



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 30 giugno 2007**

(4° Trimestre Esercizio 2006/2007)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano, Italia

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	2
Struttura del gruppo e area di consolidamento	3
Prospetti contabili	8
Stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2007	8
Conto economico consolidato al 30 giugno 2007	9
Conto economico consolidato del quarto trimestre (aprile – giugno 2007)	10
Variazioni di patrimonio netto consolidato	11
Informativa di segmento (IAS 14)	12
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2007	13
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2007	15
Conto economico Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2007	16
Note di commento ai risultati al 30 giugno 2007	17
Principi e metodi contabili	17
Criteri di redazione	18
Criteri di valutazione	18
Criteri di consolidamento	28
Il mercato dei videogiochi	29
Stagionalità caratteristica del mercato dei videogiochi	31
Eventi significativi del periodo	32
Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2007	34
Analisi dell'andamento economico del quarto trimestre (aprile – giugno 2007)	37
Andamento dei segmenti di attività	39
Ricavi per area geografica	39
Segmenti di attività	40
Analisi dei principali aggregati patrimoniali	53
Eventi successivi alla chiusura del periodo	59
Evoluzione prevedibile della gestione	59
Attività e passività potenziali	59
Rapporti con parti correlate	60

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

(1) Consiglieri esecutivi

(2) Consiglieri non esecutivi

(3) Consiglieri indipendenti

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

Comitato per il controllo interno

Umberto Virri (Presidente)
Sergio Treves
Bruno Soresina

Comitato per le remunerazioni

Sergio Treves (Presidente)
Bruno Soresina
Umberto Virri

Collegio Sindacale

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

Gli incarichi del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale scadranno a far data dall'Assemblea dei soci che approverà il bilancio al 30 giugno 2008.

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

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

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

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

Unitamente alle attività di localizzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio nazionale (segmento Distribuzione) svolte dal Gruppo da più di un decennio, negli ultimi anni sono state sviluppate le attività di edizione e 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).

In considerazione dell'elevata crescita registrata nell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006 dalle attività di distribuzione di videogiochi e DVD in edicola e come riflesso della strategia del Gruppo di sviluppare quest'area di attività in modo continuativo anche per il futuro, i costi e ricavi relativi sono stati scorporati dal segmento Distribuzione e registrati nel segmento denominato Edicola.

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

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

Distribuzione: consiste nella localizzazione di videogiochi acquistati da 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., specializzata nell'attività di *rack jobbing*, ovvero la gestione in esclusiva di spazi espositivi dedicati a videogiochi in catene della distribuzione organizzata.

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

La divisione della Capogruppo 505 Games (in precedenza 505 Game Street) ha sviluppato l'attività in questi ultimi due esercizi. Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento, le attività di Publishing Internazionale, a partire dall'esercizio in corso, 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 giochi di fascia economica in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa).

Nel corso del presente esercizio si è conclusa la procedura di liquidazione delle controllate inglesi, un tempo attive nel segmento, Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd..

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 svolte dalla società controllata Game Media Networks S.r.l.. Le attività di online gaming, cioè lo sfruttamento di licenze internazionali di giochi online, sono state gestite dalla 505 Games S.r.l. sino al 31 dicembre 2006. A partire dal 1 gennaio 2007, come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, le stesse attività vengono svolte dalla controllata Game Media Networks S.r.l..

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

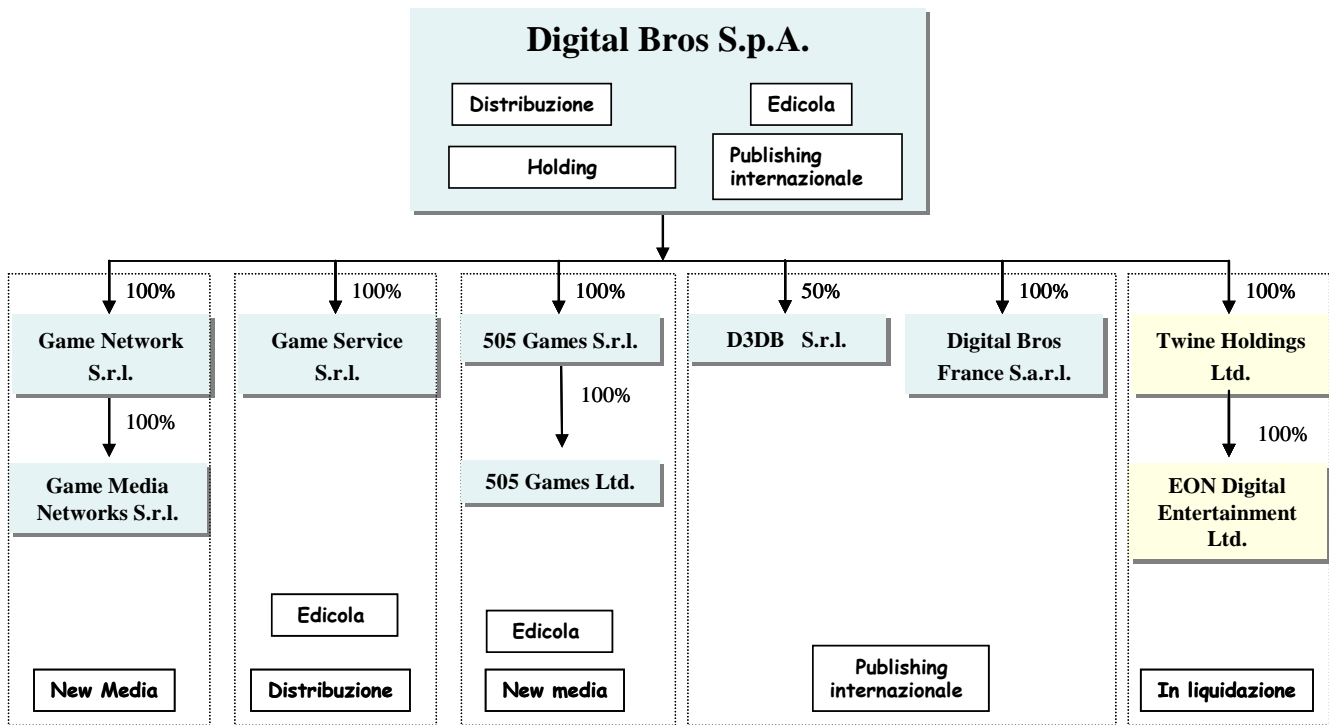
Successivamente al 30 giugno 2007 sono state costituite le due società Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia e Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito, a sostegno internazionale del piano triennale di sviluppo delle attività New Media.

Edicola: consiste nella distribuzione in abbinamento editoriale di videogiochi e nella distribuzione di prodotti editoriali legati all'intrattenimento. Come conseguenza della razionalizzazione del Gruppo, le attività di distribuzione in edicola, a partire dall'esercizio in corso sono svolte dalla controllata Game Entertainment S.r.l..

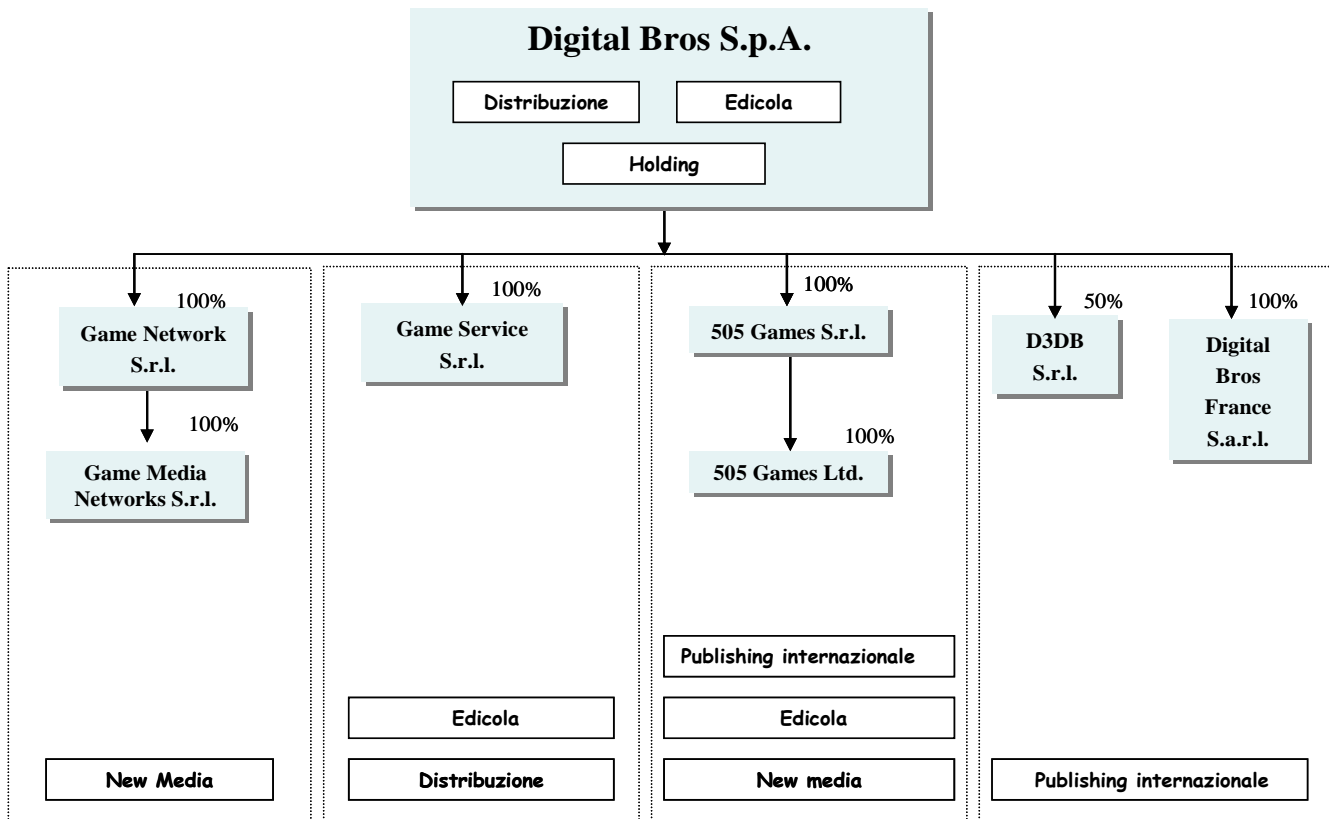
Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla capogruppo, in particolare la gestione degli investimenti immobiliari e dei marchi societari, nonché la gestione finanziaria del Gruppo. Le attività vengono svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A..

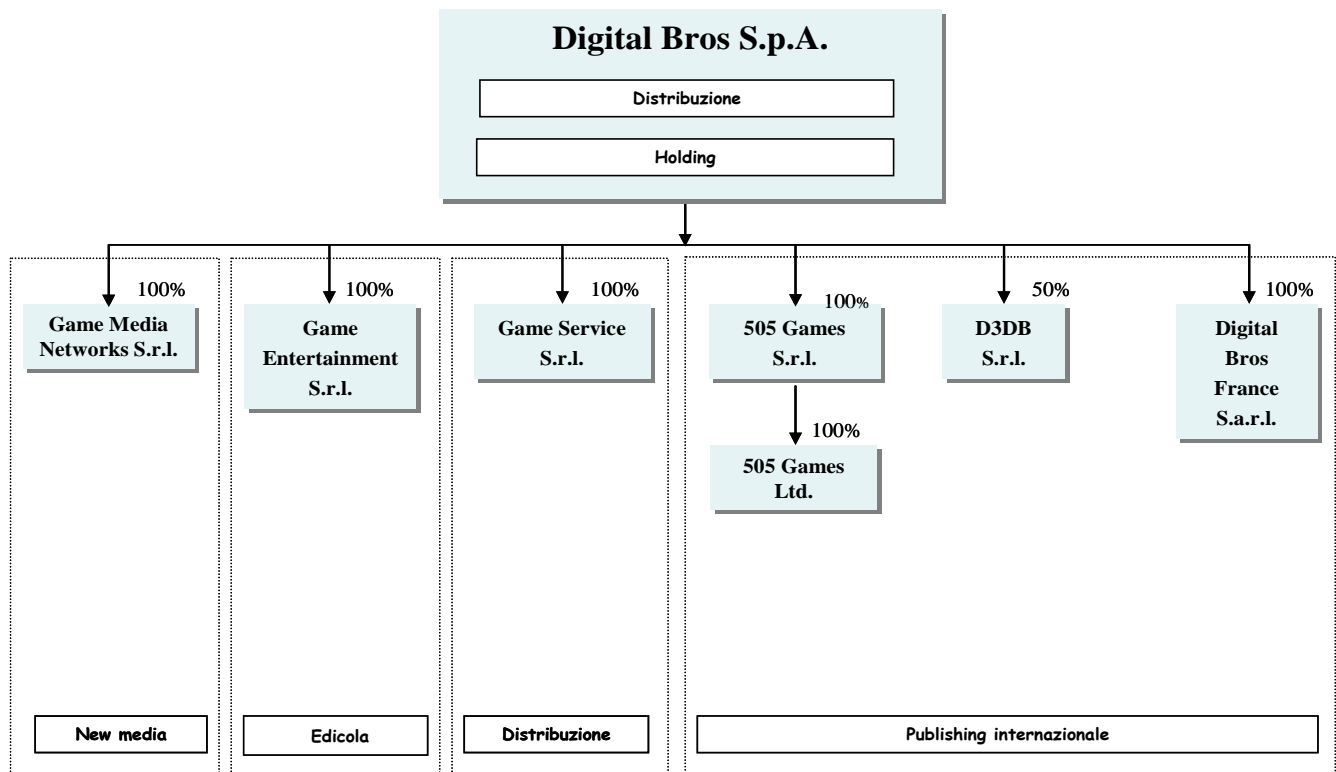
Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società operano e dell'evoluzione avvenuta nel corso dell'esercizio. Per ultimo, a seguito del completo riassetto, viene evidenziato il nuovo organigramma del Gruppo con il quale si è operato a partire dal secondo semestre dell'esercizio 2006/2007:

I trimestre esercizio 2006/2007:



II trimestre esercizio 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 e della società di nuova costituzione RCS DB Games S.p.A., partecipata al 49% dalla controllata Game Media Networks S.r.l. e al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup.

La sola differenza nel perimetro di consolidamento rispetto all'esercizio precedente è l'esclusione delle controllate inglesi, Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd., per effetto della conclusione della procedura di liquidazione.

L'elenco delle società comprese nel perimetro di consolidamento al 30 giugno 2007 è riportato di seguito:

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

(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.

L'elenco delle società partecipate non comprese nel perimetro di consolidamento al 30 giugno 2007 è riportato di seguito:

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

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

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76, – Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Putrella, - 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 30 giugno 2007

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.378	3.299	79	2,4%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	517	684	(167)	-24,4%
4	Partecipazioni	740	5	735	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	62	53	9	16,9%
6	Imposte anticipate	3.427	4.537	(1.110)	-24,5%
	Totale attività non correnti	8.579	9.033	(454)	-5,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(827)	(803)	(24)	3,0%
8	Fondi non correnti	(206)	(155)	(51)	32,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(1.033)	(958)	(75)	7,8%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	38.776	26.450	12.326	46,6%
11	Crediti commerciali	31.332	22.672	8.660	38,2%
12	Crediti tributari	1.675	437	1.238	n.s.
13	Altre attività correnti	8.404	995	7.409	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(15.583)	(5.413)	(10.170)	n.s.
15	Debiti tributari	(3.293)	(1.158)	(2.135)	184,4%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.499)	(2.115)	(384)	18,2%
	Totale capitale circolante netto	58.812	41.868	16.944	40,5%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(19.458)	(19.441)	(17)	0,1%
20	Azioni proprie	204	671	(467)	-69,6%
21	Utili (perdite) a nuovo	(7.517)	(4.788)	(2.729)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(32.415)	(29.202)	(3.213)	11,0%
	Totale attività nette meno patrimonio netto	33.943	20.741	13.202	63,7%
22	Disponibilità liquide	3.620	3.994	(374)	-9,4%
23	Debiti verso banche a breve termine	(29.217)	(19.087)	(10.130)	53,1%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.250)	(1.351)	(1.899)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(28.847)	(16.444)	(12.403)	75,4%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(3.220)	(1.006)	(2.214)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.876)	(3.291)	1.415	-43,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.096)	(4.297)	(799)	18,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(33.943)	(20.741)	(13.202)	63,7%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 30 giugno 2007 per l'esercizio 2006/2007

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007		30 giugno 2006		Variazioni	
1	Ricavi	134.076	110,7%	113.022	106,4%	21.054	18,6%
2	Rettifiche ricavi	(12.994)	-10,7%	(6.811)	-6,4%	(6.183)	90,8%
3	Totale ricavi	121.082	100,0%	106.211	100,0%	14.871	14,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(91.686)	-75,7%	(76.810)	-72,3%	(14.876)	19,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.124)	-0,9%	(1.429)	-1,3%	305	-21,3%
6	Royalty	(7.686)	-6,3%	(5.013)	-4,7%	(2.673)	53,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	12.312	10,2%	4.261	4,0%	8.051	n.s.
8	Totale costo del venduto	(88.184)	-72,8%	(78.991)	-74,4%	(9.193)	11,6%
9	Utile lordo (3+8)	32.898	27,2%	27.220	25,6%	5.678	20,9%
10	Altri ricavi	123	0,1%	194	0,2%	(71)	-36,6%
11	Costi per servizi	(10.944)	-9,0%	(7.083)	-6,7%	(3.861)	54,5%
12	Affitti e locazioni	(412)	-0,3%	(459)	-0,4%	47	-10,2%
13	Costi del personale	(9.432)	-7,8%	(8.174)	-7,7%	(1.258)	15,4%
14	Altri costi operativi	(2.044)	-1,7%	(1.647)	-1,6%	(397)	24,1%
15	Totale costi operativi	(22.832)	-18,9%	(17.363)	-16,3%	(5.469)	31,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.189	8,4%	10.051	9,5%	138	1,4%
17	Ammortamenti	(817)	-0,7%	(595)	-0,6%	(222)	37,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(97)	-0,1%	(1.396)	-1,3%	1.299	-93,1%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(914)	-0,8%	(1.991)	-1,9%	1.077	-54,1%
22	Margine operativo (16+21)	9.275	7,7%	8.060	7,6%	1.215	15,1%
23	Interessi attivi	74	0,1%	45	0,0%	29	64,4%
24	Interessi passivi	(2.670)	-2,2%	(2.255)	-2,1%	(415)	18,4%
25	Totale interessi netti	(2.596)	-2,1%	(2.210)	-2,1%	(386)	17,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.679	5,5%	5.850	5,5%	829	14,2%
27	Imposte correnti	(1.503)	-1,2%	(1.472)	-1,4%	(31)	2,1%
28	Imposte differite	(1.334)	-1,1%	(555)	-0,5%	(779)	140,4%
29	Totale imposte	(2.837)	-2,3%	(2.027)	-1,9%	(810)	40,0%
30	Utile netto (26+29)	3.842	3,2%	3.823	3,6%	19	0,5%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,27		0,00	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,27		0,00	0,0%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato per il quarto trimestre (aprile – giugno 2007)

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2006		4° trimestre 2005		Variazioni	
1	Ricavi	26.373	107,3%	15.754	105,0%	10.619	67,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.796)	-7,3%	(747)	-5,0%	(1.049)	140,4%
3	Totale ricavi	24.577	100,0%	15.007	100,0%	9.570	63,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(17.239)	-70,1%	(9.602)	-64,0%	(7.637)	79,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(387)	-1,6%	(296)	-2,0%	(91)	30,7%
6	Royalty	(3.103)	-12,6%	(1.039)	-6,9%	(2.064)	198,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	4.070	16,6%	1.153	7,7%	2.917	253,0%
8	Totale costo del venduto	(16.659)	-67,8%	(9.784)	-65,2%	(6.875)	70,3%
9	Utile lordo (3+8)	7.918	32,2%	5.223	34,8%	2.695	51,6%
10	Altri ricavi	28	0,1%	2	0,0%	26	n.s.
11	Costi per servizi	(4.394)	-17,9%	(2.093)	-13,9%	(2.301)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(90)	-0,4%	(121)	-0,8%	31	-25,6%
13	Costi del personale	(2.183)	-8,9%	(1.894)	-12,6%	(289)	15,3%
14	Altri costi operativi	(170)	-0,7%	(317)	-2,1%	147	-46,4%
15	Totale costi operativi	(6.837)	-27,8%	(4.425)	-29,5%	(2.412)	54,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.109	4,5%	800	5,3%	309	38,6%
17	Ammortamenti	(118)	-0,5%	(133)	-0,9%	15	-11,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(118)	-0,5%	(133)	-0,9%	15	-11,3%
22	Margine operativo (16+21)	991	4,0%	667	4,4%	324	48,6%
23	Interessi attivi	21	0,1%	0	0,0%	21	n.s.
24	Interessi passivi	(646)	-2,6%	(580)	-3,9%	(66)	11,4%
25	Totale interessi netti	(625)	-2,5%	(580)	-3,9%	(45)	7,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	366	1,5%	87	0,6%	279	320,7%
27	Imposte correnti	1.280	5,2%	(187)	-1,2%	1.467	n.s.
28	Imposte differite	(1.334)	-5,4%	560	3,7%	(1.894)	n.s.
29	Totale imposte	(54)	-0,2%	373	2,5%	(427)	-114,5%
30	Utile netto (26+29)	312	1,3%	460	3,1%	(148)	-32,2%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,022		0,033		(0,01)	-32,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,022		0,033		(0,01)	-32,0%

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)	(22.741)	4.402	(18.339)	27.894
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)/vendita azioni proprie						0	(403)			0	(403)
Altre variazioni				473	(15)	458		(1.096)	(352)	(1.448)	(990)
Utile del periodo						0			3828	3.828	3.828
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)
(Acquisto)/vendita azioni proprie						0	467			0	467
Altre variazioni					17	17		4		4	21
Utile del periodo						0			3.842	3.842	3.842
Totale al 30 giugno 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	8	19.458	(204)	3.675	3.842	7.517	32.415

Gruppo Digital Bros

Informativa di segmento (Ias 14)

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi	111.107	2.338	514	20.117	0	134.076
2	Rettifiche ricavi	(9.048)	0	0	(3.946)	0	(12.994)
3	Totale ricavi	102.059	2.338	514	16.172	0	121.082
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(84.560)	(277)	56	(6.906)	0	(91.686)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(309)	(796)	(19)	0	(1.124)
6	Royalty	(1.747)	(847)	(68)	(5.024)	0	(7.686)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	8.483	559	0	3.270	0	12.312
8	Totale costo del venduto	(77.823)	(875)	(807)	(8.679)	0	(88.184)
9	Utile lordo (3+8)	24.236	1.463	(294)	7.493	0	32.898
10	Altri ricavi	46	1	48	28	0	123
11	Costi per servizi	(7.329)	(770)	(270)	(2.380)	(195)	(10.944)
12	Affitti e locazioni	(317)	0	(53)	(40)	(1)	(412)
13	Costi del personale	(6.216)	0	(697)	(1.417)	(1.102)	(9.432)
14	Altri costi operativi	(1.805)	(18)	(20)	(69)	(132)	(2.044)
15	Totale costi operativi	(15.667)	(788)	(1.040)	(3.907)	(1.430)	(22.832)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.614	676	(1.286)	3.615	(1.430)	10.189
17	Ammortamenti	(440)	0	(45)	(19)	(313)	(817)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(96)	0	(1)	0	0	(97)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(536)	0	(46)	(19)	(313)	(914)
22	Margine operativo (16+21)	8.078	676	(1.332)	3.595	(1.743)	9.275

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(20.741)	(21.700)
Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	3.842	3.846
Ammortamenti delle immobilizzazioni immateriali	557	270
Ammortamenti delle immobilizzazioni materiali	260	325
Variazione netta degli altri fondi	51	84
Variazione netta del fondo TFR	24	177
B. TOTALE	4.734	4.702
Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(12.326)	(4.261)
Crediti commerciali	(8.659)	(353)
Crediti tributari	(1.238)	162
Altre attività correnti	(7.411)	64
Debiti verso fornitori	10.170	(69)
Debiti tributari	2.135	316
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	384	3
C. TOTALE	(17.893)	(4.138)
Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(390)	(341)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(338)	(174)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	367	2.449
D. TOTALE	(1.957)	1.934
Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
E. TOTALE	0	0
Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(1.117)	(1.127)
Variazione azioni proprie detenute	467	(403)
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	21	(8)
F. TOTALE	(629)	(1.539)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(13.202)	959
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(33.943)	(20.741)

Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(374)	(1.864)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(10.130)	439
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(1.899)	1.904
Flusso monetario del periodo a breve	(12.403)	479
Flusso monetario del periodo a medio	(799)	480
Flusso monetario del periodo	(13.202)	959

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.253	3.198	55	1,7%
2	Investimenti immobiliari	456	455	1	0,2%
3	Immobilizzazioni immateriali	467	659	(192)	-29,1%
4	Partecipazioni	1.355	1.255	100	8,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	4	6	(2)	-33,3%
6	Imposte anticipate	1.614	2.751	(1.137)	-41,3%
	Totale attività non correnti	7.149	8.324	(1.175)	-14,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(729)	(793)	64	-8,1%
8	Fondi non correnti	(205)	(155)	(50)	32,3%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(934)	(948)	14	-1,5%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	35.797	26.297	9.500	36,1%
11	Crediti commerciali	25.211	24.368	843	3,5%
12	Crediti tributari	563	51	512	n.s.
13	Altre attività correnti	7.752	5.132	2.620	51,1%
14	Debiti verso fornitori	(10.611)	(4.128)	(6.483)	n.s.
15	Debiti tributari	(1.207)	(1.225)	18	-1,5%
16	Fondi correnti	0	(3.304)	3.304	-100,0%
17	Altre passività correnti	(3.549)	(5.943)	2.394	-40,3%
	Totale capitale circolante netto	53.956	41.248	12.708	30,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(17.965)	(17.941)	(24)	0,1%
20	Azioni proprie	203	671	(468)	-69,7%
21	Utili (perdite) a nuovo	(5.704)	(4.774)	(930)	19,5%
	Totale patrimonio netto	(29.110)	(27.688)	(1.422)	5,1%
	Totale attività nette meno patrimonio netto	31.061	20.936	10.125	48,4%
22	Disponibilità liquide	3.280	3.798	(518)	-13,6%
23	Debiti verso banche a breve termine	(27.548)	(19.086)	(8.462)	44,3%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.250)	(1.351)	(1.899)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(27.518)	(16.639)	(10.879)	65,4%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.667)	(1.006)	(661)	65,7%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.876)	(3.291)	1.415	-43,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(3.543)	(4.297)	754	-17,5%
	Totale posizione finanziaria netta	(31.061)	(20.936)	(10.125)	48,4%

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007		30 giugno 2006		Variazioni	
1	Ricavi	113.824	108,3%	107.382	106,5%	6.442	6,0%
2	Rettifiche ricavi	(8.692)	-8,3%	(6.574)	-6,5%	(2.118)	32,2%
3	Totale ricavi	105.132	100,0%	100.808	100,0%	4.324	4,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(85.450)	-81,3%	(75.862)	-75,3%	(9.588)	12,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
6	Royalty	(3.177)	-3,0%	(4.149)	-4,1%	972	-23,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	9.500	9,0%	4.165	4,1%	5.335	n.s.
8	Totale costo del venduto	(79.127)	-75,3%	(75.846)	-75,2%	(3.281)	4,3%
9	Utile lordo (3+8)	26.005	24,7%	24.962	24,8%	1.043	4,2%
10	Altri ricavi	1.598	1,5%	661	0,7%	937	n.s.
11	Costi per servizi	(9.747)	-9,3%	(6.674)	-6,6%	(3.073)	46,0%
12	Affitti e locazioni	(316)	-0,3%	(351)	-0,3%	35	-10,0%
13	Costi del personale	(7.634)	-7,3%	(7.595)	-7,5%	(39)	0,5%
14	Altri costi operativi	(1.924)	-1,8%	(1.552)	-1,5%	(372)	24,0%
15	Totale costi operativi	(19.621)	-18,7%	(16.172)	-16,0%	(3.449)	21,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.982	7,6%	9.451	9,4%	(1.469)	-15,5%
17	Ammortamenti	(742)	-0,7%	(468)	-0,5%	(274)	58,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(278)	-0,3%	(1.187)	-1,2%	909	-76,6%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.020)	-1,0%	(1.655)	-1,6%	635	-38,4%
22	Margine operativo (16+21)	6.962	6,6%	7.796	7,7%	(834)	-10,7%
23	Interessi attivi	73	0,1%	44	0,0%	29	65,9%
24	Interessi passivi	(2.569)	-2,4%	(2.232)	-2,2%	(337)	15,1%
25	Totale interessi netti	(2.496)	-2,4%	(2.188)	-2,2%	(308)	14,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	4.466	4,2%	5.608	5,6%	(1.142)	-20,4%
27	Imposte correnti	(911)	-0,9%	(1.139)	-1,1%	228	-20,0%
28	Imposte differite	(1.510)	-1,4%	(1.401)	-1,4%	(109)	7,8%
29	Totale imposte	(2.421)	-2,3%	(2.540)	-2,5%	119	-4,7%
30	Utile netto (26+29)	2.045	1,9%	3.068	3,0%	(1.023)	-33,3%

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La presente relazione trimestrale 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, dove non diversamente specificato.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2007, confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2006, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato al 30 giugno 2007, rappresentativo dell'intero esercizio, confrontato con il conto economico consolidato al 30 giugno 2006;
- conto economico consolidato al 30 giugno 2007, rappresentativo del quarto trimestre dell'esercizio sociale, confrontato con il conto economico consolidato del quarto trimestre dell'esercizio precedente;
- variazioni del patrimonio netto consolidato del periodo in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2005 al 30 giugno 2006;
- rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del medesimo periodo dell'esercizio precedente;
- dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nel medesimo periodo dell'esercizio precedente;
- stato patrimoniale della capogruppo Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2007, confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2006, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio;
- conto economico della capogruppo Digital Bros S.p.A. rappresentativo dell'intero esercizio, confrontato con il conto economico della Capogruppo al 30 giugno 2006 data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio;

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

CRITERI DI REDAZIONE

La relazione trimestrale al 30 giugno 2007, corrispondente al quarto trimestre 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. 82 del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche.

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

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2007 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione trimestrale al 30 giugno 2007, corrispondente al quarto trimestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2006. La sola eccezione consiste nel cambiamento del metodo di calcolo adottato per la valutazione del grado di utilizzo delle royalty relative ai diritti di sfruttamento delle licenze internazionali di videogiochi. Il cambiamento è consentito di garantire informazioni più attendibili sulla situazione patrimoniale-finanziaria e sul risultato economico del Gruppo per l'esercizio appena concluso.

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 valore di mercato sia inferiore al costo iscritto a bilancio.

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi 10%
- Licenze 20%

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

Partecipazioni in imprese controllate, collegate e joint venture

Le partecipazioni in società controllate, collegate e joint venture sono valutate secondo il metodo del costo, ridotto per perdite di valore ai sensi dello IAS 36. In caso di svalutazione per perdite di valore (impairment) il costo viene imputato al conto economico; il valore originario viene ripristinato negli esercizi successivi se vengono meno i presupposti della svalutazione effettuata.

Il goodwill implicito nel valore delle partecipazioni è assoggettato annualmente ad impairment test secondo le modalità precedentemente commentate.

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 termine. Gli utili e le perdite relativi a tali cessioni sono rilevati solo quando le attività stesse sono rimosse dallo stato patrimoniale consolidato.

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

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

costi accessori alle singole transazioni.

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

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 le differenze positive derivanti dalle eventuali vendite successive sono rilevati come movimenti di patrimonio netto nella voce altre riserve.

Ricavi

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

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

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

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al

principio della competenza temporale e della correlazione con i ricavi, quando non producono futuri benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

Costo del venduto

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

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

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

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

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

Nell'esercizio corrente, invece, il grado di utilizzo è stato suddiviso tra utilizzo e svalutazione e viene effettuato analiticamente per singola licenza con la seguente formula:

$$\text{totale anticipazioni} - (\text{quantità forecast} * \text{royalty unitaria}).$$

L'utilizzo è determinato da:

$$\text{quantità vendute} * \text{royalty unitaria};$$

mentre la svalutazione è determinata da:

$$(\text{totale quantità contrattuali} - \text{quantità vendute} - \text{quantità forecast}) * \text{royalty unitaria}.$$

Interessi attivi e passivi

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

Imposte correnti

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

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

Imposte differite

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

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. 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 dall'esercizio nella cui data 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 trimestrale 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. L'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 Nintendo Wii e nel corso del mese di marzo è stata lanciata sul mercato la 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 che 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 progetta e produce l'hardware attraverso il quale il videogioco viene fruito da parte del consumatore finale. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 3 e 2 e Sony PSP, Microsoft è il produttore delle console Microsoft XBox e Microsoft XBox 360, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo GameBoy Advance, Nintendo DS e Nintendo Wii.

Il produttore 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 per circa per il 50% da rivenditori della grande distribuzione organizzata e per il rimanente 50% da negozi specializzati indipendenti. Il Gruppo si è pertanto dotato di una rete interna di key-account per seguire i primi e di una rete di agenti di commercio per seguire i secondi.

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.

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

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

I principali eventi registrati nel periodo luglio 2006 giugno 2007 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. Nel marzo 2007, dando attuazione all'accordo, viene costituita la joint-venture tra il Gruppo Digital Bros e il Gruppo RCS Mediagroup. Il capitale iniziale è pari a 1.500 migliaia di Euro e la nuova società è partecipata al 49% dal Gruppo Digital Bros e al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup. La nuova società 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. inizia la distribuzione della 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.);
- febbraio 2007: Digital Bros sigla un accordo in esclusiva con la società Bohemia Interactive per la pubblicazione in esclusiva nei paesi area EMEA del videogame per Pc-CdRom “ArmA: Armed Assault”, un simulatore di strategia militare. La commercializzazione avverrà tramite la controllata 505 Games S.r.l.;
- maggio 2007: il Gruppo Digital Bros ha siglato un accordo in esclusiva con la società Capcom, uno tra i principali editori e sviluppatori di videogames internazionali, per la distribuzione in esclusiva sul mercato italiano di dieci tra i più attesi titoli Capcom (tra i quali Devil May Cry 4 e MotoGP 07) per le console Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3, Sony Playstation 2, Sony PSP, Nintendo DS e Nintendo Wii;
- maggio 2007: Digital Bros ha raggiunto la vetta delle classifiche di vendita europee con il videogioco “Cooking Mama” per Nintendo DS, edito e distribuito per l’Europa attraverso la propria controllata 505 Games S.r.l.. Il gioco, lanciato ad inizio di Dicembre 2006, si è posizionato in testa alle classifiche di vendita europee confermando di essere la rivelazione dell’anno 2007, raggiungendo la quota di oltre 200.000 copie vendute, attualmente la superato le 500.000 unità;
- maggio 2007: Digital Bros ha siglato un accordo con la società R.T.I. del Gruppo Mediaset, per la licenza d’uso del marchio “Cultura Moderna”. In base all’accordo, Digital Bros svilupperà il videogame “Cultura Moderna” nel formato PC-Cdrom e sarà distribuito, oltre che in Italia, in Svizzera.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 GIUGNO 2007

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nell'esercizio 2006/2007 confrontati con i medesimi dati dell'esercizio precedente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007		30 giugno 2006		Variazioni	
1	Ricavi	134.076	110,7%	113.022	106,4%	21.054	18,6%
2	Rettifiche ricavi	(12.994)	-10,7%	(6.811)	-6,4%	(6.183)	90,8%
3	Totale ricavi	121.082	100,0%	106.211	100,0%	14.871	14,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(91.686)	-75,7%	(76.810)	-72,3%	(14.876)	19,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.124)	-0,9%	(1.429)	-1,3%	305	-21,3%
6	Royalty	(7.686)	-6,3%	(5.013)	-4,7%	(2.673)	53,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	12.312	10,2%	4.261	4,0%	8.051	n.s.
8	Totale costo del venduto	(88.184)	-72,8%	(78.991)	-74,4%	(9.193)	11,6%
9	Utile lordo (3+8)	32.898	27,2%	27.220	25,6%	5.678	20,9%
10	Altri ricavi	123	0,1%	194	0,2%	(71)	-36,6%
11	Costi per servizi	(10.944)	-9,0%	(7.083)	-6,7%	(3.861)	54,5%
12	Affitti e locazioni	(412)	-0,3%	(459)	-0,4%	47	-10,2%
13	Costi del personale	(9.432)	-7,8%	(8.174)	-7,7%	(1.258)	15,4%
14	Altri costi operativi	(2.044)	-1,7%	(1.647)	-1,6%	(397)	24,1%
15	Totale costi operativi	(22.832)	-18,9%	(17.363)	-16,3%	(5.469)	31,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.189	8,4%	10.051	9,5%	138	1,4%
17	Ammortamenti	(817)	-0,7%	(595)	-0,6%	(222)	37,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(97)	-0,1%	(1.396)	-1,3%	1.299	-93,1%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(914)	-0,8%	(1.991)	-1,9%	1.077	-54,1%
22	Margine operativo (16+21)	9.275	7,7%	8.060	7,6%	1.215	15,1%
23	Interessi attivi	74	0,1%	45	0,0%	29	64,4%
24	Interessi passivi	(2.670)	-2,2%	(2.255)	-2,1%	(415)	18,4%
25	Totale interessi netti	(2.596)	-2,1%	(2.210)	-2,1%	(386)	17,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.679	5,5%	5.850	5,5%	829	14,2%
27	Imposte correnti	(1.503)	-1,2%	(1.472)	-1,4%	(31)	2,1%
28	Imposte differite	(1.334)	-1,1%	(555)	-0,5%	(779)	140,4%
29	Totale imposte	(2.837)	-2,3%	(2.027)	-1,9%	(810)	40,0%
30	Utile netto (26+29)	3.842	3,2%	3.823	3,6%	19	0,5%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,27		0,00	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,27		0,00	0,0%

Il Gruppo nel corso dell'esercizio 2006/2007 ha registrato ricavi lordi pari a 134.076 migliaia di Euro con un incremento di 21.054 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, attribuibile alla crescita dell'attività tradizionale di Distribuzione Italia ed all'espansione nel segmento del Publishing Internazionale, come meglio descritto nel paragrafo relativo ai segmenti di attività.

I ricavi netti, ovvero i ricavi al netto delle rettifiche sulle vendite per effetto di potenziali resi da clienti e/o costi direttamente correlati all'andamento dei ricavi, crescono del 14,0% pari ad un ammontare di 14.871 migliaia di Euro passando da 106.211 migliaia di Euro a 121.082 migliaia di Euro.

La lieve riduzione percentuale del costo del venduto sul fatturato, che passa dal 74,4% al 72,2% consente di raggiungere un utile lordo pari a 32.898 migliaia di Euro, con un incremento del 20,9% pari a 5.678 migliaia di Euro rispetto ai 27.220 migliaia di Euro registrati al 30 giugno 2006.

Si segnala che, così come riportato nell'apposita sezione "Criteri di valutazione", è stato modificato il metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty. Il nuovo metodo di calcolo ha determinato maggiori costi nel conto economico consolidato e minori attività nell'attivo consolidato al 30 giugno 2007 per 778 migliaia di Euro.

Gli altri ricavi, pari a 123 migliaia di Euro, consistono principalmente in rimborsi assicurativi e contributi per spese sostenute per conto terzi non inerenti la gestione caratteristica.

I costi operativi si incrementano di 5.469 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 31,5%. L'incremento più significativo nei costi operativi è dato dall'aumento dei costi per servizi che passano da 7.083 migliaia di Euro a 10.944 migliaia di Euro, con un incremento pari a 3.861 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi anche in campo internazionale. L'incremento dei costi del personale è stato pari a 1.258 migliaia di Euro per effetto di una crescita del numero di impiegati soprattutto nel segmento New Media e Publishing Internazionale, con l'apertura delle due sedi estere 505 Games Ltd. e DB France S.a.r.l.. L'incremento degli altri costi operativi per 397 migliaia di Euro strettamente correlati alla crescita del volume di attività e alla crescita del segmento Publishing Internazionale.

Il margine operativo lordo pari a 10.189 migliaia di Euro si mantiene in linea con quello dello stesso periodo dell'esercizio precedente.

La crescita del margine operativo del 15,1%, pari a 1.215 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 erano state registrate nel precedente esercizio.

L'utile per azione base rimane sostanzialmente stabile rispetto allo scorso esercizio ed è pari a 0,27 Euro. Lo stesso andamento presenta l'utile per azione diluito.

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

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL QUARTO TRIMESTRE

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nel quarto trimestre dell'esercizio 2006/2007 confrontati con i medesimi dati dello stesso periodo dell'esercizio precedente:

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2006		4° trimestre 2005		Variazioni	
1	Ricavi	26.373	107,3%	15.754	105,0%	10.619	67,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.796)	-7,3%	(747)	-5,0%	(1.049)	140,4%
3	Totale ricavi	24.577	100,0%	15.007	100,0%	9.570	63,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(17.239)	-70,1%	(9.602)	-64,0%	(7.637)	79,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(387)	-1,6%	(296)	-2,0%	(91)	30,7%
6	Royalty	(3.103)	-12,6%	(1.039)	-6,9%	(2.064)	198,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	4.070	16,6%	1.153	7,7%	2.917	253,0%
8	Totale costo del venduto	(16.659)	-67,8%	(9.784)	-65,2%	(6.875)	70,3%
9	Utile lordo (3+8)	7.918	32,2%	5.223	34,8%	2.695	51,6%
10	Altri ricavi	28	0,1%	2	0,0%	26	n.s.
11	Costi per servizi	(4.394)	-17,9%	(2.093)	-13,9%	(2.301)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(90)	-0,4%	(121)	-0,8%	31	-25,6%
13	Costi del personale	(2.183)	-8,9%	(1.894)	-12,6%	(289)	15,3%
14	Altri costi operativi	(170)	-0,7%	(317)	-2,1%	147	-46,4%
15	Totale costi operativi	(6.837)	-27,8%	(4.425)	-29,5%	(2.412)	54,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.109	4,5%	800	5,3%	309	38,6%
17	Ammortamenti	(118)	-0,5%	(133)	-0,9%	15	-11,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(118)	-0,5%	(133)	-0,9%	15	-11,3%
22	Margine operativo (16+21)	991	4,0%	667	4,4%	324	48,6%
23	Interessi attivi	21	0,1%	0	0,0%	21	n.s.
24	Interessi passivi	(646)	-2,6%	(580)	-3,9%	(66)	11,4%
25	Totale interessi netti	(625)	-2,5%	(580)	-3,9%	(45)	7,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	366	1,5%	87	0,6%	279	320,7%
27	Imposte correnti	1.280	5,2%	(187)	-1,2%	1.467	n.s.
28	Imposte differite	(1.334)	-5,4%	560	3,7%	(1.894)	n.s.
29	Totale imposte	(54)	-0,2%	373	2,5%	(427)	-114,5%
30	Utile netto (26+29)	312	1,3%	460	3,1%	(148)	-32,2%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,022		0,033		(0,01)	-32,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,022		0,033		(0,01)	-32,0%

La forte crescita dei ricavi nel trimestre appena concluso è da attribuire all'andamento positivo delle attività nel segmento Publishing Internazionale, come descritto nella sezione "Andamento dei segmenti di attività".

Nell'ambito della distribuzione Italia i titoli che hanno presentato i maggiori successi nel trimestre appena concluso sono "I pirati dei carabi 3" per Sony Playstation 2, "Spiderman 3", per Sony Playstation 2, ed "Harry Potter l'ordine della fenice" per Sony Playstation 2, giochi ispirati ai successi cinematografici.

Tra le maggiori novità nel segmento del Publishing Internazionale ci sono "Armored Core" per Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360, e "Cooking Mama" per Nintendo Ds e per Nintendo Wii, videogiochi di scuola di cucina.

I ricavi netti del trimestre pari a 24.577 migliaia di Euro, crescono del 63,8% se rapportati ai 15.007 migliaia di Euro rilevati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Il margine operativo lordo si incrementa passando da 800 migliaia di Euro a 1.109 migliaia di Euro, così come il margine operativo passa da 667 migliaia di Euro a 991 migliaia di Euro, nonostante la forte crescita degli investimenti pubblicitari a sostegno delle vendite effettuate nel trimestre in esame.

L'utile ante imposte passa da 87 migliaia di Euro a 366 migliaia di Euro, con un incremento di 279 migliaia di Euro.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

Il Gruppo ha scelto come schema di presentazione primario i settori di attività, ed ha conseguentemente individuato quattro segmenti di attività definiti 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 per la gestione finanziaria.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
Italia	113.607	105.935	7.672	7,2%
Esteri	20.469	7.087	13.382	188,8%
Totale ricavi consolidati	134.076	113.022	21.054	18,6%

I ricavi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati di 13.382 migliaia di Euro, passando da 7.087 migliaia di Euro dell'esercizio precedente a 20.469 migliaia di Euro nell'esercizio appena conclusosi.

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 concentrando le proprie risorse manageriali.

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
New Media	352	441	(89)	-20,2%
Publishing Internazionale	20.117	6.646	13.471	202,7%
Totale ricavi lordi estero	20.469	7.087	13.382	188,8%

Si rimanda all'analisi dell'andamento del segmento Publishing Internazionale 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.

A seguito dei cambiamenti descritti i segmenti così definiti sono pertanto:

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 30 giugno 2007 confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2007	2006	Variazioni		2007	2006	Variazioni	
Distribuzione Italia	111.107	97.809	13.298	13,6%	102.059	91.148	10.911	12,0%
Edicola	2.338	6.055	(3.717)	n.s.	2.338	6.055	(3.717)	n.s.
New media	514	503	11	2,1%	514	503	11	2,1%
Publishing Internazionale	20.117	8.655	11.462	132,4%	16.172	8.505	7.667	90,1%
Totale ricavi lordi	134.076	113.022	21.054	18,6%	121.082	106.211	14.871	14,0%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 30 giugno 2007 sono invece i seguenti:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi	111.107	2.338	514	20.117	0	134.076
2	Rettifiche ricavi	(9.048)	0	0	(3.946)	0	(12.994)
3	Totale ricavi	102.059	2.338	514	16.172	0	121.082
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(84.560)	(277)	56	(6.906)	0	(91.686)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(309)	(796)	(19)	0	(1.124)
6	Royalties	(1.747)	(847)	(68)	(5.024)	0	(7.686)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	8.483	559	0	3.270	0	12.312
8	Totale costo del venduto	(77.823)	(875)	(807)	(8.679)	0	(88.184)
9	Utile lordo (3+8)	24.236	1.463	(294)	7.493	0	32.898
10	Altri ricavi	46	1	48	28	0	123
11	Costi per servizi	(7.329)	(770)	(270)	(2.380)	(195)	(10.944)
12	Affitti e locazioni	(317)	0	(53)	(40)	(1)	(412)
13	Costi del personale	(6.216)	0	(697)	(1.417)	(1.102)	(9.432)
14	Altri costi operativi	(1.805)	(18)	(20)	(69)	(132)	(2.044)
15	Totale costi operativi	(15.667)	(788)	(1.040)	(3.907)	(1.430)	(22.832)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.614	676	(1.286)	3.614	(1.430)	10.189
17	Ammortamenti	(440)	0	(45)	(19)	(313)	(817)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(96)	0	(1)	0	0	(97)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(536)	0	(46)	(19)	(313)	(914)
22	Margine operativo (16+21)	8.078	676	(1.332)	3.595	(1.743)	9.275

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, Buena Vista Games Inc., Sega e Square Enix 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, 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					
	2007		2006		Variazioni	
Ricavi delle vendite	111.107	108,9%	97.809	107,3%	13.298	13,6%
Rettifiche ricavi	(9.048)	-8,9%	(6.661)	-7,3%	(2.387)	35,8%
Totale ricavi netti	102.059	100,0%	91.148	100,0%	10.911	12,0%
Altri ricavi	46	0,0%	182	0,2%	(136)	-75,0%
Costi operativi	(93.491)	-91,6%	(82.775)	-90,8%	(10.716)	12,9%
Margine operativo lordo	8.614	8,4%	8.555	9,4%	59	0,7%
Costi operativi non monetari	(536)	-0,5%	(1.111)	-1,2%	575	-51,8%
Margine operativo	8.078	7,9%	7.444	8,2%	634	8,5%

Il Gruppo ha mantenuto nel segmento Distribuzione i tassi di crescita già registrati nei passati esercizi, evidenziando un incremento dei ricavi lordi pari a 13.298 migliaia di Euro, passando da 97.809 migliaia di Euro a 111.107 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 13,6%.

Tale andamento ha permesso al Gruppo di aumentare leggermente il margine operativo lordo passato da 8.555 migliaia di Euro a 8.614 migliaia di Euro con un incremento seppur minimo rispetto al periodo precedente nonostante i maggiori costi di personale e i maggiori costi in campagne pubblicitarie a sostegno delle vendite di prodotti.

Il margine operativo si conferma pari a 8.078 migliaia di Euro pari al 7,9% dei ricavi netti in linea con il precedente esercizio.

Il dettaglio dei ricavi del segmento Distribuzione Italia suddiviso per tipologia di prodotti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazione	
Distribuzione videogiochi per console	100.395	90.320	10.075	11,2%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	10.477	6.736	3.741	55,5%
Distribuzione altri prodotti e servizi	695	1.202	(507)	-42,1%
Sconti finanziari	(461)	(449)	(12)	2,7%
Totale ricavi lordi	111.107	97.809	13.298	13,6%

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato un incremento nell'esercizio 2006/2007 pari a 13.298 migliaia di Euro, passando da 97.809 migliaia di Euro agli attuali 111.107 migliaia di Euro, e presentano un andamento significativo sia nella categoria di videogiochi per console e sia in quelli per Pc-CdRom. In particolare l'incremento percentuale dei videogiochi per Pc-CdRom è stato pari al 55,5%, passando dal 6.736 migliaia di Euro al 30 giugno 2006 a 10.477 migliaia di Euro al 30 giugno 2007. L'incremento percentuale della categoria dei videogiochi per console, che rappresenta comunque al 90,3% del totale ricavi lordi del segmento ed il 74,8% dei ricavi lordi consolidati è stato pari a 10.075 migliaia di Euro (+11,2%).

Il decremento della voce residuale "altri prodotti e servizi" pari a 507 migliaia di Euro non è significativo e non incide in maniera significativa sull'andamento dei ricavi del segmento.

Si riporta di seguito il dettaglio delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007		30 giugno 2006		Variazioni	
	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>
Nintendo Gameboy Advance	298.171	6.427	331.837	8.833	-10,1%	-27,2%
Sony Playstation 2	2.057.128	59.105	2.238.774	62.997	-8,1%	-6,2%
Sony Playstation 3	74.004	3.635	0	0	n.s	n.s
Nintendo Wii	38.410	1.550	0	0	n.s	n.s
Microsoft Xbox	158.083	645	86.639	2.994	82,5%	-78,4%
Microsoft Xbox 360	150.979	7.115	45.967	2.113	228,5%	236,7%
Nintendo DS	415.759	11.297	128.365	3.474	223,9%	225,2%
Sony PSP	324.917	10.245	287.930	9.384	12,8%	9,2%
Altre console	124.949	375	28.647	525	336,2%	-28,5%
Totale distribuzione console	3.642.400	100.395	3.148.159	90.320	15,7%	11,2%

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 494.000 pezzi (+15,7%), che conferma la capacità di penetrazione del Gruppo sul mercato. La crescita è legata oltre che dalla vendita di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo, principalmente dalla vendita di prodotti per console di nuova generazione: quali Nintendo DS, Microsoft Xbox 360, Sony PSP e Nintendo Wii. La variazione totale nel numero dei prodotti immessi sul mercato si incrementa di oltre 470.000 unità passando da 462.262 unità a 937.169 unità totali, con un peso percentuale complessivo sul totale delle quantità vendute del 25,7%.
- Il calo dei prezzi medi unitari di vendita è pari al 3,9%, come evidenziato nella tabella seguente.

Nel corso dell'esercizio sono state lanciate la console Nintendo Wii, (dicembre 2006) che si presenta sul mercato con un rivoluzionario controller e la console Sony Playstation 3 (marzo 2007) che gradatamente sostituirà la console Sony Playstation 2. La non completa retrocompatibilità, ovvero la possibilità di giocare con la nuova console utilizzando i giochi della console precedente, insieme alla larghissima diffusione della Sony Playstation 2 nelle case delle famiglie italiane, comunque si ritiene allungherà il ciclo di vita della console stessa.

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	21,6	26,6	-19,0%
Sony Playstation 2	28,7	28,1	2,1%
Sony Playstation 3	49,1	0	n.s.
Nintendo Wii	40,4	0	n.s.
Microsoft Xbox	4,1	34,6	n.s.
Microsoft Xbox 360	47,1	46,0	2,4%
Nintendo DS	27,2	27,1	0,4%
Sony PSP	31,5	32,6	-3,3%
Altre console	3,0	18,3	-83,6%
Prezzo medio console	27,6	28,7	-3,9%

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

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

	30 giugno 2007	30 giugno 2006
Nintendo Gameboy Advance	6,4%	9,8%
Sony Playstation 2	58,9%	69,7%
Sony Playstation 3	3,6%	n.s
Nintendo Wii	1,5%	n.s
Microsoft Xbox	0,6%	3,3%
Microsoft Xbox 360	7,1%	2,3%
Nintendo DS	11,3%	3,8%
Sony PSP	10,2%	10,4%
Altre console	0,4%	0,6%
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 al 7,1% recuperando principalmente sulla Sony Playstation 2 che è passata dal 69,7% al 30 giugno 2006 al 58,9% al 30 giugno 2007.

Di notevole successo anche le vendite di videogiochi per Nintendo DS, passate dal 3,8% del totale ricavi al 11,3% nel corso dell'esercizio, per effetto di una nuova macchina lanciata denominata Lite, che ha riscontrato particolare gradimento tra il pubblico.

Edicola

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	Edicola					
	2007		2006		Variazioni	
Ricavi delle vendite	2.338	100%	6.055	71%	(3.717)	-61%
Rettifiche ricavi	0	0%	0	0%	0	n.s.
Totale ricavi netti	2.338	100%	6.055	71%	(3.717)	-61%
Altri ricavi	1	0,0%	0	0%	1	n.s.
Costi operativi	(1.663)	-71%	(3.527)	-41%	1.864	-53%
Margine operativo lordo	676	28,9%	2.528	30%	(1.852)	-73%
Costi operativi non monetari	0	0,0%	0	0%	0	0,0%
Margine operativo	676	28,9%	2.528	30%	(1.852)	-73%

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

- la serie DVD denominati WWE Wrestling Megastars e la serie DVD denominati Greatest Hits sulla vita dei principali wrestlers;
- il primo dei 5 numeri della serie DVD-games, nuova collana editoriale di videogiochi destinati al lettore DVD utilizzabili mediante il telecomando dello stesso. La serie è legata ai titoli di successo della casa di produzione Dreamwork;
- la serie di videogiochi denominata "The Sims" videogioco di simulazione di vita reale, distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS;
- la serie "Maxima 2" videogiochi per Pc-CdRom distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS Mediagroup;
- la serie di 4 numeri denominata "Wanted" dal titolo (Desperate Housewife, E.R., Law & Order, I Pirati di Tortuga), titoli ispirati alle serie televisive di maggiore successo.

I ricavi delle vendite pari a 2.338 migliaia di Euro sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita delle serie sopra menzionate e sono inferiori ai ricavi realizzati nello stesso periodo dell'esercizio precedente soprattutto per effetto di una riduzione nelle vendite rispetto all'esercizio precedente della serie ispirata ai principali lottatori di wrestling.

I costi operativi, diminuiti di 1.864 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio sono strettamente correlati alla stessa dinamica dei ricavi e prevedono una struttura molto snella, con la esternalizzazione della gestione del processo distributivo presso le edicole.

Il segmento presenta una marginalità percentuale molto elevata, il margine operativo lordo e il margine operativo sono pari al 28,9%. La diminuzione dei ricavi non ha permesso di raggiungere il livello del margine

operativo pari a 2.528 migliaia di Euro del passato esercizio. A giugno 2007 si assiste ad una riduzione del margine operativo del segmento di 1.852 migliaia di Euro attestandosi così a 676 migliaia di Euro.

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. A partire dal 1 gennaio 2007, come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, le stesse attività sono svolte dalla controllata Game Media Networks S.r.l..

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.. A partire da luglio 2007, la stessa attività verrà svolta dalle società di nuova costituzione Game Media Networks S.a.r.l. per il mercato francese e Game Media Networks Ltd. per il mercato inglese.

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 in nuove risorse per lo sviluppo di iniziative alternative.

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

Successivamente al 30 giugno 2007 sono state costituite le due società Game Media Network S.a.r.l. con sede in Francia e Game Media Network Ltd. con sede nel Regno Unito, a sostegno internazionale del piano triennale di sviluppo delle attività New Media.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	New Media					
	2007		2006		Variazioni	
Ricavi delle vendite	514	100%	503	100%	11	2%
Rettifiche ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Totale ricavi netti	514	100%	503	100%	11	2%
Altri ricavi	48	9%	12	2%	36	304%
Costi operativi	(1.848)	-360%	(2.741)	n.s.	893	-33%
Margine operativo lordo	(1.286)	n.s.	(2.226)	n.s.	940	-42%
Costi operativi non monetari	(46)	-8,9%	(564)	n.s.	518	-92%
Margine operativo	(1.332)	n.s.	(2.790)	n.s.	1.458	-52%

I ricavi delle vendite sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 280 migliaia di Euro e dalla vendita di contenuti di intrattenimento digitale per 200 migliaia di Euro.

I ricavi derivanti dalla vendita di abbonamenti per i giochi online “Legend of Mir” e “Myth of Soma” presentano un andamento decrescente (da 503 migliaia di Euro a 280 migliaia di Euro) e saranno presto sostituiti da una nuova generazione di giochi, all’interno del portale destinato al mercato europeo. Le attività di preparazione del portale saranno portate a compimento nel corso del primo semestre del prossimo esercizio.

I costi operativi, seppur diminuiti di 893 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio sono influenzati dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all’andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le attuali capacità di attrarre giocatori. Si ritiene che l’ampliamento dell’offerta del portale permetterà un significativo incremento del numero di giocatori riducendo l’influenza del contratto menzionato sulla struttura del conto economico.

La concomitanza di tali elementi migliorato le performance del segmento passando da una perdita operativa lorda di 2.226 migliaia di Euro a 1.286 migliaia di Euro al 30 giugno 2007. Il miglioramento del margine operativo è ancora più evidente, in quanto lo scorso anno si era effettuata una svalutazione di attività per 444 migliaia di Euro, relativa alla svalutazione del valore degli acconti pagati allo sviluppatore di “Horizons: Empire of Istaria”. La perdita operativa è migliorata di 1.458 migliaia di Euro passando da 2.790 migliaia di Euro a 1.332 migliaia di Euro.

Publishing Internazionale

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

Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento, le attività di Publishing Internazionale a partire dal secondo trimestre dell'esercizio 2006/2007 sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., e dalle 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 e la seconda svolge anche funzione di ufficio commerciale internazionale. In particolare sono state effettuate tutte le attività legate all'implementazione del sistema ERP 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					
	2007		2006		Variazioni	
Ricavi delle vendite	20.117	124%	8.655	102%	11.462	132%
Rettifiche ricavi	(3.946)	-24%	(150)	-2%	(3.796)	n.s.
Totale ricavi netti	16.172	100%	8.505	100%	7.667	90%
Altri ricavi	28	0%	0	0%	28	n.s.
Costi operativi	(12.586)	-78%	(5.749)	-68%	(6.837)	119%
Margine operativo lordo	3.614	22,3%	2.756	32%	858	31%
Costi operativi non monetari	(19)	-0,1%	(116)	-1%	97	-83%
Margine operativo	3.595	22,2%	2.640	31%	955	36%

I ricavi netti da Publishing Internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento di 7.667 migliaia di Euro, passando da 8.505 migliaia di Euro a 16.172 migliaia di Euro. Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività d'acquisizione di licenze internazionali svolta dal management e dallo sviluppo positivo della rete distributiva sui mercati esteri.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di più di 80 licenze internazionali di videogiochi già detenute di cui alcune già lanciate sul mercato: "ArmA: Armed Assault" per Pc-CdRom, "Cooking Mama" per Nintendo Wii e "Armored Core" per Sony Playstation 3.

Tra i prodotti più venduti nell'ultimo trimestre si segnalano "Cooking Mama" per Nintendo DS e Nintendo Wii e "Armored Core" per Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360.

I costi operativi sono anch'essi aumentati passando da 5.749 migliaia di Euro a 12.586 migliaia di Euro per l'effetto congiunto dei costi di royalty pagati agli sviluppatori di videogiochi, dei costi di acquisto sostenuti per la produzione e localizzazione fisica degli stessi, per la crescita degli investimenti pubblicitari a sostegno delle attività oltre che dei costi fissi legati all'avvio delle strutture internazionali nel mercato francese e inglese.

L'aumento dei costi operativi nel segmento Publishing Internazionale, così come riportato precedentemente risente del cambiamento nel metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty. Il nuovo metodo di calcolo ha determinato maggiori costi nel conto economico del segmento al 30 giugno 2007 per 778 migliaia di Euro.

Il margine operativo lordo, così come il margine operativo presentano una marginalità pari rispettivamente al 22,3% ed al 22,2% dei ricavi netti.

Tale ridotta redditività, rispetto all'esercizio precedente, può essere attribuita sia alle due società di nuova costituzione che hanno appesantito la base dei costi fissi, e sia alla continua attività di investimento necessaria in questa fase iniziale di sviluppo internazionale.

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					
	2007		2006		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.	0	n.s.	0	n.s.
Costi operativi	(1.430)	n.s.	(1.538)	n.s.	108	-7%
Margine operativo lordo	(1.430)	n.s.	(1.538)	n.s.	108	-7%
Costi operativi non monetari	(313)	n.s.	(201)	n.s.	(112)	56%
Margine operativo	(1.743)	n.s.	(1.739)	n.s.	(4)	0%

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

I costi operativi non monetari fanno invece riferimento all'ammortamento del magazzino di Trezzano sul Naviglio, sede delle operazioni logistiche del Gruppo e all'ammortamento dei marchi di proprietà 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 dell'esercizio al completo ammortamento del marchio Game Network precedentemente utilizzato per le attività dirette al pubblico svolte sul canale satellitare.

ANALISI DEI PRINCIPALI AGGREGATI PATRIMONIALI

Lo stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2007 confrontato con lo stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2006 è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.378	3.299	79	2,4%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	517	684	(167)	-24,4%
4	Partecipazioni	742	5	737	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	60	53	7	13,2%
6	Imposte anticipate	3.427	4.537	(1.110)	-24,5%
	Totale attività non correnti	8.579	9.033	(454)	-5,0%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(827)	(803)	(24)	3,0%
8	Fondi non correnti	(206)	(155)	(51)	32,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	(1.033)	(958)	(75)	7,8%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	38.776	26.450	12.326	46,6%
11	Crediti commerciali	31.332	22.672	8.660	38,2%
12	Crediti tributari	1.675	437	1.238	n.s.
13	Altre attività correnti	8.404	995	7.409	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(15.583)	(5.413)	(10.170)	n.s.
15	Debiti tributari	(3.293)	(1.158)	(2.135)	184,4%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.499)	(2.115)	(384)	18,2%
	Totale capitale circolante netto	58.812	41.868	16.944	40,5%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(19.458)	(19.441)	(17)	0,1%
20	Azioni proprie	204	671	(467)	-69,6%
21	Utili (perdite) a nuovo	(7.517)	(4.788)	(2.729)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(32.415)	(29.202)	(3.213)	11,0%
	Totale attività nette meno patrimonio netto	33.943	20.741	13.202	63,7%
22	Disponibilità liquide	3.620	3.994	(374)	-9,4%
23	Debiti verso banche a breve termine	(29.217)	(19.087)	(10.130)	53,1%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.250)	(1.351)	(1.899)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(28.847)	(16.444)	(12.403)	75,4%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(3.220)	(1.006)	(2.214)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.876)	(3.291)	1.415	-43,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.096)	(4.297)	(799)	18,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(33.943)	(20.741)	(13.202)	63,7%

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 30 giugno 2006 di 16.944 migliaia di Euro, pari al 40,5%, per effetto principalmente di un incremento dei crediti commerciali per 8.660 migliaia di Euro, ed un incremento delle rimanenze per 12.326 migliaia di Euro. Tali incrementi sono stati parzialmente compensati da un incremento dei debiti verso fornitori per 10.170 migliaia di Euro. Tale dinamica va analizzata anche considerando che il Gruppo nell'ultimo trimestre dell'esercizio ha realizzato una crescita del fatturato del 63,8%, pari a 9.570 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

L'incremento delle rimanenze, pari a 12.326 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 4.844 migliaia di Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006	Variazioni	
Rimanenze	38.776	26.450	12.326	46,6%
Crediti commerciali	31.332	22.672	8.660	38,2%
Crediti tributari	1.675	437	1.238	n.s.
Altre attività correnti	8.404	995	7.409	n.s.
Debiti verso fornitori	(15.583)	(5.413)	(10.170)	n.s.
Debiti tributari	(3.293)	(1.158)	(2.135)	184,4%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.499)	(2.115)	(384)	18,2%
Totale capitale circolante netto	58.812	41.868	16.944	40,5%

L'incremento dei crediti commerciali e delle altre attività correnti sono altresì legati alla crescita dei crediti per licenze d'uso mentre la crescita dei debiti commerciali è giustificata dalle migliori condizioni contrattuali negoziate dal Gruppo.

ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Dynamics Navision. Gli investimenti totali dell'esercizio appena concluso sono stati pari a circa 728 migliaia di Euro composti principalmente per circa 360 migliaia di Euro in investimenti nel software gestionale, 80 migliaia di Euro nell'acquisto di macchine elettroniche di office automation e 288 migliaia di Euro in acquisto di altre immobilizzazioni.

Tra le nuove iniziative, nel corso del mese di marzo 2007, il Gruppo Digital Bros in accordo con il Gruppo RCS Mediagroup hanno costituito la joint-venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint venture, denominata RCS DB Games S.p.A. è partecipata al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup ed al 49% da Game

Media Networks S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.). ed ha comportato un investimento iniziale da parte del Gruppo Digital Bros di 735 migliaia di Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

L'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato alla stessa data del precedente esercizio di 13.202 migliaia di Euro, per effetto del maggior volume di attività registrato dal Gruppo nell'esercizio 2006/2007. L'analisi del rendiconto finanziario consolidato evidenzia la capacità del Gruppo di finanziare l'investimento in capitale circolante netto a fronte del processo di crescita delle attività operative. Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione trimestrale.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2007 (A)	30 giugno 2006 (B)	Variazioni (A-B)
Disponibilità liquide	3.620	3.995	(374)
Debiti verso banche a breve termine	(29.217)	(19.087)	(10.130)
Altre passività finanziarie a breve termine	(3.250)	(1.351)	(1.899)
Posizione finanziaria netta corrente	(28.847)	(16.443)	(12.403)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(3.220)	(1.006)	(2.214)
Altre passività finanziarie non correnti	(1.876)	(3.291)	1.415
Posizione finanziaria netta non corrente	(5.096)	(4.297)	(799)
Totale posizione finanziaria netta	(33.943)	(20.740)	(13.202)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta :

Migliaia di Euro	30 giugno 2007 (A)	30 giugno 2006 (B)	Variazioni (A-B)
Cassa e disponibilità liquide	3.620	3.995	(374)
Debiti verso banche a breve termine	(29.217)	(19.087)	(10.130)
Altre passività finanziarie a breve termine	(3.250)	(1.351)	(1.899)
Totale posizione finanziaria netta corrente	(28.847)	(16.443)	(12.403)

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2007 consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista, titoli di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità e una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21/10/2002 e abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita per 262 migliaia di Euro.

Migliaia di Euro	30 giugno 2007 (A)	30 giugno 2006 (B)	Variazioni (A-B)
Cassa e depositi di conto corrente	1.229	1.658	(428)
Titoli detenuti presso Banca Antonveneta	2.129	2.084	45
Polizza quadrante Banca Toscana	262	259	9
Totale disponibilità liquide	3.620	3.994	(374)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 30 giugno 2007 sono pari a 3.620 migliaia di Euro ed hanno subito una leggera diminuzione pari a 374 migliaia di Euro se confrontate con l'esercizio precedente.

In particolare si segnala che alla controllata 505 Games S.r.l. sono state concesse nel secondo semestre dell'esercizio 2006/2007 due nuove linee di credito di scoperto sui conto corrente che la stessa intrattiene presso il Gruppo Capitalia e presso la Banca Intesa San Paolo. Nello specifico si tratta di una linea distaccata con mandato di credito alla Digital Bros S.p.A. concessa dal Gruppo Capitalia in data 30 gennaio 2007 per 2.900 migliaia di Euro e di un mutuo pari a 2.000 migliaia di Euro concesso dalla Banca Intesa San Paolo in data 2 febbraio 2007. Il mutuo ha una durata di 60 mesi a decorrere dalla data di erogazione e un tasso nominale annuo pari al 5,78%. La periodicità delle rate è trimestrale.

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dalla quota derivati e finanziamenti bancari aventi scadenza entro i 12 mesi. La quota dei debiti per derivati a breve termine è pari e 401 migliaia di Euro.

Al 30 giugno 2007 il Gruppo ha in essere i seguenti finanziamenti bancari :

- due finanziamenti della durata di 5 anni, stipulati nel corso del 2005 dalla Digital Bros S.p.A. rispettivamente con la Banca Intesa San Paolo e Unicredit Banca d'Impresa. Le somme mutate, al netto degli oneri accessori, sono state accreditate sui conti correnti ordinari delle due banche e la società si impegna a mantenere in essere tali conti correnti fino all'estinzione dei mutui;
- un finanziamento della stessa durata di 5 anni stipulato in data 15 novembre 2006 dalla Digital Bros S.p.A. con Banca Intesa san Paolo allo scopo di finanziare gli investimenti a medio e lungo termine;
- un finanziamento della durata di 5 anni stipulato nel corso del trimestre dalla 505 Games S.r.l. con la Banca Intesa San Paolo con lo scopo di sostenere lo sviluppo del segmento Publishing Internazionale.

Il totale della quota dei finanziamenti del Gruppo al 30 giugno 2007 contenuta nella voce "Debiti verso banche a breve termine" con scadenza entro i 12 mesi è pari a 1.082 migliaia di Euro così composto :

Migliaia di Euro	30 giugno 2007	30 giugno 2006
Finanziamento Banca Intesa San Paolo scadenza entro i 12 mesi	(816)	(629)
Finanziamento Unicredit Banca con scadenza entro i 12 mesi	(266)	
Totale finanziamenti a breve termine	(1.082)	(629)

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle porzioni di canoni con scadenza entro i 12 mesi successivi dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing, per un importo pari a 182 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative al magazzino di Trezzano sul Naviglio e ad attrezzature di office automation e 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 3.074 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007 (A)	30 giugno 2006 (B)	Variazioni (A-B)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(3.220)	(1.006)	(2.214)
Altre passività finanziarie non correnti	(1.876)	(3.291)	1.415
Posizione finanziaria netta non corrente	(5.096)	(4.297)	(799)

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2007 comprendono la quota oltre i 12 mesi degli strumenti derivati non di copertura pari a 548 migliaia di Euro, insieme alla quota dei finanziamenti rateali a lungo termine pari a 2.672 migliaia di Euro.

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 30 giugno 2007 sono:

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

mesi in arrears – 2,25%) con un limite massimo del 5,50% trimestrale e incassi il tasso di interesse variabile Euribor 3 mesi.

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto sono riportate in allegato alla seguente relazione trimestrale nei prospetti di movimentazione del patrimonio netto consolidato. In sintesi possono riassumersi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2007 (A)	30 giugno 2006 (B)	Variazioni (A-B)
Capitale sociale	5.644	5.644	0
Riserve	19.458	19.441	17
Azioni proprie	(204)	(671)	467
Utili (perdite) a nuovo	7.517	4.788	2.729
Totale patrimonio netto	32.415	29.202	3.213

Nel corso del trimestre non vi sono state variazioni nelle componenti del Patrimonio Netto ad esclusione dell'acquisto di azioni proprie per 90 migliaia di Euro che sommate alle vendite effettuate nel terzo trimestre dell'esercizio 2006/2007 per 557 migliaia di Euro determinano una variazione complessiva di 467 migliaia di Euro.

L'ammontare delle azioni proprie detenute al 30 giugno 2007 è pari a numero 37.500 con un prezzo medio di 5,43 Euro per azione.

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

A luglio 2007, il Gruppo Digital Bros attraverso la sua controllata Game Media Networks S.r.l. ha costituito due nuove società in Francia e nel Regno Unito, rispettivamente Game Media Networks S.a.r.l. e Game Media Networks Ltd., con lo scopo di sviluppare le attività di produzione e commercializzazione di contenuti di gioco di intrattenimento digitale rispettivamente nei mercati francese e inglese.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il budget per l'esercizio 2007-2008 confrontato con i medesimi dati dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2007 è il seguente:

Migliaia di Euro	BUDGET 2007/2008	30 giugno 2007	Variazione
Ricavi lordi	140.474	134.076	6.398
Margine operativo	10.086	9.275	811

In particolare il budget per segmento di attività è il seguente:

Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New media	Publishing	 Holding	Totale
Ricavi lordi	96.026	2.002	1.003	41.443	0	140.474
Margine operativo lordo (Ebitda)	6.905	510	(1.995)	6.464	(1.488)	10.396
Margine operativo (Ebit)	6.731	503	(2.011)	6.428	(1.565)	10.086

ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La società capogruppo Digital Bros S.p.A. 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 30 giugno 2007, così come non ne esistevano al 30 giugno 2006.

RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

Secondo quanto previsto delle Comunicazioni CONSOB DAC/RM/97001574 del 20 febbraio 1997 e DAC/98015375 del 27 febbraio 1998, si precisa che i rapporti della società controllante 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 al 31 marzo 2007, dati di chiusura dell'esercizio sociale, della società D3DB S.r.l. controllata al 50% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	
Attivo	1.283
Patrimonio Netto	2
Passivo	1.281
Ricavi	134
Costi	142
Risultato d'esercizio	(8)

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

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

Società controllate

Le operazioni di natura commerciale e finanziaria tra le società del Gruppo al 30 giugno 2007 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	crediti		debiti		ricavi	costi
	comm	finanz	comm	finanz		
Digital Bros S.p.A	6.449	4.194	(372)	(1.444)	4.614	(2.862)
505 Games S.r.l.	11.691	74	(3.941)	(750)	17.677	(1.610)
Game Media Networks S.r.l.	94	0	(392)	(1.957)	79	(311)
Game Service S.r.l.	0	1.015	(2.172)	0	333	(2.061)
Game Entertainment S.r.l.	0	574	(2.230)	0	90	(1.375)
Digital Bros France S.a.r.l.	0	0	(3.066)	(400)	265	(5.363)
505 Games Ltd.	0	0	(6.187)	(1.160)	0	(9.476)
Totale	18.234	5.857	(18.360)	(5.711)	23.058	(23.058)

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel corso dell'esercizio in oggetto è stata riconosciuta 174 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono state riconosciute 12 migliaia di Euro.

Infine nel corso dell'esercizio appena concluso la società Servizi 5 S.r.l. ha completamente ottemperato la l'impegno verso la Digital Bros S.p.A., come previsto dal piano di rientro stipulato in data 25 febbraio 2004, con il pagamento del debito residuo pari a 1.459 migliaia di Euro.

Consolidato fiscale

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

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