



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 31 marzo 2008**

(3° Trimestre esercizio 2007/2008)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 5.644.334,80 i.v.

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

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

INDICE

Relazione sulla gestione:	
Organi sociali	3
Struttura del Gruppo e area di consolidamento	4
Il mercato dei videogiochi	9
Stagionalità caratteristica del mercato	12
Eventi significativi del periodo	13
Analisi andamento economico consolidato al 31 marzo 2008	16
Eventi successivi alla chiusura del periodo	19
Evoluzione prevedibile della gestione	20
Prospetti contabili:	
Stato patrimoniale consolidato al 31 marzo 2008	23
Conto economico consolidato per il III trimestre dell'esercizio 2007/2008	24
Conto economico consolidato al 31 marzo 2008	25
Rendiconto finanziario consolidato	26
Variazioni del patrimonio netto consolidato	28
Informativa di segmento	29
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2008	30
Conto economico Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2008	31
Note di commento:	
Principi e metodi contabili	32
Criteri di valutazione	36
Valutazioni discrezionali e stime significative	39
Criteri di consolidamento	41
Analisi dello stato patrimoniale	42
Ricavi per area geografica	52
Andamento dei segmenti di attività	53
Attività e passività potenziali	70
Rapporti ed operazioni con parti correlate	71
Gestione del rischio finanziario	73
Altre informazioni	76
Dichiarazione dirigente preposto	77

RELAZIONE SULLA GESTIONE:

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

Comitato per le remunerazioni

Alberto Pianta (Presidente)
Bruno Soresina
Umberto Virri

Collegio Sindacale

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

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

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

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

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

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

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

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

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

In considerazione della specificità delle attività di distribuzione di videogiochi e DVD sul canale distributivo edicola i relativi costi e ricavi, le attività e le passività specifiche vengono allocate nel segmento denominato Edicola.

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

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

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

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

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

Le attività di Publishing Internazionale, a partire dall'ottobre 2006, sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., insieme alle due società di nuova costituzione Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd., che operano

rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint-venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire giochi di fascia economica in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa). A gennaio 2008 sono state costituite le due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. e 505 Games U.S. Inc. che saranno operative a partire dal prossimo esercizio. Queste due società controllate andranno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni sul mercato spagnolo e sul mercato americano.

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

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

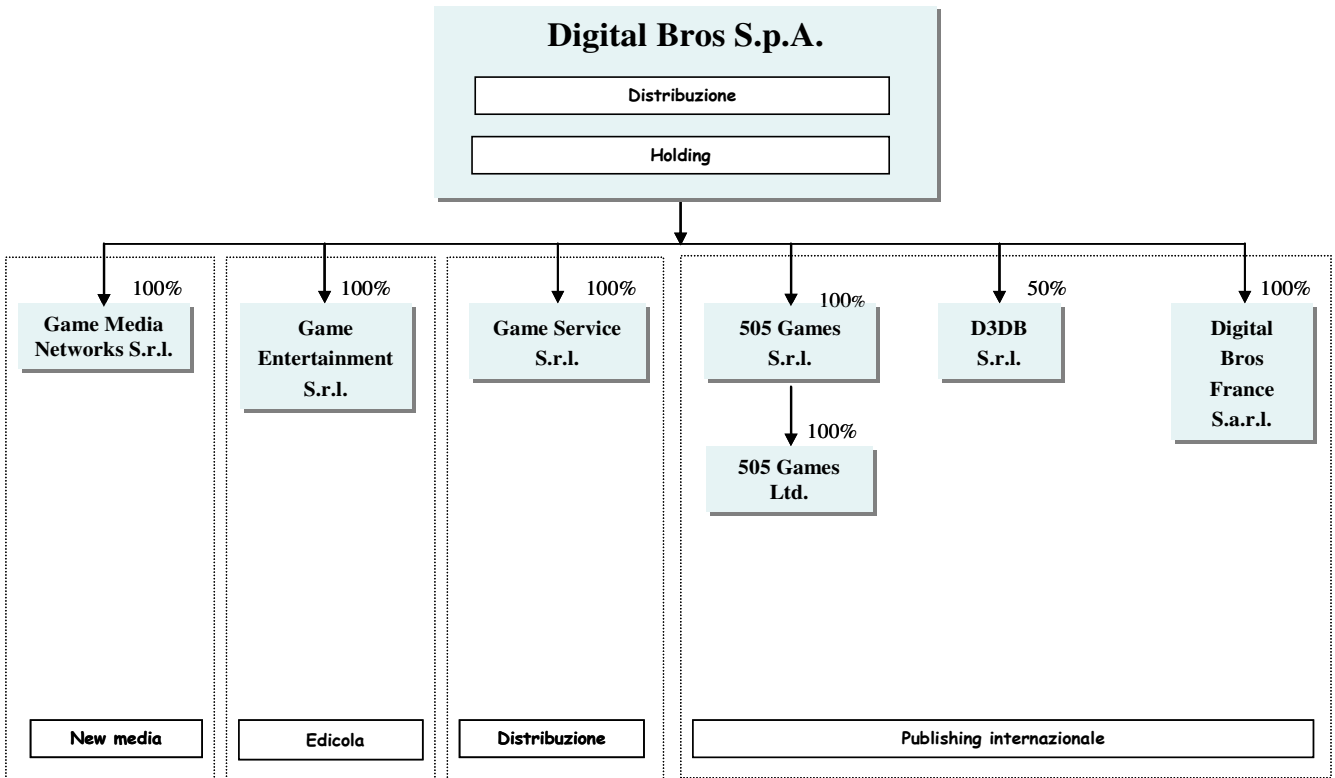
Rispettivamente a maggio 2007 ed a luglio 2007 sono state costituite le società Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito e Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia. Le due nuove società sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e media relations nei rispettivi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

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

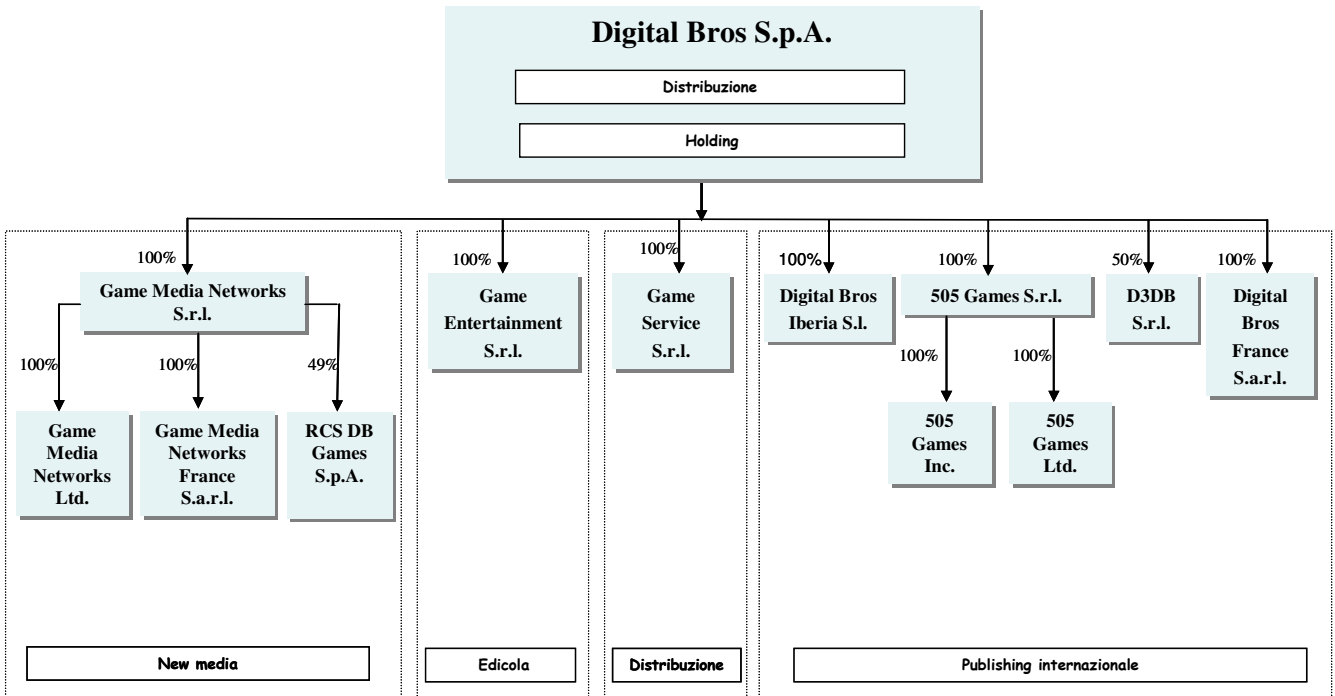
Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento svolte dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare la gestione degli investimenti immobiliari, dei marchi societari nonché la gestione finanziaria del Gruppo.

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

II semestre esercizio 2006/2007:



II semestre esercizio 2007/2008:



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

In particolare nel periodo appena concluso sono state costituite le due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. e 505 Games U.S. Inc. che saranno operative a partire dal prossimo esercizio. Queste due società controllate andranno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni nel mercato spagnolo e americano.

L'elenco delle società comprese nel perimetro di consolidamento al 31 marzo 2008 è riportato di seguito:

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

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

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

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

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

L'elenco delle società partecipate non comprese nel perimetro di consolidamento al 31 marzo 2008, ma incluse con il metodo del patrimonio netto è riportato di seguito:

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

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

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

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

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

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

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

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

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

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

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, su un libro e/o su un cartone animato. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi indispensabili per permettere al gioco di essere completato, conosciuto, apprezzato e venduto su base internazionale.

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

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

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

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

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

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

STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

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

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

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

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

- Agosto 2007: il Consiglio di Amministrazione sulla base dei risultati realizzati al 30 giugno 2007 ha deliberato l'approvazione dei dati previsionali per l'esercizio 2007-2008. Nella stessa assemblea il Consiglio di Amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe come dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D. Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri. Nell'ambito delle attività di Publishing Internazionale, il Gruppo Digital Bros, attraverso la controllata 505 Games S.r.l., ha siglato un accordo con la Cooking Mama Ltd., per la pubblicazione di Cooking Mama 2, seguito del gioco per Nintendo DS e Wii, la cui uscita è prevista per i primi mesi del 2008, e che secondo le previsioni del management, dovrebbe incidere per un valore di circa 7 milioni di Euro sul fatturato dell'esercizio 2007-2008;

- settembre 2007: viene lanciato il portale verticale dedicato ai videogiochi Fueps.com, creato da RCS DB Games S.r.l.: joint venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint-venture è partecipata al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup ed al 49% da Game Media Networks S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.).
Fueps, acronimo di Faccio L'Ultima e Poi Smetto, è un sito con un'ampia offerta di titoli di qualità e un innovativo sistema di community e di classifiche a punti. Il sito offre anche una ricca sezione di shopping online, dove è possibile scegliere tra circa tremila giochi per tutte le console e PC, una sezione per il download di giochi direttamente sul proprio PC e una ricca selezione di giochi per i telefoni cellulari;

- ottobre 2007: in data 30 ottobre 2007 l'Assemblea ordinaria della Digital Bros S.p.A. ha deliberato:
 - di approvare il bilancio di esercizio al 30 giugno 2007 nonché le relazioni del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale;

 - di attribuire l'utile di esercizio di 2.045.555,30 Euro come segue:
 - distribuzione di un dividendo pari a Euro 0,08 per ciascuna azione ordinaria per un controvalore di 1.128.867 Euro;

 - destinare il residuo a utili a nuovo per un valore totale di 916.688,30 Euro.

L'Assemblea ha inoltre deliberato

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

- l'emolumento spettante al Consiglio di Amministrazione per l'esercizio al 30 giugno 2008;
 - l'autorizzazione ad acquistare e disporre di azioni proprie. In particolare si autorizza il Consiglio di Amministrazione ad acquistare, entro la data di approvazione del bilancio al 30 giugno 2008, azioni proprie, fino ad un massimo di un milione rappresentanti non più del 10% del capitale sociale attualmente esistente ad un prezzo non inferiore a euro 0,40 per azione e non superiore a euro 10 per azione. Contemporaneamente si autorizza il Consiglio di Amministrazione ad alienare, senza alcun vincolo temporale, le azioni proprie precedentemente acquistate.
- novembre 2007: Digital Bros S.p.A. ha lanciato la settima serie del gioco di simulazione calcistica PES 2008, che ad un mese dall'uscita sul mercato italiano ha raggiunto le 610.000 unità, oltre 60.000 unità in più rispetto a quelle vendute nel primo mese dall'edizione precedente e ricavi pari a 24,4 milioni di Euro, confermandosi il gioco di calcio più amato sul mercato italiano dei videogiochi;
 - dicembre 2007: il videogioco per le console Nintendo DS e Nintendo Wii, Cooking Mama, edito e distribuito per l'Europa attraverso la società controllata 505 Games S.r.l., ha superato, a poco più di anno dal suo lancio, il milione di unità vendute in tutta Europa, risultando il titolo rivelazione dell'anno 2007. L'attesissimo sequel Cooking Mama 2 sarà disponibile sul mercato europeo nei primi mesi del 2008;
 - dicembre 2007: Digital Bros S.p.A. sigla un accordo con la società 1C Company, azienda russa leader in Europa centrale e nell'est, nello sviluppo, publishing e distribuzione di videogiochi per personal computer. Sulla base dell'accordo, del valore di 15 milioni di Euro per tutto l'anno solare 2008, che prevede il lancio in Europa Occidentale del nuovo marchio 1C Games, Digital Bros S.p.A. pubblicherà in esclusiva per l'Europa tutti i titoli della 1C Company, oltre a nuovi giochi in fase di sviluppo.
 - marzo 2008: il management del Gruppo ha reso noto l'ingresso nel mercato statunitense attraverso la costituzione di una nuova filiale, la società 505 Games U.S. Inc. e contemporaneamente nel mercato spagnolo attraverso la costituzione di una nuova filiale, la società Digital Bros Iberia S.L., che saranno operative a partire da luglio 2008. 505 Games U.S. Inc. e Digital Bros Iberia S.L. vanno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni con la creazione della controllata inglese 505 Games Ltd. e di quella francese Digital Bros France S.a.r.l., portando il Gruppo a presidiare direttamente quattro paesi: Italia, Inghilterra, Francia e Spagna che complessivamente rappresentano oltre il 70% del mercato europeo di videogiochi oltre ad avere una presenza anche nel mercato statunitense. I

prodotti del Gruppo sono così presenti in 20 paesi diversi attraverso una forte rete commerciale indiretta;

- marzo 2008: il videogioco per le console Nintendo DS, Cooking Mama 2, edito e distribuito per l'Europa attraverso la società controllata 505 Games S.r.l., a poco più di un mese dal lancio risulta da quattro settimane consecutive al primo posto assoluto nella classifica di vendita dei giochi in Italia con 25.000 unità vendute. Cooking Mama 2 è altresì nella top 10 dei titoli più venduti in Europa e al quarto posto nella classifica del regno Unito, confermandosi il titolo per console Nintendo DS più venduto a livello europeo tra quelli non distribuiti direttamente da Nintendo.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO al 31 MARZO 2008

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nei primi tre trimestri dell'esercizio al 31 marzo 2008, comparati con i medesimi dati al 31 marzo 2007:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	144.458	116,0%	107.803	111,6%	36.655	34,0%
2	Rettifiche ricavi	(19.934)	-16,0%	(11.198)	-11,6%	(8.736)	78,0%
3	Totale ricavi netti	124.524	100,0%	96.605	100,0%	27.919	28,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(87.364)	-70,2%	(74.487)	-77,1%	(12.877)	17,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(152)	-0,1%	(737)	-0,8%	585	-79,4%
6	Royalty	(5.921)	-4,8%	(4.583)	-4,7%	(1.338)	29,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.913	3,1%	8.242	8,5%	(4.329)	-52,5%
8	Totale costo del venduto	(89.524)	-71,9%	(71.565)	-74,1%	(17.959)	25,1%
9	Utile lordo (3+8)	35.000	28,1%	25.040	25,9%	9.960	39,8%
10	Altri ricavi	26	0,0%	96	0,1%	(70)	-72,9%
11	Costi per servizi	(12.907)	-10,4%	(6.497)	-6,7%	(6.410)	98,7%
12	Affitti e locazioni	(308)	-0,2%	(322)	-0,3%	14	-4,3%
13	Costi del personale	(8.440)	-6,8%	(7.249)	-7,5%	(1.191)	16,4%
14	Altri costi operativi	(1.771)	-1,4%	(1.987)	-2,1%	216	-10,9%
15	Totale costi operativi	(23.426)	-18,8%	(16.055)	-16,6%	(7.371)	45,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.600	9,3%	9.081	9,4%	2.519	27,7%
17	Ammortamenti	(461)	-0,4%	(698)	-0,7%	237	-34,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(664)	-0,5%	(97)	-0,1%	(567)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.125)	-0,9%	(795)	-0,8%	(330)	41,5%
22	Margine operativo (16+21)	10.475	8,4%	8.286	8,6%	2.189	26,4%
23	Interessi attivi	100	0,1%	52	0,1%	48	92,3%
24	Interessi passivi	(2.948)	-2,4%	(2.024)	-2,1%	(924)	45,7%
25	Totale interessi netti	(2.848)	-2,3%	(1.972)	-2,0%	(876)	44,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	7.627	6,1%	6.314	6,5%	1.313	20,8%
27	Imposte correnti	(3.761)	-3,0%	(2.783)	-2,9%	(978)	35,1%
28	Imposte differite	400	0,3%	0	0,0%	400	100,0%
29	Totale imposte	(3.361)	-2,7%	(2.783)	-2,9%	(578)	20,8%
30	Utile netto (26+29)	4.266	3,4%	3.531	3,7%	735	20,8%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,30		0,25		0,05	21,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,30		0,25		0,05	21,0%

Il Gruppo ha realizzato nel terzo trimestre dell'esercizio ricavi lordi pari a 144.458 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 124.524 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 36.355 migliaia di Euro e di 27.920 migliaia di Euro. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività al 31 marzo 2008 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2008	2007	Variazioni		2008	2007	Variazioni	
Distribuzione	103.425	94.859	8.566	9,0%	91.789	86.246	5.543	6,4%
Edicola	1.272	2.018	(746)	n.s.	1.204	2.019	(815)	n.s.
New media	321	278	43	15,5%	321	278	43	15,5%
Publishing Internazionale	39.439	10.648	28.791	270,4%	31.210	8.062	23.148	287,1%
Totale ricavi lordi	144.458	107.803	36.655	34,0%	124.524	96.605	27.919	28,9%

La crescita del fatturato nei primi nove mesi dell'esercizio 2007/2008 è frutto della continua espansione nelle attività di Publishing Internazionale, passate da 10.648 migliaia di Euro del precedente esercizio a 39.439 migliaia di Euro nel presente esercizio. La crescita del fatturato si è realizzata anche nel segmento della Distribuzione, sebbene a tassi inferiori rispetto al segmento del Publishing Internazionale, +9,0% in termini di ricavi lordi, +6,4% in termini di ricavi netti.

Il costo del venduto presenta un decremento percentuale sul fatturato, passando dal 74,1% al 71,9%, e consente di raggiungere un utile lordo nel terzo trimestre pari a 35.000 migliaia di Euro, con un incremento di 9.960 migliaia di Euro rispetto ai 25.040 migliaia di Euro registrati nel precedente esercizio.

I costi operativi si incrementano di 7.371 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 45,9%, in misura più che proporzionale all'incremento dei ricavi, in ragione principalmente dei maggiori costi sostenuti dal Gruppo nel segmento del Publishing Internazionale e New Media. L'incremento più significativo nei costi operativi è dato dall'aumento dei costi per servizi che passano da 6.497 migliaia di Euro a 12.907 migliaia di Euro, con un incremento pari a 6.410 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi specialmente in campo internazionale, oltre ai costi localizzazione dei videogiochi nel settore del Publishing Internazionale. L'incremento dei costi del personale è stato pari a 1.191 migliaia di Euro per effetto del continuo processo di crescita del numero di impiegati nei segmenti New Media e Publishing Internazionale.

I costi operativi non monetari pari a 1.125 migliaia di Euro, riflettono principalmente l'accantonamento per 400 migliaia di Euro per potenziali perdite su crediti, per 264 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo e per gli ammortamenti di periodo pari a 461 migliaia di Euro.

Il margine operativo lordo passa da 9.081 migliaia di Euro a 11.600 migliaia di Euro, con un incremento pari a 2.519 migliaia di Euro. e anche la crescita del margine operativo presenta delle variazioni percentuali in linea pari a 2.189 migliaia di Euro.

L'applicazione del nuovo metodo di valutazione delle royalty, introdotto a partire dal secondo semestre dello scorso esercizio, al 31 marzo 2007 avrebbe comportato una riduzione del margine operativo lordo pari a 620 migliaia di Euro. L'incremento del margine operativo lordo al 31 marzo 2007 confrontato con lo stesso rettificato per effetto del cambiamento di metodo di calcolo sarebbe quindi del 37,0% pari a 3.139 migliaia di Euro.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base pari rispettivamente a 0,30 Euro si incrementano rispetto agli stessi valori dell'esercizio precedente per a 0,05 Euro con un incremento percentuale pari al 21%..

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

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non vi sono eventi significativi da segnalare verificatisi successivamente al 31 marzo 2008.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il dato previsionale modificato per effetto del positivo andamento delle attività nel periodo:

Migliaia di Euro	FORECAST 2007/2008	ACTUAL 2006/2007	Variazioni	%
Ricavi lordi	170.000	133.926	36.074	26,9%
Margine operativo	11.086	9.378	1.708	18,2%

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

Migliaia di Euro	FORECAST 2007/2008	BUDGET 2007/2008	Variazione	%
Ricavi lordi	170.000	140.474	29.526	21,0%
Margine operativo	11.086	10.086	1.000	10,0%

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

Migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
Ricavi lordi	115.552	2.002	1.003	51.443	0	170.000
Margine operativo lordo	6.905	510	(1.995)	7.464	(1.488)	11.396
Margine operativo	6.731	503	(2.011)	7.428	(1.565)	11.086

L'andamento del mercato nei primi nove mesi ha presentato, come già descritto, un andamento particolarmente positivo per i prodotti destinati ad un pubblico di massa, in particolare femminile, sulle console di produzione Nintendo. Tale andamento ha comportato una revisione delle stime revisionali per l'esercizio in corso.

La strategia del Gruppo di integrarsi a monte nel segmento del Publishing Internazionale e diversificarsi geograficamente si ritiene possa più che sopperire al calo nel segmento della Distribuzione. Infatti, si ritiene che i ricavi del segmento Publishing Internazionale, possano raggiungere i 51 milioni di Euro, con una crescita anche nel presente esercizio ancora superiore al 100%.

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

La stima del margine operativo rimane invariata rispetto alla precedente, nonostante il significativo incremento del fatturato principalmente per riflettere le perdite su cambi realizzate e previste nell'ultimo

trimestre dell'esercizio per effetto di una rapida e inattesa diminuzione del tasso di cambio euro/sterlina inglese. Le perdite su cambi realizzate dalla controllata inglese sono state pari a 1.094 migliaia di Euro al 31 marzo 2008.

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



Prospetti contabili

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato al 31 marzo 2008

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.514	3.378	136	4,0%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	617	517	100	19,3%
4	Partecipazioni	476	740	(264)	-35,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	114	61	53	86,9%
6	Imposte anticipate	3.144	2.695	449	16,7%
	Totale attività non correnti	8.320	7.846	474	6,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(606)	(663)	57	-8,6%
8	Fondi non correnti	(238)	(206)	(32)	15,5%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(844)	(869)	25	-2,9%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	42.471	39.040	3.431	8,8%
11	Crediti commerciali	54.439	31.157	23.282	74,7%
12	Crediti tributari	1.803	2.538	(735)	-29,0%
13	Altre attività correnti	12.729	8.412	4.317	51,3%
14	Debiti verso fornitori	(17.795)	(15.570)	(2.225)	14,3%
15	Debiti tributari	(5.749)	(3.533)	(2.216)	62,7%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.452)	(2.689)	237	-8,8%
	Totale capitale circolante netto	85.446	59.355	26.091	44,0%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.443)	(19.457)	14	-0,1%
20	Azioni proprie	521	204	317	155,4%
21	Utili (perdite) a nuovo	(10.631)	(7.493)	(3.138)	41,9%
	Totale patrimonio netto	(35.197)	(32.390)	(2.807)	8,7%
	Totale attività nette	57.725	33.942	23.783	70,1%
22	Disponibilità liquide	6.488	7.080	(592)	-8,4%
23	Debiti verso banche a breve termine	(47.556)	(32.676)	(14.880)	45,5%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(4.651)	(3.250)	(1.401)	43,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	(45.719)	(28.846)	(16.873)	58,5%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(9.939)	(2.673)	(7.266)	271,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	356	-14,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.006)	(5.096)	(6.910)	135,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(57.725)	(33.942)	(23.783)	70,1%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato per il terzo trimestre dell'esercizio 2007/2008

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2007/2008		3° trimestre 2006/2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	46.635	126,0%	26.119	122,0%	20.516	78,5%
2	Rettifiche ricavi	(9.615)	-26,0%	(4.704)	-22,0%	(4.911)	n.s.
3	Totale ricavi netti	37.020	100,0%	21.415	100,0%	15.605	72,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(26.671)	-72,0%	(16.764)	-78,3%	(9.907)	59,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(26)	-0,1%	(323)	-1,5%	297	-92,0%
6	Royalty	(2.602)	-7,0%	(2.385)	-11,1%	(217)	9,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.793	10,2%	4.637	21,7%	(844)	-18,2%
8	Totale costo del venduto	(25.506)	-68,9%	(14.835)	-69,3%	(10.671)	71,9%
9	Utile lordo (3+8)	11.514	31,1%	6.580	30,7%	4.934	75,0%
10	Altri ricavi	23	0,1%	85	0,4%	(62)	-72,9%
11	Costi per servizi	(5.032)	-13,6%	(1.844)	-8,6%	(3.188)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(113)	-0,3%	(127)	-0,6%	14	-11,0%
13	Costi del personale	(2.875)	-7,8%	(2.569)	-12,0%	(306)	11,9%
14	Altri costi operativi	(541)	-1,5%	(744)	-3,5%	203	-27,3%
15	Totale costi operativi	(8.561)	-23,1%	(5.284)	-24,7%	(3.277)	62,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.976	8,0%	1.381	6,4%	1.595	n.s.
17	Ammortamenti	(171)	-0,5%	(128)	-0,6%	(43)	33,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(150)	-0,4%	0	0,0%	(150)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(321)	-0,9%	(128)	-0,6%	(193)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	2.655	7,2%	1.253	5,9%	1.402	n.s.
23	Interessi attivi	39	0,1%	45	0,2%	(6)	-13,3%
24	Interessi passivi	(1.094)	-3,0%	(876)	-4,1%	(218)	24,9%
25	Totale interessi netti	(1.055)	-2,8%	(831)	-3,9%	(224)	27,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	1.600	4,3%	422	2,0%	1.178	n.s.
27	Imposte correnti	(1.284)	-3,5%	(367)	-1,7%	(917)	n.s.
28	Imposte differite	458	1,2%	0	0,0%	458	100,0%
29	Totale imposte	(826)	-2,2%	(367)	-1,7%	(459)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	774	2,1%	55	0,3%	719	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,06		0,004		0,05	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,06		0,004		0,05	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 marzo 2008 – 9 mesi

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	144.458	116,0%	107.803	111,6%	36.655	34,0%
2	Rettifiche ricavi	(19.934)	-16,0%	(11.198)	-11,6%	(8.736)	78,0%
3	Totale ricavi netti	124.524	100,0%	96.605	100,0%	27.919	28,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(87.364)	-70,2%	(74.487)	-77,1%	(12.877)	17,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(152)	-0,1%	(737)	-0,8%	585	-79,4%
6	Royalty	(5.921)	-4,8%	(4.583)	-4,7%	(1.338)	29,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.913	3,1%	8.242	8,5%	(4.329)	-52,5%
8	Totale costo del venduto	(89.524)	-71,9%	(71.565)	-74,1%	(17.959)	25,1%
9	Utile lordo (3+8)	35.000	28,1%	25.040	25,9%	9.960	39,8%
10	Altri ricavi	26	0,0%	96	0,1%	(70)	-72,9%
11	Costi per servizi	(12.907)	-10,4%	(6.497)	-6,7%	(6.410)	98,7%
12	Affitti e locazioni	(308)	-0,2%	(322)	-0,3%	14	-4,3%
13	Costi del personale	(8.440)	-6,8%	(7.249)	-7,5%	(1.191)	16,4%
14	Altri costi operativi	(1.771)	-1,4%	(1.987)	-2,1%	216	-10,9%
15	Totale costi operativi	(23.426)	-18,8%	(16.055)	-16,6%	(7.371)	45,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.600	9,3%	9.081	9,4%	2.519	27,7%
17	Ammortamenti	(461)	-0,4%	(698)	-0,7%	237	-34,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(664)	-0,5%	(97)	-0,1%	(567)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.125)	-0,9%	(795)	-0,8%	(330)	41,5%
22	Margine operativo (16+21)	10.475	8,4%	8.286	8,6%	2.189	26,4%
23	Interessi attivi	100	0,1%	52	0,1%	48	92,3%
24	Interessi passivi	(2.948)	-2,4%	(2.024)	-2,1%	(924)	45,7%
25	Totale interessi netti	(2.848)	-2,3%	(1.972)	-2,0%	(876)	44,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	7.627	6,1%	6.314	6,5%	1.313	20,8%
27	Imposte correnti	(3.761)	-3,0%	(2.783)	-2,9%	(978)	35,1%
28	Imposte differite	400	0,3%	0	0,0%	400	100,0%
29	Totale imposte	(3.361)	-2,7%	(2.783)	-2,9%	(578)	20,8%
30	Utile netto (26+29)	4.266	3,4%	3.531	3,7%	735	20,8%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,30		0,25		0,05	21,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,30		0,25		0,05	21,0%

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2008

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(33.942)	(20.741)
Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	4.266	3.530
Accantonamenti e costi non monetari:		
Ammortamenti immobilizzazioni immateriali	205	503
Ammortamenti immobilizzazioni materiali	256	195
Variazione netta degli altri fondi	32	62
Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(57)	85
B. TOTALE	4.702	4.375
Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(3.431)	(8.227)
Crediti commerciali	(23.282)	(14.523)
Crediti tributari	735	186
Altre attività correnti	(4.317)	(7.887)
Debiti verso fornitori	2.225	9.703
Debiti tributari	2.216	3.040
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(237)	(184)
C. TOTALE	(26.091)	(17.892)
Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti in immobilizzazioni immateriali	(304)	(324)
Investimenti in immobilizzazioni materiali	(392)	(301)
Investimenti in immobilizzazioni finanziarie	(239)	(1.332)
D. TOTALE	(935)	(1.957)
Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
E. TOTALE	0	0
Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(1.128)	(1.117)
Variazione azioni proprie detenute	(317)	557
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(14)	15
F. TOTALE	(1.459)	(545)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(23.783)	(16.019)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(57.725)	(36.760)

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari consolidati per scadenza

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(592)	1.376
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(14.879)	(20.092)
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(1.401)	(6.742)
Totale flusso monetario del periodo a breve	(16.872)	(25.458)
Totale flusso monetario del periodo a medio	(6.911)	(522)
Totale flusso monetario del periodo	(23.783)	(25.980)

Gruppo Digital Bros

Variazioni del patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	(9)	19.441	(671)	965	3.823	4.788	29.202
Destinazione utile d'esercizio						0		3.823	(3.823)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.117)		(1.117)	(1.117)
Acquisto azioni proprie						0	557			0	557
Altre variazioni					35	35		(20)		(20)	15
Utile del periodo						0			3.533	3.533	3.533
Totale al 31 marzo 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	26	19.476	(114)	3.651	3.533	7.184	32.190
Altre variazioni					(19)	(19)	(90)	12		12	(97)
Utile del periodo						0			297	297	297
Totale al 1 luglio 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio						0		3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie						0	(317)			0	(317)
Altre variazioni					(14)	(14)				0	(14)
Utile del periodo						0			4.266	4.266	4.266
Totale al 31 marzo 2008	5.644	16.954	1.129	1.367	(7)	19.443	(521)	6.365	4.266	10.631	35.197

Informativa di segmento

Conto economico consolidato al 31 marzo 2008 - 9 mesi

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	103.425	1.272	321	39.439	0	144.458
2	Rettifiche ricavi	(11.637)	(68)	0	(8.229)	0	(19.934)
3	Totale ricavi netti	91.789	1.204	321	31.210	0	124.524
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(71.248)	(1.108)	(25)	(14.982)	0	(87.363)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(152)	0	0	0	(152)
6	Royalty	(192)	(312)	(43)	(5.375)	0	(5.922)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	414	946	0	2.553	0	3.913
8	Totale costo del venduto	(71.025)	(627)	(68)	(17.804)	0	(89.524)
9	Utile lordo (3+8)	20.763	577	253	13.406	0	35.000
10	Altri ricavi	25	1	0	1	0	26
11	Costi per servizi	(5.654)	(448)	(1.263)	(5.460)	(83)	(12.907)
12	Affitti e locazioni	(221)	0	(18)	(68)	0	(308)
13	Costi del personale	(5.331)	0	(763)	(1.435)	(911)	(8.440)
14	Altri costi operativi	(1.298)	(2)	(37)	(187)	(247)	(1.771)
15	Totale costi operativi	(12.503)	(450)	(2.081)	(7.150)	(1.242)	(23.426)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.285	128	(1.828)	6.256	(1.242)	11.600
17	Ammortamenti	(255)	(4)	(41)	(56)	(106)	(461)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(400)	0	(264)	0	0	(664)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(655)	(4)	(305)	(56)	(106)	(1.125)
22	Margine operativo (16+21)	7.631	124	(2.133)	6.201	(1.348)	10.475

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.282	3.253	29	0,9%
2	Investimenti immobiliari	455	456	(1)	-0,2%
3	Immobilizzazioni immateriali	520	466	54	11,6%
4	Partecipazioni	2.204	1.355	849	62,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	4	4	0	0,0%
6	Imposte anticipate	1.027	1.027	0	0,0%
	Totale attività non correnti	7.492	6.561	931	14,2%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(584)	(653)	69	-10,6%
8	Fondi non correnti	(238)	(206)	(32)	15,5%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(822)	(859)	37	-4,3%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	35.042	34.298	744	2,2%
11	Crediti commerciali	32.059	18.758	13.301	70,9%
12	Crediti verso società controllate	15.187	10.626	4.561	42,9%
13	Crediti tributari	351	1.694	(1.343)	-79,3%
14	Altre attività correnti	3.694	3.558	136	3,8%
15	Debiti verso fornitori	(8.317)	(8.739)	422	-4,8%
16	Debiti verso società controllate	(1.300)	(1.801)	501	-27,8%
17	Debiti tributari	(3.212)	(1.746)	(1.466)	84,0%
18	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
19	Altre passività correnti	(2.261)	(2.180)	(81)	3,7%
	Totale capitale circolante netto	71.243	54.468	16.775	30,8%
Patrimonio netto					
20	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
21	Riserve	(17.965)	(17.965)	0	0,0%
22	Azioni proprie	521	204	317	155,4%
23	Utili (perdite) a nuovo	(8.097)	(5.704)	(2.393)	42,0%
	Totale patrimonio netto	(31.185)	(29.109)	(2.076)	7,1%
	Totale attività nette	46.728	31.061	15.667	50,4%
24	Disponibilità liquide	4.089	6.739	(2.650)	-39,3%
25	Debiti verso banche a breve termine	(41.930)	(31.007)	(10.923)	35,2%
26	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.146)	(3.250)	104	-3,2%
	Posizione finanziaria netta corrente	(40.987)	(27.518)	(13.469)	48,9%
27	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
28	Debiti verso banche non correnti	(3.674)	(1.120)	(2.554)	n.s.
29	Altre passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	356	-14,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5.741)	(3.543)	(2.198)	62,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(46.728)	(31.061)	(15.667)	50,4%

Digital Bros S.p.A.
Conto economico della Capogruppo Digital Bros S.p.A. – 9 mesi

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	101.870	110,6%	95.877	108,7%	5.993	6,3%
2	Rettifiche ricavi	(9.727)	-10,6%	(7.691)	-8,7%	(2.036)	26,5%
3	Totale ricavi netti	92.143	100,0%	88.186	100,0%	3.957	4,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(70.900)	-76,9%	(70.890)	-80,4%	(10)	0,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(514)	-0,6%	(2.378)	-2,7%	1.864	-78,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	744	0,8%	5.205	5,9%	(4.461)	-85,7%
8	Totale costo del venduto	(70.670)	-76,7%	(68.063)	-77,2%	(2.607)	3,8%
9	Utile lordo (3+8)	21.473	23,3%	20.123	22,8%	1.350	6,7%
10	Altri ricavi	1.172	1,3%	2.802	3,2%	(1.630)	-58,2%
11	Costi per servizi	(6.018)	-6,5%	(7.282)	-8,3%	1.264	-17,4%
12	Affitti e locazioni	(221)	-0,2%	(250)	-0,3%	29	-11,6%
13	Costi del personale	(6.618)	-7,2%	(6.032)	-6,8%	(586)	9,7%
14	Altri costi operativi	(1.548)	-1,7%	(1.519)	-1,7%	(29)	1,9%
15	Totale costi operativi	(14.405)	-15,6%	(15.083)	-17,1%	678	-4,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.240	8,9%	7.842	8,9%	398	5,1%
17	Ammortamenti	(352)	-0,4%	(650)	-0,7%	298	-45,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(400)	-0,4%	(1.366)	-1,5%	966	-70,7%
20	Riprese di valore di attività	600	0,7%	0	0,0%	600	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(152)	-0,2%	(2.016)	-2,3%	1.864	-92,5%
22	Margine operativo (16+21)	8.088	8,8%	5.826	6,6%	2.262	38,8%
23	Interessi attivi	92	0,1%	50	0,1%	42	84,0%
24	Interessi passivi	(2.431)	-2,6%	(2.013)	-2,3%	(418)	20,8%
25	Totale interessi netti	(2.339)	-2,5%	(1.963)	-2,2%	(376)	19,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.749	6,2%	3.863	4,4%	1.886	48,8%
27	Imposte correnti	(2.227)	-2,4%	(1.700)	-1,9%	(527)	31,0%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(2.227)	-2,4%	(1.700)	-1,9%	(527)	31,0%
30	Utile netto (26+29)	3.522	3,8%	2.163	2,5%	1.359	62,8%

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La presente relazione trimestrale consolidata del Gruppo Digital Bros S.p.A. per il terzo trimestre dell'esercizio 2007/2008, è stata approvata con delibera del Consiglio di Amministrazione tenutosi in data 8 maggio 2008. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia. Digital Bros S.p.A. è quotata sul segmento Star del mercato Mtax gestito da Borsa Italiana S.p.A.

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

La presente relazione è stata redatta in conformità ai Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS emessi dall'International Accounting Standard Board (IASB) in essere al 31 marzo 2008 e omologati dall'Unione Europea. Per IFRS si intendono anche tutti i principi contabili internazionali rivisti (IAS) e tutte le interpretazioni dell'International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC), incluse quelle precedentemente emesse dallo Standing Interpretation Committee (SIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Inoltre la presente relazione consolidata al 31 marzo 2008, espressa in conformità allo IAS 34, è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art 82 e seguenti del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche, nonché della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e della Comunicazione Consob n. DEM/6064293 del 28 luglio 2006.

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

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

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

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

Gli schemi di bilancio che precedono sono composti da:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nella redazione della relazione trimestrale consolidata al 31 marzo 2008 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 marzo 2008 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione trimestrale consolidata al 31 marzo 2008, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2007. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione della relazione semestrale consolidata al 30 giugno 2007.

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

IFRS 7 - Strumenti finanziari: informazioni integrative

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

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

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

IFRIC 8 - Ambito di applicazione dell'IFRS 2

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

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

IFRIC 9 - Rideterminazione del valore dei derivati incorporati

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

IFRIC 10 - Bilanci intermedi e riduzione di valore

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

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

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

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

IAS 23 - Oneri Finanziari

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

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

IFRIC 12 - Accordi di concessione

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

IFRIC 13 - Programmi di Fidelizzazione

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

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

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

VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME CONTABILI SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

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

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

Fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime

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

Rischi su crediti

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

Svalutazione delle rimanenze

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

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

Benefici a dipendenti

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

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

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

Rettifiche ricavi

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

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

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

ANALISI DELLO STATO PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2008

Lo stato patrimoniale consolidato al 31 marzo 2008 comparato con l'esercizio precedente al 30 giugno 2007 è di seguito riportato:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.514	3.378	136	4,0%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	617	517	100	19,3%
4	Partecipazioni	476	740	(264)	-35,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	114	61	53	86,9%
6	Imposte anticipate	3.144	2.695	449	16,7%
	Totale attività non correnti	8.320	7.846	474	6,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(606)	(663)	57	-8,6%
8	Fondi non correnti	(238)	(206)	(32)	15,5%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(844)	(869)	25	-2,9%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	42.471	39.040	3.431	8,8%
11	Crediti commerciali	54.439	31.157	23.282	74,7%
12	Crediti tributari	1.803	2.538	(735)	-29,0%
13	Altre attività correnti	12.729	8.412	4.317	51,3%
14	Debiti verso fornitori	(17.795)	(15.570)	(2.225)	14,3%
15	Debiti tributari	(5.749)	(3.533)	(2.216)	62,7%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.452)	(2.689)	237	-8,8%
	Totale capitale circolante netto	85.446	59.355	26.091	43,9%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.443)	(19.457)	14	-0,1%
20	Azioni proprie	521	204	317	155,4%
21	Utili (perdite) a nuovo	(10.631)	(7.493)	(3.138)	41,9%
	Totale patrimonio netto	(35.197)	(32.390)	(2.807)	8,7%
	Totale attività nette	57.725	33.942	23.783	70,1%
	Posizione finanziaria netta corrente				
22	Disponibilità liquide	6.488	7.080	(592)	-8,4%
23	Debiti verso banche a breve termine	(47.556)	(32.676)	(14.880)	45,5%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(4.651)	(3.250)	(1.401)	43,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	(45.719)	(28.846)	(16.873)	58,5%
	Posizione finanziaria netta non corrente				
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(9.939)	(2.673)	(7.266)	271,8%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	356	-14,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(12.006)	(5.096)	(6.910)	135,6%
	Totale posizione finanziaria netta	(57.725)	(33.942)	(23.783)	70,1%

ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Dynamics Navision. Gli investimenti totali nel periodo appena concluso sono stati pari a circa 696 migliaia di Euro composti principalmente per circa 193 migliaia di Euro da investimenti nel sistema gestionale, per 98 migliaia di Euro da investimenti nella nuova piattaforma di gestione dei giochi online a supporto del portale www.gametribe.com, per 205 migliaia di Euro da acquisto di macchine elettroniche di office automation e per 200 migliaia di Euro da altre immobilizzazioni, principalmente autovetture destinate ai dipendenti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 30 giugno 2007 di 26.091 migliaia di Euro, pari al 43,9%, per effetto principalmente di un incremento dei crediti commerciali per 23.282 migliaia di Euro, un incremento delle rimanenze per 3.431 migliaia di Euro ed un incremento delle altre attività correnti per 8.662 migliaia di Euro. Tali incrementi sono parzialmente compensati da un incremento dei debiti verso fornitori pari a 2.225 migliaia di Euro. Tale dinamica, in linea con la stagionalità tipica del mercato già descritta, va analizzata anche considerando che il Gruppo nel periodo chiuso al 31 marzo 2008 ha realizzato una forte crescita del fatturato netto pari a circa a 27.919 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente, e che nel solo terzo trimestre dell'esercizio la crescita del fatturato netto stata pari a 15.605 migliaia di Euro rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente.

L'incremento delle rimanenze, pari a 3.431 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 soprattutto dall'incremento delle rimanenze del segmento di Publishing Internazionale per circa 1.266 migliaia di Euro.

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

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
10	Rimanenze	42.471	39.040	34.677	7.794
11	Crediti commerciali	54.439	31.157	37.195	17.244
12	Crediti tributari	1.803	2.538	251	1.552
13	Altre attività correnti	12.729	8.412	8.882	3.847
14	Debiti verso fornitori	(17.795)	(15.570)	(15.116)	(2.679)
15	Debiti tributari	(5.749)	(3.533)	(4.198)	(1.551)
17	Altre passività correnti	(2.452)	(2.689)	(1.931)	(521)
	Totale capitale circolante netto	85.446	59.355	59.760	25.686

L'incremento dei crediti commerciali rispetto al 31 marzo 2007 per 17.244 migliaia di Euro e rispetto al 30 giugno 2007 per 23.282 migliaia di Euro va analizzato considerando i risultati raggiunti dal Gruppo nel periodo chiuso al 31 marzo 2008 che registrano una crescita del fatturato netto di 27.919 migliaia di Euro (+28,9%) rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente e in particolare alla crescita del Segmento Publishing Internazionale sia per quanto attiene i crediti commerciali e sia per quanto attiene i crediti per licenze d'uso pari al 31 marzo 2008 a 6.766 migliaia di Euro.

L'incremento delle altre attività correnti pari a 12.729 migliaia di Euro e incrementatesi sia rispetto al 30 giugno 2007 che al 31 marzo 2007 rispettivamente per 4.317 migliaia di Euro e per 3.847 migliaia di Euro è principalmente legato alla crescita degli anticipi effettuati nei confronti di fornitori, oltre a dipendenti ed agenti. In particolare si segnala inoltre che nel corso del semestre in esame sono stati anticipati costi di produzione per i videogiochi di Publishing Internazionale destinati alle vendite primaverili, per circa 5.000 migliaia di Euro tra cui anticipi per Cooking Mama 2 per un controvalore di circa 3.200 migliaia di Euro.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio						0		3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie						0	(317)			0	(317)
Altre variazioni					(14)	(14)				0	(14)
Utile del periodo						0			4.266	4.266	4.266
Totale al 31 marzo 2008	5.644	16.954	1.129	1.367	(7)	19.443	(521)	6.365	4.266	10.631	35.197

Il dettaglio delle movimentazioni avvenute nel corso dei primi nove mesi dell'esercizio 2007/2008 comparato con il medesimo periodo dell'esercizio precedente. è riportato in allegato alla presente relazione semestrale.

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

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

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

Nel corso del periodo chiuso al 31 marzo 2008 la società ha acquistato azioni proprie per un controvalore di 317 migliaia di Euro.

Il totale delle azioni proprie detenute al 31 marzo 2008 è pari a 107.989 per un controvalore di 521 migliaia di Euro

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

In linea con la crescita del capitale circolante netto pari a 25.841 migliaia di Euro, l'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato al 30 giugno 2007 di 23.783 migliaia di Euro. Questo aumento è da imputare alla crescita registrata nel periodo in esame dei debiti verso banche correnti e non correnti. L'indebitamento cresce anche rispetto al 31 marzo 2007 di 20.964 migliaia di Euro, in considerazione degli investimenti sostenuti nel periodo in esame per anticipi ai fornitori pari a circa 5.000 migliaia di Euro, di cui solo per l'uscita del videogioco Cooking Mama 2 a maggio 2008 sono stati anticipati circa 3.200 migliaia di Euro. Inoltre la crescita dell'indebitamento è da leggere in relazione ai risultati raggiunti dal Gruppo nel trimestre appena concluso che ha segnato un incremento del fatturato netto pari a 15.605 migliaia di Euro (+72,9%) rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente.

Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione.

Il dettaglio delle poste componenti la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 dicembre 2008 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2007 e al 31 marzo 2007 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
22	Disponibilità liquide	6.488	7.080	7.547	(1.059)
23	Debiti verso banche a breve termine	(47.648)	(32.676)	(35.700)	(11.948)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(4.651)	(3.250)	(3.109)	(1.542)
	Posizione finanziaria netta corrente	(45.811)	(28.846)	(31.262)	(14.549)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(9.847)	(2.673)	(3.581)	(6.266)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	(1.918)	(149)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(11.914)	(5.096)	(5.499)	(6.415)
	Totale posizione finanziaria netta	(57.725)	(33.942)	(36.761)	(20.964)

Posizione finanziaria netta corrente

22. Disponibilità liquide

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta :

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
22	Disponibilità liquide	6.488	7.080	7.547	(1.059)
23	Debiti verso banche a breve termine	(47.648)	(32.676)	(35.700)	(11.948)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(4.651)	(3.250)	(3.109)	(1.542)
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(45.811)	(28.846)	(31.262)	(14.549)

Le disponibilità liquide al 31 marzo 2008 consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista, quote di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità e una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21 ottobre 2002 e abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita per 269 migliaia di Euro.

Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
Cassa e depositi di conto corrente	4.033	4.689	5.176	(1.143)
Quote di fondi comuni	2.186	2.129	2.112	74
Polizza quadrante Banca Toscana	269	262	259	10
Totale disponibilità liquide	6.488	7.080	7.547	(1.059)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 31 marzo 2008 sono pari a 6.488 migliaia di Euro e rispetto al valore al 30 giugno 2007 si registra una diminuzione pari a 592 migliaia di Euro per effetto di una diminuzione dei valori in cassa e dei depositi di conto corrente. Una significativa diminuzione, pari a Euro 1.143 migliaia delle disponibilità liquide del Gruppo emerge anche da un confronto con i valori al 31 marzo 2007.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dalla quota derivati e finanziamenti bancari aventi scadenza entro i dodici mesi. La quota dei debiti per derivati a breve termine è pari a 402 migliaia di Euro al 31 marzo 2008. L'aumento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2007 è da imputare ad un aumento dei finanziamenti all'importazione e all'esportazione e alle linee di anticipi su fatture e salvo buon fine.

Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
Scoperti di conto corrente	(5.700)	(2.314)	(2.166)	(3.534)
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(23.235)	(18.709)	(22.612)	(623)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(15.727)	(10.170)	(9.286)	(6.441)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(2.584)	(1.083)	(1.200)	(1.384)
Fair value derivati entro i 12 mesi	(402)	(400)	(436)	34
Totale debiti verso banche a breve termine	(47.648)	(32.676)	(35.700)	(11.948)

Il totale della quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi del Gruppo al 31 marzo 2008 è così composto:

Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
Quota finanziamento Banca Intesa San Paolo scadenza entro i 12 mesi	(710)	(817)	(933)	223
Quota finanziamento Unicredit Banca con scadenza entro i 12 mesi	(267)	(266)	(267)	0
Quota finanziamento Barclays Bank con scadenza entro i 12 mesi	(1.607)	0	0	(1.607)
Totale finanziamenti a breve termine	(2.584)	(1.083)	(1.200)	(1.384)

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

24. Altre passività finanziarie a breve termine

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle porzioni di canoni con scadenza entro i 12 mesi successivi dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing, per un importo pari a 199 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative al magazzino di Trezzano sul Naviglio, ad attrezzature di office automation e autovetture. La voce contiene inoltre le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto e pro solvendo concesse da società di factoring, coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39, per un importo di 4.452 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
26	Debiti verso banche non correnti	(9.847)	(2.673)	(2.915)	(6.932)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	(2.584)	(149)
	Totale posizione finanziaria netta non corrente	(11.914)	(5.096)	(5.499)	(7.081)

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti al 31 marzo 2008 sono costituiti dalla quota dei finanziamenti rateali a lungo termine pari a 9.847 migliaia di Euro.

Al 31 marzo 2008 il Gruppo ha in essere i seguenti finanziamenti bancari:

- un finanziamento rateale stipulato con la Banca Intesa San Paolo di 1.000 migliaia di Euro concesso in data 14 marzo 2005 e della durata di 24 mesi a decorrere dalla data di erogazione del mutuo. Il tasso applicato su base annua è pari all'Euribor 3 mesi a cui va aggiunto uno spread pari a 1,75 punti percentuali. La periodicità delle rate è trimestrale e il pagamento dell'ultima rata è previsto per il mese di novembre 2009;
- un finanziamento rateale stipulato con Unicredit Banca d'Impresa di 1.000 migliaia di Euro stipulato in data 15 giugno 2005 con scadenza 30 settembre 2010 che presenta un periodo di

preammortamento dalla stipula al 31 dicembre 2006. Durante il periodo di preammortamento il Gruppo ha effettuato alla scadenza di ogni trimestre solare, il pagamento dei soli interessi di preammortamento maturati nel trimestre stesso. Gli interessi sono calcolati sulla base dello Euribor a tre mesi e maggiorati di 1,50 punti percentuali in ragione d'anno. A partire da marzo 2007 il gruppo ha iniziato a rimborsare il finanziamento su base trimestrale posticipata a quote costanti. Il tasso di interesse applicato rimane il medesimo utilizzato per il periodo di preammortamento. Il finanziamento è inoltre assistito da un contratto di Interest rate swap stipulato in data 15 giugno 2005 con la medesima banca della durata di 5,25 anni e con un capitale di riferimento di 1.000 migliaia di Euro. Tale contratto prevede che per il primo anno il Gruppo incassi il tasso di interesse Euribor tre mesi mentre paghi il tasso fisso del 2,30%, per il secondo anno la società incasserà il tasso di interesse Euribor 3 mesi e pagherà il tasso fisso del 2,75% mentre per gli ultimi 3 anni e 3 mesi la società incasserà Euribor tre mesi e pagherà il tasso fisso del 3,30%. La regolazione dello strumento derivato avviene contestualmente al pagamento delle rate relative al mutuo non ipotecario;

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

restituita in un'unica soluzione alla scadenza del finanziamento e cioè il 23 maggio 2009 o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;

- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 14 dicembre 2007 dell'importo di complessivi 2.150 migliaia di Euro con scadenza 14 giugno 2009. il tasso viene stabilito nella misura del 7,217% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data 14 dicembre 2007. Gli interessi verranno corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso alla Digital Bros S.p.A. dalla Barclays Bank il 19 dicembre 2007 per complessivi 5 milioni di Euro. Il tasso di interesse è variabile e utilizza come riferimento l'Euribor 3 mesi al quale viene applicato uno spread dello 0,75%. L'estinzione avverrà in 12 rate trimestrali a partire dal 21 marzo 2008 e con scadenza 21 dicembre 2010.

27. Altre passività finanziarie non correnti

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

Le altre passività finanziarie non correnti sono composte da:

Migliaia di Euro	31 marzo 2008 (A)	30 giugno 2007 (B)	31 marzo 2007 (C)	Variazioni (A-C)
Canoni di leasing a scadere oltre i 12 mesi	(1.776)	(1.875)	(1.918)	142
Fair value derivati oltre i 12 mesi	(291)	(548)	(666)	375
Totale passività finanziarie non correnti	(2.067)	(2.423)	(2.584)	517

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

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

Il tasso di leasing annuo nominale è pari al 3,87%. I canoni periodici con scadenza successiva alla data di presa in consegna dell'immobile sono indicizzati alla media mensile dell'Euribor a 3 mesi. Per ogni canone viene rilevata la media relativa al periodo intercorrente tra il giorno precedente la scadenza della

rata da indicizzare e la data di scadenza della rata precedente. L'ultima rata sarà calcolata utilizzando la stessa media della penultima. La scadenza del contratto di leasing è il 30 novembre 2014. L'importo dei canoni a scadere entro i 12 mesi è pari a 122 migliaia di Euro, tra uno e cinque anni a 691 migliaia di Euro mentre l'ammontare dei canoni oltre i 5 anni è pari a 999 migliaia di Euro. A copertura dei rischi derivanti dall'incremento dei tassi di interesse di mercato durante il periodo contrattuale il Gruppo ha assistito la locazione finanziaria con un contratto di Interest rate swap stipulato in data 29 novembre 2005 con Banca Intesa s. Paolo con la medesima scadenza del contratto di locazione finanziaria. Lo strumento derivato prevede che contestualmente al pagamento dei canoni di leasing il Gruppo paghi il 3,35% su base annua ed incassi il tasso di interesse Euribor a tre mesi. Il valore nozionale dello strumento varia in funzione del valore capitale residuo del contratto di locazione finanziaria.

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

I contratti derivati non considerati di hedge accounting al 31 marzo 2008 sono:

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

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

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

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati di 28.642 migliaia di Euro, passando da 10.926 migliaia di Euro dell'esercizio precedente a 39.568 migliaia di Euro nel periodo dell'esercizio in esame.

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazioni	
Italia	104.890	96.877	8.013	8,3%
Estero	39.568	10.926	28.642	262,1%
Totale ricavi consolidati	144.458	107.803	36.655	34,0%

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

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazioni	
New Media	129	278	(149)	-53,6%
Publishing Internazionale	39.439	10.648	28.791	n.s.
Totale ricavi lordi estero	39.568	10.926	28.642	n.s.

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

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

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

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 31 marzo 2008 confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2007	2006	Variazioni		2007	2006	Variazioni	
Distribuzione	103.425	94.859	8.566	9,0%	91.789	86.246	5.543	6,4%
Edicola	1.272	2.018	(746)	n.s.	1.204	2.019	(815)	n.s.
New Media	321	278	43	15,5%	321	278	43	15,5%
Publishing Internazionale	39.439	10.648	28.791	270,4%	31.210	8.062	23.148	287,1%
Totale ricavi lordi	144.458	107.803	36.655	34,0%	124.524	96.605	27.919	28,9%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 31 marzo 2008 sono invece i seguenti:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	103.425	1.272	321	39.439	0	144.458
2	Rettifiche ricavi	(11.637)	(68)	0	(8.229)	0	(19.934)
3	Totale ricavi netti	91.789	1.204	321	31.210	0	124.524
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(71.248)	(1.108)	(25)	(14.982)	0	(87.363)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(152)	0	0	0	(152)
6	Royalty	(192)	(312)	(43)	(5.375)	0	(5.922)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	414	946	0	2.553	0	3.913
8	Totale costo del venduto	(71.025)	(627)	(68)	(17.804)	0	(89.524)
9	Utile lordo (3+8)	20.763	577	253	13.406	0	35.000
10	Altri ricavi	25	1	0	1	0	26
11	Costi per servizi	(5.654)	(448)	(1.263)	(5.460)	(83)	(12.907)
12	Affitti e locazioni	(221)	0	(18)	(68)	0	(308)
13	Costi del personale	(5.331)	0	(763)	(1.435)	(911)	(8.440)
14	Altri costi operativi	(1.298)	(2)	(37)	(187)	(247)	(1.771)
15	Totale costi operativi	(12.503)	(450)	(2.081)	(7.150)	(1.242)	(23.426)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.285	128	(1.828)	6.256	(1.242)	11.600
17	Ammortamenti	(255)	(4)	(41)	(56)	(106)	(461)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(400)	0	(264)	0	0	(664)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(655)	(4)	(305)	(56)	(106)	(1.125)
22	Margine operativo (16+21)	7.631	124	(2.133)	6.201	(1.348)	10.475

Distribuzione

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

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

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

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

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Distribuzione					
		31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	103.425	112,7%	94.859	109,9%	8.566	9,0%
2	Rettifiche ricavi	(11.637)	-12,7%	(8.614)	-9,9%	(3.023)	35,0%
3	Totale ricavi netti	91.789	100,0%	86.245	100,0%	5.544	6,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(71.248)	-77,6%	(70.751)	-82,0%	(497)	0,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(192)	-0,2%	(739)	-0,8%	547	-74,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	414	0,4%	5.661	6,6%	(5.247)	-92,7%
8	Totale costo del venduto	(71.025)	-77,3%	(65.829)	-76,3%	(5.196)	7,9%
9	Utile lordo	20.763	22,6%	20.416	23,7%	347	1,7%
10	Altri ricavi	25	0,1%	35	0,1%	(10)	-27,8%
11	Costi per servizi	(5.654)	-6,2%	(5.125)	-5,9%	(529)	10,3%
12	Affitti e locazioni	(221)	-0,2%	(234)	-0,3%	13	-5,4%
13	Costi del personale	(5.331)	-5,8%	(4.857)	-5,6%	(474)	9,7%
14	Altri costi operativi	(1.298)	-1,4%	(1.385)	-1,6%	87	-6,3%
15	Totale costi operativi	(12.503)	-13,6%	(11.601)	-13,4%	(902)	7,8%
16	Margine operativo lordo	8.285	9,0%	8.850	10,2%	(565)	-6,4%
17	Ammortamenti	(255)	-0,3%	(363)	-0,4%	108	-29,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(400)	-0,4%	(97)	-0,1%	(303)	312,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(655)	-0,7%	(460)	-0,5%	(195)	42,3%
22	Margine operativo	7.631	8,3%	8.390	9,7%	(759)	-9,0%

Il Gruppo, in seguito alle performance registrate nel terzo trimestre dell'esercizio 2007/2008 ha incrementato nel segmento Distribuzione il livello di fatturato già registrato nei passati esercizi, con ricavi lordi pari a 103.425 migliaia di Euro, in crescita del 9,03% rispetto al valore di 94.859 migliaia di Euro registrato nel passato.

Come conseguenza anche i ricavi netti si incrementano passando da 86.245 migliaia di Euro a 91.789 migliaia di Euro presentando una crescita del 6,43%.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	95.688	85.050	10.638	12,5%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	7.100	9.781	(2.681)	-27,4%
Distribuzione altri prodotti e servizi	960	450	510	113,4%
Sconti finanziari	(323)	(422)	99	-23,5%
Ricavi lordi	103.425	94.859	8.566	9,0%

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato un incremento nel periodo appena concluso rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente pari a 8.566 migliaia di Euro, passando da 94.859 migliaia di Euro agli attuali 103.425 migliaia di Euro, come conseguenza del duplice effetto dovuto alla crescita dei videogiochi per console e alla contrazione nella categoria di videogiochi per Pc-CdRom. In particolare l'incremento in valore assoluto della categoria dei videogiochi per console, che rappresenta comunque il 92,5% del totale ricavi lordi del segmento ed il 66,2% dei ricavi lordi consolidati è stato pari a 10.638 migliaia di Euro, mentre il decremento percentuale dei videogiochi per Pc-CdRom è stato pari al 27,4%, passando da 9.781 migliaia di Euro al 31 marzo 2007 a 7.100 migliaia di Euro al 31 marzo 2008.

In particolare nel corso degli ultimi dodici mesi sono stati lanciati sul mercato videogiochi, in particolar modo per la console Nintendo DS, che presentano caratteristiche estremamente adatte ad un pubblico di massa, e che come da tabella che segue, hanno generato rispetto al precedente esercizio, un incremento percentuale in termini di unità vendute pari a +161% e in termini di fatturato +170,3%. Ad esempio il Brain Trainer, una sorta di enigmistica digitale, vari giochi di addestramento di animali: cani, gatti ed anche delfini, ma anche simulatori di cucina, etc.. Questa tipologia di giochi per le caratteristiche di semplicità ed intuitività ha fortemente influenzato i tassi di crescita del mercato dei videogiochi negli ultimi mesi.

I dati al 31 marzo 2008 riflettono inoltre una duplicità di fattori: una riduzione dei prezzi medi unitari dei videogiochi per la console in fase di maturità (Sony Playstation 2) ma con volumi ancora sostenuti, e la diffusione non ancora significativa della console di nuova introduzione (Sony Playstation 3) che non permette di sviluppare un volume tale di attività per sopperire al calo dei prezzi dei videogiochi per la console ormai matura.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	82.466	1.141	271.248	5.952	-69,6%	-80,8%
Sony Playstation 2	1.318.264	35.126	1.762.433	52.852	-25,2%	-33,5%
Sony Playstation 3	346.133	16.976	40.121	2.003	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	105.013	4.278	16.422	691	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	178.366	8.142	132.274	6.371	34,8%	27,8%
Nintendo DS	781.666	21.676	299.534	8.020	161,0%	170,3%
Sony PSP	286.651	7.727	252.316	8.144	13,6%	-5,1%
Altre console	115.933	622	280.609	1.017	-58,7%	-38,8%
Totale ricavi distribuzione console	3.214.492	95.688	3.054.957	85.050	5,2%	12,5%

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

- il decremento delle vendite di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo è stato parzialmente compensato dalla crescita pari complessivamente a circa 451.150 pezzi di prodotti per console di nuova generazione quali : Sony Playstation 3 e Nintendo Wii;
- la crescita dei prezzi medi unitari di vendita è stata pari al 6,9%, come evidenziato nella tabella seguente, con i prezzi per i prodotti per console di nuova generazione che presentano dei prezzi medi unitari superiori (49,0 Euro medi per i videogiochi per la console Sony Playstation 3).

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

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	13,8	21,9	-36,9%
Sony Playstation 2	26,6	30,0	-11,1%
Sony Playstation 3	49,0	49,9	-1,8%
Nintendo Wii	40,7	42,1	-3,2%
Microsoft Xbox 360	45,6	48,2	-5,2%
Nintendo DS	27,7	26,8	3,6%
Sony PSP	27,0	32,3	-16,5%
Altre console	5,4	3,6	48,0%
Prezzo medio console	29,8	27,8	6,9%

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, Nintendo Wii e Microsoft Xbox 360) mentre i videogiochi per console in una fase intermedia presentano prezzi relativamente più bassi e comunque costantemente decrescenti durante il ciclo di vita residuo. In fase di maturità, il calo dei prezzi diventa più repentino e presenta prezzi medi decisamente inferiori alla media (vedi Nintendo Gameboy Advance, adeguatamente sostituito da Nintendo DS e Microsoft Xbox sostituita da Microsoft Xbox 360).

In una fase di transizione da console di vecchia generazione a console di nuova generazione, l'obsolescenza dei prodotti, tipica del settore dei media in generale, a cui il mercato dei videogiochi non si sottrae, accelera. Tale fattore ha comportato per il Gruppo una maggiore svalutazione delle rimanenze nel periodo appena concluso che ha inciso solo limitatamente sull'utile lordo e sugli altri margini reddituali. L'utile lordo infatti, passa da 20.416 migliaia di Euro a 20.763 migliaia di Euro, in linea con il precedente esercizio.

La dinamica dei costi operativi mostra nel periodo in esame un incremento dei costi per servizi, dovuti ai maggiori investimenti pubblicitari per 529 migliaia di Euro e dei costi del personale per 474 migliaia di Euro, che determina una riduzione del margine operativo lordo che passa da 8.850 migliaia di Euro a 8.285 al 31 marzo 2008. La stessa dinamica a seguito dei maggiori costi operativi non monetari determina una riduzione del margine operativo per 759 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 a partire dal 1 gennaio 2007, come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, dalla controllata Game Media Networks S.r.l.. Tale attività consiste nella vendita in esclusiva dei giochi "Legend of Mir" e "Myth of Soma" a livello europeo.

A partire da settembre 2007 è stato creato il nuovo portale di giochi on line del genere multi player www.gametribe.com. Ad oggi sono stati messi a disposizione dei giocatori quattro giochi on line Kong Kong, simulatore di corse di go kart, Kicks on line, gioco di calcio multi player, Dream of Mirror on line, gioco di ruolo ambientato in un mondo di fantasia e Infinity simulatore di combattimento.

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

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

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	New Media					
		31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	321	100,0%	278	100,0%	43	15,5%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	321	100,0%	278	100,0%	43	15,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(25)	-7,8%	(24)	-8,6%	(1)	4,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(592)	n.s.	592	-100,0%
6	Royalty	(43)	-13,3%	(58)	-20,8%	15	-26,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(68)	-21,1%	(674)	n.s.	606	-89,9%
9	Utile lordo	253	78,8%	(396)	n.s.	649	-163,9%
10	Altri ricavi	0	0,0%	61	22,0%	(61)	-100,0%
11	Costi per servizi	(1.263)	n.s.	(32)	-11,5%	(1.231)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(18)	-5,7%	(59)	-21,2%	41	-68,8%
13	Costi del personale	(763)	n.s.	(601)	n.s.	(162)	26,9%
14	Altri costi operativi	(37)	-11,6%	(18)	-6,6%	(19)	102,5%
15	Totale costi operativi	(2.081)	n.s.	(711)	n.s.	(1.371)	n.s.
16	Margine operativo lordo	(1.828)	n.s.	(1.046)	n.s.	(782)	74,8%
17	Ammortamenti	(41)	-12,6%	(5)	-1,7%	(36)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(264)	-82,2%	0	0,0%	(264)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(305)	-94,8%	(5)	-1,7%	(300)	n.s.
22	Margine operativo	(2.133)	n.s.	(1.050)	n.s.	(1.082)	103,0%

I ricavi delle vendite sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 191 migliaia di Euro e dalla vendita di contenuti di intrattenimento digitale per 130 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 270 migliaia di Euro a 90 migliaia di Euro) mentre la nuova generazione di giochi, all’interno del portale destinato al mercato europeo, www.gametribe.com, presenta al 31 marzo 2008 andamenti crescenti e pari a 100 migliaia di Euro. Le attività di preparazione del portale saranno portate a compimento nel corso del mese di maggio 2008.

I costi operativi, pari a 2.081 migliaia di Euro e aumentati di 1.371 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio sono influenzati dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all’andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le attuali capacità di attrarre giocatori. Si ritiene che l’ampliamento dell’offerta del portale permetterà un significativo incremento del numero di

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

La concomitanza di tali elementi ha portato le performance del segmento a una perdita operativa lorda di 1.828 migliaia di Euro rispetto alla perdita di 1.046 migliaia di Euro al 31 marzo 2007.

I costi operativi non monetari, pari a 305 migliaia di Euro, si incrementano rispetto all'esercizio precedente di 300 migliaia di Euro, di cui 264 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo al 31 dicembre 2007.

La perdita operativa, di conseguenza, presenta lo stesso andamento del margine operativo lordo e passa da 1.050 migliaia di Euro a 2.133 migliaia di Euro al 31 marzo 2008.

Publishing Internazionale

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

Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento, le attività di Publishing Internazionale a partire dal secondo trimestre dell'esercizio 2006/2007 sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., e dalle controllate Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd. che operano rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica. Inoltre a gennaio 2008 sono state costituite le due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. e 505 Games U.S. Inc. che saranno operative a partire dal prossimo esercizio. Queste due società controllate vanno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni sia nel mercato spagnolo e sia nel mercato americano.

Principali dati economici

Migliaia di Euro		Publishing Internazionale					
		31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	39.439	126,4%	10.648	132,0%	28.791	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(8.229)	-26,4%	(2.585)	-32,0%	(5.644)	n.s.
3	Totale ricavi netti	31.210	100,0%	8.063	100,0%	23.147	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.982)	-48,0%	(3.497)	-43,4%	(11.485)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(19)	-0,2%	19	-100,0%
6	Royalty	(5.375)	-17,2%	(3.208)	-39,8%	(2.167)	67,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.553	8,2%	2.581	32,0%	(28)	-1,0%
8	Totale costo del venduto	(17.804)	-57,0%	(4.144)	-51,4%	(13.660)	n.s.
9	Utile lordo	13.406	42,9%	3.919	48,6%	9.487	n.s.
10	Altri ricavi	1	0,0%	0	0,00%	1	100,0%
11	Costi per servizi	(5.460)	-17,5%	(1.040)	-12,9%	(4.420)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(68)	-0,2%	(28)	-0,4%	(40)	142,8%
13	Costi del personale	(1.435)	-4,6%	(948)	-11,7%	(487)	51,4%
14	Altri costi operativi	(187)	-0,6%	(141)	-1,7%	(47)	33,1%
15	Totale costi operativi	(7.150)	-22,9%	(2.157)	-26,7%	(4.993)	n.s.
16	Margine operativo lordo	6.256	20,0%	1.762	21,8%	4.494	n.s.
17	Ammortamenti	(56)	-0,2%	(29)	-0,4%	(27)	94,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(56)	-0,2%	(29)	-0,4%	(27)	94,6%
22	Margine operativo	6.201	19,8%	1.734	21,5%	4.467	n.s.

I ricavi lordi hanno presentato percentuali di crescita particolarmente elevate. Al 31 marzo 2008 i ricavi lordi sono pari a 39.439 migliaia di Euro, con una crescita di 28.791 migliaia di Euro rispetto ai 10.648 migliaia di Euro del precedente esercizio. Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività d'acquisizione di licenze internazionali svolta dal management e dal positivo sviluppo della rete distributiva sui mercati esteri in particolare attraverso le controllate 505 Games Ltd. e Digital Bros France S.a.r.l.. I ricavi netti presentano lo stesso trend rispetto ai ricavi lordi se confrontati con l'esercizio precedente.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di più di 130 licenze internazionali di videogiochi già detenute di cui molte già lanciate sul mercato: Cooking Mama 2 per Nintendo DS, Cooking Mama per Nintendo DS e Nintendo Wii, ArmA: Armed Assault per Pc-CdRom, Armored Core per Sony Playstation 3. Tra le licenze che verranno lanciate nel prossimo trimestre si segnalano Stelle del Ghiaccio per Nintendo DS, Wild Arms 5 per Sony Playstation 2.

Nel corso del periodo in esame la redditività è stata particolarmente elevata in quanto oltre a Cooking Mama 2 per Nintendo DS, Fashion Designer per Nintendo DS, Lupin III per Sony Playstation 2, sono proseguite le vendite di prodotti già lanciati sul mercato nel corso del precedente esercizio, in particolare: Cooking Mama per Nintendo Ds e Nintendo Wii e Bust a Move per Nintendo Wii.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazioni	
Publishing videogiochi per console	37.416	8.184	29.232	n.s.
Publishing videogiochi per Pc-CDRom	2.010	2.461	(451)	n.s.
Publishing altri prodotti e servizi	13	3	10	n.s.
Ricavi lordi	39.439	10.648	28.791	n.s.

La crescita dei ricavi lordi di videogiochi per PC-CDRom, pari a 2.010 migliaia di Euro, è sostanzialmente dovuta alla vendita del videogioco ArmA: Queens Gambit seguito del gioco ArmA: Armed Assault di cui comunque sono proseguite le vendite iniziate a partire dalla seconda metà dell'esercizio 2006/2007.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 2	86.972	679	196.633	2.750	-55,8%	-75,3%
Sony Playstation 3(1)	22.023	852	0	0	n.s.	n.s.
Nintendo Wii(2)	291.397	7.587	1.712	80	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	28.945	993	4.623	150	n.s.	n.s.
Nintendo DS	1.501.107	26.957	296.497	4.432	n.s.	n.s.
Sony PSP	28.326	348	34.846	647	-18,7%	-46,2%
Altre console	0	0	8.889	126	n.s.	n.s.
Totale ricavi publishing console	1.958.770	37.415	543.200	8.185	260,6%	357,1%

La crescita del fatturato relativo al segmento Publishing Internazionale rispetto all'esercizio precedente risulta influenzata soprattutto dalla forte penetrazione di prodotti per console che hanno riscontrato particolare successo nel corso del periodo in esame quali: Nintendo DS e Nintendo Wii. Questi rappresentano più del 91,5% dei prodotti venduti nel periodo in esame e sui quali si sono concentrati gli sforzi per l'acquisizione di licenze internazionali. In particolare il successo dei videogiochi, per la console Nintendo DS, si è concretizzato per effetto del lancio sul mercato di videogiochi che presentano caratteristiche di semplicità ed intuitività estremamente adatte sia ad un pubblico adolescenziale femminile e sia ad un pubblico di bambini prima infanzia.

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

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2008	31 marzo 2007	Variazione
Sony Playstation 2	7,8	14,0	-44,2%
Sony Playstation 3	38,7	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	26,0	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	34,3	32,4	5,7%
Nintendo DS	18,0	14,9	20,1%
Sony PSP	12,3	18,6	-33,8%
Altre console	n.s.	14,2	n.s.
Prezzo medio console	19,1	15,1	26,8%

Il costo del venduto aumenta di 13.660 migliaia di Euro passando da 4.144 migliaia di Euro a 17.804 migliaia di Euro, anche se in misura minore rispetto alla crescita dei ricavi netti pari a 23.147 migliaia di Euro. Tale aumento dovuto sostanzialmente all'andamento positivo del segmento risente anche di un incremento dei costi per royalty pari a 2.167 migliaia di Euro, (+67,5%), ma risulta meno che proporzionale all'andamento dei ricavi per un migliore sfruttamento delle licenze.

Si segnala che così come riportato precedentemente l'applicazione del nuovo metodo di valutazione delle royalty, introdotto a partire dal secondo semestre dello scorso esercizio, al 31 marzo 2007 avrebbe comportato una riduzione del margine operativo lordo pari a 620 migliaia di Euro. L'incremento del margine operativo lordo al 31 marzo 2008 confrontato con lo stesso rettificato per effetto del cambiamento di metodo di calcolo sarebbe pari a 5.114 migliaia di Euro.

I costi operativi aumentano di 4.993 migliaia di Euro, passando da 2.157 migliaia di Euro a 7.150 migliaia di Euro per l'effetto sia dell'aumento dei costi per servizi principalmente dovuti ai costi di acquisto sostenuti per le localizzazioni dei videogiochi pari a circa 900 migliaia di Euro e agli investimenti pubblicitari a sostegno delle attività internazionali pari a circa 3.500 migliaia di Euro, e sia per effetto della crescita del costo del personale per 487 migliaia di Euro dovuto alla crescita della struttura delle controllate estere.

La forte crescita del segmento Publishing Internazionale si manifesta a livello di margine operativo lordo, pari a 6.256 migliaia di Euro in crescita di 4.494 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente, e la stessa dinamica si presenta a livello di margine operativo in crescita di 4.467 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente.

Edicola

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro		Edicola					
		31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.272	105,6%	2.018	100,0%	(746)	-37,0%
2	Rettifiche ricavi	(68)	-5,6%	0	0,0%	(68)	-100,0%
3	Totale ricavi netti	1.204	100,0%	2.018	100,0%	(814)	-40,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.108)	-92,0%	(215)	-10,7%	(893)	415,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(152)	-12,6%	(126)	-6,2%	(26)	21,0%
6	Royalty	(312)	-25,9%	(578)	-28,6%	266	-46,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	946	78,5%	0	0,0%	946	100,0%
8	Totale costo del venduto	(627)	-52,1%	(919)	-45,5%	292	-31,7%
9	Utile lordo	577	47,9%	1.099	54,5%	(522)	-47,5%
10	Altri ricavi	1	0,1%	0	0,0%	1	100,0%
11	Costi per servizi	(448)	-37,2%	(484)	-24,0%	36	-7,5%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
13	Costi del personale	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
14	Altri costi operativi	(2)	-0,2%	(40)	-2,0%	38	-95,2%
15	Totale costi operativi	(450)	-37,3%	(524)	-25,9%	74	-14,1%
16	Margine operativo lordo	128	10,6%	575	28,5%	(447)	-77,7%
17	Ammortamenti	(4)	-0,4%	(8)	-0,4%	3	-42,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(4)	-0,4%	(8)	-0,4%	3	-42,6%
22	Margine operativo	124	10,3%	568	28,1%	(444)	-78,2%

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

- la serie DVD denominati WWE Wrestling Megastars e la serie DVD denominati Greatest Hits sulla vita dei principali lottatori di wrestling;
- la serie DVD della collana Wanted, titoli ispirati alle serie televisive di maggiore successo tra cui Desperate Housewife, E.R.

- i primi numeri della serie DVD-games, nuova collana editoriale di videogiochi destinati al lettore DVD utilizzabili mediante il telecomando dello stesso. La serie è legata ai titoli di successo della casa di produzione Dreamworks;
- la serie di videogiochi denominata The Sims videogioco di simulazione di vita reale, distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS;
- la serie Maxima 2e Maxima 3 videogiochi per Pc-CdRom distribuiti in abbinamento editoriale con i quotidiani del Gruppo RCS Mediagroup.

Il totale dei ricavi netti è stato pari a 1.204 migliaia di Euro e sono in diminuzione rispetto ai ricavi realizzati nello stesso periodo dell'esercizio precedente per effetto di una contrazione nelle vendite soprattutto della collana DVD-games.

Il costo del venduto pari a 627 migliaia di Euro, diminuisce percentualmente rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente in linea con la diminuzione dei ricavi. I costi operativi sono rispettivamente diminuiti di 74 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e sono strettamente correlati alla gestione del processo distributivo presso le edicole nel periodo in esame.

Come conseguenza, il margine operativo lordo e il margine operativo per i primi nove mesi dell'esercizio 2007/2008 sono stati pari rispettivamente allo 10,6% e allo 10,3% del totale ricavi netti.

Holding

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Holding					
		31 marzo 2008		31 marzo 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
3	 Totale ricavi netti	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
6	Royalty	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
8	 Totale costo del venduto	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
9	 Utile lordo	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
10	Altri ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
11	Costi per servizi	(83)	n.s.	(102)	n.s.	19	-18,4%
12	Affitti e locazioni	0	n.s.	(1)	n.s.	1	-100,0%
13	Costi del personale	(911)	n.s.	(842)	n.s.	(69)	8,2%
14	Altri costi operativi	(247)	n.s.	(116)	n.s.	(131)	112,4%
15	 Totale costi operativi	(1.242)	n.s.	(1.062)	n.s.	(180)	16,9%
16	 Margine operativo lordo	(1.242)	n.s.	(1.062)	n.s.	(180)	16,9%
17	Ammortamenti	(106)	n.s.	(294)	n.s.	188	-63,9%
18	Accantonamenti	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
21	 Totale costi operativi non monetari	(106)	n.s.	(294)	n.s.	188	-63,9%
22	 Margine operativo	(1.348)	n.s.	(1.356)	n.s.	8	-0,6%

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

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

ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

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

Non vi sono altre attività o passività potenziali al 31 marzo 2008.

RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Società partecipate non consolidate

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

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

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

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

Società controllate

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
505 Games S.r.l.	0	4.280	0	0	202	(5.508)
Game Media Networks S.r.l.	0	5.218	0	0	723	0
Game Service S.r.l.	0	2.476	(1.300)	0	2.886	0
Game Entertainment S.r.l.	0	1.605	0	0	1.140	9
Digital Bros France S.a.r.l.	0	389	0	0	0	0
505 Games Ltd.	0	1.086	0	0	0	0
DB Iberia	0	132	0	0	0	0
Totale	0	15.187	(1.300)	0	(4.951)	5.518

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel corso del periodo in oggetto sono stati riconosciuti 125 migliaia di Euro.

Consolidato fiscale

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

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

GESTIONE DEL RISCHIO FINANZIARIO

I principali strumenti finanziari utilizzati dalla società sono:

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

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

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

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

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari dalla società sono:

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

Rischio di tasso di interesse

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

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

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

Rischio di liquidità

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

Rischi di tasso di cambio

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

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

Rischi di credito

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

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

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

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

ALTRE INFORMAZIONI

Dipendenti

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2008 comparato con i dati al 30 giugno 2007 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2008	30 giugno 2007	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	105	84	21
Operai e Apprendisti	11	10	1
Totale dipendenti	124	102	22

DICHIARAZIONE DIRIGENTE PREPOSTO

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

Il sottoscritto, Stefano Salbe, dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari, del Gruppo Digital Bros, attesta in conformità a quanto previsto dall'art. 154 bis comma 2, parte IV, titolo III, capo II, sezione V bis, del decreto Legislativo 24 febbraio 1998, n. 58 che, sulla base della propria conoscenza, la relazione trimestrale consolidata al 31 marzo 2008 corrisponde alle risultanze documentali, ai libri e alle scritture contabili.

Firmato

Il Presidente del
Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Firmato

Il dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe