



Digital Bros S.p.A.

**Relazione consolidata
al 31 dicembre 2006**

(1° Semestre Esercizio 2006/2007)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano

Partita IVA 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

Organi sociali	3
Struttura del gruppo e area di consolidamento	4
Prospetti contabili	8
Stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2006	8
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2006	9
Variazioni di patrimonio netto consolidato	10
Informativa di segmento (IAS 14)	11
Rendiconto finanziario semestrale consolidato al 31 dicembre 2006	12
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2006	14
Conto economico semestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2006	15
Note di commento ai risultati al 31 dicembre 2006	16
Principi e metodi contabili	16
Criteri di redazione	17
Criteri di valutazione	17
Criteri di consolidamento	26
Il mercato dei videogiochi	27
Stagionalità caratteristica del mercato	29
Eventi significativi del semestre	30
Analisi dell'andamento economico del semestre	31
Andamento dei segmenti di attività	34
Ricavi per area geografica	34
Segmenti di attività	35
Analisi dei principali aggregati patrimoniali	46
Patrimonio netto	56
Eventi successivi alla chiusura del periodo	57
Evoluzione prevedibile della gestione	57
Attività e passività potenziali	57
Rapporti e operazioni con parti correlate	58

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)
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

Comitato per il controllo interno

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Comitato per le remunerazioni

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Collegio Sindacale

Nicolino Cavalluzzo
Franco Gaslini
Paolo Villa
Enrico Muscato
Marcello Priori

Presidente
Sindaco Effettivo
Sindaco Effettivo
Sindaco Supplente
Sindaco Supplente

L'incarico del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale scadrà 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.

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

L'assemblea del 30 ottobre 2006 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 2009.

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

Il Gruppo è attivo nella distribuzione e vendita di videogiochi sul territorio italiano. Negli ultimi anni ha sviluppato una serie di attività che integrano l'offerta di videogiochi al fine di fornire un ampio spettro di prodotti di intrattenimento digitale, utilizzando tutti i mezzi di comunicazione. Tali attività sono gestite attraverso marchi distintivi per definire il segmento di attività.

Alle attività di localizzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio nazionale (segmento Distribuzione) sviluppate dal Gruppo da più di un decennio, recentemente si sono unite le attività di distribuzione di videogiochi a livello internazionale (segmento Publishing Internazionale), nonché le 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).

A seguito dell'elevata crescita registrata nell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006 dalle attività di distribuzione in edicola e della decisione del Gruppo di sviluppare quest'area di business in modo continuativo per il futuro, i costi e ricavi ad essa attinenti sono stati incorporati dal segmento Distribuzione ed è stato creato un segmento denominato Edicola.

A quanto sopra si aggiunge un segmento di attività denominato Holding per tutti i costi non direttamente imputabili ai segmenti operativi ma comunque necessari al coordinamento delle attività del Gruppo, ed alla necessaria implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere il processo di crescita delle attività nel loro insieme.

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

Distribuzione: il core business del Gruppo; consiste nella localizzazione di videogiochi acquistati da publisher internazionali e nella successiva distribuzione sul territorio italiano.

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. che è specializzata nell'attività di *rack jobbing*, la gestione in esclusiva di spazi espositivi dedicati a videogiochi in grandi catene della distribuzione organizzata.

Publishing Internazionale: consiste nell'acquisto dei diritti di sfruttamento di videogiochi dai cosiddetti *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, 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 da questo semestre, sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l. nonché dalle 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 in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica.

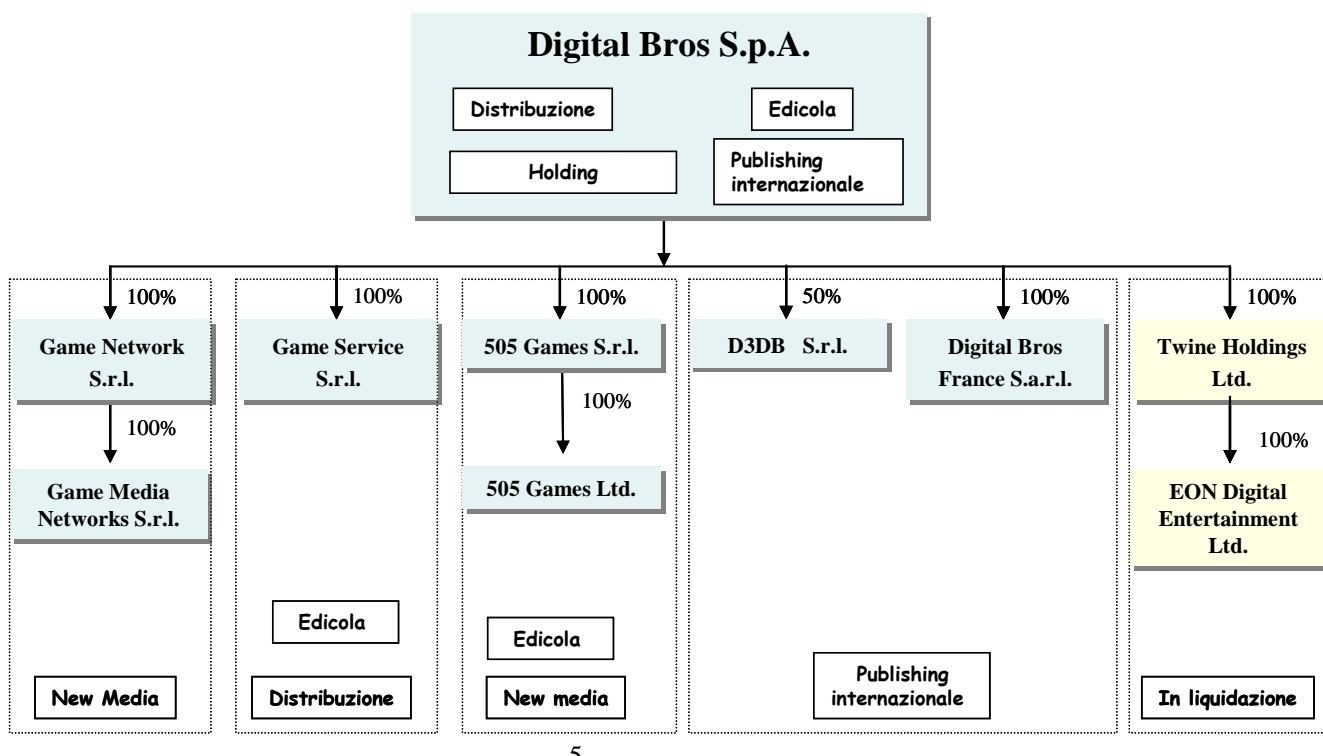
New Media: raggruppa tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. I contenuti di digital entertainment sono resi disponibili attraverso canali quali: la TV digitale, la telefonia mobile, l'e-commerce, il d-commerce e la IP TV e sono state svolte sino al 31 dicembre 2006 dalle società controllate Game Entertainment S.r.l. (in precedenza Game Network S.r.l.) e Game Media Networks S.r.l.. L'attività di online gaming, cioè lo sfruttamento di licenze internazionali di giochi online, sono state gestite dalla 505 Games S.r.l..

Edicola: consiste nella distribuzione in abbinamento editoriale di videogiochi e nella distribuzione di prodotti editoriali legati all'intrattenimento. Questa nuova attività è svolta per quanto attiene la vendita in abbinamento editoriale dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A. mentre la distribuzione di DVD è effettuata dalle controllate Game Service S.r.l. e 505 Games S.r.l.. A partire dalla distribuzione della collana giochi DVD game avvenuta nell'ultimo periodo del semestre, le attività di edicola sono state svolte dalla controllata Game Entertainment S.r.l..

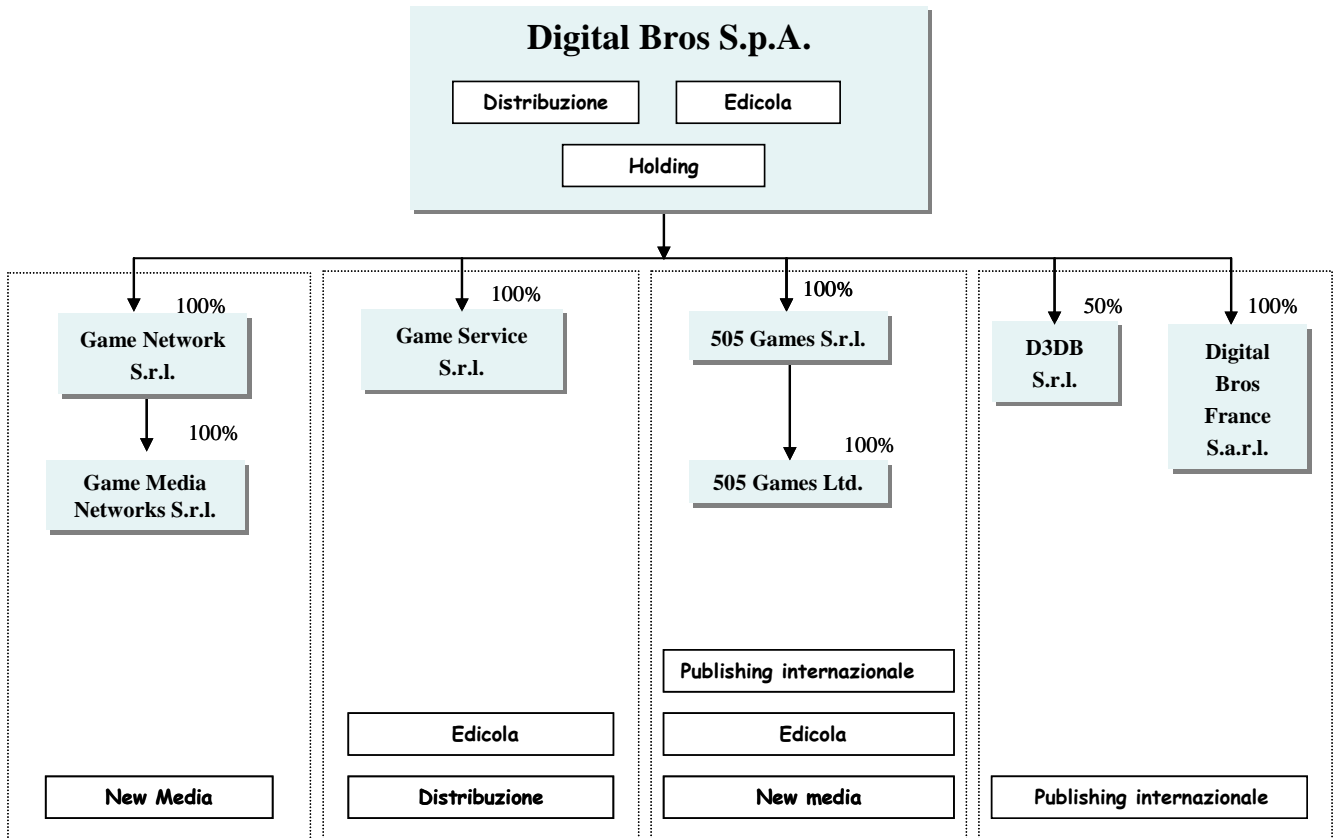
Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla capogruppo, in particolare la gestione degli investimenti immobiliari e dei marchi societari, nonché la gestione finanziaria del Gruppo. Le attività vengono svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A..

Di seguito viene riportata l'evoluzione dell'organigramma del Gruppo con l'evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società operano, nonché a seguito del completo riassetto, il nuovo organigramma del Gruppo con il quale si opererà a partire dal 1 gennaio 2007:

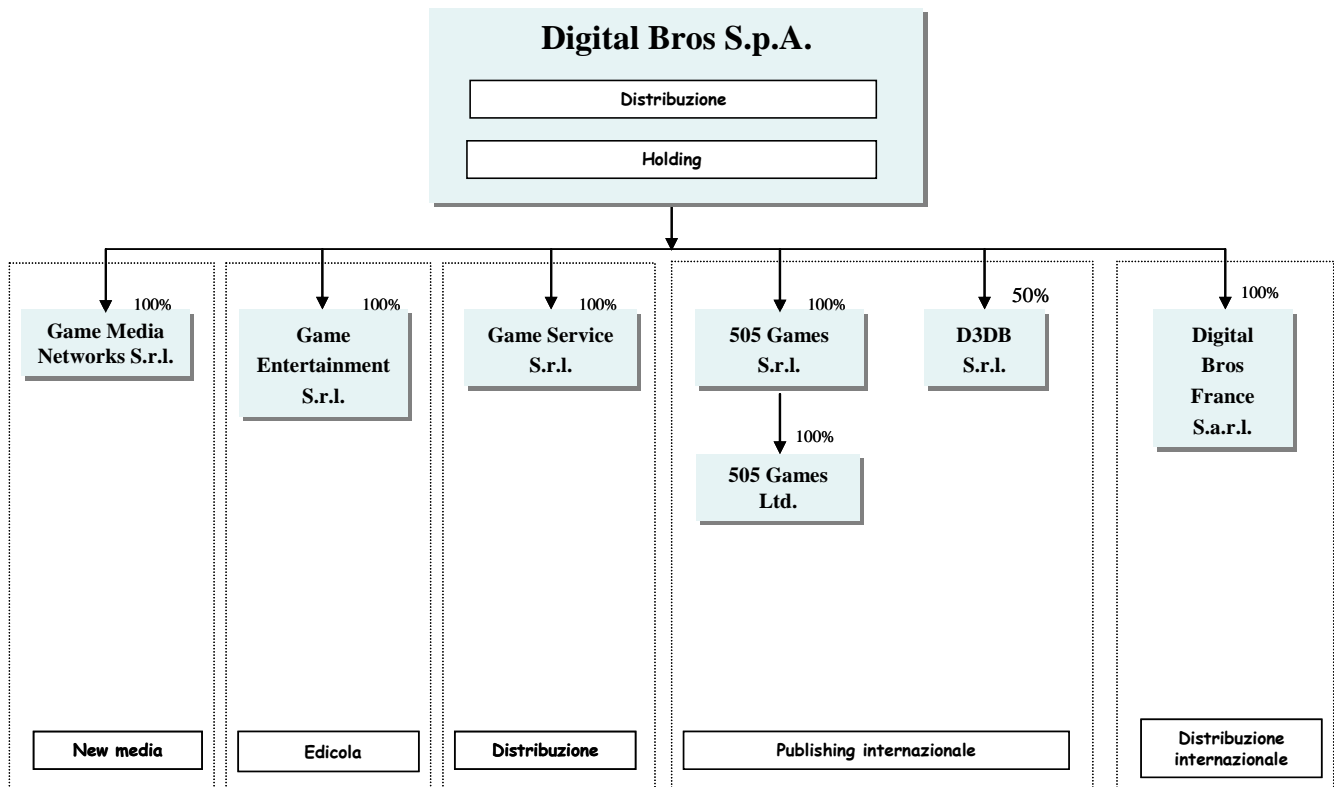
I trimestre esercizio 2006/2007:



II trimestre esercizio 2006/2007:



II semestre 2006/2007:



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.

Non esistono differenze nel perimetro di consolidamento rispetto all'esercizio appena concluso ad eccezione della conclusione della procedura di liquidazione delle controllate inglesi, Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd, le quali sono pertanto escluse dall'area di consolidamento.

Le due società controllate, Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd, hanno iniziato le attività di distribuzione di videogiochi sui territori locali ed internazionali, in seguito all'implementazione del sistema software gestionale e alla corretta funzionalità del sistema distributivo a partire rispettivamente dal 1 ottobre 2006 e dal 1 novembre 2006.

Per rendere più lineare la struttura del Gruppo, la controllata Game Entertainment S.r.l. ha rinunciato all'aumento di capitale nella Game Media Networks S.r.l. che invece è stato sottoscritto dalla holding Digital Bros S.p.A. che ora controlla direttamente il 100% la Game Media Networks S.r.l..

L'elenco delle società comprese nel perimetro di consolidamento 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

(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.

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.	Suite 366 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

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	30 giugno 2006	31 dicembre 2005
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	3.286	3.299	3.376
2	Investimenti immobiliari	455	455	455
3	Immobilizzazioni immateriali	450	684	596
4	Partecipazioni	5	5	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	53	53	1.350
6	Imposte anticipate	4.537	4.537	5.286
	Totale attività non correnti	8.786	9.033	11.063
	Passività non correnti			
7	Benefici verso dipendenti	(936)	(803)	(706)
8	Fondi non correnti	(202)	(155)	(116)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
	Totale passività non correnti	(1.138)	(958)	(822)
	Capitale circolante netto			
10	Rimanenze	30.058	26.450	23.657
11	Crediti commerciali	53.013	22.672	49.173
12	Crediti tributari	1.006	437	182
13	Altre attività correnti	5.892	995	1.201
14	Debiti verso fornitori	(14.548)	(5.413)	(8.460)
15	Debiti tributari	(2.669)	(1.158)	(4.024)
16	Fondi correnti	0	0	0
17	Altre passività correnti	(2.134)	(2.115)	(3.166)
	Totale capitale circolante netto	70.618	41.868	58.563
	Patrimonio netto			
18	Capitale sociale	5.644	5.644	5.644
19	Riserve	19.443	19.441	18.977
20	Azioni proprie	(671)	(671)	(115)
21	Utili (perdite) a nuovo	7.129	4.788	4.656
	Totale patrimonio netto	31.545	29.202	29.162
	Patrimonio netto di terzi	0	0	68
	Totale	46.721	20.741	39.574
22	Disponibilità liquide	5.371	3.994	3.757
23	Debiti verso banche a breve termine	(39.179)	(19.087)	(27.464)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(8.093)	(1.351)	(10.371)
	Posizione finanziaria netta corrente	(41.901)	(16.444)	(34.078)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(2.925)	(1.006)	(1.879)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(3.291)	(3.617)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.820)	(4.297)	(5.496)
	Totale posizione finanziaria netta	(46.721)	(20.741)	(39.574)

Gruppo Digital Bros
Conto economico semestrale consolidato al 31 dicembre 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 H1		31 dicembre 2005 H1		Variazioni	
1	Ricavi	81.684	108,6%	73.335	107,7%	8.349	11,4%
2	Rettifiche ricavi	(6.494)	-8,6%	(5.213)	-7,7%	(1.281)	24,6%
3	Totale ricavi	75.190	100,0%	68.122	100,0%	7.068	10,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(57.041)	-75,9%	(50.805)	-74,6%	(6.236)	12,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(667)	-0,9%	(148)	-0,2%	(519)	n.s.
6	Royalties	(2.629)	-3,5%	(2.144)	-3,1%	(485)	22,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.608	4,8%	1.468	2,2%	2.140	n.s.
8	Totale costo del venduto	(56.729)	-75,4%	(51.629)	-75,8%	(5.100)	9,9%
9	Utile lordo (3+8)	18.461	24,6%	16.493	24,2%	1.968	11,9%
10	Altri ricavi	11	0,0%	280	0,4%	(269)	-96,1%
11	Costi per servizi	(4.652)	-6,2%	(3.806)	-5,6%	(846)	22,2%
12	Affitti e locazioni	(196)	-0,3%	(216)	-0,3%	20	-9,4%
13	Costi del personale	(4.680)	-6,2%	(4.392)	-6,4%	(288)	6,6%
14	Altri costi operativi	(1.242)	-1,7%	(962)	-1,4%	(280)	29,2%
15	Totale costi operativi	(10.770)	-14,3%	(9.376)	-13,8%	(1.394)	14,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.702	10,2%	7.397	10,9%	305	4,1%
17	Ammortamenti	(570)	-0,8%	(303)	-0,4%	(267)	88,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(97)	-0,1%	(1.393)	-2,0%	1.296	-93,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(667)	-0,9%	(1.696)	-2,5%	1.029	-60,6%
22	Margine operativo (16+21)	7.035	9,4%	5.701	8,4%	1.334	23,4%
23	Interessi attivi	8	0,0%	8	0,0%	(0)	-2,5%
24	Interessi passivi	(1.149)	-1,5%	(1.095)	-1,6%	(53)	4,8%
25	Totale interessi netti	(1.141)	-1,5%	(1.087)	-1,6%	(53)	4,9%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.894	7,8%	4.614	6,8%	1.280	27,7%
27	Imposte correnti	(2.416)	-3,2%	(2.311)	-3,4%	(105)	4,5%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(2.416)	-3,2%	(2.311)	-3,4%	(105)	4,5%
30	Utile netto (26+29)	3.478	4,6%	2.303	3,4%	1.175	51,0%
31	(Utile) perdita netta di competenza di terzi	0	0,0%	(63)	-0,1%	63	n.s.
32	Risultato netto di competenza (30+31)	3.478	4,6%	2.240	3,3%	1.238	55,3%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,25		0,16		0,09	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,25		0,16		0,09	

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 2005	5.644	39.699	258	894	6	40.857	(268)	(22.728)	4.402	(18.326)	27.907
Destinazione utile d'esercizio			871			871		3.184	(4.055)	(871)	0
Coperture perdite a nuovo		(22.745)				(22.745)		22.745		22.745	0
Distribuzione dividendi						0		(1.127)		(1.127)	(1.127)
Acquisto azioni proprie						0	153			0	153
Altre variazioni					(6)	(6)		(5)		(5)	(11)
Utile del periodo						0			2.240	2.240	2.240
Totale al 31 dicembre 2005	5.644	16.954	1.129	894	0	18.977	(115)	2.069	2.587	4.656	29.162
Acquisto azioni proprie						0	(556)			0	(556)
Altre variazioni				473	(9)	464		(1.104)	732	(372)	92
Utile del periodo						0			504	504	504
Totale al 30 giugno 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

Gruppo Digital Bros

Informativa di segmento (Ias 14)

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi	74.130	1.593	250	5.711	0	81.684
2	Rettifiche ricavi	(5.575)	0	0	(919)	0	(6.494)
3	Totale ricavi	68.555	1.593	250	4.792	0	75.190
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(54.202)	(291)	(11)	(2.538)	0	(57.041)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(212)	(405)	(48)	0	(665)
6	Royalties	(588)	(370)	(58)	(1.611)	0	(2.628)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.075	0	0	1.530	0	3.605
8	Totale costo del venduto	(52.715)	(873)	(474)	(2.667)	0	(56.729)
9	Utile lordo (3+8)	15.840	720	(224)	2.125	0	18.461
10	Altri ricavi	9	0	0	2	0	11
11	Costi per servizi	(3.804)	(152)	(248)	(392)	(57)	(4.652)
12	Affitti e locazioni	(159)	(8)	(12)	(16)	(1)	(196)
13	Costi del personale	(3.324)	0	(141)	(667)	(548)	(4.680)
14	Altri costi operativi	(970)	(51)	(12)	(132)	(77)	(1.242)
15	Totale costi operativi	(8.257)	(212)	(413)	(1.207)	(682)	(10.770)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.592	508	(636)	920	(682)	7.702
17	Ammortamenti	(271)	(5)	(12)	(6)	(276)	(570)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(97)	0	0	0	0	(97)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(368)	(5)	(12)	(6)	(276)	(667)
22	Margine operativo (16+21)	7.224	503	(648)	914	(958)	7.035

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario semestrale consolidato al 31 dicembre 2006

(Migliaia di Euro)	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(20.741)	(21.700)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	3.478	2.240
Utile (perdita) netta di competenza di terzi	0	63
Ammortamenti delle immobilizzazioni immateriali	440	95
Ammortamenti delle immobilizzazioni materiali	130	208
Variazione netta degli altri fondi	46	45
Variazione netta del fondo TFR	134	80
SUBTOTALE B.	4.228	2.731
C. Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(3.608)	(1.468)
Crediti commerciali	(30.341)	(26.853)
Crediti tributari	(568)	417
Imposte anticipate correnti	0	0
Altre attività correnti	(4.896)	130
Debiti verso fornitori	9.134	4.277
Debiti tributari	1.511	2.636
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	18	1.054
SUBTOTALE C.	(28.750)	(19.807)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(216)	(78)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(106)	(105)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	0	365
SUBTOTALE D.	(323)	182
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
SUBTOTALE E.	0	0
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(1.117)	(1.127)
Variazione azioni proprie detenute	0	153
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(18)	(6)
SUBTOTALE F.	(1.135)	(980)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(25.980)	(17.874)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(46.721)	(39.574)

Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	1.377	(1.461)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(20.092)	(8.578)
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(6.742)	(7.116)
Flusso monetario del periodo a breve	(25.457)	(17.154)
Flusso monetario del periodo a medio	(522)	(720)
Flusso monetario del periodo	(25.980)	(17.874)

Digital Bros S.p.A.

Stato patrimoniale al 31 dicembre 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	30 giugno 2006	31 dicembre 2005
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	3.199	3.198	3.260
2	Investimenti immobiliari	455	455	455
3	Immobilizzazioni immateriali	409	659	569
4	Partecipazioni	1.355	1.255	263
5	Crediti ed altre attività non correnti	4	6	1.306
6	Imposte anticipate	2.536	2.751	3.722
	Totale attività non correnti	7.958	8.324	9.575
	Passività non correnti			
7	Benefici verso dipendenti	(866)	(793)	(698)
8	Fondi non correnti	(201)	(155)	(116)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
	Totale passività non correnti	(1.067)	(948)	(814)
	Capitale circolante netto			
10	Rimanenze	28.183	26.297	23.568
11	Crediti commerciali	50.809	24.368	49.434
12	Crediti tributari	726	51	68
13	Imposte anticipate correnti	0	0	0
14	Altre attività correnti	8.990	5.132	9.286
15	Debiti verso fornitori	(11.719)	(4.128)	(9.760)
16	Debiti tributari	(1.971)	(1.225)	(3.825)
17	Fondi correnti	(738)	(3.304)	(4.632)
18	Altre passività correnti	(3.278)	(5.943)	(5.598)
	Totale Capitale circolante netto	71.002	41.248	58.541
	Patrimonio netto			
19	Capitale sociale	5.644	5.644	5.644
20	Riserve	17.941	17.941	17.941
21	Azioni proprie	(671)	(671)	(115)
22	Utili (perdite) a nuovo	6.378	4.774	3.927
	Totale patrimonio netto	29.292	27.688	27.397
	Totale	48.601	20.936	39.905
23	Disponibilità liquide	3.490	3.798	3.426
24	Debiti verso banche a breve termine	(39.179)	(19.086)	(27.464)
25	Altre passività finanziarie a breve termine	(8.092)	(1.351)	(10.371)
	Posizione finanziaria netta corrente	(43.781)	(16.639)	(34.409)
26	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
27	Debiti verso banche non correnti	(2.925)	(1.006)	(1.879)
28	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(3.291)	(3.617)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.820)	(4.297)	(5.496)
	Totale posizione finanziaria netta	(48.601)	(20.936)	(39.905)

Digital Bros S.p.A.
Conto economico semestrale al 31 dicembre 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 H1		31 dicembre 2005 H1		Variazioni	
1	Ricavi	74.990	107,3%	74.076	107,5%	914	1,2%
2	Rettifiche ricavi	(5.109)	-7,3%	(5.163)	-7,5%	54	-1,0%
3	Totale ricavi	69.881	100,0%	68.913	100,0%	968	1,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(54.076)	-77,4%	(52.070)	-75,6%	(2.006)	3,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(148)	-0,2%	148	n.s.
6	Royalties	(1.781)	-2,5%	(2.137)	-3,1%	356	-16,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.886	2,7%	1.436	2,1%	450	31,3%
8	Totale costo del venduto	(53.971)	-77,2%	(52.919)	-76,8%	(1.052)	2,0%
9	Utile lordo (3+8)	15.910	22,8%	15.994	23,2%	(84)	-0,5%
10	Altri ricavi	1.826	2,6%	825	1,2%	1.001	n.s.
11	Costi per servizi	(5.281)	-7,6%	(3.503)	-5,1%	(1.778)	50,8%
12	Affitti e locazioni	(172)	-0,2%	(150)	-0,2%	(22)	14,7%
13	Costi del personale	(3.985)	-5,7%	(4.122)	-6,0%	137	-3,3%
14	Altri costi operativi	(1.083)	-1,5%	(925)	-1,3%	(158)	17,1%
15	Totale costi operativi	(10.521)	-15,1%	(8.700)	-12,6%	(1.821)	20,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.215	10,3%	8.119	11,8%	(904)	-11,1%
17	Ammortamenti	(543)	-0,7%	(215)	-0,3%	(328)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.015)	-1,4%	(2.514)	-3,6%	1.499	-59,6%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.558)	-2,2%	(2.729)	-4,0%	1.171	-42,9%
22	Margine operativo (16+21)	5.657	8,1%	5.390	7,8%	267	5,0%
23	Interessi attivi	8	0,0%	7	0,0%	1	14,3%
24	Interessi passivi	(1.145)	-1,6%	(1.063)	-1,5%	(82)	7,7%
25	Totale interessi netti	(1.137)	-1,6%	(1.056)	-1,5%	(81)	7,7%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	4.520	6,5%	4.334	6,3%	186	4,3%
27	Imposte correnti	(1.800)	-2,6%	(2.203)	-3,2%	403	-18,3%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(1.800)	-2,6%	(2.203)	-3,2%	403	-18,3%
30	Utile netto (26+29)	2.720	3,9%	2.131	3,1%	589	27,6%

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La presente relazione semestrale è stata redatta in conformità ai Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS emessi dall'International Accounting Standard Board (IASB). Tutti gli ammontari contenuti nella relazione sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2006 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2006 data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato insieme ai dati di stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2005 per raffrontare dati patrimoniali alla stessa data in linea con l'elevata stagionalità delle attività del gruppo;
- conto economico consolidato al 31 dicembre 2006, rappresentativo del primo semestre dell'esercizio sociale, confrontato con il conto economico consolidato al 31 dicembre 2005;
- variazioni del patrimonio netto consolidato del semestre in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2005 al 31 dicembre 2005 e dal 1 gennaio 2006 al 30 giugno 2006;
- informativa di segmento (IAS 14);
- rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del passato esercizio;
- dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nel passato esercizio;
- stato patrimoniale della Capogruppo Digital Bros S.p.A. confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2006, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio, ma anche al 31 dicembre 2005, per raffrontare dati patrimoniali in linea con l'elevata stagionalità delle attività del gruppo;
- conto economico della Capogruppo Digital Bros S.p.A. rappresentativo del primo semestre dell'esercizio sociale confrontato con il conto economico della capogruppo al 31 dicembre 2005.

Non si è ritenuto opportuno predisporre le note di commento ai dati della capogruppo in quanto si è ritenuto che i dati consolidati siano idonei a fornire una informativa completa.

CRITERI DI REDAZIONE

La relazione semestrale al 31 dicembre 2006, corrispondente al primo semestre dell'esercizio sociale, è stata preparata in conformità ai principi contabili internazionali IAS/IFRS ed è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art. 81 del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche.

Il contenuto della relazione semestrale è stato predisposto secondo quanto indicato nel principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai Bilanci Intermedi.

La società presenta uno schema di stato patrimoniale che espone separatamente attività e passività in ordine di liquidità per meglio rappresentare il normale ciclo operativo aziendale.

Il conto economico presenta un'analisi dei ricavi e costi per destinazione.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 dicembre 2006 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.

CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione semestrale al 31 dicembre 2006, corrispondente al secondo trimestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2006.

Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari sono iscritti al costo di acquisto o di produzione. Il valore dei beni non è stato oggetto di rivalutazioni recepite in precedenti esercizi.

I costi sostenuti successivamente all'acquisto sono capitalizzati solo se incrementano i benefici economici futuri insiti nel bene 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	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 il loro valore recuperabile 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 trattamento di fine rapporto (TFR) obbligatorio per le società italiane ai sensi della Legge 297/1982 è considerato un piano a benefici definiti e si basa tra l'altro sulla vita lavorativa dei dipendenti e sulla loro remunerazione percepita nel corso di un predeterminato periodo di impiego. Il TFR è stato rideterminato da attuari indipendenti utilizzando il metodo della proiezione unitaria del credito (*projected unit credit method*). I valori relativi all'incremento o al decremento del valore attuale dell'obbligazione per il trattamento di fine rapporto vengono classificati nei costi del personale.

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. 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 legalmente ceduti. Una passività finanziaria di importo pari alle cessioni anticipate finanziariamente è pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve. 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.

Gli utili e le perdite su attività finanziarie disponibili per la vendita sono rilevati direttamente nel patrimonio netto fino al momento in cui l'attività finanziaria è venduta o viene svalutata; in quel

momento gli utili o le perdite accumulate, incluse quelle precedentemente iscritte nel patrimonio netto, vengono incluse nel conto economico 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 sono iscritte in riduzione del patrimonio netto. Il costo originario delle azioni proprie ed i ricavi derivanti dalle eventuali vendite successive sono rilevati come movimenti di patrimonio netto.

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.

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

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione ai 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.

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

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 a magazzino.

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.

Imposte differite

Le imposte differite sono stanziare 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.

Uso di stime

La redazione delle situazioni infra annuali e delle relative note in applicazione degli IFRS richiede da parte della società la 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. I risultati a consuntivo potrebbero differire da tali stime. Le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, per obsolescenza di magazzino, ammortamenti, svalutazioni di attivo, benefici ai dipendenti, imposte, fondi di ristrutturazione, altri accantonamenti e fondi. Le stime e le assunzioni sono riviste periodicamente e gli effetti di ogni variazione sono riflessi immediatamente a conto economico.

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 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.

Dal momento in cui le società controllate sono interamente controllate dal Gruppo, direttamente o indirettamente, il patrimonio netto e del risultato sono integralmente di pertinenza del Gruppo.

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi nasce nella seconda metà degli anni Ottanta e da quel momento presenta un continuo processo di crescita. Attualmente, sulla base di dati di settore il mercato a livello europeo supera i 5 miliardi di Euro, mentre il mercato italiano supera i 400 milioni di Euro.

Le ragioni della crescita costante sono molteplici: la tecnologia sempre in miglioramento permette di creare videogiochi sempre più raffinati in termini di grafica, giocabilità e profondità dei contenuti; insieme all'aumento del numero dei giocatori; l'età media dei giocatori si sta costantemente innalzando in quanto chi inizia a giocare in età giovanile continua a giocare e di conseguenza il mercato produce giochi adatti ad un pubblico sempre più adulto. La stessa dinamica si adatta anche ad un pubblico femminile che negli ultimi anni sta sempre più avvicinandosi all'utilizzo del videogioco durante il tempo libero. Tutto ciò ha permesso al settore del gaming di arrivare a raggiungere a livello europeo il 34% del mercato totale dell'intrattenimento.

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 anno sono state lanciate sul mercato Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii e nel prossimo mese di marzo sarà lanciata sul mercato l'attesissima Sony Playstation 3. Si assiste così ad un andamento del mercato a cicli, legati all'andamento del mercato della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, sia i prezzi di vendita delle macchine sia quelli dei videogiochi sono elevati, le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita 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 solitamente al quinto anno di vita. Il ciclo di vita della macchina è di circa sette anni,

La catena del valore del settore è piuttosto articolata e comprende cinque figure principali spesso sovrapponibili 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, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi, sono quindi indispensabili per permettere al gioco di essere conosciuto 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, ma anche coloro i quali finanziano lo sviluppo ed implementano opportune politiche di marketing per massimizzare le vendite del videogioco.

Il produttore della console è la società che produce l'hardware attraverso il quale il videogioco viene fruito da parte del consumatore finale. Sony è il produttore delle console Sony Playstation2 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 delle console rappresenta nella catena del valore anche la figura che fisicamente produce il videogioco 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.

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 quasi un co-editore, implementando politiche di marketing locali e svolgendo attività di pubbliche relazioni specializzate. 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 all'incirca 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 per seguire i secondi.

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.

STAGIONALITA' 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) tradizionalmente rappresenta meno del 15% dei ricavi delle vendite dell'intero esercizio, con 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.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL SEMESTRE

I principali eventi del semestre sono stati:

- settembre 2006: il Gruppo Digital Bros ha siglato con l'editore californiano Crave Entertainment, un nuovo accordo per la distribuzione, in esclusiva per Europa, Sud Africa e Australia di otto nuovi videogiochi: Cartoon Network's Champ Lazio, Cartoon Network's Foster's Home, National Rifle Association Gun Club, Veggietables Larryboy, Dave Mirra BMX Racing, World Championship Poker3, World Championship Cards e Brunswick Bowling;
- ottobre 2006: in data 30 ottobre 2006 l'assemblea ordinaria della Digital Bros. S.p.A., ha deliberato:
 - di approvare il bilancio di esercizio al 30 giugno 2006 nonché la relazione sulla gestione;
 - di attribuire l'utile di esercizio di 3.068.437 Euro come segue:
 - i. distribuzione di un dividendo pari a Euro 0,08 per ciascuna azione ordinaria per un controvalore di 1.116.455 Euro;
 - ii. destinare la rimanenza a Utili a nuovo per un valore totale di 1.951.982 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 2007, 2008 e 2009;

- novembre 2006: Digital Bros S.p.A. ha siglato un accordo con il Gruppo RCS per la realizzazione di una joint venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint venture sarà 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.) ed avrà come oggetto la gestione e lo sviluppo di un portale on line di giochi multiplayer e single player;
- novembre 2006: la società Game Network S.r.l. ha cambiato ragione sociale in Game Entertainment S.r.l., nuovo marchio che il Gruppo utilizzerà per le attività di distribuzione in edicola;
- novembre 2006: Digital Bros S.p.A. ha lanciato la sesta serie del gioco di simulazione calcistica Pro Evolution Soccer 6, che nel periodo raggiunge vendite superiori a 550.000 unità e ricavi superiori a 22 milioni di Euro, confermandosi il prodotto più venduto nel mercato italiano dei videogiochi;
- dicembre 2006: Digital Bros S.p.A. lancia i primi DVD game, una nuova collana editoriale che sarà distribuita in edicola in Italia e Francia attraverso la Game Entertainment S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.);

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL SEMESTRE

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nel primo semestre dell'esercizio al 31 dicembre 2006 confrontati con i medesimi dati al 31 dicembre 2005.

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 H1		31 dicembre 2005 H1		Variazioni	
1	Ricavi	81.684	108,6%	73.335	107,7%	8.349	11,4%
2	Rettifiche ricavi	(6.494)	-8,6%	(5.213)	-7,7%	(1.281)	24,6%
3	Totale ricavi	75.190	100,0%	68.122	100,0%	7.068	10,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(57.041)	-75,9%	(50.805)	-74,6%	(6.236)	12,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(667)	-0,9%	(148)	-0,2%	(519)	n.s.
6	Royalties	(2.629)	-3,5%	(2.144)	-3,1%	(485)	22,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.608	4,8%	1.468	2,2%	2.140	n.s.
8	Totale costo del venduto	(56.729)	-75,4%	(51.629)	-75,8%	(5.100)	9,9%
9	Utile lordo (3+8)	18.461	24,6%	16.493	24,2%	1.968	11,9%
10	Altri ricavi	11	0,0%	280	0,4%	(269)	-96,1%
11	Costi per servizi	(4.652)	-6,2%	(3.806)	-5,6%	(846)	22,2%
12	Affitti e locazioni	(196)	-0,3%	(216)	-0,3%	20	-9,4%
13	Costi del personale	(4.680)	-6,2%	(4.392)	-6,4%	(288)	6,6%
14	Altri costi operativi	(1.242)	-1,7%	(962)	-1,4%	(281)	29,2%
15	Totale costi operativi	(10.770)	-14,3%	(9.376)	-13,8%	(1.394)	14,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.702	10,2%	7.397	10,9%	305	4,1%
17	Ammortamenti	(570)	-0,8%	(303)	-0,4%	(267)	88,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(97)	-0,1%	(1.393)	-2,0%	1.296	-93,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(667)	-0,9%	(1.696)	-2,5%	1.029	-60,6%
22	Margine operativo (16+21)	7.035	9,4%	5.701	8,4%	1.334	23,4%
23	Interessi attivi	8	0,0%	8	0,0%	(0)	-2,5%
24	Interessi passivi	(1.149)	-1,5%	(1.095)	-1,6%	(53)	4,8%
25	Totale interessi netti	(1.140)	-1,5%	(1.087)	-1,6%	(53)	4,9%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.894	7,8%	4.614	6,8%	1.280	27,7%
27	Imposte correnti	(2.416)	-3,2%	(2.311)	-3,4%	(105)	4,5%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(2.416)	-3,2%	(2.311)	-3,4%	(105)	4,5%
30	Utile netto (26+29)	3.478	4,6%	2.303	3,4%	1.175	51,0%
31	(Utile) perdita netta di competenza di terzi	0	0,0%	(63)	-0,1%	63	n.s.
32	Risultato netto di competenza (30+31)	3.478	4,6%	2.240	3,3%	1.238	55,3%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,25		0,16		0,09	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,25		0,16		0,09	

Il primo semestre dell'esercizio presenta storicamente il volume d'affari più significativo di tutto l'anno solare, con un maggiore assorbimento dei costi fissi e quindi più elevata redditività. In particolare il secondo trimestre è stato caratterizzato da una concentrazione di uscite sul mercato di nuovi videogiochi in prossimità delle feste natalizie, quali ad esempio: Pro Evolution Soccer 6, videogioco di simulazione calcistica edito a livello internazionale dalla Konami Int., e WWE SmackDown vs Raw 2007, videogioco dedicato al wrestling edito da THQ Ltd., Kingdom Hearts II, gioco di ruolo edito da Square Enix Ltd., Cars, videogioco arcade legato al film edito da Buena Vista Games Inc..

Il Gruppo ha registrato nel primo semestre ricavi lordi pari a 81.864 migliaia di Euro con un incremento di 8.349 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, attribuibile alla crescita dell'attività tradizionale di Distribuzione Italia ed all'avvio del Publishing internazionale, come meglio descritto nel paragrafo relativo ai segmenti di attività.

I ricavi netti, ovvero al netto delle rettifiche sulle vendite per effetto di potenziali resi da clienti e/o costi direttamente correlati all'andamento dei ricavi, crescono del 10,4% pari a 7.068 migliaia di Euro passando da 68.122 migliaia di Euro a 75.190 migliaia di Euro.

La lieve riduzione percentuale del costo del venduto sul fatturato, che passa dal 75,8% al 75,4% consente di raggiungere un utile lordo pari a 18.461 migliaia di Euro, con un incremento di 1.968 migliaia di Euro rispetto ai 16.493 migliaia di Euro registrati al 31 dicembre 2005.

Gli altri ricavi, pari a 11 migliaia di Euro, consistono principalmente in rimborsi assicurativi.

I costi operativi si incrementano di 1.394 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 14,9%.

L'incremento più significativo nei costi operativi è dato dall'aumento dei costi per servizi che passano da 3.806 migliaia di Euro a 4.652 migliaia di Euro, con un incremento pari 846 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi, oltre che da un incremento dei costi del personale pari a 288 migliaia di Euro per effetto di una crescita di personale soprattutto nel segmento New Media e Publishing.

Il margine operativo lordo passa da 7.397 migliaia di Euro a 7.702 migliaia di Euro, con un incremento del 4,1% pari a 305 migliaia di Euro.

La crescita del margine operativo del 23,4% pari a 1.334 migliaia di Euro, rispetto allo stesso periodo dello scorso esercizio è ottenuta oltre che per effetto dell'andamento della gestione caratteristica anche per effetto del venir meno delle svalutazioni di attività che si erano manifestate nel passato esercizio.

L'utile per azione base cresce di 0,09 Euro passando da 0,16 Euro al 31 dicembre 2005 a 0,25 al 31 dicembre 2006. Lo stesso andamento presenta l'utile per azione diluito con una crescita nel periodo in esame pari a 0,09 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.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base presentano variazioni rispetto al medesimo periodo precedente per effetto dei migliori risultati di periodo.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

Il Gruppo avendo definito come schema di presentazione primario i settori di attività, ha individuato quattro segmenti di attività definiti prevalentemente in funzione della diversa tipologia di ricavi, ed un segmento residuale Holding che costituisce l'insieme dei costi operativi non direttamente attribuibili a singoli segmenti, quali i costi per il coordinamento del Gruppo, per la gestione degli investimenti immobiliari e dei marchi, nonché la gestione finanziaria.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

I ricavi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati di 2.229 migliaia di Euro, passando da 3.732 migliaia di Euro nel primo semestre 2005 a 5.961 migliaia di Euro nel semestre appena concluso.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005	Variazioni	
Italia	75.723	69.603	6.120	8,8%
Estero	5.961	3.732	2.229	59,7%
Totale ricavi consolidati	81.684	73.335	8.349	11,4%

Come illustrato nella tabella seguente la maggior parte dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing internazionale che si occupa del lancio e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale e su cui il Gruppo sta incentrando i propri sforzi.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005	Variazioni	
New Media	250	264	(14)	-5,3%
Publishing	5.711	3.468	2.243	64,7%
Totale ricavi lordi estero	5.961	3.732	2.229	59,7%

Si rimanda all'analisi dell'andamento del segmento Publishing per un approfondimento sull'andamento dei ricavi.

SEGMENTI DI ATTIVITA'

Nel corso del precedente esercizio 2005/2006 è stata lanciata l'attività di distribuzione in edicola pertanto è stato introdotto il segmento denominato Edicola, mentre i segmenti Online gaming e Televisione sono stati raggruppati nel comparto New Media vista la scarsa significatività e la presenza di costi condivisi, tra i quali i costi del personale ed i costi di mantenimento degli uffici.

I segmenti così definiti sono pertanto:

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 31 dicembre 2006, confrontati con i risultati del medesimo semestre del periodo precedente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2006	2005	Variazioni		2006	2005	Variazioni	
Distribuzione	74.130	69.598	4.532	6,5%	68.555	64.385	4.170	6,5%
Edicola	1.593	0	1.593	n.s.	1.593	0	1.593	n.s.
New media	250	269	(19)	-7,0%	250	269	(19)	-7,0%
Publishing Internazionale	5.711	3.468	2.243	64,7%	4.792	3.468	1.324	38,2%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
Totale ricavi	81.684	73.335	8.349	11,4%	75.190	68.122	7.068	10,4%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 31 dicembre 2006 sono invece i seguenti:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi	74.130	1.593	250	5.711	0	81.684
2	Rettifiche ricavi	(5.575)	0	0	(919)	0	(6.494)
3	Totale ricavi	68.555	1.593	250	4.792	0	75.190
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(54.202)	(291)	(11)	(2.538)	0	(57.041)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(212)	(405)	(47)	0	(667)
6	Royalties	(588)	(370)	(58)	(1.610)	0	(2.629)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.075	0	0	1.533	0	3.608
8	Totale costo del venduto	(52.715)	(874)	(474)	(2.667)	0	(56.729)
9	Utile lordo (3+8)	15.840	720	(224)	2.125	0	18.461
10	Altri ricavi	9	0	0	2	0	11
11	Costi per servizi	(3.804)	(152)	(248)	(397)	(57)	(4.652)
12	Affitti e locazioni	(159)	(8)	(12)	(16)	(1)	(196)
13	Costi del personale	(3.324)	0	(141)	(667)	(548)	(4.680)
14	Altri costi operativi	(970)	(51)	(12)	(132)	(77)	(1.242)
15	Totale costi operativi	(8.257)	(212)	(413)	(1.207)	(682)	(10.770)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.592	508	(636)	920	(682)	7.702
17	Ammortamenti	(271)	(5)	(12)	(6)	(276)	(570)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(97)	0	0	0	0	(97)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(368)	(5)	(12)	(6)	(276)	(667)
22	Margine operativo (16+21)	7.224	503	(648)	914	(958)	7.035

L'analisi dello scostamento dei margini per segmento di attività, è condotta nei paragrafi successivi, a cui si rimanda.

Distribuzione

L'attività di distribuzione è l'attività caratteristica del Gruppo e 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, dei 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, THQ Ltd., Codemasters Ltd., e Buena Vista Games Inc., vendendo su tutti canali distributivi (dettaglio e GDO);
- DTI (Distribuzione Trade Italia) invece distribuisce attraverso il solo canale dettaglio prodotti di *publisher* presenti in Italia con una propria organizzazione, vendite e marketing quali ad esempio: Electronic Arts, Activision Italia e Vivendi Universal Games.

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	Distribuzione					
	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	74.130	108%	69.598	108%	4.532	7%
Rettifiche ricavi	(5.575)	-8%	(5.213)	-8%	(362)	7%
Totale ricavi netti	68.555	100%	64.385	100%	4.170	6%
Altri ricavi	9	0%	279	0%	(270)	-97%
Costi operativi	(60.972)	-89%	(56.826)	-88%	(4.146)	7%
Margine operativo lordo	7.592	11%	7.838	12%	(246)	-3%
Costi operativi non monetari	(368)	-1%	(915)	-1%	547	-60%
Margine operativo	7.224	11%	6.923	11%	301	4%

Il Gruppo ha mantenuto nel segmento Distribuzione i tassi di crescita già registrati nei passati esercizi, evidenziando un incremento dei ricavi lordi pari a 4.532 migliaia di Euro, passando da 69.598 migliaia di Euro a 74.130 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 7%.

Il dettaglio dei ricavi del segmento Distribuzione Italia suddivisa per tipologia distributiva è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005	Variazione	
Distribuzione videogiochi per console	66.939	64.679	2.260	3,5%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	7.224	4.540	2.684	59,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	335	730	(395)	-54,1%
Sconti finanziari	(369)	(351)	(18)	5,1%
Totale ricavi lordi	74.130	69.598	4.532	6,5%

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato un incremento nel semestre pari a 4.532 migliaia di Euro, passando da 69.598 migliaia di Euro agli attuali 74.130 migliaia di Euro. In particolare l'incremento percentuale dei videogiochi per Pc-CdRom è stato pari al 59%, passando da 4.540 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005 a 7.224 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006. L'incremento percentuale dei videogiochi per console che rappresenta comunque l'82% del totale ricavi lordi consolidati è stato più contenuto per 2.260 migliaia di Euro pari al 3,5%.

Per meglio comprendere l'andamento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console, che rappresentano la porzione più significativa dei ricavi pari al 90% dei ricavi lordi, si riporta di seguito il dettaglio delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006		31 dicembre 2005		Variazioni	
	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>
Nintendo Gameboy Advance	240.596	5.182	242.465	6.939	-0,8%	-25,3%
Sony Playstation 2	1.448.346	43.819	1.350.531	46.489	7,2%	-5,7%
Microsoft Xbox	156.679	646	65.265	2.694	140,1%	-76,0%
Microsoft Xbox 360	114.028	5.443	6.413	289	n.s	n.s
Nintendo DS	198.534	4.932	54.236	1.723	266,1%	186,2%
Sony PSP	194.408	6.264	152.953	6.044	27,1%	3,6%
Altre console	127.265	654	23.866	501	n.s	n.s
Totale ricavi distribuzione console	2.479.856	66.939	1.895.729	64.679	30,8%	3,5%

La crescita del fatturato relativo alla distribuzione console si conferma influenzata da due fattori di segno opposto:

- l'incremento dei volumi di unità vendute, pari a oltre 580.000 pezzi (+30,8%), che conferma la capacità di penetrazione del Gruppo sul mercato. La crescita è legata principalmente alla vendita di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo quali Sony Playstation 2 (+7,2%) e dalla vendita di prodotti per console di nuova generazione, quali Nintendo DS, Sony PSP, e Microsoft Xbox 360, dove la variazione totale nel numero dei prodotti immessi sul mercato si incrementa di circa 290.000 unità passando da 213.602 unità a 506.970 unità totali, con un peso percentuale complessivo sul totale delle quantità vendute del 20,4%.
- Il calo dei prezzi medi unitari di vendita pari al 20,9%, come evidenziato nella tabella seguente.

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

Importi in Euro	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	21,5	28,6	-24,7%
Sony Playstation 2	30,3	34,4	-12,1%
Microsoft Xbox	4,12	41,3	n.s
Microsoft Xbox 360	47,7	46,0	3,8%
Nintendo DS	24,8	31,8	-21,8%
Sony PSP	32,2	39,5	-18,5%
Prezzo medio videogiochi	26,9	34,1	-20,9%

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

Valori %	31 dicembre 2006	31 dicembre 2005
Nintendo Gameboy Advance	7,7%	12,8%
Sony Playstation 2	65,5%	71,2%
Microsoft Xbox	1,0%	3,4%
Microsoft Xbox 360	8,1%	0,3%
Nintendo DS	7,4%	2,9%
Sony PSP	9,4%	8,1%
Altre console	1,0%	1,3%
Totale ricavi distribuzione console	100%	100%

Come emerge dalla tabella sovrastante, Microsoft Xbox 360 lanciata in prossimità delle passate feste natalizie ha conquistato una quota pari all'8,1% recuperando principalmente sulla Sony Playstation 2 che è passata dal 71,2% al 31 dicembre 2005 al 65,5% al 31 dicembre 2006.

Di notevole successo anche Nintendo DS, passata dal 2,9% al 7,4% nel corso di un anno, per effetto di una nuova macchina lanciata denominata Lite che ha riscontrato il gradimento del pubblico in misura maggiore rispetto alla Nintendo DS tradizionale.

Edicola

A partire da gennaio 2006 è stata avviata un'attività di distribuzione in edicola di videogiochi in abbinamento editoriale e di DVD, inerenti o collegati ai soggetti dei principali videogiochi venduti dal Gruppo, pertanto non è stato riportato il confronto con i dati del periodo precedente in quanto non disponibili

Principali dati economici

Migliaia di Euro	Edicola	
	2006	
Ricavi delle vendite	1.593	100%
Rettifiche ricavi	0	0%
Totale ricavi netti	1.593	100%
Altri ricavi	0	0,0%
Costi operativi	(1.085)	-68%
Margine operativo lordo	508	31,9%
Costi operativi non monetari	(5)	-0,3%
Margine operativo	503	31,6%

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

- gli ultimi 8 numeri della serie DVD denominati WWE Wrestling Megastars, sulla vita dei principali wrestler, per circa 930 migliaia di Euro;
- il primo numero su 4 della serie DVD-games, nuova collana editoriale per tutta la famiglia, tra cui tutti titoli di successo della casa di produzione Dreamwork: per circa 420 migliaia di Euro;
- cessione dei diritti di licenza al Gruppo RCS per la serie DVD denominata The Sims, videogioco di simulazione di vita reale per circa 243 migliaia di Euro.

Il segmento presenta una marginalità molto elevata, pari al 31,6%, con una struttura di costi operativi molto snella, con esternalizzazione della gestione del processo distributivo presso le edicole.

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 attraverso la società controllata 505 Games S.r.l. e consiste nella vendita in esclusiva dei giochi "Legend of Mir", "Myth of Soma" a livello europeo. L'attività di online gaming permette ai giocatori dotati di un Personal Computer di connettersi, previo pagamento di un abbonamento, ad uno o più server del Gruppo e giocare on line interagendo con altri giocatori collegati in quel momento.

La produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per piattaforme televisive, internet e telefonia mobile è invece stata effettuata attraverso Game Media Networks S.r.l. e Game Entertainment S.r.l..

Nell'esercizio precedente chiuso al 30 giugno 2006 sono state portate a compimento le operazioni di riorganizzazione del segmento, con l'interruzione dei canali satellitari italiano e inglese e il contemporaneo investimento di nuove risorse per lo sviluppo di iniziative alternative.

Tra le nuove iniziative in corso, nel corso del mese di novembre 2006, il Gruppo Digital Bros ha siglato un accordo con il Gruppo RCS per la realizzazione di una joint venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint venture sarà 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.) avrà come oggetto la gestione e lo sviluppo di un portale on line di giochi multiplayer e single player.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	New Media					
	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	250	100%	269	100%	(19)	-7%
Rettifiche ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Totale ricavi netti	250	100%	269	100%	(19)	-7%
Altri ricavi	0	0%	6	2%	(6)	-100%
Costi operativi	(886)	n.s.	(1.704)	n.s.	818	-48%
Margine operativo lordo	(636)	n.s.	(1.429)	n.s.	793	-55%
Costi operativi non monetari	(12)	-4,8%	(529)	n.s.	517	-98%
Margine operativo	(648)	n.s.	(1.958)	n.s.	1.310	-67%

I ricavi delle vendite sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 200 migliaia di Euro e dalla vendita di giochi per il digitale terrestre di Mediaset per 50 migliaia di Euro, e complessivamente sono in lieve diminuzione rispetto ai 269 migliaia di Euro realizzati nel periodo precedente.

I costi operativi, seppur diminuiti di 818 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio sono influenzati sostanzialmente dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare.

Complessivamente le performance del segmento passano da una perdita operativa lorda di 1.429 migliaia di Euro a 636 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006.

Il miglioramento di margine è più evidente a livello operativo, in quanto lo scorso anno si era effettuata una svalutazione di attività per 444 migliaia di Euro, relativa allo storno del valore degli acconti pagati allo sviluppatore di "Horizons: Empire of Istaria", tale per cui la perdita operativa è migliorata di 1.310 migliaia di Euro passando da 1.958 migliaia di Euro a 648 migliaia di Euro.

Publishing Internazionale

L'attività svolta in questo segmento consiste nell'acquisto di diritti di sfruttamento dei videogiochi dai cosiddetti *developer*, e nel successivo lancio dei prodotti 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 da questo primo semestre sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l. e dalle neo-costituite 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.

Le due società controllate, Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd, hanno iniziato le attività di distribuzione di videogiochi sui territori locali. In particolare sono state effettuate tutte le attività legate all'implementazione del sistema software e alla corretta funzionalità del sistema distributivo a partire rispettivamente dal 1 ottobre 2006 e dal 1 novembre 2006.

Principali indicatori reddituali

Migliaia di Euro	Publishing Internazionale					
	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	5.711	119%	3.468	100%	2.243	65%
Rettifiche ricavi	(919)	-19%	0	0%	(919)	n.s.
Totale ricavi netti	4.792	100%	3.468	100%	1.324	38%
Altri ricavi	1	0%	0	0%	1	n.s.
Costi operativi	(3.873)	-81%	(1.784)	-51%	(2.089)	n.s.
Margine operativo lordo	920	19,2%	1.684	49%	(764)	-45%
Costi operativi non monetari	(6)	-0,1%	(115)	-3%	109	-95%
Margine operativo	914	19,1%	1.569	45%	(655)	-42%

I ricavi netti da publishing internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento di 1.324 migliaia di Euro, passando da 3.468 migliaia di Euro a 4.792 migliaia di Euro.

Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività di acquisizione di licenze internazionali svolta dal management e dall'inizio della distribuzione sui mercati esteri.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di 63 licenze internazionali di videogiochi già detenute e che verranno lanciate sul mercato nei prossimi 12 mesi, tra cui: "Arma: Armed Assault" per pc, "Cooking Mama" per Nintendo Wii e "Armored Core" per Sony Playstation 3.

Tra i prodotti più venduti nel semestre si è imposto Cooking Mama DS, capace di essere presente nei primi 10 posti della classifica dei videogiochi più venduti per Nintendo DS nei mercati U.K., Francia e Italia.

Il margine operativo lordo, così come il margine operativo presentano una marginalità pari rispettivamente al 19,2% e al 19,1% dei ricavi netti. La struttura dei costi si è notevolmente incrementata sia per effetto dei costi di royalties pagate agli sviluppatori di videogiochi, sia per effetto dei costi di acquisto sostenuti per la produzione e localizzazione fisica degli stessi, oltre che dei costi fissi legati all'avvio delle strutture internazionali.

Occorre considerare che nel semestre in esame, le due società di nuova costituzione hanno appesantito la base dei costi fissi pur non essendo ancora completamente a regime.

Holding

Il segmento Holding comprende tutte le funzioni di holding svolte dalla capogruppo, nonché la gestione degli investimenti immobiliari e dei marchi societari. Le attività vengono svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	Holding					
	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Rettifiche ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Totale ricavi netti	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Altri ricavi	0	n.s.	(5)	n.s.	5	n.s.
Costi operativi	(682)	n.s.	(690)	n.s.	8	-1%
Margine operativo lordo	(682)	n.s.	(695)	n.s.	13	-2%
Costi operativi non monetari	(276)	n.s.	(138)	n.s.	(138)	31%
Margine operativo	(958)	n.s.	(833)	n.s.	(125)	6%

La struttura dei costi così come nel passato esercizio riflette l'andamento del periodo: i costi operativi comprendono l'emolumento agli amministratori deliberato nell'ultima Assemblea dei Soci e le spese generali e di rappresentanza non allocabili su 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 della Società. Proprio alla luce del cambio di ragione sociale della controllata Game Network S.r.l. in Game Entertainment S.r.l., nuovo marchio che il Gruppo utilizzerà per le attività in edicola, si è provveduto nel corso del semestre in esame al completo ammortamento del marchio Game Network precedentemente utilizzato per le attività dirette al pubblico svolte sul canale satellitare con lo stesso marchio.

ANALISI DEI PRINCIPALI AGGREGATI PATRIMONIALI

Lo stato patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2006 confrontato con lo stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2006 e al 31 dicembre 2005 e è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	30 giugno 2006	31 dicembre 2005
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	3.286	3.299	3.376
2	Investimenti immobiliari	455	455	455
3	Immobilizzazioni immateriali	450	684	596
4	Partecipazioni	5	5	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	53	53	1.350
6	Imposte anticipate	4.537	4.537	5.286
	Totale attività non correnti	8.786	9.033	11.063
	Passività non correnti			
7	Benefici verso dipendenti	(936)	(803)	(706)
8	Fondi non correnti	(202)	(155)	(116)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
	Totale passività non correnti	(1.138)	(958)	(822)
	Capitale circolante netto			
10	Rimanenze	30.058	26.450	23.657
11	Crediti commerciali	53.013	22.672	49.173
12	Crediti tributari	1.006	437	182
13	Altre attività correnti	5.892	995	1.201
14	Debiti verso fornitori	(14.548)	(5.413)	(8.460)
15	Debiti tributari	(2.669)	(1.158)	(4.024)
16	Fondi correnti	0	0	0
17	Altre passività correnti	(2.134)	(2.115)	(3.166)
	Totale capitale circolante netto	70.618	41.868	58.563
	Patrimonio netto			
18	Capitale sociale	5.644	5.644	5.644
19	Riserve	19.443	19.441	18.977
20	Azioni proprie	(671)	(671)	(115)
21	Utili (perdite) a nuovo	7.129	4.788	4.656
	Totale patrimonio netto	31.545	29.202	29.162
	Patrimonio netto di terzi	0	0	68
	Totale	46.721	20.741	39.574
22	Disponibilità liquide	5.371	3.994	3.757
23	Debiti verso banche a breve termine	(39.179)	(19.087)	(27.464)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(8.093)	(1.351)	(10.371)
	Posizione finanziaria netta corrente	(41.901)	(16.444)	(34.078)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(2.925)	(1.006)	(1.879)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(3.291)	(3.617)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.820)	(4.297)	(5.496)
	Totale posizione finanziaria netta	(46.721)	(20.741)	(39.574)

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 31 dicembre 2005 di 12.055 migliaia di Euro, pari al 20,58%, per effetto di un incremento dei crediti commerciali per 3.840 migliaia di Euro ed un incremento delle rimanenze per 6.401 migliaia di Euro. Tali incrementi sono stati parzialmente compensati da un incremento dei debiti verso fornitori per 6.088 migliaia di Euro. Tali dinamiche sono in linea con la stagionalità tipica del mercato già descritta.

L'incremento delle rimanenze, pari a 6.401 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 pari a circa 1.500 migliaia di Euro.

L'incremento dei crediti commerciali è legato alla crescita dei crediti per licenze d'uso mentre la crescita dei debiti commerciali è giustificata dalle migliori condizioni contrattuali negoziate dal Gruppo.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2006 e al 31 dicembre 2005 per tenere in considerazione l'elevata stagionalità delle vendite concentrate nel periodo natalizio, è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Rimanenze	30.058	26.450	23.657	6.401
Crediti commerciali	53.013	22.672	49.173	3.840
Crediti tributari	1.006	437	182	824
Altre attività correnti	5.892	995	1.201	4.691
Debiti verso fornitori	(14.548)	(5.413)	(8.460)	(6.088)
Debiti tributari	(2.669)	(1.158)	(4.024)	1.355
Fondi correnti	0	0	0	0
Altre passività correnti	(2.134)	(2.115)	(3.166)	1.032
Totale Capitale circolante netto	70.618	41.868	58.563	12.055

Rimanenze

Tutte le rimanenze sono composte da prodotti finiti destinati alla rivendita. Di seguito si riporta la suddivisione delle rimanenze per tipologia di canale distributivo e con evidenza separata del fondo obsolescenza:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Rimanenze Halifax	18.493	18.418	14.056	4.437
Rettifica per resi da ricevere	1.966	864	2.026	(60)
Rimanenze lorde Halifax	20.459	19.282	16.082	4.377
Fondo obsolescenza	0	0	(334)	334
Sub totale rimanenze	20.459	19.282	15.748	4.711
Rimanenze DTI	7.725	7.015	7.766	(41)
Rimanenze Game Service S.r.l.	365	153	143	222
Rimanenze 505 Games S.r.l.	511	0	0	511
Rimanenze Digital Bros France S.a.r.l.	204	0	0	204
Rimanenze 505 Games Ltd.	794	0	0	794
Totale rimanenze	30.058	26.450	23.657	6.401

Le rimanenze passano da 26.450 migliaia di Euro registrate al 30 giugno 2006 a 30.058 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006, con un incremento di 3.608 migliaia di Euro. Effettuando invece il confronto con quanto registrato al 31 dicembre 2005 le rimanenze di prodotti finiti si incrementano di 6.401 migliaia di Euro, per effetto sostanzialmente di un incremento di 4.377 migliaia di Euro relativo alla divisione Halifax e di 1.731 migliaia di Euro relativo alle rimanenze in capo alle società controllate.

La variazione delle rimanenze Halifax è inoltre influenzata dalla presenza di una rettifica per potenziali resi contrattuali da ricevere, pari a 1.966 migliaia di Euro, in linea con quanto rilevato nello scorso esercizio.

La svalutazione di magazzino effettuata per tenere in considerazione potenziali perdite per un decremento del valore di mercato delle merci, ammonta a 3.604 migliaia di Euro contro i 2.674 migliaia di Euro dello stesso periodo del 2005. Le rimanenze sono esposte al netto della svalutazione.

Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Crediti c/clienti Italia	43.217	20.258	45.049	(1.832)
Crediti c/clienti CEE	6.614	779	2.260	4.354
Crediti c/clienti resto del mondo	511	145	500	11
Fondo svalutazione crediti	(1.084)	(1.084)	(1.084)	0
Totale crediti verso clienti	49.258	20.098	46.725	2.533
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.428	2.222	1.966	1.462
Crediti per prodotti Disney	327	352	482	(155)
Totale crediti commerciali	53.013	22.672	49.173	3.840

I crediti commerciali verso clienti Italia sono composti anche dalle anticipazioni di crediti ceduti a società di factoring pro soluto, per un importo di 7.935 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006, e rispettivamente di 10.291 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005 e 1.199 migliaia di Euro al 30 giugno 2006, come previsto dallo IAS 39. Sulla base del medesimo principio anche le altre passività finanziarie a breve termine sono state incrementate per il medesimo importo.

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2006, pari a 20.098 migliaia di Euro, rispetto al valore al 31 dicembre 2006, pari a 49.259 migliaia di Euro mostra una crescita pari a 29.160 migliaia di Euro. La stagionalità del settore rende più significativo il confronto tra i crediti verso clienti al 31 dicembre 2006 e quelli del medesimo periodo dell'esercizio precedente. I crediti verso clienti nel periodo considerato si sono incrementati per 3.840 migliaia di Euro, con una crescita percentuale pari al 7,8% migliore rispetto all'incremento percentuale del fatturato lordo rilevato nel medesimo periodo (+ 11,4%).

Il fondo svalutazione crediti tiene conto delle potenziali perdite su crediti per l'insolvenza dei debitori. Il fondo rimane costante sia rapportato al 30 giugno 2006 sia al medesimo periodo dello scorso esercizio.

I crediti per licenze d'uso videogames e per prodotti Disney sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi; licenze il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Il grado di utilizzo delle licenze è calcolato in base al rapporto tra il numero di unità prodotte e il numero totale di unità che si ipotizza verranno vendute durante il periodo contrattuale definito.

L'incremento registrato nei crediti per licenze d'uso videogames rispetto al 30 giugno 2006 pari a 1.181 migliaia di Euro fa riferimento all'acquisizione di numerose licenze nel periodo, superiore all'effettivo utilizzo nel medesimo arco temporale, in linea con la crescita dell'attività registrata nel segmento Publishing internazionale.

Crediti tributari

I crediti tributari sono composti da acconti di imposta e da crediti IVA relativi sia alla società controllante che alle controllate. Sono passati da 182 migliaia di Euro a 1.006 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Acconti di imposte	101	0	47	54
Crediti verso erario	905	437	135	770
Totale crediti tributari	1.006	437	182	824

Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 995 migliaia di Euro al 30 giugno 2006 a 5.892 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006.

La movimentazione del periodo è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Rimborsi assicurativi da ricevere	3	31	43	(40)
Anticipi a fornitori	4.221	404	230	3.991
Anticipi a dipendenti	101	99	96	5
Anticipi ad agenti	588	413	450	138
Altri crediti	979	48	382	597
Totale altre attività correnti	5.892	995	1.201	4.691

In particolare la voce anticipi a fornitori è passata da 404 migliaia di Euro al 30 giugno 2006 a 4.221 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006, con un incremento di 3.991 migliaia di Euro. Tale incremento, è dovuto ai normali rapporti commerciali con i fornitori, che prevedono un pagamento anticipato per l'erogazione del servizio.

Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori passano da 8.460 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005 a 14.548 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006 con un incremento di 6.088 migliaia di Euro, e sono prevalentemente composti da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti egualmente ripartiti tra fornitori italiani e esteri.

Debiti tributari

I debiti tributari passano da 4.024 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005 a 2.669 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006, con un decremento di 1.355 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Imposte sul reddito Irap-Ires	(2.334)	(105)	(2.298)	(36)
Debiti verso erario	0	(965)	(1.442)	1.442
Altri debiti tributari	(335)	(88)	(284)	(51)
Totale debiti tributari	(2.669)	(1.158)	(4.024)	1.355

La differenza rispetto all'esercizio precedente pari a 1.355 migliaia di Euro è principalmente ascrivibile alla differente posizione verso l'erario.

ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Navision. Gli investimenti totali del semestre sono circa pari a 300 migliaia di Euro composti per 170 migliaia di Euro in investimenti nel software gestionale, 62 migliaia di Euro nell'acquisto di macchine elettroniche di office automation e 68 migliaia di Euro in acquisto di altre immobilizzazioni.

Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 3.299 migliaia di Euro a 3.286 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nel periodo sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	Incrementi	Decrementi	Ammortamenti	31 dicembre 2006
Fabbricati industriali	2.178	0	0	(34)	2.144
Terreni	600	0	0	0	600
Impianti e macchinari	7	0	0	0	7
Attrezz. industriali e comm.	424	62	(17)	(75)	394
Altri beni	46	68	0	(16)	98
Migliorie su beni di terzi	44	4	0	(5)	43
Totale	3.299	134	(17)	(130)	3.286

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

La voce fabbricati industriali è relativa al magazzino di Trezzano sul Naviglio, mentre la voce terreni è relativa al terreno ad esso pertinente, valutato in 600 migliaia di Euro. Tali beni sono stati acquistati dal gruppo

attraverso un contratto di locazione finanziaria e sono rilevati nello stato patrimoniale in base a quanto previsto dallo IAS 17. Non sono stati capitalizzati gli oneri finanziari relativi all'acquisto tramite locazione finanziaria.

Il terreno non viene assoggettato ad ammortamento.

Per quanto attiene alle altre voci, gli incrementi registrati nel periodo fanno sostanzialmente riferimento all'acquisto di attrezzature di office automation per 62 migliaia di Euro, e all'acquisto di altri beni per 68 migliaia di Euro.

Le migliorie su beni di terzi fanno riferimento a beni e attività di ristrutturazione effettuate nello stabile in affitto di via Bisceglie 76 ed ammortizzato sulla base della durata residua del contratto di affitto.

Investimenti immobiliari

La voce non ha presentato variazioni nel periodo.

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

Il fair value dell'investimento immobiliare, basato su valori esposti nell'Osservatorio sul Mercato Immobiliare edito dalla Camera di Commercio di Milano a settembre 2005, risulta essere superiore rispetto al valore di costo iscritto a bilancio, che pertanto non è stato ammortizzato nel periodo. Il fair value dell'immobile è pari a 962 migliaia di Euro.

Immobilizzazioni immateriali

La tabella seguente illustra i movimenti del periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	Incrementi	Decrementi	Ammortamenti	31 dicembre 2006
Concessioni e licenze	429	206	0	(198)	437
Marchi e dir. simili	255	0	0	(242)	13
Totale	684	206	0	(440)	450

La voce concessioni e licenze d'uso, pari a 437 migliaia di Euro, fa riferimento ad oneri pluriennali relativi alla realizzazione della seconda fase di sviluppo del nuovo sistema gestionale di Gruppo, basato sul sistema ERP Navision.

Le movimentazioni del periodo fanno riferimento allo sviluppo dei software applicativo avvenuto nel semestre.

La voce marchi, pari a 13 migliaia di Euro, fa riferimento ai marchi di proprietà della controllante Digital Bros S.p.A..

La movimentazione del periodo fa principalmente riferimento al completo ammortamento effettuato nel semestre del marchio Game Network, precedentemente utilizzato per le attività dirette al pubblico svolte sul canale satellitare con lo stesso marchio.

Partecipazioni

La partecipazione, pari a 5 migliaia di Euro, è relativa alla quota del 50% del capitale della società D3DB S.r.l., posseduta congiuntamente con la società giapponese D3 Publisher Inc..

Crediti e altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono state così movimentate nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	Incrementi	Decrementi	31 dicembre 2006
Crediti v/so clienti	0	0	0	0
Depositi cauz. superiori all'anno	53	0	0	53
Altri crediti superiori all'anno	0	0	0	0
Tot. crediti e att. non correnti	53	0	0	53

La voce si riferisce esclusivamente a depositi cauzionali.

Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate fanno riferimento ad ammontari di risparmio di imposta derivanti da perdite fiscali di esercizi precedenti e a differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio, stimati considerando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo. La voce imposte anticipate non ha subito movimentazioni nel periodo, se non una differente classificazione tra correnti e non correnti.

Le imposte anticipate per tipologia di formazione sono così suddivise :

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006	30 giugno 2006	31 dicembre 2005
Perdite fiscali anni precedenti	2.001	2.001	2.757
Differenze temporanee	2.536	2.536	2.529
Totale imposte anticipate	4.537	4.537	5.286

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Benefici verso i dipendenti

La movimentazione del periodo mostra un incremento netto del fondo pari a 133 migliaia di Euro che passa da 803 al 30 giugno 2006 a 936 migliaia di Euro al 31 dicembre 2006. La voce rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del gruppo verso i dipendenti, calcolato secondo quanto previsto dallo IAS 19 da un attuario indipendente.

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

Migliaia di Euro	2006	2005
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato ad inizio periodo	803	626
Utilizzo del fondo per dimissioni	(14)	(43)
Accantonamenti del semestre	179	120
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(32)	3
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato a fine periodo	936	706

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

Fondi non correnti

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Fondo indennità suppletiva di clientela	(202)	(155)	(116)	(86)
Totale	(202)	(155)	(116)	(86)

Il fondo si è movimentato esclusivamente per gli accantonamenti del periodo pari a 47 migliaia di Euro.

Altri debiti e passività non correnti

Non esistono al 31 dicembre 2006 altri debiti e passività non correnti, così come nei precedenti periodi.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

L'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato alla stessa data del precedente esercizio di 7.147 migliaia di Euro, pari al 18,1%, per effetto del maggior volume di attività registrato dal Gruppo nel periodo in esame. Considerando peraltro che l'incremento del capitale circolante netto alla stessa data è stato pari a 12.055 migliaia di Euro, e che la società nel semestre ha distribuito dividendi per 1.117 migliaia di Euro, la posizione finanziaria netta presenta un andamento in linea con le attese. Per un'ulteriore analisi dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione semestrale.

Il dettaglio delle poste componenti la posizione finanziaria netta comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2005 è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Disponibilità liquide	5.371	3.994	3.757	1.614
Debiti verso banche a breve termine	(39.179)	(19.087)	(27.464)	(11.715)
Altre passività finanziarie a breve termine	(8.093)	(1.351)	(10.371)	2.278
Posizione finanziaria netta corrente	(41.901)	(16.444)	(34.078)	(7.823)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(2.925)	(1.006)	(1.879)	(1.046)
Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(3.291)	(3.617)	1.722
Posizione finanziaria netta non corrente	(4.820)	(4.297)	(5.496)	676
Totale posizione finanziaria	(46.721)	(20.741)	(39.574)	(7.147)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve è così composta :

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Cassa e disponibilità liquide	5.371	3.994	3.757	1.614
Debiti verso banche a breve termine	(39.179)	(19.087)	(27.464)	(11.715)
Altre passività finanziarie a breve termine	(8.093)	(1.351)	(10.371)	2.278
Totale	(41.901)	(16.444)	(34.078)	(7.823)

Le disponibilità liquide consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista, titoli di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità per 2.084 migliaia di Euro e una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21/10/2002 e abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita che per 253 migliaia di Euro.

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 finanziamenti bancari aventi scadenza entro i 12 mesi .

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle porzioni di canoni con scadenza entro i 12 mesi successivi dei leasing finanziari stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing alla chiusura del periodo, per un importo pari a 158 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. I leasing attualmente in essere sono relativi al magazzino ed al terreno di Trezzano sul Naviglio ad attrezzature di office automation e ad autovetture. La voce contiene inoltre le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring, coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39 per un importo di 7.935 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente include:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006 (A)	30 giugno 2006 (B)	31 dicembre 2005 (C)	Variazioni (A-C)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(2.925)	(1.006)	(1.879)	(1.046)
Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	(3.291)	(3.617)	1.722
Posizione finanziaria netta non corrente	(4.820)	(4.297)	(5.496)	676

I debiti verso banche non correnti sono costituiti da due finanziamenti della durata di 5 anni, stipulati nel corso del 2005 rispettivamente con la banca San Paolo Imi e Unicredit Banca d'Impresa e da un finanziamento della stessa durata di 5 anni stipulato in data 15 novembre 2006 con Banca Intesa allo scopo di finanziare gli investimenti a medio e lungo termine. 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. Nel semestre è stata rimborsata una quota capitale pari a 123 migliaia di Euro.

Inoltre i debiti verso banche non correnti includono la quota oltre i 12 mesi degli strumenti derivati non di copertura pari a 790 migliaia di Euro, classificati al 30 giugno 2006 tra le altre passività finanziarie. 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 2006 sono:

- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 27 dicembre 2004 con San Paolo Imi con scadenza 28 dicembre 2009 e con un capitale di riferimento di Euro 20.000.000,00. Tale contratto prevede che il Gruppo paghi trimestralmente un tasso parametro debitore pari all'Euribor 3 mesi ACT/360 + 2% e incassi il tasso variabile Euribor 3 mesi. Il tasso così determinato non potrà comunque essere superiore al 7%.
- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 21 luglio 2003 con Banca Intesa con scadenza 21 luglio 2008 e con un capitale di riferimento di Euro 3.000.000,00. 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 variabile Euribor 3 mesi.

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto del semestre sono le seguenti:

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 30 giugno 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

Il dettaglio delle movimentazioni avvenute nel semestre al 31 dicembre 2006 sono riportate in allegato alla presente relazione semestrale.

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

In data 14 dicembre 2006 la società Digital Bros S.p.A. ha pagato dividendi per 1.117 migliaia di Euro per effetto di un dividendo unitario di 0,08 Euro deliberati dall'assemblea dei soci in data 30 ottobre 2006.

Nel corso del periodo chiuso al 31 dicembre 2006 non sono state effettuate vendite e acquisti di azioni proprie.

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nei primi giorni di febbraio 2007 Digital Bros ha siglato un accordo in esclusiva con la società Bohemia Interactive per la pubblicazione in esclusiva nei paesi area EMEA del videogame per pc cd rom Arma. Armed Assault, un simulatore di strategia militare. La commercializzazione avverrà tramite la controllata 505 Games S.r.l.

A metà febbraio 2007: è stato firmato un accordo per la costituzione della joint venture tra il gruppo Rcs e il gruppo Digital Bros denominata Rcsdb Games S.p.A.. La nuova società, coniugando l'esperienza pluriennale del gruppo Digital Bros nel settore dell'intrattenimento digitale e dell'online gaming con la visibilità internet di RCS Quotidiani, si presenta come il primo portale di intrattenimento online.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il forecast per l'esercizio 2006-2007 confrontato con i medesimi dati dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006 è il seguente:

Migliaia di Euro	FORECAST 2006/2007	ACTUAL 2005/2006	Variazione
Ricavi lordi	125.000	113.022	11.978
Margine operativo	10.300	8.060	2.240

Si tratta di un incremento delle stime previste nel budget 2006/2007 in seguito al positivo andamento delle prestazioni del Gruppo nel primo semestre dell'esercizio. Di seguito si riporta il confronto tra il forecast 2006/2007 e il budget per lo stesso periodo:

Migliaia di Euro	FORECAST 2006/2007	BUDGET 2006/2007	Variazione
Ricavi lordi	125.000	115.100	9.900
Margine operativo	10.300	8.000	2.300

ATTIVITA' E PASSIVITA' 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. Al momento non è pervenuto alcun avviso per eventuali iscrizioni a ruolo e non si ritiene che tale verifica possa generare passività per eventuali imposte.

Non vi sono altre attività o passività potenziali al 31 dicembre 2006, così come non ne esistevano al 31 dicembre 2005 e al 30 giugno 2006.

RAPPORTI E OPERAZIONI 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 delle società del Gruppo Digital Bros 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.

Società partecipate non consolidate

I dati di sintesi della società D3DB S.r.l. partecipata al 50% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2006
Attivo	1.217
Patrimonio Netto	5
Passivo	1.212
Ricavi	134
Costi	140
Utile d'esercizio	(6)

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel semestre in oggetto sono stati riconosciuti 81 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono stati riconosciuti 12 migliaia di Euro.

Esiste tuttora l'impegno degli amministratori Abramo e Raffaele Galante a garantire il debito della società Servizi 5 S.r.l. verso Digital Bros S.p.A.. Il debito nel corrente semestre si è ridotto di 155 migliaia di Euro, passando da 1.542 migliaia di Euro a 1.387 migliaia di Euro. in linea con il piano di rientro stipulato in data 25 febbraio 2004.

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione
Abramo Galante