione secondario.

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati di 18.367 migliaia di Euro, passando da 5.961 migliaia di Euro dell'esercizio precedente a 24.328 migliaia di Euro nel periodo dell'esercizio in esame.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazioni	
Italia	73.495	75.723	(2.228)	-2,9%
Estero	24.328	5.961	18.367	n.s.
Totale ricavi consolidati	97.823	81.684	16.139	19,8%

Come illustrato nella tabella seguente la maggior parte dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing Internazionale, che si occupa della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale e su cui il Gruppo sta concentrando le proprie risorse.

Di seguito il dettaglio dei ricavi esteri per segmento di attività:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazioni	
New Media	106	250	(144)	-57,6%
Publishing Internazionale	24.222	5.711	18.511	n.s.
Totale ricavi lordi estero	24.328	5.961	18.367	n.s.

L'andamento decrescente dei ricavi esteri relativi al segmento New Media è influenzato dal processo di ristrutturazione, che prevede il lancio di nuove attività di intrattenimento interattivo che però non hanno ancora generato ricavi significativi nell'esercizio, in linea con i piani strategici del Gruppo.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

I segmenti su cui si articolano le attività del Gruppo sono:

- Distribuzione;
- Publishing Internazionale;
- New Media;
- Edicola;
- Holding.

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 31 dicembre 2007 confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2007	2006	Variazioni		2007	2006	Variazioni	
Distribuzione	72.401	74.130	(1.729)	-2,3%	65.512	68.555	(3.043)	-4,4%
Edicola	1.036	1.593	(557)	34,9%	974	1.593	(619)	38,9%
New Media	164	250	(86)	-34,3%	164	250	(86)	-34,3%
Publishing Internazionale	24.222	5.711	18.511	324,1%	20.854	4.792	16.062	335,2%
Totale ricavi lordi	97.823	81.684	16.139	19,8%	87.504	75.190	12.314	16,4%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 31 dicembre 2007 sono invece i seguenti:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	72.401	1.036	164	24.222	0	97.823
2	Rettifiche ricavi	(6.889)	(62)	0	(3.368)	0	(10.319)
3	Totale ricavi netti	65.512	974	164	20.854	0	87.504
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.027)	(1.070)	(17)	(9.580)	(0)	(60.693)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(126)	0	0	0	(126)
6	Royalty	(189)	(294)	(20)	(2.816)	0	(3.319)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(486)	946	0	(339)	0	120
8	Totale costo del venduto	(50.703)	(544)	(36)	(12.735)	(0)	(64.018)
9	Utile lordo (3+8)	14.809	431	128	8.119	(0)	23.486
10	Altri ricavi	3	0	0	0	0	3
11	Costi per servizi	(3.925)	(403)	(662)	(2.837)	(49)	(7.875)
12	Affitti e locazioni	(140)	0	(12)	(40)	(4)	(195)
13	Costi del personale	(3.431)	0	(639)	(909)	(586)	(5.565)
14	Altri costi operativi	(838)	(2)	(21)	(121)	(247)	(1.230)
15	Totale costi operativi	(8.333)	(405)	(1.334)	(3.907)	(886)	(14.865)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.479	26	(1.206)	4.211	(886)	8.625
17	Ammortamenti	(149)	(2)	(17)	(38)	(85)	(290)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(250)	0	(264)	0	0	(514)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(399)	(2)	(281)	(38)	(85)	(804)
22	Margine operativo (16+21)	6.081	24	(1.487)	4.173	(971)	7.820

Distribuzione

L'attività di distribuzione è l'attività caratteristica del Gruppo ed è stata sino al passato esercizio la principale fonte di redditività aziendale. L'attività consiste nella localizzazione e nella successiva distribuzione in esclusiva sul territorio italiano di videogiochi acquistati da *publisher* internazionali.

La localizzazione consiste nell'adattamento linguistico e culturale del videogioco al mercato italiano, nella traduzione dei manuali di istruzioni, spesso nel doppiaggio delle voci contenute nel videogioco, nella gestione di campagne pubblicitarie, nei rapporti con la stampa specializzata e nell'organizzazione di eventi per il lancio del gioco stesso nel mercato.

Le divisioni della Capogruppo Halifax e DTI gestiscono queste attività, differenziandosi tra loro per la tipologia di *publisher* rappresentati e per i canali distributivi utilizzati:

- Halifax rappresenta in esclusiva sul territorio italiano *publisher* quali Konami International, Disney Interactive Studios Inc., Sega, Square Enix e Capcom. La vendita dei prodotti avviene su tutti canali distributivi (dettaglio e GDO) attraverso una rete di agenti di commercio per il canale dettaglio ed una struttura di key account per la grande distribuzione organizzata;
- DTI (Distribuzione Trade Italia) invece distribuisce esclusivamente sul canale dettaglio prodotti di *publisher* presenti in Italia con una propria organizzazione, quali ad esempio: Electronic Arts, Activision Italia, Vivendi Universal Games e THQ Italia.

La controllata Game Service S.r.l. svolge attività di distribuzione congiuntamente alla Capogruppo e più precisamente svolge attività di *rack jobbing*, la gestione in esclusiva di spazi espositivi in catene della grande distribuzione organizzata.

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Distribuzione					
		31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	72.401	110,5%	74.130	108,1%	(1.729)	-2,3%
2	Rettifiche ricavi	(6.889)	-10,5%	(5.575)	-8,1%	(1.314)	23,6%
3	Totale ricavi netti	65.512	100,0%	68.555	100,0%	(3.043)	-4,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.027)	-76,4%	(54.202)	-79,1%	4.175	-7,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(189)	-0,3%	(588)	-0,9%	399	-67,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(486)	-0,7%	2.075	3,0%	(2.562)	-123,4%
8	Totale costo del venduto	(50.703)	-77,4%	(52.715)	-76,9%	2.012	-3,8%
9	Utile lordo	14.809	22,6%	15.840	23,1%	(1.031)	6,5%
10	Altri ricavi	3	0,0%	9	0,0%	(6)	-66,6%
11	Costi per servizi	(3.925)	-6,0%	(3.804)	-5,5%	(121)	3,2%
12	Affitti e locazioni	(140)	-0,2%	(159)	-0,2%	19	-12,0%
13	Costi del personale	(3.431)	-5,2%	(3.324)	-4,8%	(107)	3,2%
14	Altri costi operativi	(838)	-1,3%	(970)	-1,4%	132	-13,6%
15	Totale costi operativi	(8.333)	-12,7%	(8.257)	-12,0%	(76)	0,9%
16	Margine operativo lordo	6.479	9,9%	7.592	11,1%	(1.113)	-14,7%
17	Ammortamenti	(149)	-0,2%	(271)	-0,4%	122	-45,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(250)	-0,4%	(97)	-0,1%	(153)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(399)	-0,6%	(368)	-0,5%	(31)	8,4%
22	Margine operativo	6.081	9,3%	7.224	10,5%	(1.144)	-15,8%

Il Gruppo ha mantenuto nel segmento Distribuzione il livello di fatturato già registrato nei passati esercizi, con ricavi lordi pari a 72.401 migliaia di Euro, in diminuzione del 2,3% rispetto al valore di 74.130 migliaia di Euro registrato nel passato. Tale diminuzione risulta inferiore alle stime elaborate dal management che prevedeva su base annua un calo del 13%.

Come conseguenza anche i ricavi netti diminuiscono passando da 68.555 migliaia di Euro a 65.512 migliaia di Euro presentando un calo del 4,4%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazione	
Distribuzione videogiochi per console	67.215	66.939	276	0,4%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	5.176	7.224	(2.048)	-28,4%
Distribuzione altri prodotti e servizi	279	335	(56)	-16,7%
Sconti finanziari	(269)	(368)	99	-26,9%
Totale ricavi lordi	72.401	74.130	(1.729)	-2,3%

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato una leggera flessione nel periodo appena concluso rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente pari a 1.729 migliaia di Euro, passando da 74.130 migliaia di Euro agli attuali 72.401 migliaia di Euro, soprattutto per effetto di una contrazione nella categoria di videogiochi per Pc-CdRom. In particolare il decremento percentuale dei videogiochi per Pc-CdRom è stato pari al 28,4%, passando da 7.224 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006 a 5.176 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007, mentre l'incremento in valore assoluto della categoria dei videogiochi per console, che rappresenta comunque il 92,8% del totale ricavi lordi del segmento ed il 68,7% dei ricavi lordi consolidati è stato pari a 276 migliaia di Euro.

In particolare nel corso degli ultimi dodici mesi sono stati lanciati sul mercato videogiochi, in particolar modo per la console Nintendo DS, che presentano caratteristiche estremamente adatte ad un pubblico di massa. Ad esempio il Brain Trainer, una sorta di enigmistica digitale, vari giochi di addestramento di animali: cani, gatti ed anche delfini, ma anche simulatori di cucina, etc.. Questa tipologia di giochi per le caratteristiche di semplicità ed intuitività ha fortemente influenzato i tassi di crescita del mercato dei videogiochi negli ultimi dodici mesi.

I dati al 31 dicembre 2007 riflettono inoltre una duplicità di fattori: una riduzione dei prezzi medi unitari dei videogiochi per la console in fase di maturità (Sony Playstation 2) ma con volumi ancora sostenuti, e la diffusione non ancora significativa della console di nuova introduzione (Sony Playstation 3) che non permette di sviluppare un volume tale di attività per sopperire al calo dei prezzi dei videogiochi per la console ormai matura.

Per meglio approfondire l'analisi dei ricavi lordi della distribuzione videogiochi per console, la tabella seguente mostra le unità vendute ed il fatturato generato suddiviso e comparato con l'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	75.863	1.074	240.596	5.182	-68,5%	-79,3%
Sony Playstation 2	1.184.699	31.415	1.448.346	43.819	-18,2%	-28,3%
Sony Playstation 3 ⁽¹⁾	185.976	9.299	n.s	n.s	n.s	n.s
Nintendo Wii	47.092	1.864	n.s	n.s	n.s	n.s
Microsoft Xbox 360	135.422	5.381	114.028	5.443	18,8%	-1,1%
Nintendo DS	499.716	13.050	198.534	4.932	151,7%	164,6%
Sony PSP	195.341	5.071	194.408	6.264	0,5%	-19,0%
Altre console	11.018	61	283.944	1.299	-96,1%	-95,3%
Totale ricavi distribuzione console	2.335.127	67.215	2.479.856	66.939	-5,8%	0,4%

(1) console immessa sul mercato nel mese di marzo 2007

La crescita del fatturato relativo alla distribuzione console risulta influenzata da una duplicità di fattori:

- il decremento delle vendite di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo è stato parzialmente compensato dalla crescita pari complessivamente a circa 534.000 pezzi di prodotti per console di nuova generazione quali : Nintendo DS, Sony Playstation 3 e Nintendo Wii;

- la crescita dei prezzi medi unitari di vendita è stata pari al 6,6%, come evidenziato nella tabella seguente, con i prezzi per i prodotti per console di nuova generazione che presentano dei prezzi medi unitari superiori (50,0 Euro medi per i videogiochi per la console Sony Playstation 3).

Nel corso degli ultimi dodici mesi sono state lanciate la console Nintendo Wii, (dicembre 2006) che si presenta sul mercato con un controller che permette di giocare in maniera estremamente interattiva e la console Sony Playstation 3 (marzo 2007) che gradatamente sostituirà la console Sony Playstation 2. La non completa retrocompatibilità, ovvero la possibilità di giocare con la nuova console utilizzando i giochi della console precedente, insieme alla larghissima diffusione della Sony Playstation 2 nelle case delle famiglie italiane, ha di fatto allungato il ciclo di vita della console e dei videogiochi ad essa relativi.

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	14,2	21,5	-34,3%
Sony Playstation 2	26,5	30,3	-12,4%
Sony Playstation 3	50,0	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	39,6	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	39,7	47,7	-16,8%
Nintendo DS	26,1	24,8	5,1%
Sony PSP	26,0	32,2	-19,4%
Altre console	5,6	4,6	22,0%
Prezzo medio console	28,8	27,0	6,6%

La tabella sovrastante evidenzia l'andamento dei prezzi tipico del mercato dei videogiochi. I videogiochi per le console di nuova generazione presentano prezzi medi superiori alla media, (vedi Sony Playstation 3, Nintendo Wii e Microsoft Xbox 360) mentre i videogiochi per console in una fase intermedia presentano prezzi relativamente più bassi e comunque costantemente decrescenti durante il ciclo di vita residuo. In fase di maturità, il calo dei prezzi diventa più repentino e presenta prezzi medi decisamente inferiori alla media (vedi Nintendo Gameboy Advance, adeguatamente sostituito da Nintendo DS e Microsoft Xbox sostituita da Microsoft Xbox 360).

In una fase di transizione da console di vecchia generazione a console di nuova generazione, l'obsolescenza dei prodotti, tipica del settore dei media in generale, a cui il mercato dei videogiochi non si sottrae, accelera. Tale fattore ha comportato per il Gruppo una maggiore svalutazione delle rimanenze pari a 4.974 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007 che ha inciso sull'utile lordo e sugli altri margini reddituali.

L'utile lordo passa da 15.840 migliaia di Euro a 14.809 migliaia di Euro, con un calo percentuale del 6,5%. La diminuzione è causata unicamente dalle maggiori svalutazioni delle rimanenze nel corrente esercizio per 4.974 migliaia di Euro rispetto alle 3.604 migliaia di Euro del passato esercizio, con un incremento di 1.370 migliaia di Euro, che ha determinato la diminuzione dell'utile lordo. Tale differenza

si ripercuote sostanzialmente in eguale misura sugli altri margini reddituali: margine operativo lordo e margine operativo in calo rispettivamente di 1.113 migliaia di Euro e 1.144 migliaia di Euro, in quanto la dinamica dei costi operativi e dei costi operativi non monetari non presenta variazioni degne di commento.

New Media

Il segmento comprende tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione come: TV digitale, internet, telefonia mobile, e-commerce, d-commerce ed IP TV.

L'attività di giochi online attraverso internet è stata svolta a partire dal 1 gennaio 2007, come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, dalla controllata Game Media Networks S.r.l.. Tale attività consiste nella vendita in esclusiva dei giochi "Legend of Mir" e "Myth of Soma" a livello europeo.

A partire da settembre 2007 è stato creato il nuovo portale di giochi on line del genere multi player www.gametribe.com. Ad oggi sono stati messi a disposizione dei giocatori due giochi on line Kong Kong, simulatore di corse di go kart e Kicks on line, gioco di calcio multi player.

Si prevede che il portale europeo del Gruppo disporrà a regime, nel prossimo maggio 2008, di un totale di cinque giochi multiplayer in esclusiva a livello europeo. A differenza dei giochi precedentemente commercializzati dal Gruppo, la nuova tipologia di offerta non prevede la sottoscrizione di un contratto di abbonamento, ma permette ai giocatori di fruire dei giochi pagando esclusivamente gli oggetti virtuali a disposizione sul negozio virtuale per potenziare i propri personaggi. Ad oggi il portale può contare più di centomila sottoscrittori.

Tra le nuove iniziative nel segmento, nel corso del mese di marzo 2007, il Gruppo Digital Bros in accordo con il Gruppo RCS ha costituito una joint-venture nel settore dell'intrattenimento internet. La joint venture, denominata RCS DB Games S.p.A. è partecipata al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup ed al 49% da Game Media Networks S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.). La costituzione della società, che ha comportato un investimento iniziale da parte del Gruppo Digital Bros di 735 migliaia di Euro, ha come obiettivo la gestione e lo sviluppo di un portale on line di giochi multi player e single player.

Rispettivamente a maggio 2007 ed a luglio 2007 sono state costituite le società Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito e Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia. Le due nuove società non sono state operative nel periodo e sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e media relations nei rispettivi paesi per il portale europeo di giochi on line del Gruppo, www.gametribe.com.

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	New Media					
		31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	164	100,0%	250	100,0%	(86)	-34,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	164	100,0%	250	100,0%	(86)	-34,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(17)	-10,2%	(11)	-4,4%	(6)	100,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(405)	n.s.	405	-100,0%
6	Royalty	(20)	-11,9%	(58)	-23,3%	38	-66,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(36)	-22,1%	(474)	-189,3%	438	-92,4%
9	Utile lordo	128	77,9%	(224)	-89,3%	352	-157,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(662)	n.s.	(248)	-99,2%	(414)	166,8%
12	Affitti e locazioni	(12)	-7,2%	(12)	-4,7%	(0)	0,8%
13	Costi del personale	(639)	n.s.	(141)	-56,3%	(498)	353,7%
14	Altri costi operativi	(21)	-12,9%	(12)	-4,8%	(9)	77,2%
15	Totale costi operativi	(1.334)	n.s.	(413)	-164,9%	(921)	223,3%
16	Margine operativo lordo	(1.206)	n.s.	(636)	-254,1%	(570)	89,6%
17	Ammortamenti	(17)	-10,1%	(12)	-4,7%	(5)	39,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(264)	n.s.	0	0,0%	(264)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(281)	n.s.	(12)	-4,7%	(269)	n.s.
22	Margine operativo	(1.487)	n.s.	(648)	-258,8%	(839)	129,5%

I ricavi delle vendite sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 106 migliaia di Euro e dalla vendita di contenuti di intrattenimento digitale per 56 migliaia di Euro.

I ricavi derivanti dalla vendita di abbonamenti per i giochi online “Legend of Mir” e “Myth of Soma” presentano un andamento decrescente (da 200 migliaia di Euro a 106 migliaia di Euro) e saranno presto sostituiti da una nuova generazione di giochi, all’interno del portale destinato al mercato europeo, www.gametribe.com. Le attività di preparazione del portale saranno portate a compimento nel corso del mese di maggio 2008.

I costi operativi, pari a 1.334 migliaia di Euro e aumentati di 921 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio sono influenzati dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all’andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le attuali capacità di attrarre giocatori. Si ritiene che l’ampliamento dell’offerta del portale permetterà un significativo incremento del numero di

giocatori riducendo l'influenza del contratto menzionato sulla struttura del conto economico. Inoltre sono continuati nel semestre appena concluso gli investimenti per portare a compimento il nuovo portale.

La concomitanza di tali elementi ha portato le performance del segmento a una perdita operativa lorda di 1.206 migliaia di Euro rispetto alla perdita di 636 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006.

I costi operativi non monetari, pari a 281 migliaia di Euro, si incrementano rispetto all'esercizio precedente di 269 migliaia di Euro, di cui 264 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo al 31 dicembre 2007.

La perdita operativa, di conseguenza, presenta lo stesso andamento del margine operativo lordo e passa da 648 migliaia di Euro a 1.487 migliaia di Euro al 31 dicembre 2007.

Publishing Internazionale

L'attività di Publishing Internazionale consiste nell'acquisizione di diritti di sfruttamento di videogiochi dai cosiddetti *developer*, e nel successivo lancio dei prodotti dopo un processo di qualità assurance, di rating e di approvazione e successiva commercializzazione attraverso una rete di vendita internazionale.

Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento, le attività di Publishing Internazionale a partire dal secondo trimestre dell'esercizio 2006/2007 sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., e dalle controllate Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd. che operano rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica.

Principali dati economici

Migliaia di Euro		Publishing Internazionale					
		31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	24.222	116,2%	5.711	119,2%	18.511	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(3.368)	-16,2%	(919)	-19,2%	(2.449)	n.s.
3	Totale ricavi netti	20.854	100,0%	4.792	100,0%	16.062	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.580)	-45,9%	(2.538)	-53,0%	(7.042)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(48)	-1,0%	48	-100,0%
6	Royalty	(2.816)	-13,5%	(1.611)	-33,6%	(1.205)	74,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(339)	-1,6%	1.530	31,9%	(1.869)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(12.735)	-61,1%	(2.667)	-55,6%	(10.068)	n.s.
9	Utile lordo	8.119	38,9%	2.125	44,4%	5.993	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	2	0,0%	(2)	-100,0%
11	Costi per servizi	(2.837)	-13,6%	(392)	-8,2%	(2.445)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(40)	-0,2%	(16)	-0,3%	(24)	n.s.
13	Costi del personale	(909)	-4,4%	(667)	-13,9%	(242)	36,3%
14	Altri costi operativi	(121)	-0,6%	(132)	-2,8%	11	-8,4%
15	Totale costi operativi	(3.907)	-18,7%	(1.207)	-25,2%	(2.700)	n.s.
16	Margine operativo lordo	4.211	20,2%	920	19,2%	3.291	n.s.
17	Ammortamenti	(38)	-0,2%	(6)	-0,1%	(32)	n.s.
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	(38)	-0,2%	(6)	-0,1%	(32)	n.s.
22	Margine operativo	4.173	20,0%	914	19,1%	3.259	n.s.

I ricavi lordi hanno presentato percentuali di crescita particolarmente elevate. Al 31 dicembre 2007 i ricavi lordi sono pari a 24.222 migliaia di Euro, con una crescita di 18.511 migliaia di Euro rispetto ai 5.711 migliaia di Euro del precedente esercizio. Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività d'acquisizione di licenze internazionali svolta dal management e dal positivo sviluppo della rete distributiva sui mercati esteri in particolare attraverso le controllate 505 Games Ltd. e Digital Bros France S.a.r.l..

I ricavi netti presentano lo stesso trend rispetto ai ricavi lordi se confrontati con l'esercizio precedente. La ragione per la quale il tasso di crescita dei ricavi netti risulta inferiore al tasso registrato dai ricavi lordi è effetto delle rettifiche ricavi incrementatesi per 2.449 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente. Tale aumentata percentuale riflette sia un incremento della stima per potenziali resi sul mercato lo scorso anno non necessaria in quanto la rete distributiva era agli inizi soprattutto in Francia e Regno Unito, sia un incremento dei costi direttamente correlati ai ricavi, ad esempio sconti alla clientela a fine anno.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di più di 120 licenze internazionali di videogiochi già detenute di cui molte già lanciate sul mercato: "ArmA: Armed Assault" per Pc-CdRom, "Cooking Mama" per Nintendo DS e Nintendo Wii, "Armored Core" per Sony Playstation 3, Tra le licenze che verranno lanciate nei prossimi mesi si segnalano "Destiny of Zorro" per Nintendo Wii, "Cooking Mama 2" e "Kira Kira" per Nintendo DS e "Lupin 3" per Sony Playstation 2.

Nel corso del periodo in esame la redditività è stata particolarmente elevata in quanto oltre a "Fashion Designer" per Nintendo DS, "My Pet Dolphin" per Nintendo DS e "I did it mum" per Nintendo DS, sono proseguite le vendite di prodotti già lanciati sul mercato nel corso del precedente esercizio, in particolare: "Cooking Mama" per Nintendo Ds e Nintendo Wii e "Bust a Move" per Nintendo Wii.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazione	
Publishing videogiochi per console	22.641	5.706	16.935	n.s
Publishing videogiochi per Pc-CDRom	1.566	0	1.566	n.s
Publishing altri prodotti e servizi	15	5	10	n.s
Totale ricavi lordi	24.222	5.711	18.511	n.s

La crescita dei ricavi lordi di videogiochi per PC-CDRom, pari a 1.566 migliaia di Euro, è sostanzialmente dovuta alla vendita del videogioco "ArmA: Queens Gambit" seguito del gioco "ArmA: Armed Assault" di cui comunque sono proseguite le vendite iniziate a partire dalla seconda metà dell'esercizio 2006/2007.

Per meglio approfondire l'analisi dei ricavi lordi dei prodotti per console del segmento Publishing Internazionale, la tabella seguente mostra le unità vendute ed il fatturato generato suddiviso e comparato con l'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 2	66.129	525	280.664	2.822	-76,4%	-81,4%
Sony Playstation 3 ⁽¹⁾	3.303	121	0	0	n.s	n.s
Nintendo Wii ⁽²⁾	182.378	5.225	0	0	n.s	n.s
Microsoft Xbox 360	6.245	188	64	1	n.s	n.s
Nintendo DS	887.725	16.131	185.545	2.662	378,4%	506,0%
Sony PSP	26.761	449	38.829	212	-31,1%	112,0%
Altre console	494	2	833	9	-40,7%	-77,3%
Totale ricavi publishing console	1.173.035	22.641	505.935	5.706	131,9%	296,8%

(1) console immessa sul mercato nel mese di marzo 2007

(2) console immessa sul mercato nel mese di dicembre 2006

La crescita del fatturato relativo al segmento Publishing Internazionale rispetto all'esercizio precedente risulta influenzata soprattutto dalla forte penetrazione di prodotti per console che hanno riscontrato particolare successo nel corso del periodo in esame quali: Nintendo DS e Nintendo Wii. Questi

rappresentano più del 91% dei prodotti venduti nel periodo in esame e sui quali si sono concentrati gli sforzi per l'acquisizione di licenze internazionali. In particolare il successo dei videogiochi, per la console Nintendo DS, si è concretizzato per effetto del lancio sul mercato di videogiochi che presentano caratteristiche di semplicità ed intuitività estremamente adatte sia ad un pubblico adolescenziale femminile e sia ad un pubblico di bambini prima infanzia.

Tale successo, ha bilanciato la riduzione nella vendita di videogiochi per la console Sony Playstation 2, in particolare verificatosi per effetto del venir meno del contributo dei giochi editi dalla joint venture D3DB, di cui il Gruppo controlla il 50%.

L'andamento dei prezzi medi per console è di seguito riportato:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazione
Sony Playstation 2	8,3	10,1	-17,6%
Sony Playstation 3	36,6	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	28,7	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	30,0	15,6	92,3%
Nintendo DS	18,2	14,3	26,7%
Sony PSP	13,0	5,5	137,2%
Altre console	3,3	12,0	-72,3%
Prezzo medio console	19,4	11,3	71,8%

Il costo del venduto aumenta di 10.068 migliaia di Euro passando da 2.667 migliaia di Euro a 12.735 migliaia di Euro, anche se in misura minore rispetto alla crescita dei ricavi netti pari a 16.062 migliaia di Euro. Tale aumento dovuto sostanzialmente all'andamento positivo del segmento risente anche di un incremento dei costi per royalty pari a 1.205 migliaia di Euro, (+74,8%), ma risulta meno che proporzionale all'andamento dei ricavi per un migliore sfruttamento delle licenze.

Si segnala che così come riportato precedentemente l'applicazione del nuovo metodo di valutazione delle royalty, introdotto a partire dal secondo semestre dello scorso esercizio, al 31 dicembre 2006 avrebbe comportato una riduzione del margine operativo lordo pari a 620 migliaia di Euro. L'incremento del margine operativo lordo al 31 dicembre 2007 confrontato con lo stesso rettificato per effetto del cambiamento di metodo di calcolo sarebbe quindi del 21,9% pari a 1.405 migliaia di Euro.

I costi operativi aumentano di 2.700 migliaia di Euro, passando da 1.207 migliaia di Euro a 3.907 migliaia di Euro per l'effetto sia dell'aumento dei costi per servizi principalmente dovuti ai costi di acquisto sostenuti per la produzione e localizzazione fisica dei videogiochi pari a circa 500 migliaia di Euro e agli investimenti pubblicitari a sostegno delle attività internazionali pari a circa 1.800 migliaia di Euro, e sia per effetto della crescita del costo del personale per 242 migliaia di Euro dovuto alla crescita della struttura delle controllate estere.

La forte crescita del segmento Publishing Internazionale si manifesta a livello di margine operativo lordo, pari a 4.211 migliaia di Euro in crescita di 3.291 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente, e la stessa dinamica si presenta a livello di margine operativo in crescita di 3.259 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente.

Edicola

Le attività in edicola, consistono nella distribuzione in abbinamento editoriale di videogiochi e nella distribuzione di prodotti editoriali legati all'intrattenimento quali, ad esempio, DVD. Come conseguenza della razionalizzazione delle attività del Gruppo, la distribuzione in edicola, a partire dall'esercizio 2006/2007 è stata svolta dalla controllata Game Entertainment S.r.l..

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Edicola					
		31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.036	106,4%	1.593	100,0%	(557)	-35,0%
2	Rettifiche ricavi	(62)	-6,4%	0	0,0%	(62)	n.s.
3	Totale ricavi netti	974	100,0%	1.593	100,0%	(619)	-38,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.070)	-109,8%	(291)	-18,3%	(779)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(126)	-12,9%	(212)	-13,3%	86	-40,8%
6	Royalty	(294)	-30,2%	(371)	-23,3%	77	-20,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	946	97,1%	0	0,0%	946	100,0%
8	Totale costo del venduto	(544)	-55,8%	(874)	-54,8%	330	-37,8%
9	Utile lordo	431	44,2%	720	45,2%	(289)	-40,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(403)	-41,4%	(152)	-9,5%	(251)	n.s.
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(8)	-0,5%	8	-100,0%
13	Costi del personale	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
14	Altri costi operativi	(2)	-0,2%	(51)	-3,2%	49	-97,0%
15	Totale costi operativi	(405)	-41,5%	(212)	-13,3%	(193)	91,2%
16	Margine operativo lordo	26	2,7%	508	31,9%	(482)	-94,9%
17	Ammortamenti	(2)	-0,2%	(5)	-0,3%	3	-59,7%
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	(2)	-0,2%	(5)	-0,3%	3	-59,7%
22	Margine operativo	24	2,4%	503	31,5%	(479)	-95,3%

La composizione dei ricavi è data dalla distribuzione dei seguenti prodotti editoriali:

- la serie DVD denominati WWE Wrestling Megastars e la serie DVD denominati Greatest Hits sulla vita dei principali lottatori di wrestling;
- i primi numeri della serie DVD-games, nuova collana editoriale di videogiochi destinati al lettore DVD utilizzabili mediante il telecomando dello stesso. La serie è legata ai titoli di successo della casa di produzione Dreamworks;

- la serie di videogiochi denominata “The Sims” videogioco di simulazione di vita reale, distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS;
- la serie “Maxima 2” e “Maxima 3” videogiochi per Pc-CdRom distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS Mediagroup.

Il totale dei ricavi netti è stato pari a 974 migliaia di Euro e sono in diminuzione rispetto ai ricavi realizzati nello stesso periodo dell'esercizio precedente per effetto di una contrazione nelle vendite soprattutto della collana DVD-games.

Il costo del venduto pari a 544 migliaia di Euro, diminuisce percentualmente rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente in linea con la diminuzione dei ricavi. I costi operativi sono rispettivamente aumentati di 193 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e sono strettamente correlati alla esternalizzazione della gestione del processo distributivo presso le edicole.

Come conseguenza dell'andamento del semestre il margine operativo lordo e il margine operativo sono stati pari rispettivamente al 2,7% e al 2,4% del totale ricavi netti.

Holding

Il segmento Holding comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla Capogruppo, tra queste la gestione degli investimenti immobiliari e dei marchi societari.

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Holding					
		31 dicembre 2007		31 dicembre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
3	Totale ricavi netti	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
6	Royalty	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
8	Totale costo del venduto	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
9	Utile lordo	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
10	Altri ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
11	Costi per servizi	(49)	n.s.	(57)	n.s.	8	-13,6%
12	Affitti e locazioni	(4)	n.s.	(1)	n.s.	(3)	n.s.
13	Costi del personale	(586)	n.s.	(548)	n.s.	(38)	7,0%
14	Altri costi operativi	(247)	n.s.	(77)	n.s.	(170)	219,3%
15	Totale costi operativi	(886)	n.s.	(682)	n.s.	(204)	29,8%
16	Margine operativo lordo	(886)	n.s.	(682)	n.s.	(204)	29,8%
17	Ammortamenti	(85)	n.s.	(276)	n.s.	191	-69,2%
18	Accantonamenti	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(85)	n.s.	(276)	n.s.	191	-69,2%
22	Margine operativo	(971)	n.s.	(958)	n.s.	(13)	1,3%

La struttura dei costi è sostanzialmente in linea con il passato esercizio, i costi operativi comprendono l'emolumento agli amministratori deliberato nell'ultima Assemblea dei Soci, le spese generali e le spese di rappresentanza non allocabili ad altri segmenti.

I costi operativi non monetari fanno invece riferimento all'ammortamento del magazzino di Trezzano sul Naviglio, sede delle operazioni logistiche del Gruppo e all'ammortamento dei marchi di proprietà. La riduzione rispetto all'esercizio precedente è dovuta sostanzialmente al venir meno della svalutazione operata al 31 dicembre 2006 del marchio Game Network precedentemente utilizzato per le attività dirette al pubblico svolte sul canale satellitare.

ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La società Capogruppo ha ricevuto a maggio 2006 un'ispezione da parte dell'Agenzia delle Entrate per la verifica delle imposte dirette e dell'IVA per l'anno fiscale 2002/2003. In data 12 ottobre 2007 è pervenuto il relativo avviso per le iscrizioni a ruolo, e tuttavia non si ritiene che tale verifica possa generare passività per eventuali imposte.

Non vi sono altre attività o passività potenziali al 31 dicembre 2007.

RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

Secondo quanto previsto delle Comunicazioni CONSOB DAC/RM/97001574 del 20 febbraio 1997 e DAC/98015375 del 27 febbraio 1998, si precisa che i rapporti della società Digital Bros S.p.A. con le proprie controllate dirette nonché con le società correlate e non controllate con le quali sono stati intrattenuti rapporti, sia di natura commerciale che finanziaria, sono stati regolati secondo le normali condizioni di mercato e non si possono qualificare né come atipiche né come inusuali.

Società partecipate non consolidate

I dati di sintesi al 31 dicembre 2007, della società D3DB S.r.l. controllata al 50% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	
Attivo	1.219
Patrimonio Netto	10
Passivo	(1.229)
Ricavi	0
Costi	(12)
Risultato d'esercizio	(12)

I dati di sintesi al 31 dicembre 2007 della società RCS DB Games S.p.A. partecipata al 49% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	
Attivo	1.535
Patrimonio Netto	(918)
Passivo	(617)
Ricavi	55
Costi	(637)
Risultato d'esercizio	(582)

Società controllate

Le operazioni di natura commerciale e finanziaria regolate a condizioni di mercato tra le società del Gruppo al 31 dicembre 2007 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
505 Games S.r.l.	3.995	4.616	(282)	0	148	(2.014)
Game Media Networks S.r.l.	770	3.711	0	0	398	0
Game Service S.r.l.	399	2.148	0	0	3.448	0
Game Entertainment S.r.l.	2.433	0	0	(288)	1.130	(10)
Digital Bros France S.a.r.l.	0	400	0	0	0	0
505 Games Ltd.	0	1.086	0	0	0	0
Totale	7.597	11.961	(282)	(288)	5.124	(2.024)

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel corso del periodo in oggetto sono stati riconosciuti 94 migliaia di Euro.

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante.

L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

GESTIONE DEL RISCHIO FINANZIARIO

I principali strumenti finanziari utilizzati dalla società sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Mutui a lungo termine
- Contratti di locazione finanziaria

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative della società.

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

La società mantiene un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a lungo termine. L'attività svolta principalmente dalla società, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine, spesso dedicate al singolo investimento (a fronte dell'acquisto del magazzino di proprietà della società è stato stipulato un contratto di locazione finanziaria a tasso variabile successivamente trasformato in tasso fisso attraverso uno strumento di copertura del tasso di interesse, Interest Rate Swap).

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari.

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari dalla società sono:

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

Rischio di tasso di interesse

L'esposizione degli strumenti finanziari della società alle variazioni dei tassi di interesse è marginale per quanto riguarda gli strumenti finanziari a medio e lungo termine che sono stati stipulati a tasso fisso oppure resi a tasso fisso con opportuni contratti derivati.

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto la società non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse. Tali rischi sono mitigati da:

- un numero elevato di rapporti bancari e/o finanziari che permette di negoziare in maniera competitiva gli spread rispetto ai tassi di interesse;
- la disponibilità di linee di credito a breve termine interfluibili tra loro che permette di indebitarsi nella più economica forma di finanziamento, in particolare la società può vantare linee di credito (castelletti fideiussori) che presentano condizioni di minor volatilità rispetto alle variazioni di tasso di interesse;
- il livello di indebitamento a breve termine che varia in base alla stagionalità del mercato dei videogiochi;
- l'implementazione di una procedura di cash flowing a breve termine che monitora costantemente l'andamento dell'indebitamento a breve termine e permette di porre in essere eventuali azioni correttive con anticipo in presenza di attese di rialzo dei tassi di interesse.

Rischio di liquidità

Le attività della società non presentano rischi di liquidità accentuati. Solitamente per affrontare la stagionalità che tradizionalmente caratterizza le attività operative, che si manifesta in un innalzamento dell'indebitamento nei mesi autunnali, concorda con gli istituti bancari e con le società finanziarie linee di credito commerciali stagionali, cosiddette autoliquidanti, sulla base delle proprie esigenze determinate in base agli obiettivi previsionali.

Rischi di tasso di cambio

La società non è particolarmente influenzata da variazioni nei tassi di cambio. Gli acquisti in valuta differenti dall'Euro sono marginali, quasi esclusivamente in Sterline inglesi. Le royalties pagate per l'acquisizione dei diritti di sfruttamento di licenze internazionali di videogiochi vengono effettuate in Yen giapponesi. I pagamenti sono anticipati, pertanto la società rileva anticipatamente i costi effettivi delle

royalty riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita.

Rischi di credito

Per i clienti italiani la società opera esclusivamente con clienti noti, nel caso di clienti per i quali non ha necessarie informazioni adotta una politica di vendita in contrassegno che permette di limitare i rischi di perdite su credito a valori marginali.

Per effetto del fatto che la società opera principalmente sul mercato italiano della distribuzione che presenta un elevato grado di frammentazione, non sussistono particolari rischi derivanti da concentrazioni di rischi su singoli debitori.

La definizione degli affidamenti da assegnare ai clienti avviene da parte di un Comitato fidi in cui sono presenti l'Amministrazione Delegata, la Direzione Commerciale, la Direzione Finanziaria e il Responsabile della gestione del credito. Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato giornalmente antecedentemente alle spedizioni da effettuare da parte del Responsabile del Credito. La società ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che assicura i clienti che il Comitato fidi reputa meno solvibili e/o che presentano livelli di fido compresi tra 250 e 1.500 migliaia di Euro. Tale assicurazione non permette di eliminare totalmente il rischio di credito sui clienti coperti, ma limita considerevolmente le potenziali perdite.

Per i clienti internazionali, invece è stata stipulata una polizza di assicurazione crediti con la sola eccezione del distributore spagnolo, che presenta attività limitata, e per i clienti della grande distribuzione francesi, che la Capogruppo non reputa che presentino rischiosità particolarmente accentuate.

ALTRE INFORMAZIONI

Dipendenti

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 dicembre 2007 comparato con i dati al 30 giugno 2007 è il seguente:

Tipologia	31 dicembre 2007	30 giugno 2007	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	96	84	12
Operai e Apprendisti	10	10	0
Totale dipendenti	114	102	12

DICHIARAZIONE DIRIGENTE PREPOSTO

Dichiarazione ai sensi dell'art. 81-ter del Regolamenti Emittenti CONSOB n. 11971 del 14 maggio 1999 e successive modifiche e integrazioni.

1. 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 della società Digital Bros S.p.A., attestano, tenuto conto di quanto previsto dall'art. 154-bis comma 3 e 4 del decreto Legislativo 24 febbraio 1998, n. 58:
 - l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche del Gruppo;
 - l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la redazione della relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2007.

2. Al riguardo si segnala che non sono emersi aspetti di rilievo.

3. Si attesta, inoltre che la relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2007:
 - a) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - b) è redatta in conformità ai Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS emessi dall'International Accounting Standard Board (IASB) in essere al 31 dicembre 2007 e omologati dall'Unione Europea, a quanto consta è idonea a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria della società Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento.

Firmato

Il Presidente del
Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Firmato

Il dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe