



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 31 dicembre 2007**

(2° Trimestre 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 del secondo trimestre al 31 dicembre 2007	15
Analisi andamento economico semestrale al 31 dicembre 2007	18
Evoluzione prevedibile della gestione	20
Prospetti contabili:	
Stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2007	22
Conto economico trimestrale consolidato al 31 dicembre 2007	23
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2007	24
Rendiconto finanziario consolidato	25
Variazioni del patrimonio netto consolidato	27
Informativa di segmento	28
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007	29
Conto economico trimestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007	30
Conto economico semestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2007	31
Note di commento:	
Principi e metodi contabili	32
Criteri di valutazione	36
Valutazioni discrezionali	48
Criteri di consolidamento	50
Analisi dello stato patrimoniale	51
Ricavi per area geografica	62
Andamento dei segmenti di attività	63
Eventi successivi alla chiusura del periodo	80
Attività e passività potenziali	80
Rapporti ed operazioni con parti correlate	81
Dichiarazione dirigente preposto	83

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 (in precedenza 505 Game Street) 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.

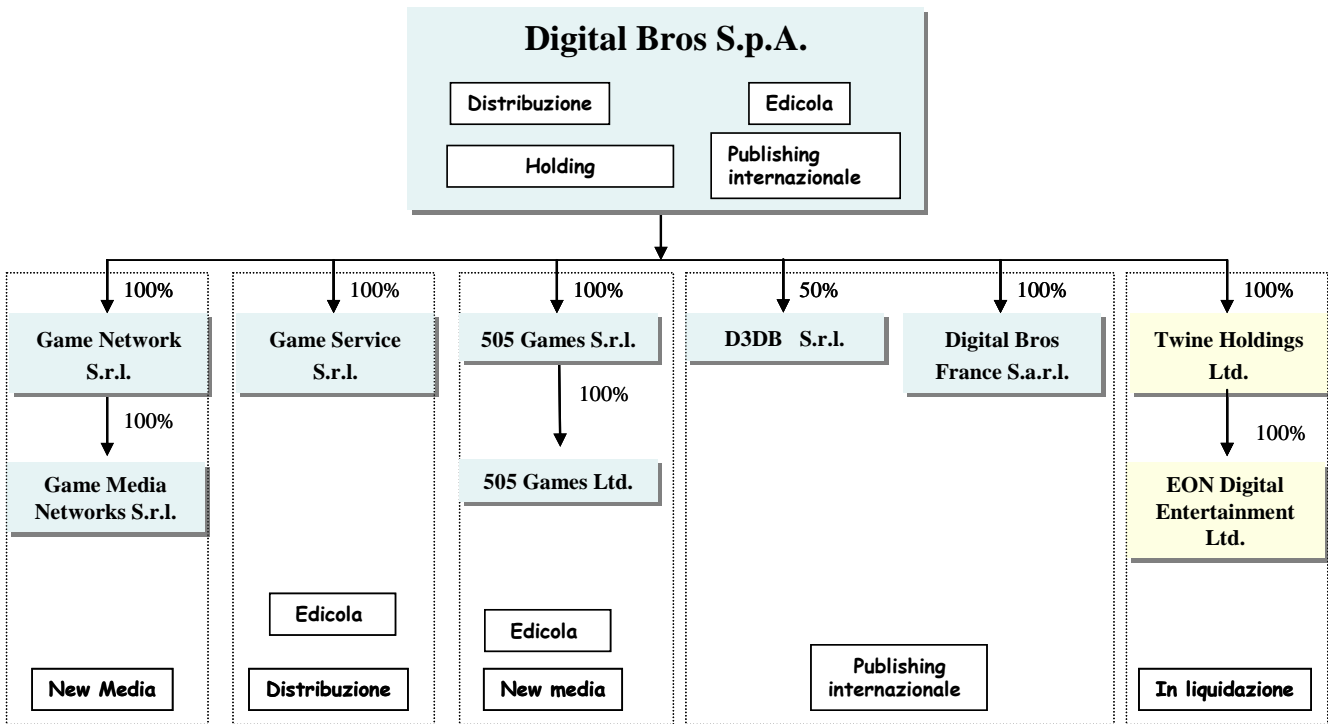
Rispettivamente a maggio 2007 ed a luglio 2007 sono state costituite le società Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito e Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia. Le due nuove società sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e media relations nei rispettivi paesi per il 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..

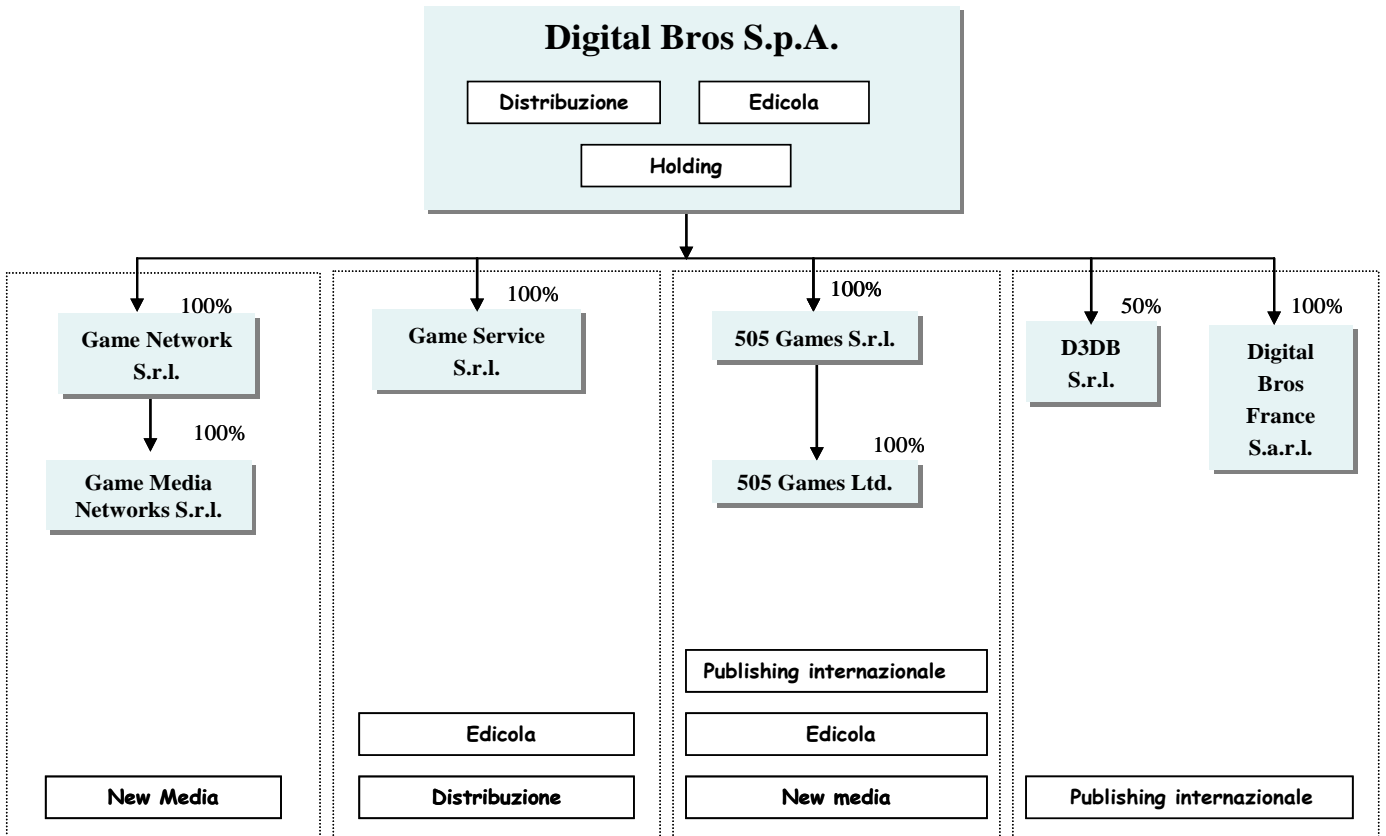
Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare la gestione degli investimenti immobiliari, dei marchi societari nonché la gestione finanziaria del Gruppo.

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società operano, nel primo trimestre 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.

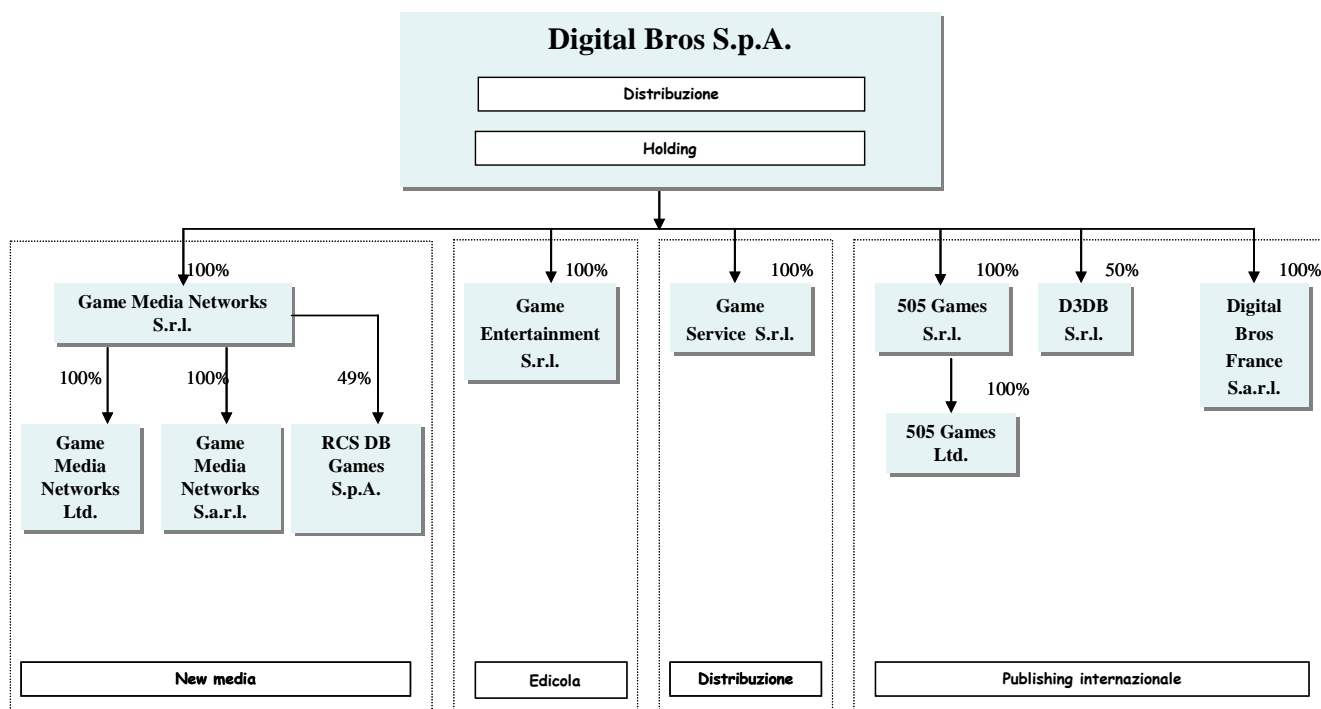
I trimestre esercizio 2006/2007:



II trimestre esercizio 2006/2007:



I e II trimestre 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 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 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 dei videogiochi ha conseguito una crescita continua delle sue dimensioni. Oggi si stima che il mercato presenta dimensioni superiori al mercato del cinema, essendo divenuto così uno dei principali elementi 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 sono: 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 marketing 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 marketing 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 cliente 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 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 periodo diverso dal tradizionale che creano picchi di vendite in momenti differenti dell'anno.

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 la rimanenza 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 AL 31 DICEMBRE 2007

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

	Migliaia di Euro	II trimestre 2007		II trimestre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	75.337	112,4%	66.320	109,6%	9.017	13,6%
2	Rettifiche ricavi	(8.337)	-12,4%	(5.806)	-9,6%	(2.531)	43,6%
3	Totale ricavi netti	67.000	100,0%	60.514	100,0%	6.486	10,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(46.583)	-69,5%	(46.427)	-76,7%	(156)	0,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(17)	0,0%	(361)	-0,6%	344	-95,3%
6	Royalty	(2.059)	-3,1%	(1.905)	-3,1%	(154)	8,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.380)	-2,1%	2.539	4,2%	(3.919)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(50.039)	-74,7%	(46.154)	-76,3%	(3.885)	8,4%
9	Utile lordo (3+8)	16.961	25,3%	14.360	23,7%	2.601	18,1%
10	Altri ricavi	3	0,0%	10	0,0%	(7)	-70,0%
11	Costi per servizi	(5.319)	-7,9%	(3.302)	-5,5%	(2.017)	61,1%
12	Affitti e locazioni	(102)	-0,2%	(94)	-0,2%	(8)	8,5%
13	Costi del personale	(3.171)	-4,7%	(2.830)	-4,7%	(341)	12,0%
14	Altri costi operativi	(849)	-1,3%	(883)	-1,5%	34	-3,9%
15	Totale costi operativi	(9.441)	-14,1%	(7.109)	-11,7%	(2.332)	32,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.523	11,2%	7.261	12,0%	262	3,6%
17	Ammortamenti	(144)	-0,2%	(448)	-0,7%	304	-67,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(514)	-0,8%	(97)	-0,2%	(417)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(658)	-1,0%	(545)	-0,9%	(113)	20,7%
22	Margine operativo (16+21)	6.865	10,2%	6.716	11,1%	149	2,2%
23	Interessi attivi	26	0,0%	4	0,0%	22	n.s.
24	Interessi passivi	(1.086)	-1,6%	(705)	-1,2%	(381)	54,0%
25	Totale interessi netti	(1.060)	-1,6%	(701)	-1,2%	(359)	51,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.805	8,7%	6.015	9,9%	(210)	-3,5%
27	Imposte correnti	(2.379)	-3,6%	(2.309)	-3,8%	(70)	3,0%
28	Imposte differite	(58)	-0,1%	0	0,0%	(58)	-100,0%
29	Totale imposte	(2.437)	-3,6%	(2.309)	-3,8%	(128)	5,5%
30	Utile netto (26+29)	3.368	5,0%	3.706	6,1%	(338)	-9,1%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,24		0,26		(0,02)	-9,4%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,24		0,26		(0,02)	-9,4%

Il Gruppo ha realizzato nel secondo trimestre dell'esercizio ricavi lordi pari a 75.337 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 67.000 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 9.017 migliaia di Euro e di 6.486 migliaia di Euro. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività nel secondo trimestre dell'esercizio 2007-2008 comparata con il medesimo trimestre dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2007	2006	Variazioni		2007	2006	Variazioni	
Distribuzione	57.583	60.640	(3.057)	-5,0%	51.799	55.753	(3.954)	-7,1%
Edicola	340	1.010	(670)	n.s.	314	1.010	(696)	n.s.
New media	110	72	38	52,8%	110	72	38	52,8%
Publishing Internazionale	17.304	4.598	12.706	276,3%	14.777	3.679	11.098	301,7%
Totale ricavi lordi	75.337	66.320	9.017	13,6%	67.000	60.514	6.486	10,7%

Il secondo trimestre 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: PES 2008, videogioco di simulazione calcistica edito a livello internazionale dalla Konami International.

La crescita del fatturato del secondo trimestre è frutto della continua espansione nelle attività di Publishing Internazionale, passate da 4.598 migliaia di Euro del precedente esercizio a 17.304 migliaia di Euro nel presente esercizio.

Il costo del venduto presenta un decremento percentuale sul fatturato, passando dal 76,3% al 74,7%, e consente di raggiungere un utile lordo del trimestre pari a 16.961 migliaia di Euro, con un incremento di 2.601 migliaia di Euro rispetto ai 14.360 migliaia di Euro registrati nel precedente esercizio.

I costi operativi si incrementano di 2.332 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 32,8%, 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 3.302 migliaia di Euro a 5.319 migliaia di Euro, con un incremento pari a 2.017 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi anche 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 341 migliaia di Euro per effetto del continuo processo di crescita del numero di impiegati nel segmento New Media e Publishing Internazionale.

I costi operativi non monetari pari a 658 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 7.261 migliaia di Euro a 7.523 migliaia di Euro, con un incremento pari a 262 migliaia di Euro. Come conseguenza anche la crescita del margine operativo presenta delle variazioni percentuali in linea rispetto all'esercizio precedente pari a 149 migliaia di Euro.

Si segnala che così come riportato nell'apposita sezione criteri di valutazione a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio 2006-2007, Il Gruppo ha adottato un nuovo criterio di valutazione delle royalty. Applicando il criterio di valutazione attualmente utilizzato, il margine operativo al 31 dicembre 2007 risulterebbe pari a 6.415 migliaia di Euro, con un incremento percentuale nel trimestre del 7%, con un effetto dovuto al nuovo criterio di valutazione delle royalty pari a 620 migliaia di Euro.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base presentano una riduzione rispetto allo stesso trimestre dell'esercizio precedente pari a 0,02 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.

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 H1		31 dicembre 2006 H1		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%

Per l'analisi dei risultati economici del semestre al 31 dicembre 2007 confrontati con i risultati al 31 dicembre 2006 si rimanda ai capitoli Ricavi per area geografica e andamento dei segmenti di attività che seguono nella presente relazione.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il dato revisionale 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 revisionale 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 nel prossimo trimestre 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

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)	(786)	177	-22,5%
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)	(992)	149	-15,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	39.160	39.040	120	0,3%
11	Crediti commerciali	63.480	31.157	32.323	103,7%
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)	(2.566)	360	-14,0%
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.478	29.905	50,3%
	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)	n.s.
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 consolidato al 31 dicembre 2007 per il secondo trimestre dell'esercizio 2007/2008

	Migliaia di Euro	II trimestre 2007		II trimestre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	75.337	112,4%	66.320	109,6%	9.017	13,6%
2	Rettifiche ricavi	(8.337)	-12,4%	(5.806)	-9,6%	(2.531)	43,6%
3	Totale ricavi netti	67.000	100,0%	60.514	100,0%	6.486	10,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(46.583)	-69,5%	(46.427)	-76,7%	(156)	0,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(17)	0,0%	(361)	-0,6%	344	-95,3%
6	Royalty	(2.059)	-3,1%	(1.905)	-3,1%	(154)	8,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.380)	-2,1%	2.539	4,2%	(3.919)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(50.039)	-74,7%	(46.154)	-76,3%	(3.885)	8,4%
9	Utile lordo (3+8)	16.961	25,3%	14.360	23,7%	2.601	18,1%
10	Altri ricavi	3	0,0%	10	0,0%	(7)	-70,0%
11	Costi per servizi	(5.319)	-7,9%	(3.302)	-5,5%	(2.017)	61,1%
12	Affitti e locazioni	(102)	-0,2%	(94)	-0,2%	(8)	8,5%
13	Costi del personale	(3.171)	-4,7%	(2.830)	-4,7%	(341)	12,0%
14	Altri costi operativi	(849)	-1,3%	(883)	-1,5%	34	-3,9%
15	Totale costi operativi	(9.441)	-14,1%	(7.109)	-11,7%	(2.332)	32,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.523	11,2%	7.261	12,0%	262	3,6%
17	Ammortamenti	(144)	-0,2%	(448)	-0,7%	304	-67,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(514)	-0,8%	(97)	-0,2%	(417)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(658)	-1,0%	(545)	-0,9%	(113)	20,7%
22	Margine operativo (16+21)	6.865	10,2%	6.716	11,1%	149	2,2%
23	Interessi attivi	26	0,0%	4	0,0%	22	n.s.
24	Interessi passivi	(1.086)	-1,6%	(705)	-1,2%	(381)	54,0%
25	Totale interessi netti	(1.060)	-1,6%	(701)	-1,2%	(359)	51,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.805	8,7%	6.015	9,9%	(210)	-3,5%
27	Imposte correnti	(2.379)	-3,6%	(2.309)	-3,8%	(70)	3,0%
28	Imposte differite	(58)	-0,1%	0	0,0%	(58)	n.s.
29	Totale imposte	(2.437)	-3,6%	(2.309)	-3,8%	(128)	5,5%
30	Utile netto (26+29)	3.368	5,0%	3.706	6,1%	(338)	-9,1%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,24		0,26		(0,02)	-9,4%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,24		0,26		(0,02)	-9,4%

Gruppo Digital Bros
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2007

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2007 H1		31 dicembre 2006 H1		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	(177)	134
B. TOTALE	3.634	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	(360)	19
C. TOTALE	(29.905)	(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 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 di 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		3.823	(3.823)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.117)		(1.117)	(1.117)
Altre variazioni					2	2		(20)		(20)	(18)
Utile del periodo						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	467			0	467
Altre variazioni					14	14		12		12	26
Utile del periodo						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		3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie						0	(62)			0	(62)
Altre variazioni						0		(15)		(15)	(15)
Utile del periodo						0			3.492	3.492	3.492
Totale al 31 dicembre 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(266)	6.300	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

Digital Bros S.p.A.
Stato patrimoniale 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 al 31 dicembre 2007 per il secondo trimestre dell'esercizio 2007/2008

	Migliaia di Euro	II trimestre 2007		II trimestre 2006		Variazioni	
1	Ricavi lordi	55.644	108,9%	60.563	108,0%	(4.919)	-8,1%
2	Rettifiche ricavi	(4.545)	-8,9%	(4.510)	-8,0%	(35)	0,8%
3	Totale ricavi netti	51.099	100,0%	56.053	100,0%	(4.954)	-8,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(39.585)	-77,5%	(43.797)	-78,1%	4.212	-9,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(77)	-0,2%	(1.173)	-2,1%	1.096	-93,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(100)	-0,2%	935	1,7%	(1.035)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(39.762)	-77,8%	(44.035)	-78,6%	4.273	-9,7%
9	Utile lordo (3+8)	11.337	22,2%	12.018	21,4%	(681)	-5,7%
10	Altri ricavi	433	0,8%	1.722	3,1%	(1.289)	-74,9%
11	Costi per servizi	(3.066)	-6,0%	(4.099)	-7,3%	1.033	-25,2%
12	Affitti e locazioni	(75)	-0,1%	(82)	-0,1%	7	-8,5%
13	Costi del personale	(2.457)	-4,8%	(2.438)	-4,3%	(19)	0,8%
14	Altri costi operativi	(719)	-1,4%	(742)	-1,3%	23	-3,1%
15	Totale costi operativi	(6.317)	-12,4%	(7.361)	-13,1%	1.044	-14,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.453	10,7%	6.379	11,4%	(926)	-14,5%
17	Ammortamenti	(110)	-0,2%	(430)	-0,8%	320	-74,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(250)	-0,5%	(600)	-1,1%	350	-58,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(360)	-0,7%	(1.030)	-1,8%	670	-65,0%
22	Margine operativo (16+21)	5.093	10,0%	5.349	9,5%	(256)	-4,8%
23	Interessi attivi	23	0,0%	5	0,0%	18	n.s.
24	Interessi passivi	(879)	-1,7%	(704)	-1,3%	(175)	24,9%
25	Totale interessi netti	(856)	-1,7%	(699)	-1,2%	(157)	22,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	4.237	8,3%	4.650	8,3%	(413)	-8,9%
27	Imposte correnti	(1.457)	-2,9%	(1.693)	-3,0%	236	-13,9%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(1.457)	-2,9%	(1.693)	-3,0%	236	-13,9%
30	Utile netto (26+29)	2.780	5,4%	2.957	5,3%	(177)	-6,0%

Digital Bros S.p.A.
Conto economico semestrale 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%	(171)	-0,2%	27	-15,8%
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%	(10.520)	-15,1%	625	-5,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.566	6,8%	7.216	10,3%	(2.650)	-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%	(600)	-0,9%	350	-58,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(478)	-0,7%	(1.143)	-1,6%	665	-58,2%
22	Margine operativo (16+21)	4.088	6,1%	6.073	8,7%	(1.985)	-32,7%
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%	4.936	7,1%	(2.320)	-47,0%
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%	3.136	4,5%	(1.977)	-63,0%

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La presente relazione trimestrale consolidata del Gruppo Digital Bros S.p.A. per il secondo trimestre dell'esercizio 2007-2008, è stata approvata con delibera del consiglio di amministrazione tenutosi in data 7 febbraio 2007. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia. 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 82 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.

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 secondo trimestre 2007/2008, confrontato con il conto economico del medesimo periodo dell'esercizio precedente;

- 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 secondo trimestre 2007/2008, confrontato con il conto economico del medesimo periodo dell'esercizio precedente;
- 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;

Nella prima colonna del prospetto dello stato patrimoniale e del prospetto di stato patrimoniale per segmenti 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 dalle 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 variazioni 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 del relazione trimestrale consolidata al 31 dicembre 2007 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data. La relazione trimestrale consolidata è stato redatta in base al principio del costo storico con la sola eccezione della valutazione degli strumenti finanziari derivati e delle attività finanziarie disponibili per la vendita che sono iscritti al valore equo (*fair value*).

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 trimestrale consolidata al 31 dicembre 2007, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2007.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

Le migliorie su beni di terzi sono classificate tra le immobilizzazioni materiali coerentemente con la natura del costo sostenuto. Il periodo di ammortamento è pari al minore tra la vita utile residua del bene e il contratto di locazione.

Gli ammortamenti sono calcolati in base ad un criterio a quote costanti sulla vita utile stimata delle attività, come segue:

Fabbricati	3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	20%-25%

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

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

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

Investimenti immobiliari

Gli immobili ed i fabbricati posseduti per l'apprezzamento del capitale investito sono esposti al costo storico e non vengono ammortizzati. Vengono svalutati qualora il loro valore di mercato sia inferiore al costo iscritto a bilancio.

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi 10%
- Licenze 20%

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

Avviamento

Nel caso di acquisizione di aziende, le attività, le passività e le passività potenziali acquisite e identificabili sono rilevate al loro valore corrente (*fair value*) alla data di acquisizione. La differenza positiva tra il costo d'acquisto e la quota di interessenza del Gruppo nel valore corrente di tali attività e

passività è classificata come avviamento ed è iscritta in bilancio come attività immateriale. L'eventuale differenza negativa ("avviamento negativo") è invece rilevata a conto economico al momento dell'acquisizione.

L'avviamento non è ammortizzato, ma viene sottoposto annualmente, o più frequentemente se specifici eventi o modificate circostanze indicano la possibilità di aver subito una perdita di valore, a verifiche per identificare eventuali riduzioni di valore, secondo quanto previsto dallo IAS 36 Riduzione di valore delle attività. Successivamente alla rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo netto delle eventuali perdite di valore accumulate.

Al momento della cessione di una parte o dell'intera azienda precedentemente acquisita e dalla cui acquisizione era emerso un avviamento, nella determinazione della plusvalenza o della minusvalenza da cessione si tiene conto del corrispondente valore residuo dell'avviamento.

In sede di prima adozione degli IFRS, il Gruppo ha scelto di non applicare l'IFRS 3 - Aggregazioni di imprese in modo retroattivo alle acquisizioni di aziende avvenute antecedentemente il 1° luglio 2004; di conseguenza, l'avviamento generato su acquisizioni antecedenti la data di transizione agli IFRS è stato mantenuto al precedente valore determinato secondo i principi contabili italiani, previa verifica e rilevazione di eventuali perdite di valore.

Perdita di valore delle attività

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

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un'eventuale perdita di valore, viene stimato il valore recuperabile dell'attività per determinare l'entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi finanziari cui il bene appartiene.

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

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per

riduzione di valore. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Benefici ai dipendenti

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

A partire dal 1° gennaio 2007 la Legge Finanziaria ed i relativi decreti attuativi hanno introdotto modifiche rilevanti nella disciplina del TFR, tra cui la scelta del lavoratore in merito alla destinazione del proprio TFR maturando (ai fondi di previdenza complementare oppure al "Fondo di Tesoreria" gestito dall'INPS). Ne deriva, pertanto, che l'obbligazione nei confronti dell'INPS, così come le contribuzioni alle forme pensionistiche complementari, assumono la natura di piani a contribuzione definita, mentre le quote iscritte al Fondo TFR mantengono, ai sensi dello IAS 19, la natura di piani a prestazioni definite. Le modifiche legislative intervenute hanno, inoltre, comportato una rideterminazione delle assunzioni attuariali e dei conseguenti calcoli utilizzati per la determinazione del TFR.

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

I crediti sono esposti al presumibile valore di realizzo. L'adeguamento del valore nominale dei crediti al valore presunto di realizzo è ottenuto mediante apposito fondo svalutazione crediti, costituito tenendo in considerazione la situazione specifica dei singoli debitori.

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede una parte significativa dei propri crediti commerciali attraverso contratti stipulati con

diverse società di factoring per cessioni pro-soluto e pro-solvendo. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implicino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati contrattualmente ceduti. Una passività finanziaria di importo pari alle cessioni anticipate finanziariamente è pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve termine. Gli utili e le perdite relativi a tali cessioni sono rilevati solo quando le attività stesse sono rimosse dallo stato patrimoniale consolidato.

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione comprensivi dei costi accessori alle singole transazioni.

Successivamente alla prima rilevazione, gli strumenti finanziari disponibili per la vendita e quelli di negoziazione sono valutati al valore corrente. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il valore corrente degli strumenti finanziari disponibili per la vendita è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali ad esempio l'analisi dei flussi di cassa attualizzati, effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

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

Le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono valutate al valore corrente, secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting, applicabili al fair value hedge: gli utili e le perdite derivanti dalle successive valutazioni al valore corrente, dovute a variazioni dei tassi d'interesse e/o tassi di cambio su valute, sono rilevate a conto economico e sono compensate dalla porzione efficace della perdita o dell'utile derivante dalle successive valutazioni al valore corrente dello strumento coperto.

Strumenti finanziari derivati

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

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

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

Fair value hedge – Se uno strumento finanziario derivato è designato come di copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico.

L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.

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

sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico.

Azioni proprie

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

Ricavi

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

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

La voce ricavi lordi è rappresentata al lordo di sconti, abbuoni, resi e altre componenti stimate in percentuale rispetto ai ricavi. La voce rettifiche ricavi è composta dai costi variabili in funzione dei ricavi insieme alla stima di potenziali resi da clienti, contrattuali e non contrattuali.

Costi

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

Costo del venduto

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

La voce variazione delle rimanenze comprende la variazione lorda nella consistenza delle rimanenze a fine periodo al netto di eventuali accantonamenti e/o utilizzi del fondo obsolescenza magazzino nonché

al netto di eventuali svalutazioni dirette degli articoli in rimanenza.

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

Nel caso di un utilizzo completo delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo è consistente con gli anni precedenti e prevede la determinazione del grado di utilizzo moltiplicando la royalty unitaria per le quantità vendute nel periodo. Nel caso in cui sussista un utilizzo parziale delle anticipazioni per royalty, è stato modificato il metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty pagate per lo sfruttamento internazionale delle licenze dei videogiochi rispetto agli esercizi precedenti. Negli esercizi precedenti il calcolo veniva svolto analiticamente per singola licenza e si basava sulle seguenti formule:

- fase 1 - determinazione della royalty effettiva:
totale royalty pagate/(quantità vendute + quantità forecast)
- fase 2 - determinazione del grado di utilizzo:
quantità vendute*royalty effettiva, calcolata in fase 1.

A partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2007, il grado di utilizzo è stato suddiviso tra utilizzo e svalutazione e viene effettuato analiticamente per singola licenza con la seguente formula:

totale anticipazioni-(quantità forecast*royalty unitaria).

L'utilizzo è determinato da:

quantità vendute*royalty unitaria;

mentre la svalutazione è determinata da:

(totale quantità contrattuali – quantità vendute - quantità forecast) *royalty unitaria.

Interessi attivi e passivi

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

Imposte correnti

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

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

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la Capogruppo 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.

Imposte differite

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

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

Le attività e le passività per imposte anticipate sono classificate tra le attività e le passività non correnti.

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

Come richiesto dallo IAS 8 (Principi contabili, cambiamenti nelle stime contabili ed errori) vengono qui di seguito indicati e brevemente illustrati gli IFRS in vigore a partire dal 1° luglio 2006.

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 CONTIBILI SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio d'esercizio nonché delle relative note in applicazione degli IFRS 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.

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	Immobilî 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)	(786)	177	-22,5%
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)	(992)	149	-15,0%
	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)	(2.566)	360	-14,0%
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.478	29.905	50,3%
	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)	n.s.
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 dinamiche stagionali caratteristiche. Tali dinamiche hanno 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:

	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	109,4%
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)	(936)	327	-34,9%
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)	(1.138)	295	-25,9%
	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)	(2.134)	(72)	3,4%
	Totale capitale circolante netto	89.383	70.618	18.765	26,6%
	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 291 migliaia di Euro composti principalmente per circa 90 migliaia di Euro in investimenti nel sistema gestionale, 37 migliaia di Euro nell'acquisto di macchine elettroniche di office automation e per 164 migliaia di Euro in altre immobilizzazioni.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 31 dicembre 2006 di 18.765 migliaia di Euro, pari al 31,5%, per effetto principalmente di un incremento dei crediti commerciali per 5.747 migliaia di Euro, un incremento delle rimanenze per 9.102 migliaia di Euro ed un incremento delle altre attività correnti per 2.309 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 del 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 1.500 migliaia di Euro.

L'incremento dei crediti commerciali rispetto al 31 dicembre 2006 è legato alla crescita dei crediti commerciali per 6.321 migliaia di Euro e ai crediti per licenze d'uso per 3.955 migliaia di Euro soprattutto nel segmento del Publishing Internazionale.

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 CEE	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

L'incremento delle altre attività correnti pari 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 4.857 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 circa 5.000 migliaia di Euro tra cui anticipi per Cooking Mama 2 per un controvalore di circa 3.000 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)
17	Altre passività correnti	(2.206)	(2.566)	(2.134)	(72)
	Totale capitale circolante netto	89.383	59.478	70.618	18.765

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto sono riportate in allegato alla relazione trimestrale nel prospetto movimenti di patrimonio netto consolidato. In sintesi possono così riassumersi:

	Migliaia di Euro	30 dicembre 2007	30 giugno 2007	Variazioni	
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%

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

In linea con la crescita del capitale circolante netto pari a 29.905 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 5.000 migliaia di Euro, tra cui solo per la prossima uscita del videogioco Cooking Mama 2 sono stati anticipati circa 3.000 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 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:

- due finanziamenti della durata di 5 anni, stipulati nel corso del 2005 dalla Digital Bros S.p.A. rispettivamente con la Banca Intesa San Paolo e Unicredit Banca d'Impresa. Le somme mutate, al netto degli oneri accessori, sono state accreditate sui conti correnti ordinari delle due banche e la società si impegna a mantenere in essere tali conti correnti fino all'estinzione dei mutui. Il finanziamento rateale Intesa San Paolo è stato concesso in data 14 marzo 2005 e ha una durata di 24 mesi a decorrere dalla data di erogazione del mutuo. Il tasso di interesse è variabile e determinato in misura nominale annua dalla somma di una quota fissa pari al 2% e una quota variabile pari al tasso lettera Euribor a tre mesi. La periodicità delle rate è trimestrale e il pagamento dell'ultima rata è previsto per luglio 2007. Il finanziamento rateale Unicredit Banca

d'Impresa stipulato in data 15 giugno 2005 con scadenza 30 settembre 2010 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 dell'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 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, Buena Vista Games Inc., Sega, Square Enix e Capcom. La vendita dei prodotti avviene su tutti i 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;
- DTI (Distribuzione Trade Italia) invece distribuisce esclusivamente sul solo 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)	101	-27,2%
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 percentuale 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 275 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).

La tabella seguente riassume il peso percentuale dei ricavi suddivisi per tipologia di console:

	31 dicembre 2007	31 dicembre 2006	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	1,6%	7,7%	-79%
Sony Playstation 2	46,7%	65,5%	-29%
Sony Playstation 3	13,8%	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	2,8%	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	8,0%	8,1%	-2%
Nintendo DS	19,4%	7,4%	164%
Sony PSP	7,5%	9,4%	-19%
Altre console	0,1%	1,9%	-95%
Totale ricavi distribuzione console	100%	100%	

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 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 5.000 migliaia di Euro rispetto ai 3.600 migliaia di Euro del passato esercizio, con un incremento di 1.400 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 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 gestiti 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 hanno 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 nell'esercizio e sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e pubbliche relazioni 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	0,0%
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 trimestre appena concluso gli investimenti per portare a compimento il nuovo portale.

La concomitanza di tali elementi hanno 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. 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 10.069 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 a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio 2006/2007, Il Gruppo ha adottato un nuovo criterio di valutazione delle royalty, che avrebbe determinato un effetto sui margini reddituali del precedente esercizio pari a 620 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)	-100,0%
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%.

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)	-100,0%
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.

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.

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	(12)
Passivo	(1.231)
Ricavi	0
Costi	(12)
Risultato d'esercizio	(12)

I dati di sintesi al 30 giugno 2007 della società RCS DB Games S.p.A. partecipata al 49% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	
Attivo	1.514
Patrimonio Netto	(1.325)
Passivo	(189)
Ricavi	0
Costi	(175)
Risultato d'esercizio	(175)

Società controllate

Le operazioni di natura commerciale e finanziaria 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.

DICHIARAZIONE DIRIGENTE PREPOSTO

Dichiarazione ex art.154 bis comma 2 parte IV, titolo III, capo II, sezione V bis, del decreto Legislativo 24 febbraio 1998, n. 58: Testo Unico delle disposizioni in materia di intermediazione finanziaria, ai sensi degli articoli 8 e 21 della Legge 6 febbraio 1996, n. 52.

Il sottoscritto, Stefano Salbe, dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari, del Gruppo Digital Bros, attesta in conformità a quanto previsto dall'art. 154 bis comma 2, parte IV, titolo III, capo II, sezione V bis, del decreto Legislativo 24 febbraio 1998, n. 58 che, sulla base della propria conoscenza, la relazione trimestrale consolidata al 31 dicembre 2007 corrisponde alle risultanze documentali, ai libri e alle scritture contabili.

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante