



Digital Bros S.p.A.

**Bilancio consolidato e bilancio di esercizio
al 30 giugno 2005**

INDICE

Organi sociali	3
Stato patrimoniale consolidato	4
Conto economico consolidato	6
Rendiconto finanziario consolidato	7
Relazione sulla gestione consolidata	9
Nota integrativa consolidata	36
Relazione della società di revisione sul bilancio consolidato	66
Relazione del collegio sindacale	68
Bilancio della Digital Bros S.p.A.	71
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A.	72
Conto economico Digital Bros S.p.A.	74
Rendiconto finanziario Digital Bros S.p.A.	75
Relazione sulla gestione Digital Bros S.p.A.	77
Nota Integrativa Digital Bros S.p.A.	98
Relazione della società di revisione sul bilancio civilistico	130

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

Presidente ed Amministratore Delegato

Abramo Galante

Amministratore Delegato

Raffaele Galante

Consiglieri

Martial Chaillet (*), Davide Galante, Sem Bruno Moioli, Bruno Soresina (**), Dario Treves(*), Sergio Treves (**)

(*) Consigliere non esecutivi

(**) Consiglieri indipendenti

Il Presidente e l'Amministratore Delegato sono dotati in forma disgiunta dei poteri di ordinaria e straordinaria amministrazione.

Collegio Sindacale

Sindaci Effettivi

Dott. Franco Gaslini, Presidente del Collegio Sindacale, Sindaco Effettivo

Dott. Giovanni Giovannini, Sindaco Effettivo

Dott. Paolo Villa, Sindaco Effettivo

Sindaci Supplenti

Alessandro Carducci Artemisio, Sindaco Supplente

Marcello Priori, Sindaco Supplente

Entrambi gli organi sociali restano in carica per tre esercizi sino all'approvazione del bilancio d'esercizio 2004/2005.

Società di revisione

L'Assemblea del 5 marzo 2004 ha conferito l'incarico alla Reconta Ernst & Young S.p.A. per il triennio 2004-2006.

Bilancio Consolidato al 30 giugno 2005
Stato Patrimoniale
Importi in migliaia di Euro

ATTIVO:	30 giugno 2005	30 giugno 2004
B) Immobilizzazioni		
I - Immobilizzazioni immateriali		
1) costi di impianto e di ampliamento	16	659
4) concessioni, licenze, marchi e diritti simili	1.172	714
5) avviamento	0	467
6) immobilizzazioni in corso e acconti	989	909
7) altre	67	76
Totale Immobilizzazioni immateriali	2.244	2.825
II - Immobilizzazioni materiali		
1) terreni e fabbricati	3.277	455
2) impianti e macchinario	11	6
3) attrezzature industriali e commerciali	526	450
4) altri beni	19	1
Totale Immobilizzazioni materiali	3.833	912
III - Immobilizzazioni finanziarie		
1) partecipazioni in:		
b) imprese collegate	5	0
2) crediti		
d) verso altri		
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	47	47
Totale Immobilizzazioni finanziarie	52	47
Totale immobilizzazioni (B)	6.129	3.784
C) Attivo circolante		
I - Rimanenze		
4) prodotti finiti e merci	23.085	18.672
Totale Rimanenze	23.085	18.672
II - Crediti (netti)		
1) verso clienti		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	16.785	18.545
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.299	2.414
2) verso imprese controllate		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	3.324	3
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	3.636
4-bis) crediti tributari		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	523	300
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo		18
4-ter) imposte anticipate		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	2.195	1.068
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.624	2.427
5) verso altri		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	907	1.015
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	115	115
Totale Crediti	26.772	29.541
III - Attività finanziarie che non cost.no immobilizzazioni		
5) azioni proprie	268	97
6) altri titoli	2.633	3.293
Totale Attività finanziarie	2.901	3.390
IV - Disponibilità liquide		
1) depositi bancari e postali	1.609	1.691
3) danaro e valori in cassa	5	24
Totale Disponibilità liquide	1.614	1.715
Totale attivo circolante (C)	54.372	53.318
D) Ratei e risconti		
b) Risconti attivi	469	402
Totale ratei e risconti (D)	469	402
Totale attivo (B+C+D)	60.970	57.504

PASSIVO:	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A) Patrimonio netto		
I - Capitale	5.644	5.388
II - Riserva da soprapprezzo delle azioni	39.431	37.688
IV - Riserva legale	258	258
VI - Riserva per azioni proprie in portafoglio	268	97
VII - Riserva di consolidamento	10	0
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	(22.748)	(23.196)
Sub-totale	22.863	20.235
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	4.055	457
Totale Patrimonio netto (A)	26.918	20.692
B) Fondi per rischi e oneri		
3) altri	4.576	4.018
Totale Fondi per rischi e oneri (B)	4.576	4.018
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (C)	651	589
D) Debiti:		
2) obbligazioni convertibili		
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	2.170
4) debiti verso banche		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	17.921	18.711
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.000	0
5) debiti verso altri finanziatori		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	151	168
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	2.069	0
7) debiti verso fornitori		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	4.182	7.495
12) debiti tributari		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	1.388	1.977
13) debiti verso istituti di previdenza e di sicurezza sociale		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	245	163
14) altri debiti		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	814	767
Totale Debiti (D)	27.770	31.451
E) Ratei e risconti		
a) Ratei passivi	1.041	621
b) Risconti passivi	14	133
Totale Ratei e Risconti (E)	1.055	754
Totale passivo e patrimonio netto (A+B+C+D+E)	60.970	57.504
CONTI D'ORDINE:		
a) garanzie prestate	4.500	3.354
e) impegni	24.500	10.888
Totale conti d'ordine	28.500	14.242

Conto Economico Consolidato

Importi in migliaia di Euro

	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	94.039	84.804
2) variazioni delle rimanenze di prodotti finiti	4.412	3.055
5) altri ricavi e proventi:		
a) altri ricavi	571	1.660
Totale valore della produzione (A)	99.022	89.519
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	68.042	62.257
7) per servizi	13.095	12.412
8) per godimento di beni di terzi	388	513
9) per il personale:		
a) salari e stipendi	2.904	2.551
b) oneri sociali	968	899
c) trattamento di fine rapporto	192	181
10) ammortamenti e svalutazioni:		
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	3.246	3.175
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	264	223
d) svalutazioni dei crediti compresi nell'attivo circolante	74	1.010
12) accantonamenti per rischi	707	1.285
14) oneri diversi di gestione	630	813
Totale costi della produzione (B)	90.510	85.319
Differenza tra valore e costi della produzione (A-B)	8.512	4.200
C) Proventi e (oneri) finanziari		
16) altri proventi finanziari		
c) da titoli nell'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	63
d) proventi diversi dai precedenti		
e) altri proventi	136	15
17) interessi e altri oneri finanziari		
e) altri interessi e oneri finanziari	(2.858)	(2.730)
17-bis) utili e perdite su cambi	27	25
Totale interessi ed oneri finanziari (C)	(2.695)	(2.627)
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie		
19) svalutazioni		
a) partecipazioni	0	(567)
b) immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono partecipazioni	0	(3.069)
Totale delle rettifiche (D)	0	(3.636)
E) Proventi e oneri straordinari		
20) proventi		
b) altri proventi	93	130
21) oneri		
c) altri oneri	(1.560)	(489)
Totale delle partite straordinarie (E)	(1.467)	(359)
Risultato prima delle imposte (A-B+C+-D+-E)	4.350	(2.422)
22) imposte sul reddito dell'esercizio correnti, differite ed anticipate		
correnti	(2.099)	(516)
differite	1.804	3.395
Totale imposte sul reddito dell'esercizio	(295)	2.879
23) Utile (perdita) dell'esercizio	4.055	457

DIGITAL BROS S.p.A.
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2005
 (Importi in migliaia di Euro)

	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(15.944)	(15.234)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	4.055	457
Ammortamenti immateriali	3.246	3.175
Ammortamenti materiali	264	223
Variazione netta degli altri fondi	558	3.911
Variazione netta del fondo TFR	62	109
SUBTOTALE B.	8.185	7.875
C. Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(4.413)	(2.721)
Crediti vs. clienti	2.874	(3.451)
Altri crediti a breve	(4.545)	(2.019)
Crediti oltre i 12 mesi	4.439	(4.841)
Ratei e risconti attivi	(67)	(91)
Debiti verso fornitori	(3.313)	2.337
Altri debiti	(460)	144
Risconti passivi	301	509
SUBTOTALE C.	(5.184)	(10.133)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.665)	(280)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(3.185)	(41)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(5)	(38)
SUBTOTALE D.	(5.855)	(358)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	2.170	1.830
SUBTOTALE E.	2.170	1.830
F. Movimenti del Patrimonio Netto Consolidato		
Incrementi (Decrementi) della riserva di conversione	0	(15)
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del Patrimonio Netto	2	92
SUBTOTALE F.	2	77
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(682)	(709)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(16.626)	(15.944)

Composizione della posizione finanziaria netta**30 giugno 2005 30 giugno 2004**

Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.901	3.390
Disponibilità liquide	1.614	1.715
Debiti verso banche a breve	(17.921)	(18.711)
Debiti verso altri finanziatori a breve	(151)	(168)
Posizione finanziaria netta a breve	(13.557)	(13.774)
Debiti verso banche a medio	(1.000)	0
Debiti verso altri finanziatori a medio	(2.069)	0
Obbligazioni convertibili	0	(2.170)
Posizione finanziaria netta a medio	(3.069)	(2.170)
Posizione finanziaria netta finale	(16.626)	(15.944)

Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza**30 giugno 2005 30 giugno 2004**

Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(590)	(7)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	807	(2.552)
Flusso monetario del periodo a breve	217	(2.559)
Flusso monetario del periodo a medio	(899)	1.850
Flusso monetario del periodo	(682)	(709)

Relazione sulla gestione del gruppo Digital Bros

L'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 è stato un esercizio positivo per il gruppo Digital Bros, che ha mantenuto una significativa crescita sia di fatturato che di risultato operativo, per effetto dell'incremento dell'area d'affari tradizionale e del contributo delle nuove linee di attività sviluppate in corso d'anno.

Al fine di supportare la diversificazione delle attività e cogliere nuove opportunità di business in paesi in precedenza non serviti è stata creata a febbraio 2005 una joint venture con D3 Publisher, leader mondiale nello sviluppo e publishing di videogiochi di fascia economica. E' stata pertanto costituita una nuova società, D3DB S.r.l., di cui Digital Bros S.p.A. detiene il 50%.

Nel corso dell'esercizio non sono invece avvenuti acquisti e/o alienazioni di partecipazioni.

Pertanto il riepilogo delle società comprese nel perimetro di consolidamento del gruppo Digital Bros alla data del 30 giugno 2005 risulta:

Società	Sede	Capitale Sociale	% posseduta	Metodo
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.335,8 Euro	Capogruppo	Integrale
Game Network On Line S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%	Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%	Integrale
Ad1 S.r.l. (1)	Milano	10.000 Euro	100%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%	Integrale

(1) Trattasi di partecipazione indiretta attraverso la controllata Game Network S.r.l.

Le sole variazioni intervenute rispetto al 30 giugno 2004 riguardano:

- l'aumento del capitale sociale della Game Network On Line S.r.l. passato da 84.450 Euro a 100.000 Euro;
- la riduzione del capitale sociale della Game Network passato da un milione di Euro a 100.000 Euro con la contestuale trasformazione della società da Società per Azioni a Società a Responsabilità Limitata.
- L'aumento del capitale sociale della Digital Bros S.p.A. passato da 5.388.058,4 Euro a 5.644.335,8 per la conversione di n. 2.170 obbligazioni detenute dalla Société Générale in nuove 640.692 azioni ordinarie Digital Bros S.p.A.

Di seguito vengono sinteticamente descritte le attività svolte da ciascuna controllata nell'esercizio chiuso:

Game Network On Line S.r.l. svolge attività di on-line gaming. L'attività consiste nel rendere disponibile a pagamento videogiochi usufruibili solamente attraverso la rete Internet su server di

proprietà del Gruppo;

Game Network S.r.l. svolge attività di trasmissione e produzione di programmi televisivi di intrattenimento dedicati al videogioco esclusivamente su piattaforma digitale;

AD1 S.r.l. svolgeva attività di concessionaria pubblicitaria. L'attività era rivolta sia alla vendita in Italia di spazi per la televisione digitale tematica Game Network nonché per conto di terzi. Il capitale sociale è detenuto al 100% da Game Network S.r.l.;

Game Service S.r.l. ha la missione di sviluppare la distribuzione di software di videogiochi sul mercato italiano. L'attività viene definita di *rack jobbing* e prevede che la società acquisisca la gestione esclusiva delle aree espositive di catene distributive non ancora attive nel settore dei videogiochi.

Società partecipate non consolidate

Così come al 30 giugno 2004 non sono state consolidate le controllate di diritto inglese: Eon Digital Entertainment Ltd., Twine Holdings Ltd. e Game Network Ltd., in quanto poste in liquidazione volontaria.

Game Network Ltd. svolgeva attività di trasmissione e produzione di programmi televisivi di intrattenimento digitale per il mercato inglese. La società è stata posta in liquidazione volontaria nel 2003. Si ritiene che nel corso del 2006 saranno ultimate le procedure per la sopracitata operazione di liquidazione.

Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd si occupavano di publishing nel Regno Unito. Il capitale sociale della Eon Digital Entertainment Ltd. è detenuto al 100% dalla Twine Holdings Ltd.. Le due società di diritto inglese sono state poste in liquidazione volontaria nel 2003, il cui processo si ritiene verrà completato nel corso del 2006.

La neo costituita joint venture D3DB S.r.l. non è stata consolidata, in quanto Digital Bros S.p.A. detiene il 50% delle quote e dei diritti di voto in assemblea, nonché la metà dei rappresentanti in Consiglio di Amministrazione. Le quote ed i diritti di voto residui sono detenuti dalla società giapponese D3 Publisher Inc.. D3DB ha quale obiettivo lo sfruttamento delle licenze di videogiochi di fascia economica in Europa, Medio Oriente, Australia e Nuova Zelanda.

Suddivisione delle attività del gruppo

Distribuzione e co-publishing di videogiochi in Italia

L'attività caratteristica del gruppo Digital Bros viene svolta direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. con il marchio Halifax e consiste nella localizzazione di videogiochi e nella successiva distribuzione sul territorio italiano. La società distribuisce i prodotti editi da *publisher* internazionali di videogiochi che sono rappresentati in esclusiva sul territorio italiano.

La localizzazione, o *co-publishing*, consiste nell'adattamento linguistico e culturale del videogioco al mercato italiano, nella traduzione dei manuali del videogioco, spesso al doppiaggio delle voci contenute nel videogioco, ma anche nelle gestioni delle campagne pubblicitarie, nelle attività di PR e organizzazione di eventi legati al ruolo del gioco. La localizzazione avviene in stretta cooperazione tra i reparti di *product management*, ufficio stampa e reparto grafico della società e i *publisher* di videogiochi.

Le tipologie di contratti stipulati sono di due forme distinte tali per cui nel corso del periodo si è provveduto a scindere dalla divisione Halifax una nuova divisione denominata DTI, acronimo di Distribuzione Trade Italia. In virtù di questa necessaria razionalizzazione la divisione Halifax si occupa della localizzazione e distribuzione in esclusiva sul territorio italiano e rappresenta *publisher* quali ad esempio Konami International, THQ Ltd., Codemasters Ltd. e Buena Vista Games Inc.. La divisione DTI si occupa della sola distribuzione dei prodotti di *publisher* presenti in Italia con una propria organizzazione e sfrutta contratti di esclusiva sul solo canale distributivo Dettaglio, con l'eccezione quindi del canale distributivo definito Grande Distribuzione Organizzata. Esempi di contratti di questa tipologia sono quelli stipulati con la Electronic Arts (per una parte del catalogo di videogiochi), con la Activision Italia (per una parte del catalogo) e con la Vivendi Universal Games per la totalità del catalogo.

Un ulteriore criterio di suddivisione del mercato avviene anche in base alla diversa tipologia dei prodotti: la distribuzione di videogiochi per console (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube e console portatili Nintendo GameBoy Advance) e la distribuzione di videogiochi per Personal Computer. I due segmenti presentano tassi di crescita, modalità di vendita e redditività differenti e, non ultimi, canali distributivi differenti.

Tra i prodotti lanciati nel periodo dalla divisione Halifax spiccano:

- Pro Evolution Soccer 4 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Konami;

- WWE Smackdown vs Raw per le console Sony PlayStation 2 e Nintendo GameBoy Advance, insieme alla versione dello scorso anno WWE Smackdown 5: Here Comes the Pain edito dalla THQ;
- Colin Mc Rae 5 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Codemasters.
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater edito dalla Konami International per la console SonyPlaystation2.

Tra i prodotti lanciati nel periodo dalla divisione DTI si segnalano:

- Need for Speed Underground 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom insieme alla versione dello scorso anno Need for Speed Underground edito dalla Electronic Arts;
- Spiderman 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Activision;
- Crash Bandicoot Twinsanity per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Vivendi Universal.

Nel corso del periodo sono stati stipulati alcuni contratti di significativo interesse:

- un nuovo contratto di distribuzione in esclusiva sul canale distributivo dettaglio sul territorio italiano (con l'esclusione quindi della Grande Distribuzione Organizzata) con la Vivendi Universal Games. La società pertanto ha distribuito nel corso dell'esercizio titoli quali: Crash Bandicoot: Twinsanity , Spyro A Hero's Tail, Half Life 2 e, non ultimo, Empire Earth 2;
- è stato rinnovato il contratto stipulato lo scorso anno con la Electronic Arts, con, a differenza dello scorso esercizio, la limitazione dell'esclusività al solo canale dettaglio.

Publishing internazionale di videogiochi

Il *publishing* internazionale di videogiochi consiste nell'acquisizione selettiva di diritti di sfruttamento dei videogiochi da sviluppatori, altrimenti chiamati *developer*, per il successivo lancio sul mercato attraverso una rete commerciale internazionale. La durata dei contratti stipulati con i *developer* e la possibilità geografica di sfruttamento variano da contratto a contratto.

L'attività viene svolta direttamente da una divisione della capogruppo Digital Bros S.p.A. denominata "505 Game Street" ed è attualmente composta da 3 persone.

Nel corso del periodo sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce: Aim Strike" (*sequel* di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingai Swordmaster", "Soccer Life" (ispirato alla vita quotidiana dei calciatori), nonché dodici titoli della linea economica Simply 20.

Di notevole importanza è la costituzione di una joint-venture paritetica con la giapponese D3 Publisher Inc. che permetterà al gruppo di distribuire in esclusiva sul territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa), i prodotti editi dalla D3 Publisher, specializzata in giochi economici per la console Sony PlayStation 2.

TV Digitale Tematica

Il gruppo Digital Bros attraverso la controllata Game Network S.r.l. ha gestito il canale satellitare denominato Game Network che trasmette 24 ore su 24 programmi dedicati al mondo dei videogame.

La trasmissione è avvenuta in Europa continentale attraverso il satellite Eutelsat e nel Regno Unito attraverso il Satellite Astra. I programmi sono stati visibili in chiaro per tutti i possessori di un sistema di ricezione dotato di parabola. Nel corso del passato esercizio sono stati rinegoziati i contratti di diffusione dei segnali con entrambi gli operatori. In particolare la rinegoziazione del segnale Astra è stata realizzata nel corso del mese di dicembre 2003, ha cominciato ad avere effetti economici evidenti a partire dal mese di gennaio 2005. Mentre la rinegoziazione del segnale Eutelsat è stata perfezionata nel corso del mese di giugno 2004, e ha manifestato effetti economici a partire dal mese di luglio 2004.

Game Network nel corso dell'esercizio ha prodotto in proprio la totalità dei programmi trasmessi nello studio di registrazione in Milano, Via Bisceglie 76, realizzando anche i primi programmi in diretta.

AD1 S.r.l. aveva quale obiettivo lo svolgimento di attività di concessionaria pubblicitaria per conto di Game Network S.r.l. e Game Network On Line S.r.l. ma non è stata operativa nel corso dell'esercizio.

A luglio 2005 la società Ad1 S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in Game Media Networks S.r.l..

La società ha modificato il suo oggetto sociale, che ora consiste nello sviluppo delle attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive,

internet e mobile. Le attività di Game Media Networks amplieranno in modo significativo il campo in cui hanno operato fino ad oggi le controllate Game Network e Game Network On Line, per arrivare a coprire l'ampio spettro dell'intrattenimento attraverso tutti i mezzi resi disponibili dalle moderne tecnologie di comunicazione: on-line gaming e mobile gaming, Tv digitale, e-commerce e d-commerce, IP-TV. Game Media Networks si presenta inoltre sul mercato come produttore di contenuti digitali relativi al digital entertainment.

Per potenziare al meglio la nuova attività da settembre è entrata a far parte della società una squadra di professionisti specializzati nel mondo dell'intrattenimento televisivo digitale che occuperà le posizioni di top management societario.

On-line Gaming

L'attività consiste nel permettere ai giocatori dotati di un Personal Computer, di potersi connettere ad uno o più server e poter giocare on-line interagendo con i giocatori connessi sullo stesso server. I tre giochi che attualmente il gruppo ha acquisito in via esclusiva per il territorio europeo "Legend of Mir" , "Myth of Soma" e "Horizons: Empire of Istar"e sono del genere cosiddetto MMORPG, ovvero Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Si tratta di giochi di ruolo in cui il giocatore attraverso un proprio personaggio, scelto preliminarmente, vive in un mondo virtuale e interagisce con gli altri giocatori presenti sullo stesso mondo virtuale, ad esempio: parlando, scambiandosi oggetti virtuali utili per il gioco, costituendo gruppi di giocatori coalizzati contro altri gruppi detti "gilde" e via dicendo.

Rack Jobbing

L'attività consiste nell'acquisizione in esclusiva di spazi espositivi presso catene distributive che non sono ancora attive nella distribuzione di videogiochi. Ai fini della suddivisione delle attività per segmenti, l'attività di rack jobbing svolta dalla Game Service S.r.l., appartiene al segmento della distribuzione italiana di videogiochi.

Il gruppo, attraverso la controllata Game Service S.r.l., fornisce ai punti vendita: il proprio know-how nella scelta dell'acquisto dei videogiochi sia in termini qualitativi che quantitativi, la consulenza per il lay-out della zona dedicata al videogioco all'interno del punto vendita l'approvvigionamento e il pricing del videogioco.

L'attività viene svolta unicamente sul territorio italiano.

Analisi dell'andamento economico

Premessa

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

Il semestre che va da gennaio a giugno rimane comunque importante in termini di vendite ai clienti finali sia perché proseguono le vendite dei prodotti di successo lanciati nel periodo autunnale sia per l'effetto del lancio di prodotti "evento", ovvero di prodotti che per le loro caratteristiche tecniche di giocabilità e/o di popolarità sono capaci di attirare nei punti vendita un numero elevato di giocatori. I titoli evento sono spesso titoli *sequel*, ovvero una successiva uscita di un videogioco che ha riscontrato un notevole successo nelle versioni precedenti.

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 il 40% del totale fatturato annuo e nel primo trimestre dell'esercizio luglio-dicembre (sottoassorbimento dei costi fissi e pertanto minori margini) che tradizionalmente rappresenta solamente il 15% del fatturato totale annuo.

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 sei mesi dell'esercizio per effetto di un continuo 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 durante il 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.

Andamento economico e dei margini

La crescita dei ricavi e dei margini ha permesso di chiudere l'esercizio con un utile netto di 4.055 migliaia di Euro. Il confronto con l'esercizio precedente parte da una riclassifica del conto economico consolidato di quest'ultimo, resasi necessaria per neutralizzare l'effetto sui risultati intermedi delle poste non ricorrenti, relative ad eventi straordinari registrati nell'esercizio 2003/2004.

Le poste non ricorrente registrati nel precedente esercizio fanno principalmente riferimento alla creazione di un fondo rischi per riflettere le potenziali perdite di un contratto derivato, alla costituzione di un fondo obsolescenza magazzino, alla svalutazione di crediti finanziari e agli effetti su ricavi e costi per l'indennità per il rilascio locali percepita con il trasferimento nella nuova sede.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Ricavi delle vendite	94.039	84.804	9.235	11%
Costo del venduto	(81.310)	(76.857)	(4.453)	
EBITDA	12.729	7.947	4.782	60%
Ammortamenti e accantonamenti	(4.217)	(3.417)	(800)	
EBIT	8.512	4.530	3.982	88%
Oneri finanziari e straordinari	(4.162)	(2.987)	(1.175)	
EBT	4.350	1.543	2.807	182%
Imposte	(295)	(516)	221	
Utile al Netto degli item non ricorrenti	4.055	1.027	3.028	
Item non ricorrenti	0	(570)	570	
Utile Netto	4.055	457	3.598	

Il dettaglio di sintesi dei ricavi e dei margini intermedi mostra livelli di redditività in netto miglioramento: EBITDA pari a 12.729 migliaia di Euro in miglioramento di 4.782 migliaia di Euro con una crescita percentuale del 60% (13,5% dei ricavi delle vendite rispetto al 9,4% del precedente anno); EBIT pari a 8.512 migliaia di Euro, in miglioramento di 3.982 migliaia di Euro e con una crescita percentuale del 88% (9% dei ricavi delle vendite rispetto al 5,3% del precedente anno); EBT pari a 4.350 migliaia di Euro in miglioramento di 2.807 migliaia di Euro (4,6% dei ricavi delle vendite rispetto all'1,8% del precedente anno).

L'andamento economico per area di attività è stato il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Distribuzione Italia	TV Digitale	Publishing	Online Gaming	Totale
Ricavi delle vendite	89.064	686	3.594	695	94.039
Costi del venduto	(78.294)	(500)	(1.840)	(676)	(81.310)
EBITDA	10.770	186	1.754	19	12.729
Ammortamenti	(2.813)	(54)	(1.175)	(175)	(4.217)
EBIT	7.957	132	579	(156)	8.512

La percentuale di EBITDA del segmento distribuzione si attesta al 12% dei ricavi, con una crescita del 32,6% rispetto a quello realizzato nel corso dello scorso esercizio.

La percentuale di EBITDA del segmento del publishing internazionale di videogiochi è particolarmente elevata rispetto ai ricavi delle vendite, 48,8%, in quanto una significativa parte dei costi è relativa agli ammortamenti dei costi di licenze. L'EBITDA realizzato dal segmento pesa per il 13,7% del totale EBITDA consolidato.

Risultano positivi rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente i valori dell'EBITDA per i segmenti di TV Digitale e Online Gaming, frutto di una razionalizzazione dei costi operativi. Rispettivamente fanno segnare una percentuale di EBITDA del 27,1% e del 2,7%.

Utile prima delle imposte e degli interessi (EBIT)

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	Fatturato	EBIT %
EBIT distribuzione	7.957	5.965	1.992	89.064	8,93%
EBIT publishing	579	0	579	3.594	16,11%
EBIT TV Digitale	132	(424)	556	686	19,24%
EBIT Online Gaming	(156)	(1.011)	855	695	-22,45%
EBIT Consolidato	8.512	4.530	3.982	94.039	9,05%
Poste non ricorrenti	0	(330)	330		
EBIT Consolidato	8.512	4.200	4.312	94.039	9,05%

L'incremento significativo dell'EBIT di gruppo pari a 4.312 migliaia di Euro, che passa da un EBIT di 4.200 migliaia di Euro dello scorso esercizio agli attuali 8.512 migliaia di Euro dovuto al miglioramento registrato nei segmenti della distribuzione e dell'online gaming per rispettivamente 1.992 migliaia di Euro e 855 migliaia di Euro. Nonostante l'effetto degli ammortamenti faccia scendere la percentuale dell'EBIT sul fatturato relativo al segmento publishing dal 48,8% (percentuale dell'EBITDA sul fatturato) al 16,1%, tale percentuale rimane di tutto rispetto.

Il completo ammortamento dell'acquisizione delle licenze di videogiochi per l'online gaming permette al segmento, a dispetto di un EBIT negativo per 156 migliaia di Euro, un buon miglioramento pari a 855 migliaia di Euro.

Andamento dei ricavi

L'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 ha confermato il trend positivo già registrato nello scorso biennio. Il mercato dei videogiochi infatti presenta un andamento difforme rispetto ad altri settori economici e risente in misura solamente marginale delle dinamiche macroeconomiche e dell'andamento dei consumi. La propensione all'acquisto di videogiochi da parte dei consumatori finali è di fatto maggiormente legata al ciclo di sviluppo delle console a cui i videogiochi sono destinati. Infatti il mercato del software dei videogiochi per una determinata console raggiunge il proprio culmine nel terzo e quarto anno di vita quando la base installata raggiunge un volume tale da permettere produzioni di videogiochi di elevata qualità, che possono così usufruire di un potenziale mercato veramente ampio. La produzione di videogiochi di elevata qualità a sua volta incrementa la base installata convincendo sempre più i giocatori all'acquisto della console e dei relativi videogiochi, creando così un circolo virtuoso, che presenta generazione di console dopo generazione di console dimensioni sempre più elevate. A partire dal quinto anno di introduzione sul mercato la dimensione del segmento del software di videogiochi per una determinata console comincia a scendere, più per effetto di un calo del prezzo medio per unità di software che del numero di unità vendute che rimane comunque sostenuto per effetto di un'ampia base installata.

Durante il ciclo di vita della console infatti i prezzi medi di cessione dei videogiochi, ma anche dell'hardware stesso presentano un andamento costantemente decrescente, con un prezzo medio di cessione elevato all'introduzione della console sul mercato, e quindi costantemente declinante nei periodi successivi. Il calo è dovuto più all'introduzione sul mercato di software già prodotto negli anni precedenti a prezzi più contenuti, che non per un abbassamento del prezzo medio di cessione dei giochi al lancio. Durante la fase di maturità della console, ovvero successivamente al quinto anno di lancio, il calo dei prezzi medi del software viene riscontrato anche nei giochi al lancio.

Diverso è l'andamento del mercato dei videogiochi per Personal Computer, che presenta margini di crescita costantemente negativi, schiacciato da un grado di pirateria superiore alla media sia sul territorio nazionale rispetto agli altri territori europei che rispetto agli altri segmenti del mercato.

Il gruppo ha realizzato nell'esercizio 2004/2005 ricavi delle vendite e delle prestazioni per 94.039 migliaia di Euro in crescita del 11% rispetto agli 84.804 migliaia di Euro realizzati nei dodici mesi dell'esercizio precedente. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività comparata con l'esercizio precedente è stata la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Differenza	Variazione
Distribuzione e localizzazione Italia	90.564	83.227	7.337	9%
Rettifiche Ricavi	(1.500)	0	(1.500)	n.s.
Totale Distribuzione Italia	89.064	83.227	5.837	7%
Publishing internazionale di videogiochi	3.594	0	3.594	n.s.
Tv Digitale	686	710	(24)	-3%
Ricavi da giochi on line	695	867	(172)	-20%
Totale Ricavi delle vendite	94.039	84.804	9.235	11%

La crescita del fatturato della distribuzione e localizzazione Italia che da sempre ha rappresentato l'area d'affari predominante per le attività di gruppo, è stata pari al 9%, raggiungendo i 90.564 migliaia di Euro da 83.227 migliaia di Euro realizzati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente.

In considerazione di un potenziale rischio di resi di prodotti relativamente alle vendite realizzate nell'esercizio, sulla base di una stima analitica per singolo cliente e dell'esperienza dell'esercizio precedente, i ricavi dell'esercizio sono stati ridotti di 1.500 migliaia di Euro.

Come nel precedente esercizio il volume di ricavi è stato principalmente generato dalla distribuzione di videogiochi in Italia attraverso il marchio Halifax. La suddivisione del fatturato realizzato per tipologia è stata la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Differenza	Variazione
Distribuzione videogiochi per console	78.919	72.560	6.359	9%
Distribuzione videogiochi per PC	8.186	8.969	(783)	-9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	1.959	1.698	261	15%
Totale Distribuzione Italia	89.064	83.227	5.837	7%
Publishing internazionale di videogiochi	3.594	0	3.594	n.s.
Tv Digitale	596	585	11	2%
Ricavi da giochi on line	695	867	(172)	-20%
Ricavi pubblicitari	90	125	(35)	-28%
Totale Ricavi delle vendite	94.039	84.804	9.235	11%

La crescita del fatturato della distribuzione e localizzazione italiana di videogiochi, che da sempre ha rappresentato l'area d'affari più significativa per le attività del gruppo, è stata pari al 7%, raggiungendo gli 89.064 migliaia di Euro da 83.227 migliaia di Euro realizzati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente, e in controtendenza con l'andamento generale del mercato.

Il dettaglio dei ricavi della distribuzione e localizzazione nei dodici mesi dell'esercizio di riferimento è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Distribuzione Software per Console	80.419	72.560	7.859	10,8%
Distribuzione Software per Pc-CDRom	8.186	8.969	(783)	-8,7%
Distribuzione Altri prodotti e servizi	1.959	1.698	261	15,4%
Sub-totale Distribuzione Italia	90.564	83.227	7.337	8,8%
Rettifiche Ricavi	(1.500)	0	(1.500)	n.s.
Totale Ricavi Distribuzione Italia	89.064	83.227	5.837	7,0%

Il dettaglio dei ricavi del segmento distribuzione Italia suddivisa per tipologia distributiva costituita nell'esercizio è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005
Distribuzione Halifax	65.698
Rettifiche Ricavi	(1.500)
Sub-totale Distribuzione Halifax	64.198
Distribuzione DTI	24.378
Distribuzione Rack Jobbing	488
Totale Ricavi Distribuzione Italia	89.064

Andamento dei ricavi da distribuzione di videogiochi per console

A conferma delle dinamiche di mercato è l'analisi congiunta tra il dettaglio delle vendite per console realizzato nel corso dell'esercizio 2004/2005, comparato con il medesimo periodo dell'anno precedente, insieme all'andamento dei prezzi medi nei rispettivi periodi:

Unità e Fatturato per Console

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>
Nintendo Gameboy Advance	293.619	8.476	267.061	8.731	9,9%	-2,9%
Sony Playstation	83.231	987	145.847	2.549	-42,9%	-61,3%
Sony Playstation 2	1.803.711	63.726	1.417.847	52.482	27,2%	21,4%
Nintendo Gamecube	26.566	767	42.207	1.651	-37,1%	-53,5%
Microsoft Xbox	172.145	6.172	164.963	6.547	4,4%	-5,7%
Altre console	16.898	289	26.207	600	-35,5%	-51,8%
Totale Ricavi Distrib. Console	2.396.170	80.419	2.064.132	72.560	16,1%	10,8%

Evoluzione dei prezzi medi

Importi in Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	28,9	32,7	-12%
Sony Playstation	11,9	17,5	-32%
Sony Playstation 2	35,3	37,0	-5%
Nintendo Gamecube	28,9	39,1	-26%
Microsoft Xbox	35,9	39,7	-10%
Altre console	17,1	22,9	-25%
Prezzo medio Console	33,6	35,2	-5%

La distribuzione di videogiochi per console è cresciuta nel periodo del 10,8% passando da 72.560 migliaia di Euro agli attuali 80.419 migliaia di Euro, confermando di essere il settore di punta di tutto il Gruppo. La crescita del fatturato è data da due effetti tra loro contrastanti:

- l'incremento dei volumi di unità di software venduto pari al 16,1%. Degna di nota la crescita dei volumi per Sony Playstation 2, +27,2% e Nintendo Gameboy Advance, +9,9%;
- il calo dei prezzi medi unitari di vendita del 5%.

Questi due fattori sono tipici della fase di maturità delle console che ormai si approssimano alla sostituzione da parte di nuove e più potenti macchine: volumi elevati per l'elevata penetrazione nelle case dei consumatori finali del relativo hardware e prezzi in calo per soddisfare tutte le esigenze.

Le unità vendute di videogiochi nei dodici mesi dell'esercizio 2004/2005 sono state oltre due milioni (2.396.170 in particolare), con significativa crescita (+16,1%) rispetto alle 2.064.132 dello stesso periodo dell'anno precedente.

I titoli più venduti nel periodo sono stati:

- Pro Evolution Soccer 4 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Konami;
- WWE Smackdown vs Raw per le console Sony PlayStation 2 e Nintendo GameBoy Advance, insieme alla versione dello scorso anno WWE Smackdown 5: Here Comes the Pain edito dalla THQ; il successo del film Disney di Natale "Gli Incredibili" ha contribuito non poco al successo del videogioco relativo edito dalla THQ per tutte le piattaforme di gioco;

- Colin Mc Rae 5 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Codemasters.
- Need for Speed Underground 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom insieme alla versione dello scorso anno Need for Speed Underground edito dalla Electronic Arts;
- Spiderman 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Activision;
- Crash Bandicoot: Twinsanity per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Vivendi Universal. La stessa società ha altresì lanciato il videogioco per PcCDRom “Half Life 2”, videogioco che presenta funzionalità online piuttosto marcate e un meccanismo antipirateria attraverso la connessione Internet.
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater per la console Sony Play Station 2 edito dalla Konami.

Il positivo andamento dei ricavi è anche frutto del successo di alcuni videogiochi tra quelli menzionati in forte crescita rispetto all’esercizio precedente. In particolare:

- Pro Evolution 4 dalle 300.000 vendite nell’esercizio precedente ha, quest’anno, superato le 500.000 copie rivelandosi il videogioco maggiormente venduto sul mercato italiano di tutti i tempi, confermando la leadership di Konami nei giochi sportivi ed in particolare nei giochi di simulazione calcistica. Il successo del gioco è frutto sia di un grandissimo sviluppo delle potenzialità e realismo che viene trasmesso ai videogiocatori, ma anche dell’attività di marketing e promozionali svolte dal gruppo con un grande supporto dell’editore in questi ultimi anni.
- WWE Smackdown vs Raw in concomitanza con il grande successo riscontrato dalla trasmissione televisiva sui canali Mediaset e SKY ha venduto infatti più di 200.000 copie nel periodo dell’esercizio a cui vanno aggiunte 65.000 copie del videogioco uscito sul mercato nell’anno precedente (WWE Smackdown: Here Comes the Pain) contro le 50.000 copie totali vendute l’anno passato.
- Confermando il successo di videogiochi legati ai grandi successi Disney nelle sale cinematografiche a Natale, nel corso dell’inverno 2004 il videogioco “Gli Incredibili” ha venduto più di 80.000 unità contro le già eccezionali vendite di “Alla ricerca di Nemo” (50.000 unità vendute lo scorso esercizio nel periodo natalizio).

Per quanto attiene poi un'analisi del fatturato suddiviso per console, il fatturato più significativo realizzato nei dodici mesi dell'esercizio è stato quello generato dalla vendita di videogiochi per la console Sony Playstation 2, il cui peso percentuale è stato infatti del 79,2% sul totale della distribuzione console (vedi tabella *infra*) e ben il 67,8% del fatturato totale consolidato dell'esercizio.

Peso percentuale delle vendite suddivise per console

Importi in Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	10,5%	12,0%	-12%
Sony Playstation	1,2%	3,5%	-65%
Sony Playstation 2	79,2%	72,3%	10%
Nintendo Gamecube	1,0%	2,3%	-58%
Microsoft Xbox	7,7%	9,0%	-15%
Altre console	0,4%	0,9%	-55%
Totale Ricavi Distrib. Console	100%	100%	

La crescita realizzata dalle vendite di videogiochi per la console Sony Play Station 2 è stata la più significativa. Il fatturato del segmento cresce infatti del 21,4% per effetto di un aumento delle quantità vendute, +27,2%, parzialmente compensato però da una diminuzione del prezzo medio, -5%.

In leggera diminuzione le vendite di videogiochi della console Nintendo Gameboy Advance. La console portatile ha sicuramente beneficiato della rivitalizzazione ottenuta con il lancio della versione SP nella primavera 2003, ma ha probabilmente anche subito una cannibalizzazione dalla nuova Console Nintendo Gameboy DS, le cui vendite lanciate nel corso del mese di marzo e che peraltro non ha ancora generato volumi di vendita significativi. Il fatturato del segmento diminuisce infatti del 2,9% nonostante l'aumento delle quantità vendute, +9,9%, più che compensato da una diminuzione del prezzo medio, -12%.

In leggera diminuzione l'andamento delle vendite di videogiochi per la piattaforma Microsoft Xbox, -5,7%, con volumi in aumento del 4,4% e prezzi in calo del 10%. Periodo negativo per le vendite di videogiochi per la console Nintendo Gamecube, con tassi di crescita decrescenti sia per il fatturato, -53,5%, sia per le unità vendute, -37,1%. I volumi raggiunti sono peraltro poco significativi, 1% è il peso percentuale del fatturato realizzato sul fatturato totale del segmento.

Andamento dei ricavi da distribuzione di videogiochi per PC CD Rom

I ricavi delle vendite di videogiochi per personal computer (PCCDRom) scendono dell'8,7% pari

a 783 migliaia di Euro, passando da 8.969 migliaia di Euro ai 8.186 migliaia di Euro realizzati nei dodici mesi dell'esercizio precedente. Tale dinamica è in linea con l'andamento generale del mercato di riferimento che, a differenza del mercato dei videogiochi per console, ha evidenziato una lieve flessione. Nonostante la lieve flessione registrata, i ricavi dell'esercizio sono comunque quasi raddoppiati rispetto all'esercizio 2002/2003.

Andamento dei ricavi da publishing internazionale di videogiochi

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi si attestano nei dodici mesi dell'esercizio a 3.594 milioni di Euro e sono frutto del rilancio delle attività del gruppo nel comparto. Durante l'esercizio infatti è ripresa l'attività commerciale dopo che, nel corso del secondo semestre dell'esercizio passato, era ripresa l'attività di selezione dei videogiochi. Nel corso del periodo sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce: Aim Strike" (*sequel* di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingai Swordmaster", "Soccer Life" ispirato alla vita quotidiana dei calciatori nonché dodici titoli della linea economica Simply 20.

Di seguito si riporta il dettaglio delle vendite per paese:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005
Australia	230
Emirati Arabi	14
Francia	1.237
Olanda	62
Portogallo	58
Regno Unito	1.108
Spagna	668
Svizzera	217
Totale	3.594

Andamento dei ricavi da altri prodotti e servizi

I ricavi registrati nell'esercizio si attestano a 1.959 migliaia di Euro, in crescita del 15% rispetto al fatturato dell'esercizio precedente, e sono principalmente costituiti da fatturazione di spese di trasporto ai clienti e da servizi (soprattutto attività di marketing) realizzati per conto dei publisher rappresentati in esclusiva sul territorio italiano.

Andamento dei ricavi da On Line Gaming

I ricavi derivanti da attività di on-line gaming sono unicamente ricavi realizzati dalla sottoscrizione di abbonamenti da parte dei giocatori ai tre giochi lanciati dal gruppo Digital Bros

a livello europeo: “Legend of Mir”, “Myth of Soma” e “Horizon: Empire of Istaria”. I ricavi sono in diminuzione rispetto al medesimo periodo dell’esercizio precedente soprattutto per la perdita di utenti del gioco on line “Horizon Empire of Istaria” lanciato a Gennaio 2004. I ricavi passano dagli 867 migliaia di Euro realizzati nei dodici mesi dell’esercizio 2003/2004 agli attuali 695 migliaia di Euro con un decremento del 20%, essenzialmente per un calo fisiologico del numero di giocatori paganti, senza il lancio di nuovi giochi on line per compensare la perdita di clienti.

Andamento dei ricavi pubblicitari e da TV Digitale

I ricavi da TV interattiva sono invece in lieve diminuzione (-3%) passando da 710 migliaia di Euro a 686 migliaia di Euro principalmente per un decremento dei ricavi pubblicitari per 35 migliaia di Euro.

Ripartizione geografica dei ricavi

La ripartizione dei ricavi per area geografica è stata:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
Italia	89.106	94,8%	83.315	98,2%	5.791	62,7%
Estero	4.933	5,2%	1.489	1,8%	3.444	37,3%
Totale Ricavi Consolidati	94.039	100%	84.804	100%	9.235	100%

I ricavi realizzati dal gruppo all’estero passano da 1.489 migliaia di Euro (pari all’1,8% del fatturato) ai 4.933 migliaia di Euro realizzati nei dodici mesi del corrente esercizio con un peso sul fatturato complessivo del gruppo pari al 5,2%.

In particolare l’incremento beneficia del rilancio delle attività di publishing internazionale che sono state incominciate nel corso dell’esercizio (incremento di 3.594 migliaia di Euro), come si può evincere dalla tabella sottostante:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Abbonamenti on line gaming	690	867	(177)	-20%
Ricavi pubblicitari	89	91	(2)	-2%
Ricavi da TV Interattiva	560	531	29	5%
Ricavi Publishing	3.594	0	3.594	n.s
Totale Ricavi Estero	4.933	1.489	3.444	231%

Andamento dei costi per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci

La distribuzione di videogiochi in Italia che riveste la quasi totalità dell'attività svolta dal gruppo, nell'esercizio rende estremamente significativa nella struttura del conto economico la voce di acquisto materiali, che si compone esclusivamente di merci destinate alla rivendita.

L'incremento della voce acquisto materiali è stata pari a 5.785 migliaia di Euro, passando da 62.257 migliaia di Euro ai 68.042 migliaia di Euro registrati nel corrente periodo con una crescita percentuale pari al 9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. Per meglio analizzare l'andamento degli acquisti e del valore aggiunto è opportuno osservare la situazione riclassificata con l'evidenza del costo del venduto calcolato come costo di acquisto dei materiali al netto della variazione delle rimanenze:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
Totale ricavi da vendita da videogiochi (a)	89.064	100%	83.227	100%	5.837	7%
Acquisto materiali	68.042		62.257		5.785	9%
Variazione delle rimanenze	(4.412)		(3.055)		(1.357)	44%
Totale Costo del venduto (b)	63.630	-71%	59.202	-71%	4.428	7%
Valore Aggiunto (a)-(b)	25.434	29%	24.025	29%	1.409	6%

Il valore aggiunto così calcolato aumenta di 1.409 migliaia di Euro, pari al 6%, passando da 24.025 migliaia di Euro realizzati nel corso del passato esercizio agli attuali 25.434 migliaia di Euro. In termini percentuali il peso del valore aggiunto rispetto al totale dei ricavi da vendita di videogiochi rimane sostanzialmente invariato rispetto all'esercizio precedente.

Analisi del capitale circolante netto e della posizione finanziaria netta

Andamento del capitale circolante netto

L'incremento del capitale circolante netto pari a 5.184 migliaia di Euro (+14% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente) è principalmente legato all'incremento delle rimanenze per 4.413 migliaia di Euro (+24% rispetto all'esercizio precedente) e al decremento dei debiti verso fornitori per 3.313 migliaia di Euro, compensato solo parzialmente da una riduzione dei crediti verso clienti per 1.760 migliaia di Euro.

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Rimanenze	23.085	18.672	4.413	24%
Crediti verso Clienti	16.785	18.545	(1.760)	-9%
Altri crediti a breve	6.950	2.386	4.564	191%
Altri crediti a medio	3.038	8.610	(5.572)	-65%
Ratei e risconti attivi	469	402	67	17%
Debiti verso fornitori	(4.182)	(7.495)	3.313	-44%
Altri debiti a breve	(2.447)	(2.907)	460	-16%
Ratei e risconti passivi	(1.055)	(754)	(301)	40%
Capitale Circolante Netto	42.643	37.459	5.184	14%

La riduzione dei crediti verso clienti è ancora più evidente se si analizza congiuntamente con l'andamento dei crediti ceduti pro-soluto a società di factoring, come illustrato nella seguente tabella:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Crediti verso Clienti	16.785	18.545	(1.760)	-9%
Crediti verso Clienti pro-soluto	4.327	5.366	(1.039)	-19%
Totale crediti verso clienti rettificato	21.112	23.911	(2.799)	-12%

Il capitale circolante netto con l'inclusione dei crediti verso clienti pro-soluto presenta un incremento di 4.144 migliaia di Euro, con una crescita percentuale che scende così dal +14% (incremento del capitale circolante netto senza crediti pro soluto) al +10%, in linea con l'andamento dei ricavi (+10%):

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Capitale Circolante Netto	42.642	37.459	5.183	14%
Crediti verso Clienti pro-soluto	4.327	5.366	(1.039)	-19%
Capitale Circolante Netto rettificato	46.969	42.825	4.144	10%

La movimentazione delle rimanenze, in particolare per la capogruppo, non è strettamente legata al volume quanto più al numero di *publisher* rappresentati in esclusiva sul territorio nazionale.

Durante l'esercizio sono stati stipulati due nuovi accordi di distribuzione con la Activision Italia e la Vivendi Universal Games. Tali accordi, insieme al rinnovo dell'accordo con la Electronic Arts, sono stati strategicamente collocati nella nuova divisione del gruppo denominata Distribuzione Trade Italia (di seguito "DTI") con una rete vendite autonoma dalla rete vendite tradizionale che distribuisce i prodotti Halifax.

I tre contratti hanno in comune il fatto che i tre editori di videogiochi hanno una presenza diretta sul territorio nazionale, con una struttura marketing ed una rete vendita autonoma. I servizi distributivi pertanto che la DTI eroga sono pertanto limitati al canale distributivo del dettaglio, con l'esclusione della Grande Distribuzione Organizzata, e si articolano nella gestione degli ordini, nell'attività di marketing sui punti vendita serviti, nella spedizione e nel relativo incasso. I tre contratti prevedono, sebbene con modalità diverse, una protezione parziale dai rischi di obsolescenza. Pertanto l'analisi delle rimanenze è opportuno venga effettuata scindendo le rimanenze Halifax, il cui rischio di obsolescenza ricade totalmente sul gruppo, dalle rimanenze DTI, le quali invece presentano rischi di obsolescenza realmente limitati.

L'analisi delle rimanenze per tipologie evidenzia che lo stock Halifax ha subito un decremento nonostante la crescita dei ricavi dell'area di attività, mentre la crescita delle rimanenza DTI è sostanzialmente determinata dalla creazione e dal lancio della nuova divisione nel corso dell'esercizio.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	%
Rimanenze Halifax	15.518	15.674	(156)	-4%
Rettifiche per resi da ricevere	756	0	756	17%
Rimanenze nette Halifax	16.274	15.674	600	14%
Fondo Obsolescenza	(334)	(334)	0	0%
Sub-totale Rimanenze	15.940	15.340	600	14%
Rimanenze DTI	7.145	3.332	3.813	86%
Totale Rimanenze	23.085	18.672	4.413	100%

Le rimanenze Halifax sono influenzate dall'introduzione, a partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2005, di una rettifica per resi da ricevere che tiene conto della possibilità di ricevere merce in reso relativa alle vendite realizzate nell'esercizio.

Andamento della posizione finanziaria netta

La netta intensificazione della politica degli investimenti avvenuta nel 2004/2005 è stata controbilanciata dai positivi risultati di esercizio, determinando pertanto solo un modesto incremento dell'indebitamento finanziario netto rispetto a quello registrato al 30 giugno dello scorso anno.

L'indebitamento finanziario netto a fine periodo risulta pari a 16.626 migliaia di Euro contro un indebitamento finanziario netto negativa di 15.944 migliaia di Euro del passato esercizio. La suddivisione tra le poste attive e le poste passive nel rispetto del criterio temporale di esigibilità è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.901	3.390	(489)
Disponibilità liquide	1.614	1.715	(101)
Debiti verso banche a breve	(17.921)	(18.711)	790
Debiti verso altri finanziatori a breve	(151)	(168)	17
Posizione finanziaria netta a breve	(13.557)	(13.774)	217
Debiti verso altri finanziatori a medio	(2.069)	0	(2.069)
Obbligazioni convertibili	0	(2.170)	2.170
Debiti verso banche a lungo	(1.000)	0	(1.000)
Posizione finanziaria netta a medio/lungo	(3.069)	(2.170)	(899)
Posizione finanziaria netta finale	(16.626)	(15.944)	(682)

L'analisi della posizione finanziaria netta suddivisa tra le poste a breve termine e le poste a medio termine mostra un lieve decremento delle prime pari a 217 migliaia di Euro, ed un incremento delle seconde pari a 899 migliaia di Euro. La diminuzione dell'indebitamento netto a breve termine è avvenuto per effetto di minori debiti verso banche (in diminuzione di 790 migliaia di Euro dai 18.711 migliaia di Euro al 30 giugno 2004 agli attuali 17.921 migliaia di Euro) compensati da un decremento dei titoli che non costituiscono immobilizzazioni (pari a 489 migliaia di Euro), da un decremento delle disponibilità liquide per 101 migliaia di Euro e da un incremento dei debiti verso altri finanziatori per 17 migliaia di Euro, principalmente attinenti all'iscrizione secondo il metodo finanziario della porzione a breve delle quote di capitale relative a tre leasing finanziari accessi nel corso dell'esercizio.

L'incremento dell'indebitamento netto a medio è dovuto ad una molteplicità di effetti in compensazione tra loro:

- la totale conversione, con conseguente aumento del patrimonio netto, del prestito obbligazionario convertibile residuo, avvenuta nel corso di esercizio per 2.170 migliaia di Euro

- l'iscrizione tra i debiti verso altri finanziatori, in ottemperanza di quanto previsto dall'applicazione del metodo finanziario, dell'ammontare delle quote capitali con scadenza superiore ai 12 mesi relative ai contratti di locazione finanziaria stipulati nell'esercizio, pari a 2.069 migliaia di Euro.
- un incremento dei debiti verso banche a medio lungo per 1.000 migliaia di Euro, per l'accensione di un mutuo non ipotecario della durata di cinque anni.

Andamento degli investimenti

L'attività di investimento nel corso dei dodici mesi si è particolarmente intensificata in linea con la strategia del gruppo, orientata al lancio delle attività di publishing internazionale di videogiochi sfruttando le sinergie con la struttura distributiva italiana. Nel corso dei dodici mesi è stato infatti realizzato l'investimento nella nuova sede logistica delle attività del gruppo attraverso l'acquisizione di un fabbricato di circa 3.400 metri quadri congiuntamente ad una superficie cortilizia di oltre 2.000 metri quadri. L'acquisizione è avvenuta a valori ritenuti particolarmente interessanti (710 Euro al metro quadro) considerando che l'immobile sorge in Trezzano sul Naviglio (MI), in prossimità della linea ferroviaria Milano - Abbiategrasso e non lontano dalla stazione ferroviaria di Gaggiano (MI). L'acquisizione è avvenuta tramite stipula di un apposito contratto di locazione finanziaria il cui valore di acquisto pari a 2.777 migliaia di Euro è stato classificato tra gli incrementi dei terreni e fabbricati nell'attivo fisso ai fini del solo bilancio consolidato.

Nel periodo in esame si è altresì completato la prima fase di sviluppo del nuovo sistema gestionale basato sul sistema Microsoft Business Solutions Navision.

Gli investimenti realizzati a livello di gruppo nel periodo considerato sono pari a 5.850 migliaia di Euro come meglio dettagliati nel prospetto che segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Licenze internazionali di videogiochi	2.766	1.241
Acquisto del magazzino sito in Trezzano	2.777	0
Altri investimenti	307	72
Totale investimenti	5.850	1.313

Fatti di rilievo intervenuti dopo la chiusura dell'esercizio

A luglio 2005 la società Ad1 S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in Game Media Networks S.r.l.. La società ha modificato l'oggetto sociale che ora consiste nello sviluppo di attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive, internet e mobile. Le attività di Game Media Networks amplieranno in modo significativo il campo in cui hanno operato fino ad oggi le controllate Game Network e Game Network On Line, per arrivare a coprire l'ampio spettro dell'intrattenimento attraverso tutti i mezzi resi disponibili dalle moderne tecnologie di comunicazione: on-line gaming e mobile gaming, Tv digitale, e-commerce e d-commerce, IP-TV.

Game Media Networks si presenta inoltre sul mercato come produttore di contenuti digitali relativi al digital entertainment.

Per potenziare al meglio la nuova attività da settembre è entrata a far parte della società una squadra di professionisti specializzati nel mondo dell'intrattenimento televisivo digitale che occuperà le posizioni di top management societario.

Nel corso del mese di settembre è stato siglato un nuovo accordo di distribuzione con Eidos Interactive per la gestione in esclusiva del lancio di due dei titoli di maggior rilievo del catalogo Eidos, "Tomb Raider: Legend" e "Hitman: Blood Money", con conseguente incremento del fatturato per il periodo 2005/2006.

Evoluzione prevedibile della gestione

Il budget d'esercizio confrontato con i medesimi dati dell'esercizio chiuso è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Budget 2005/2006	Esercizio 2004/2005	Variazione	
Ricavi delle vendite	95.000	94.039	961	1,0%
EBIT	7.000	8.512	(1.512)	-18%
EBT	4.350	4.350	0	0%

Corporate Governance

Si rimanda alla relazione annuale del Consiglio di Amministrazione sulla *corporate governance*.

Codice in materia di dati personali

Le società del gruppo applicano il Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196, Codice in materia di protezione dei dati personali, e danno atto specificatamente di avere provveduto a porre in essere le idonee misure preventive di sicurezza, anche in relazione alle conoscenze acquisite in base al progresso tecnico, alla natura dei dati e alle specifiche caratteristiche del trattamento, in modo da ridurre al minimo i rischi di distruzione e perdita, anche accidentale dei dati stessi, di accesso non autorizzato o di trattamento non consentito o non conforme alle finalità della raccolta.

Le singole società del gruppo hanno redatto il Documento Programmatico della Sicurezza, in conformità all'Allegato B del D.L. citato.

Adozione dei Principi Contabili Internazionali

Il Regolamento (CE) 1606/2002 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 19 luglio 2002 relativo all'applicazione dei principi contabili internazionali stabilisce che, per ogni esercizio finanziario avente inizio il 1° gennaio 2005 o in data successiva, le società europee quotate ai mercati regolamentati devono redigere i loro bilanci consolidati in base ai principi contabili internazionali IAS/IFRS.

Per quanto attiene invece al bilancio d'esercizio delle suddette società quotate, il Consiglio dei Ministri (decreto attuativo del 26 novembre 2004) ha consentito la facoltà di applicare i principi contabili IAS sin dal 2005, mentre ha reso obbligatoria la loro applicazione per ogni esercizio finanziario avente inizio il 1° gennaio 2006.

Il gruppo Digital Bros si è tempestivamente attrezzato per verificare gli eventuali impatti dell'introduzione degli IAS sui bilanci delle società del gruppo e sul bilancio consolidato, anche in base a quanto indicato nella raccomandazione del CERS (Committee of European Securities Regulators) datata 30 dicembre 2003.

A tale riguardo informiamo che le analisi comparative effettuate circa i possibili effetti patrimoniali ed economici per la Vostra Società, considerata anche la semplice struttura del gruppo, non hanno rilevato l'esistenza di differenze di tale natura da rendere necessaria l'immediata segnalazione. Qualora, nel corso del lavoro di analisi ulteriore, necessario per la conversione ai principi contabili internazionali, emergessero aspetti di particolare entità, provvederemo alla loro segnalazione.

Per il bilancio consolidato al 30 giugno 2005 la società ha scelto l'opzione di redigere lo stesso sulla base delle previgente normativa. Si uniformerà invece a quanto richiesto dalle regolamentazione e dalla normativa in vigore a partire dalla semestrale del prossimo esercizio.

Rapporti con parti correlate

Secondo quanto previsto dalle Comunicazioni CONSOB DAC/RM/97001574 del 20 febbraio 1997 e DAC/98015375 del 27 febbraio 1998, si precisa che i rapporti delle società del gruppo Digital Bros con le proprie controllate dirette ed indirette nonché con le società correlate e non controllate con le quali sono stati intrattenuti rapporti, sia di natura commerciale che finanziaria, regolati secondo le normali condizioni di mercato.

Società controllate non consolidate

I dati di sintesi al 30 giugno 2005 relativi alle società controllate non consolidate sono di seguito riportati:

<i>Migliaia di Euro</i>	Attivo	Passivo
Crediti/ (Debiti) Eon/Twine	3.318	(3.069)
Crediti/ (Debiti) Game Network Ltd.	4	0
Crediti/ (Debiti) D3DB S.r.l.	0	0

Non sono stati rilevati costi e ricavi da e verso società controllate non consolidate.

Altre parti correlate

Nel corso dell'esercizio sono stati riconosciuti 127 migliaia di Euro al consigliere Avv. Dario Treves per attività professionali.

L'altro rapporto tra le società del gruppo e parti correlate non controllate è rappresentato dall'impegno dei sigg. Abramo e Raffaele Galante di garantire il debito della società Servizi 5 S.r.l. (già No Pay S.r.l.) verso Digital Bros S.p.A..

La Capogruppo vantava al 30 giugno 2004 un credito residuo dell'importo di Euro 3.151.000 maturato dai contratti stipulati nel luglio 2000 tra la Servizi 5 S.r.l. da una parte e Communications & Promotions S.r.l. ora fusa in Digital Bros S.p.A. dall'altra. L'accordo prevedeva la fatturazione a Servizi 5 S.r.l. dei costi sostenuti per il traffico telefonico, lo sfruttamento della broad-band e l'utilizzo delle attrezzature. Tale credito nel corso dell'esercizio appena concluso si è ridotto per Euro 1.092.000 passando a Euro 2.059.000. La Servizi 5 S.r.l. alla data di chiusura dell'esercizio ha ridotto il proprio debito in misura superiore a quanto

previsto dal piano di rientro garantito che avrà termine entro il 30 giugno 2007.

Attività di ricerca e sviluppo

Il Gruppo non ha svolto attività di ricerca e sviluppo.

Sedi Secondarie del Gruppo

Le sedi attraverso le quali il Gruppo ha operato nel corso dell'esercizio sono state:

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella – Trezzano S/N (Mi)	Magazzino
Game Network S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici, produzione
Ad1 S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Game Network on line S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici

Partecipazioni detenute dagli amministratori e dai sindaci

Ai sensi della delibera CONSOB 11971/99 e successive modificazioni si riportano di sotto l'elenco delle partecipazioni detenute dagli amministratori, non sussistendo partecipazioni detenute da membri del collegio sindacale.

Cognome e nome	Società partecipata	N. di azioni possedute al 30 giugno 2004	N. di azioni acquistate	N. di azioni vendute	N. di azioni possedute al 30 giugno 2005
Abramo Galante	Digital Bros S.p.A.	4.651.995	0	0	4.651.995
Raffaele Galante	Digital Bros S.p.A.	4.678.736	0	0	4.678.736
Davide Galante	Digital Bros S.p.A.	253.728	0	0	253.728
Sem Moioli	Digital Bros S.p.A.	320.000	0	49.000	271.000

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

f.to

Il Presidente

(Abramo Galante)

DIGITAL BROS S.p.A.

NOTA INTEGRATIVA AL BILANCIO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2005

Premessa

Il Bilancio d'esercizio Consolidato al 30 giugno 2005 della Digital Bros S.p.A. e delle società sulle quali esercita il controllo diretto, è stato redatto secondo i dispositivi del Decreto Legislativo 9 aprile 1991 n. 127 e successive modificazioni ed integrazioni.

Il Bilancio d'esercizio Consolidato al 30 giugno 2005 è costituito dallo stato patrimoniale consolidato, dal conto economico consolidato, dalla Nota Integrativa ed è corredato dalla Relazione sulla gestione del gruppo Digital Bros.

Nella Nota Integrativa sono inclusi il prospetto di riconciliazione tra patrimonio netto e risultato d'esercizio della Capogruppo e le medesime voci del Bilancio d'esercizio Consolidato.

Si è provveduto altresì a completare la Nota Integrativa di un Prospetto di raccordo tra i risultati economici realizzati nell'esercizio con i dati relativi all'intero esercizio presentati nella relazione trimestrale approvata precedentemente.

Non si sono verificate situazioni tali da richiedere l'applicazione della deroga prevista dal quarto comma dell'art.2423 del Codice Civile.

Attività svolte

Il Gruppo ha come oggetto principale la distribuzione e commercializzazione di videogiochi, principalmente attraverso la catena distributiva tradizionale, formata da negozi indipendenti, ma anche attraverso mezzi di diffusione innovativi quali la televisione digitale, la rete Internet e i telefoni cellulari.

Si rimanda alla relazione sulla gestione per i commenti relativi sia all'andamento economico e finanziario anche nei diversi settori in cui il gruppo opera, sia ai fatti di rilievo avvenuti dopo la chiusura del periodo nonché ai rapporti con imprese controllate e collegate non consolidate ed ai rapporti con parti correlate.

Criteria di formazione

Il Bilancio Consolidato è conforme al dettato delle disposizioni normative contenute nel Codice Civile e del Decreto Legislativo 127/91. La struttura dello stato patrimoniale è quella stabilita dall'art. 2424 del Codice Civile e quella di conto economico è quella prevista dall'art. 2425 del Codice Civile.

Area di consolidamento

Il Bilancio Consolidato comprende, oltre al Bilancio della Capogruppo Digital Bros S.p.A., i bilanci al 30 giugno delle imprese nelle quali la Capogruppo detiene il controllo ai sensi dell'art. 2359 1° comma Codice Civile.

Pertanto le società controllate incluse nell'area di consolidamento al 30 giugno 2005 sono:

Denominazione	Sede	Valuta	Capitale	% di controllo	Metodo
Game Network On Line S.r.l.	Milano	Euro	100.000	100,0%	Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	Euro	100.000	100,0%	Integrale
AD1 S.r.l. (1)	Milano	Euro	10.000	100,0%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	Euro	50.000	100,0%	Integrale

(1) Trattasi di partecipazione indiretta detenuta al 100% da Game Network S.r.l.

Tutte le società incluse nell'area di consolidamento hanno chiuso l'esercizio sociale al 30 giugno 2005.

I bilanci utilizzati per il consolidamento sono quindi i bilanci d'esercizio al 30 giugno 2005 delle singole società, già approvati dalle singole assemblee.

Le tre società di diritto inglese Twine Holdings Ltd., Eon Digital Entertainment Ltd. e Game Network Ltd. pur rimanendo alla data di chiusura del periodo società controllate sono state escluse dall'area di consolidamento in considerazione della loro messa in liquidazione volontaria.

La società di nuova costituzione D3DB S.r.l. è esclusa dall'area di consolidamento in considerazione della sua natura di joint-venture paritetica.

Principi di redazione e tecniche di consolidamento

La struttura dello stato patrimoniale e del conto economico è quella prevista dal Decreto Legislativo 127/91. Il Bilancio Consolidato è stato redatto nel rispetto dell'art. 29 del medesimo Decreto.

Ai fini della redazione del Bilancio Consolidato al 30 giugno 2005 sono stati eliminati:

- il valore di carico delle partecipazioni in società incluse nell'area di consolidamento e le corrispondenti frazioni del rispettivo patrimonio netto
- costi e ricavi reciproci delle società incluse nell'area di consolidamento
- crediti e debiti reciproci delle società incluse nell'area di consolidamento
- proventi ed oneri reciproci relativi ad operazioni effettuate dalle società medesime.

Le attività e le passività delle società controllate comprese nell'area di consolidamento sono consolidate con il metodo dell'integrazione globale, assumendo per intero l'importo delle singole poste dell'attivo e del passivo delle singole società, e prescindendo dalle quote di partecipazione possedute.

Ai fini della redazione del Bilancio Consolidato al 30 giugno 2005 sono stati altresì inseriti gli effetti dell'acquisizione di beni materiali attraverso la modalità della locazione finanziaria, calcolati secondo quanto previsto dai principi contabili internazionali.

Criteri di valutazione

La valutazione delle voci è stata effettuata ispirandosi a criteri generali di prudenza e competenza nella prospettiva della continuazione dell'attività aziendale ed è omogenea alla valutazione svolta ai fini della redazione della Relazione Semestrale al 31 dicembre 2004 e del Bilancio Consolidato al 30 giugno 2005.

L'applicazione del principio di prudenza ha comportato la valutazione individuale degli elementi componenti le singole poste o voci dell'attivo e del passivo, per evitare compensazioni tra perdite che dovevano essere riconosciute nell'esercizio chiuso e profitti da non riconoscere in quanto non ancora realizzati.

In ottemperanza al principio di competenza l'effetto delle operazioni e degli altri eventi è stato rilevato contabilmente ed attribuito all'esercizio al quale tali operazioni ed eventi si riferiscono.

I principi contabili di riferimento sono quelli, compatibili con le norme di legge, che il Consiglio Nazionale dei Dottori Commercialisti e Ragionieri ha predisposto e che la CONSOB ha indicato come riferimento per l'interpretazione del Codice Civile. In assenza di tali principi il riferimento è costituito dai documenti dello IASC (International Accounting Standard Committee) se compatibili con la normativa in vigore.

Immobilizzazioni Immateriali

Le immobilizzazioni immateriali, ad eccezione delle licenze internazionali di acquisto videogiochi, sono iscritte al costo storico di acquisto comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione e sono ammortizzate a quote costanti in ogni esercizio in linea con la loro residua possibilità di utilizzo. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

I costi di impianto e di ampliamento sono stati iscritti con il consenso del Collegio Sindacale. Tali costi sono stati ammortizzati in quote costanti in cinque esercizi.

Le licenze internazionali di acquisto videogiochi sono iscritte al costo storico di acquisto, comprensivo di eventuali oneri accessori di diretta imputazione e vengono ammortizzate in funzione del grado di utilizzo manifestatosi durante il periodo. La determinazione del grado di utilizzo viene effettuata in base al rapporto tra il numero delle unità prodotte e numero di unità che si presume saranno oggetto di vendita durante l'arco di tempo definito nel contratto di licenza.

Le migliorie su beni di terzi vengono ammortizzate a quote costanti sulla base della durata residua dei rispettivi contratti di locazione.

Le rimanenti immobilizzazioni immateriali sono ammortizzate a quote costanti in cinque esercizi.

Immobilizzazioni Materiali

Le immobilizzazioni materiali sono iscritte al costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione, e sono rettificate dai corrispondenti fondi ammortamento.

Le immobilizzazioni materiali non sono state oggetto di rivalutazioni.

L'ammortamento è calcolato secondo un piano sistematico a quote costanti, determinate con l'applicazione delle aliquote massime previste dagli specifici decreti del Ministero delle Finanze

in quanto ritenute adeguatamente rappresentative della residua possibilità di utilizzo. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

Le aliquote utilizzate per tipologia di immobilizzazione sono state le seguenti:

Immobilizzazioni Materiali	Aliquota
Immobili strumentali e commerciali	3%
Attrezzature Industriali e Commerciali	20%
Impianti e Macchinari	15%
Macchine Ufficio elettroniche	20%
Mobili	12%
Altri beni	25%

Il periodo di ammortamento decorre dall'esercizio in cui il bene entra in funzione e gli ammortamenti vengono direttamente attribuiti alle singole immobilizzazioni.

In ordine alla corretta stima della residua vita utile dei beni produttivi, nel primo anno di impiego, la quota è stata rapportata alla metà di quella annuale.

I beni materiali acquisiti attraverso la modalità della locazione finanziaria vengono rilevati nello stato patrimoniale secondo il "metodo finanziario" così come previsto dallo IAS 17, che prevede l'iscrizione degli stessi tra le immobilizzazioni materiali al valore normale del bene e del suo valore di riscatto, con relativa iscrizione tra le poste del passivo di un debito di pari importo che sarà progressivamente ridotto delle quote capitali incluse in ciascun canone. I beni materiali così iscritti invece verranno ammortizzati secondo un piano di ammortamento in linea con la prevista vita utile del bene.

Immobilizzazioni finanziarie

Le immobilizzazioni in imprese controllate non consolidate sono valutate con il metodo del patrimonio netto.

Le immobilizzazioni finanziarie in imprese collegate sono valutate al costo adeguato al corrispondente valore di patrimonio netto risultante dall'ultimo bilancio disponibile.

Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni

I titoli che rappresentano un investimento temporaneo in quote di fondi comuni mobiliari aperti sono stati valutati al minore tra il costo storico e il valore corrente di fine periodo.

La configurazione di costo adottata è quella del costo specifico.

Crediti e debiti

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

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

I crediti ceduti pro-soluto vengono dedotti dal totale dei crediti verso clienti se effettivamente ceduti alla data di chiusura dell'esercizio. Viene contestualmente iscritto il credito verso società di factoring al netto delle eventuali anticipazioni ricevute.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Azioni proprie

Le azioni proprie sono iscritte al costo di acquisto, secondo il metodo del FIFO, eventualmente ridotto per perdite permanenti di valore. Ai sensi dell'art. 2357-ter Codice Civile, a fronte di tale voce, è iscritta nel patrimonio netto una riserva indisponibile di pari importo.

Disponibilità liquide e debiti verso banche

I crediti verso banche per depositi e conti correnti sono iscritti a bilancio in linea con il presunto valore di realizzo. Il denaro e i valori bollati in cassa sono valutati al valore nominale.

I debiti verso banche sono esposti al valore nominale.

Rimanenze

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

La svalutazione delle rimanenze appostata quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto e/o al valore di realizzo del periodo precedente viene effettuata direttamente sul valore di carico del singolo articolo. E' stato costituito a rettifica del valore delle rimanenze un fondo obsolescenza magazzino rivolto a coprire potenziali perdite sulle rimanenze che potrebbero emergere per effetto di una sovrastima del valore di mercato su articoli di magazzino a scarsa

rotazione.

Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato

Rappresenta l'effettivo debito maturato verso i dipendenti in conformità di legge e dei contratti collettivi di lavoro vigenti, considerando ogni forma di remunerazione avente carattere continuativo.

Ratei e risconti

I ratei e risconti sono determinati in modo da imputare all'esercizio la quota di competenza dei costi o dei ricavi comuni a due o più esercizi, secondo il principio della competenza temporale delle relative operazioni.

In particolare, i ratei attivi e passivi si riferiscono a ricavi e costi di competenza del periodo, ma con manifestazione numeraria nell'esercizio successivo; i risconti attivi e passivi sono relativi a costi e ricavi manifestatisi nell'esercizio, ma di competenza di periodi futuri.

Fondi per rischi ed oneri

I fondi per rischi ed oneri iscritti si riferiscono a rischi ed oneri di natura determinata, di esistenza certa o probabile, dei quali tuttavia alla chiusura dell'esercizio sono indeterminati o l'ammontare oppure la data di manifestazione. Gli accantonamenti relativi calcolati prudenzialmente sono stati registrati nel conto economico nelle voci Accantonamento per rischi o, in alternativa, Rettifiche di valore di attività finanziarie.

Contratti derivati

Gli strumenti derivati finalizzati alla copertura dell'esposizione al rischio di tasso di interesse e di cambio sono stati analizzati tenendo in considerazione la loro natura di copertura o meno di operazioni commerciali. In caso di strumenti di copertura gli stessi sono stati valutati coerentemente con la valutazione delle attività e delle passività relative rilevando a conto economico gli eventuali oneri netti, determinati con riferimento a ciascuna operazione. Qualora lo strumento derivato non rispetti le finalità di copertura, è stato recepito in un apposito fondo rischi l'eventuale mark to market negativo del singolo strumento derivato.

Conti d'ordine

Le garanzie prestate e gli altri impegni assunti sono esposti in calce allo stato patrimoniale per l'ammontare corrispondente all'effettivo impegno della società alla data di chiusura del periodo.

Costi e ricavi

I costi, gli oneri, i ricavi ed i proventi sono rilevati secondo il principio della competenza economica. I ricavi derivanti dalla vendita di prodotti sono riconosciuti al momento del trasferimento della proprietà dei beni che normalmente coincide con la consegna o la spedizione. I ricavi ed i proventi, i costi e gli oneri sono iscritti al netto dei resi, dei premi, degli sconti e abbuoni, nonché delle imposte direttamente connesse con la vendita dei prodotti e la prestazione dei servizi.

I ricavi e i proventi sono iscritti al netto di uno stanziamento per resi non ancora manifestatisi, ma relativi a vendite avvenute nel corso dell'esercizio.

Imposte sul reddito, correnti, differite e anticipate

L'imposte dell'esercizio rappresentano la somma delle imposte correnti e differite/anticipate. Le imposte correnti sono stanziare da ciascuna società consolidata sulla base del risultato imponibile d'esercizio calcolato utilizzando le aliquote vigenti alla data di bilancio.

Le imposte differite sono determinate sia sulle differenze temporanee tra il valore attribuito a una posta dell'attivo o del passivo secondo criteri civilistici e il valore attribuito a fini fiscali, sia in relazione alle perdite fiscali riportabili.

Gli ammontari delle attività derivanti da imposte anticipate ovvero da benefici fiscali connessi a perdite riportabili sono stati rilevati in quanto esiste ragionevole certezza di recupero.

Le imposte differite e anticipate sono calcolate in base all'aliquota d'imposta applicabile nei periodi nei quali si prevede la manifestazione dell'effetto fiscale. Le imposte differite attive sono state contabilizzate ad incremento dei Crediti per imposte anticipate dello stato patrimoniale e classificate temporalmente in base alle previsioni di raggiungimento di determinati livelli di utili ante imposte.

Criteri di conversione dei valori espressi in valuta estera

I crediti e debiti in valuta al di fuori dell'area dell'Euro, sono contabilizzati al cambio del giorno in cui è stata effettuata l'operazione. A fine esercizio vengono adeguati al cambio corrente.

Oneri e proventi straordinari

I proventi e gli oneri straordinari sono stati determinati in funzione della estraneità della fonte degli stessi alla attività ordinaria di gestione dell'esercizio.

Prospetto di raccordo tra il risultato netto ed il patrimonio netto della capogruppo ed i relativi dati consolidati

<i>Migliaia di Euro</i>	Patrimonio Netto	Risultato d'esercizio
Patrimonio netto e risultato di periodo come riportati nella situazione della società controllante	26.572	3.719
<i>Eliminazione del valore di carico delle partecipazioni:</i>		
risultati conseguiti dalla partecipate	(537)	(537)
<i>Eliminazione degli effetti di operazioni compiute tra società controllate:</i>		
svalutazione delle partecipazioni per effetto di perdite delle controllate	790	790
<i>Altre Rettifiche:</i>		
Rettifica derivante dall'applicazione dello IAS17	83	83
Riserva di consolidamento	10	0
Patrimonio netto e risultato di periodo di competenza del gruppo	26.918	4.055

Prospetto di raccordo tra i dati economici della Relazione Trimestrale ed i dati del Bilancio d'esercizio

	Trimestrale	Bilancio	Variazioni
Ricavi delle Vendite	94.039	94.039	0
Variazione delle rimanenze	4.412	4.412	0
Altri Ricavi	428	571	(143)
Valore della produzione	98.879	99.022	(143)
Costi della produzione	(86.553)	(86.293)	(260)
Margine operativo lordo (EBITDA)	12.326	12.729	(403)
Ammortamenti a accantonamenti	(4.404)	(4.217)	(187)
Risultato operativo (EBIT)	7.922	8.512	(590)
Risultato della gestione finanziaria	(2.722)	(2.695)	(27)
Rettifiche di valore di attività finanziarie	0	0	0
Oneri straordinari	(1.045)	(1.467)	422
Utile prima delle imposte (EBT)	4.155	4.350	(195)

Informazioni sullo stato patrimoniale

ATTIVITA'

Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali nette a fine esercizio sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Costi di impianto e ampliamento	16	659	(643)
Concessioni, licenze, marchi e diritti simili	1.172	714	458
Avviamento	0	467	(467)
Immobilizzazioni in corso ed acconti	989	909	80
Altre	67	76	(9)
Totale immobilizzazioni immateriali nette	2.244	2.825	(581)

I principali movimenti intervenuti nelle singole voci partendo dai saldi di apertura del precedente esercizio risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	Impianto e ampliamento	Licenze & marchi	Avviamento	Immobilizzazioni in corso	Altre	Tot. Immob. Immat. nette
Saldi al 30 giugno 2004	659	714	467	909	76	2.825
Incrementi dell'esercizio	2	248	0	2.380	136	2.766
Riclassifiche	0	2.300	0	(2.300)	(101)	(101)
Ammort. Dell'esercizio	(645)	(2.090)	(467)	0	(44)	(3.246)
Saldi al 30 giugno 2005	16	1.172	0	989	67	2.244

L'incremento di 248 migliaia di Euro delle Licenze e marchi è interamente rappresentato da acquisti di licenze di videogiochi per lo sfruttamento commerciale il cui utilizzo si è manifestato nel corso dell'esercizio. La determinazione del grado di utilizzo è stata effettuata sulla base del rapporto tra numero di unità prodotte e numero di unità che si presume saranno oggetto di vendita durante il periodo contrattualmente stabilito.

L'incremento delle Immobilizzazioni in corso (Euro 2.380 migliaia) è costituito da acconti versati per l'acquisizione dei diritti di sfruttamento di licenza d'uso riguardanti videogiochi per lo sfruttamento commerciale il cui lancio sul mercato è previsto nel corso del prossimo esercizio.

Il decremento delle immobilizzazioni in corso è dovuto esclusivamente alla riclassifica tra le licenze e marchi degli acconti per l'acquisizione di licenze internazionali di videogiochi, versati in periodi precedenti e relativi a licenze il cui sfruttamento economico è iniziato nell'esercizio.

Il decremento nella voce altre immobilizzazioni è dovuto alla capitalizzazione dei costi di

acquisizione del magazzino di Trezzano Sul Naviglio, ora inseriti tra le immobilizzazioni materiali alla voce terreni e fabbricati. Si ricorda che al 30 giugno 2004 non era ancora stato perfezionato l'acquisto dell'immobile.

L'avviamento relativo al disavanzo di fusione generatosi a seguito della fusione per incorporazione della società Game Channel S.p.A. nella capogruppo Digital Bros è stato completamente ammortizzato nell'esercizio.

Non sono avvenute nel corso dell'esercizio riduzioni di valore delle immobilizzazioni immateriali di durata indeterminata.

Immobilizzazioni materiali

Le immobilizzazioni materiali nette a fine periodo sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Terreni e fabbricati	3.277	455	2.822
Impianti e macchinari	11	4	7
Attrezzature industriali e commerciali	526	450	76
Altri beni	19	3	16
Totale immobilizzazioni materiali nette	3.833	912	2.921

Le immobilizzazioni materiali lorde a fine periodo sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Terreni e fabbricati	3.494	616	2.878
Impianti e macchinari	24	13	11
Attrezzature industriali e commerciali	1.739	1.464	275
Altri beni	68	49	19
Totale immobilizzazioni materiali	5.325	2.142	3.183

I relativi fondi ammortamento alla data di chiusura del periodo risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fondo ammortamento terreni e fabbricati	217	160	57
Fondo impianti e macchinari	13	9	4
Fondo attrezzature industriali e commerciali	1.213	1.014	199
Fondo ammortamento altri beni	49	46	3
Totale fondo amm.to imm.ni materiali	1.492	1.229	263

Il dettaglio della movimentazione è come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	Terreni e fabbricati	Impianti e Macchinario	Attr. Industriali e commerciali	Altri Beni	Totale Immobiliz. materiali nette
Imm.ni al 30 giugno 2004	455	4	450	3	912
Incrementi dell'esercizio	2.878	10	281	22	3.191
Decrementi dell'esercizio	0	0	(3)	(3)	(6)
Ammortamenti dell'esercizio	(56)	(3)	(202)	(3)	(264)
Imm.ni al 30 giugno 2005	3.277	11	526	19	3.833

I principali incrementi dell'esercizio fanno riferimento all'iscrizione secondo il metodo finanziario, dei seguenti beni in leasing:

- il magazzino di Trezzano per un valore pari a 2.777 migliaia di Euro iscritto nei terreni e fabbricati. A tale ammontare si devono aggiungere i costi capitalizzati per l'acquisizione, pari a 101 migliaia di Euro, in precedenza iscritti tra le immobilizzazioni immateriali in quanto il contratto di leasing si è perfezionato nel corso dell'esercizio 2004/2005
- attrezzature di office automation per 104 migliaia di Euro.

Gli ulteriori incrementi nelle attrezzature industriali e commerciali fanno anch'essi riferimento ad investimenti in attrezzature di office automation.

Immobilizzazioni finanziarie

Il valore a fine esercizio è pari a 52 migliaia di Euro, composto da 5 migliaia di Euro relative alla costituzione di una nuova società (D3DB S.r.l.) e da 47 migliaia di Euro relativi a depositi cauzionali.

L'incremento dell'esercizio è pari a 5 migliaia di Euro e fa riferimento alla partecipazione in D3DB S.r.l.

Le partecipazioni in società poste in liquidazione volontaria Twine Holdings Ltd. e Game Network Ltd., nonché nella controllata indiretta Eon Digital Entertainment Ltd., sono state completamente svalutate per allinearle al patrimonio netto di liquidazione.

Rimanenze di prodotti finiti

Le rimanenze al 30 giugno 2005 sono così composte:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Rimanenze Halifax	15.518	15.674	(156)
Rettifica per resi da ricevere	756	0	756
Rimanenze nette Halifax	16.274	15.674	600
Fondo Obsolescenza	(334)	(334)	0
Sub-totale Rimanenze	15.940	15.340	600
Rimanenze DTI	7.145	3.332	3.813
Totale Rimanenze	23.085	18.672	4.413

Le rimanenze di prodotti finiti si incrementano di 4.413 migliaia di Euro per effetto di un aumento di 3.813 migliaia di Euro delle rimanenze legate ai contratti di distribuzione relativi alla divisione DTI e per residuali 600 migliaia di Euro relativi alle rimanenze Halifax.

Le rimanenze Halifax, come illustrato nella Relazione sulla gestione, sono influenzate dall'introduzione a partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 di una rettifica per resi da ricevere che tiene conto della possibilità di ricevere merce in reso non concordata contrattualmente, il cui effetto sulle rimanenze stesse è pari a 756 migliaia di Euro. Le rimanenze Halifax, ovvero quelle su cui il Gruppo ha rischio di obsolescenza, si riducono pertanto nell'esercizio per un importo di 156 migliaia di Euro.

Il fondo obsolescenza magazzino, pari a 334 migliaia di Euro, è stato ritenuto già capiente dell'eventuale perdita di valore del magazzino e pertanto non ulteriormente incrementato.

Crediti verso Clienti

I crediti verso clienti a breve e a medio/lungo termine sono così strutturati:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Crediti netti verso clienti entro i 12 mesi	17.035	18.958	(1.923)
Fondo svalutazione crediti	(250)	(413)	163
Tot. Crediti vs. clienti a breve termine	16.785	18.545	(1.760)
Crediti vs. clienti a m/l termine	1.299	2.414	(215)

I crediti verso clienti a breve termine si riducono di 1.760 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2004, in controtendenza rispetto alla crescita del fatturato.

Il Gruppo ha deciso di introdurre apposita rettifica nella voce crediti verso clienti per note di credito da emettere, relative a potenziali resi non disciplinati contrattualmente. Ciò in relazione al

trend che si è manifestato ultimamente di resi di prodotti con scarsa movimentazione da parte di alcuni clienti.

I movimenti del fondo svalutazione crediti sono stati i seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	
Fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2004	413
Accantonamenti dell'esercizio	74
Utilizzo del fondo	(237)
Fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2005	250

L'utilizzo del fondo nel corso dell'esercizio è stato effettuato per tenere conto delle procedure concorsuali apertesi nell'esercizio e/o di procedure esecutive di recupero rimaste infruttuose.

L'accantonamento dell'esercizio è stato stimato in base ad un'analisi della recuperabilità del portafoglio crediti in essere a fine esercizio e sulla residua disponibilità del fondo.

Il residuo di 250 migliaia di Euro al 30 giugno 2005 è ritenuto rappresentativo delle potenziali perdite su crediti sulla massa creditoria a fine periodo.

Il gruppo nel corso dell'esercizio ha ceduto pro-soluto crediti per un ammontare totale di 19.755 migliaia di Euro. L'ammontare totale dei crediti ceduti pro-soluto alla data di chiusura dell'esercizio e non incassati è pari a 4.327 migliaia di Euro.

I crediti verso clienti oltre i 12 mesi sono costituiti dalla porzione di credito verso la società Servizi 5 S.r.l. che risulta incassabile oltre il 30 giugno 2006. Il credito è assistito da garanzie e verrà rimborsato in base ad un piano di rientro descritto nella relazione sulla gestione nel paragrafo inerente i rapporti con parti correlate.

Crediti verso imprese controllate

I crediti verso imprese controllate non consolidate sono costituiti dal credito verso le seguenti controllate non consolidate: Eon Digital Entertainment Ltd. per 1.263 migliaia di Euro, Twine Holding Ltd. per 2.057 migliaia di Euro e Game Network Ltd. per 4 migliaia di Euro.

Tale posta è stata indirettamente rettificata tramite l'iscrizione di un fondo rischi specifico per un ammontare di 3.069 migliaia di Euro.

Quest'anno la voce è stata riclassificata entro i 12 mesi in quanto si prevede che il processo di liquidazione volontaria abbia termine entro l'esercizio 2005/2006.

Il decremento di 312 migliaia di Euro è effetto di pagamenti a parziale riduzione del credito da parte delle controllate in liquidazione.

Crediti verso altri

I crediti verso altri a breve e a medio lungo termine sono così costituiti:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Anticipi a fornitori	493	793	(300)
Crediti verso collegate	0	137	(137)
Crediti verso dipendenti	83	58	25
Anticipi a d agenti	228	0	228
Altri crediti	103	27	76
Crediti verso altri a breve	907	1.015	(108)
Crediti verso altri a m/l termine	115	115	0

I crediti verso altri oltre i dodici mesi sono rappresentati per 115 migliaia di Euro da crediti verso *publisher* superiori all'anno.

Crediti tributari a breve termine

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Crediti Vs. Erario per acconti di imposta	500	289	211
Crediti verso erario per imposte sui redditi	23	29	(6)
Totale crediti tributari	523	318	205

I crediti verso erario per acconti di imposta, pari a 500 migliaia di Euro sono costituiti dagli acconti IRAP.

Crediti per imposte anticipate

L'analisi della voce crediti per imposte anticipate nel suo complesso (porzione a breve e porzione oltre i dodici mesi) e la loro formazione è avvenuta tenendo in considerazione l'ammontare di risparmio di imposta derivante da perdite fiscali e da differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio, stimato considerando l'aliquota vigente d'imposta.

L'ammontare dei crediti per imposte anticipate è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Imposte anticipate a breve	2.195	1.068	1.127
Imposte anticipate oltre 12 mesi	1.623	2.427	(804)
Totale imposte anticipate	3.818	3.495	323

Di seguito si riportano i movimenti intervenuti nell'esercizio:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Utilizzi	Incrementi	Riclassifiche	30 giugno 2005
Imposte anticipate a breve	1.068	(1.068)	176	2.019	2.195
Imposte anticipate oltre 12 mesi	2.427	(408)	1.623	(2.019)	1.623
Totale imposte anticipate	3.495	(1.476)	1.799	0	3.818

La suddivisione delle imposte anticipate per tipologia è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Imponibile al 30 giugno 2005	Imposte anticipate disponibili	Imposte anticipate iscritte a bilancio al 30 giugno 2005	Imposte anticipate residue al 30 giugno 2005
Perdite fiscali di anni precedenti	10.488	3.461	1.368	2.092
Differenze temporanee	7.423	2.450	2.450	0
Totale	17.910	5.910	3.818	2.092

Il dettaglio delle perdite fiscali per anno di scadenza è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Scadenza	30 giugno 2005
derivanti da conferimento	illimitata	6.003
Anno 2001/2002	2006/2007	2.038
Anno 2002/2003	2007/2008	266
Anno 2003/2004	2008/2009	1.449
Anno 2004/2005	2009/2010	732
Totale perdite fiscali		10.488

Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni

Il dettaglio delle attività finanziarie al 30 giugno 2005 è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Acquisto di azioni proprie	268	97	171
Investimenti in fondi comuni mobiliari	2.633	3.292	(659)
Attività finanziarie che non cost.no imm.ni	2.901	3.389	(488)

Le variazioni sono costituite da un investimento temporaneo di liquidità in quote di fondi comuni mobiliari aperti di tipologia obbligazionaria e di titoli obbligazionari a breve termine. L'importo totale iscritto risulta vincolato a garanzia di aperture di credito e/o di fidejussioni a breve termine.

Nel corso dell'esercizio la Società ha acquistato azioni proprie per un controvalore totale pari a 171 migliaia di Euro a fronte del quale si è provveduto a costituire riserva, fra le poste del capitale netto, per un importo corrispondente. La valutazione al costo delle azioni proprie è stata mantenuta in bilancio in quanto non si ravvisano perdite permanenti di valore.

Risconti attivi

L'ammontare dei risconti attivi al 30 giugno 2005 è:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Risconti canoni telefonici	2	4	(2)
Risconti collegamento satellitare	141	40	101
Risconti su assicurazioni	24	33	(9)
Risconti attivi su fidejussioni	35	52	(17)
Risconti su spese anticipate per prodotti di prossimo lancio	52	80	(28)
Risconti su contratti di <i>leasing</i>	2	13	(11)
Risconti attivi su contratti	156	70	86
Risconti attivi su spese per allestimenti fieristici	54	57	(3)
Altri risconti attivi	3	53	(50)
Totale ratei e risconti attivi	469	402	67

PASSIVITA'

Patrimonio Netto

La movimentazione del patrimonio netto nel periodo risulta dalla seguente tabella:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Destinazione risultato 2004	Aumenti di capitale	Altre Variazioni	Utile Periodo	30 giugno 2005
Capitale Sociale	5.388	0	256	0	0	5.644
Riserva sovrapprezzo azioni	37.688	0	1.914	(171)	0	39.431
Riserva legale	258	0	0	0	0	258
Riserva di consolidamento	0	0	0	10	0	10
Riserva azioni proprie	97	0	0	171	0	268
Utile (perdite) portate a nuovo	(23.196)	457	0	(9)	0	(22.748)
Utile (perdita) d'esercizio	457	(457)	0	0	4.055	4.055
Totale Patrimonio Netto	20.692	0	2.170	1	4.055	26.918

L'incremento del capitale sociale e delle riserva sovrapprezzo azioni per un controvalore totale di 2.170 migliaia di Euro è dovuto alla conversione di 2.170 obbligazioni residue del prestito obbligazionario convertibile esercitata dalla Société Générale, in nuove 640.692 azioni ordinarie Digital Bros, avvenuta nell'esercizio.

Il dettaglio delle conversioni effettuate dagli obbligazionisti è il seguente:

<i>Data</i>	Azioni emesse	Capitale Sociale	Ris. Sovr. Azioni	Totale
23 marzo 2005	254.777	101.911	698.089	800.000
30 giugno 2005	385.915	154.366	1.215.634	1.370.000
Totale	640.692	256.277	1.913.723	2.170.000

Per effetto degli incrementi di cui sopra avvenuti durante l'esercizio le movimentazioni del Patrimonio Netto sono state le seguenti:

<i>Importi in Euro</i>	Numero Azioni	Valore nominale	Capitale sociale
30 giugno 2004	13.470.146	0,4	5.388.058
Sottoscrizioni	640.692	0,4	256.277
30 giugno 2005	14.110.838	0,4	5.644.335

Nel corso dell'esercizio sono state acquistate n. 388.121 azioni ordinarie Digital Bros S.p.A. e ne sono state vendute n. 353.050. A fine esercizio le azioni detenute sono pari a 67.373 per un controvalore di 268.300,68 Euro, con un valore medio di 3,98 Euro per azione. Il corrispondente valore nominale è pari a 26.929,20 Euro. La Riserva azioni proprie è stata incrementata nell'esercizio dell'ammontare degli acquisti netti di azioni proprie pari a 171 migliaia di Euro attraverso l'utilizzo della Riserva sovrapprezzo azioni.

Fondo per rischi ed oneri

L'analisi dei fondi per rischi ed oneri al 30 giugno 2005 è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fondo rischi su crediti finanziari	3.069	3.069	0
Fondo rischi su strumenti derivati	1.440	900	540
Fondo indennità suppletiva clientela agenti	67	49	18
Totale fondi per rischi ed oneri	4.576	4.018	558

Gli altri fondi per rischi ed oneri sono costituiti per 3.069 migliaia di Euro dal fondo rischi ed oneri su crediti finanziari iscritti per tenere in considerazione potenziali perdite sui crediti verso società controllate e non consolidate (Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd., entrambe in liquidazione volontaria). La recuperabilità di questi crediti finanziari è legata alla possibilità delle controllate di poter incassare somme alla chiusura di contenziosi attivi che hanno instaurato. L'iscrizione del fondo a rettifica dei crediti è stata effettuata per tenere in considerazione la difficile recuperabilità del credito stesso.

Il fondo rischi su strumenti derivati pari a 1.440 migliaia di Euro, riguarda un'operazione di copertura del tasso di cambio Dollaro/Euro. Le potenziali perdite derivano dal contratto derivato di acquisto di dollari statunitensi a termine per 8 milioni di dollari sottoscritto dalla società nel corso del mese di aprile 2003 e inizialmente rivolto a coprire il gruppo dalle rimesse che si sarebbero dovute versare allo sviluppatore americano Artifact Entertainment per il contratto di licenza per lo sfruttamento del gioco online "Horizons: Empire of Istaria". Il successo del gioco al di sotto delle aspettative del management ha comportato il fatto che la totalità dell'ammontare totale del contratto derivato non fosse più considerabile come strumento di copertura "Hedging" e pertanto la potenziale perdita è stata riflessa in conto economico. Nel rispetto dei principi di corretta amministrazione, per mitigare l'effetto finanziario della perdita sull'operazione, ma nel contempo determinare la perdita massima sullo strumento, è stato rinegoziato il contratto derivato di cui sopra con un Interest Rate Swap per un valore nozionale di 20 milioni di Euro. Tale strumento permette di versare trimestralmente uno *spread* sull'Euribor 3 mesi pari al 2% sino ad un limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% per i prossimi 5 anni, al di sopra del limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% lo *spread* inizia a diminuire sino a diventare zero al raggiungimento di un Euribor 3 mesi pari al 7%. L'utilizzo del fondo pertanto avverrà in linea con le future rimesse che si prevede dovranno essere versate.

Il dettaglio delle movimentazioni è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Accant.nton	Utilizzo	Altre	30 giugno 2005
Fondo indennità suppletiva di clientela	49	7	(3)	14	67
Fondo rischi su strumenti derivati	900	700	(160)	0	1.440
Fondo rischi su crediti finanziari	3.069	0	0	0	3.069
Totale fondi rischi ed oneri	4018	707	(163)	14	4.576

Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato

Le variazioni del trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato sono dettagliate di seguito:

<i>Migliaia di Euro</i>	
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2004	589
Utilizzo del fondo per dimissioni	(130)
Accantonamenti dell'esercizio	192
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2005	651

La voce si è movimentata per effetto degli accantonamenti effettuati in conformità alla normativa vigente e degli utilizzi per avvicendamenti di personale.

Debiti

Il dettaglio dei debiti alla data di chiusura dell'esercizio è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Obbligazioni convertibili	0	2.170	(2.170)
Debiti verso banche	18.921	18.711	210
Debiti verso fornitori	4.182	7.495	(3.313)
Debiti verso altri finanziatori	2.220	168	2.052
Debiti tributari	1.388	1.977	(589)
Debiti verso istituti di previdenza	245	163	82
Altri debiti	814	767	47
Totale Debiti	27.770	31.451	(3.681)

Dettaglio debiti per area geografica

Il dettaglio dei debiti suddiviso per paese alla data di chiusura dell'esercizio è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Italia	Paesi UE	Resto del mondo	Totale
Obbligazioni convertibili	0	0	0	0
Debiti verso banche	18.921	0	0	18.921
Debiti verso fornitori lordi	3.949	3.621	327	7.897
- note di credito da ricevere	(626)	(3.089)	0	(3.715)
Debiti verso altri finanziatori	2.220	0	0	2.220
Debiti tributari	1.388	0	0	1.388
Debiti verso istituti di previdenza	245	0	0	245
Altri debiti	814	0	0	814
Tot. Debiti al 30 giugno 2005	26.911	532	327	27.770

Debiti finanziari a medio/ lungo termine

I debiti finanziari a medio/lungo termine, sono così composti:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Obbligazioni convertibili	0	2.170	(2.170)
Debiti vs. altri finanziatori per leasing	2.069	0	2.069
Debiti verso banche	1.000	0	1.000
Debiti finanziari a medio/lungo termine	3.069	2.170	899

La voce Obbligazioni convertibili è relativa al prestito obbligazionario convertibile residuo, con esclusione del diritto di opzione, emesso dalla capogruppo, della durata di tre anni dalla data di emissione, scadente ad agosto 2005, originariamente pari a 4 milioni di Euro e costituito da n. 4.000 obbligazioni del valore nominale di Euro 1.000 cadauna. Il prestito è stato integralmente convertito nell'esercizio.

Nel corso dell'esercizio nel mese di giugno è stato acceso un finanziamento a medio lungo termine pari a 1.000 migliaia di Euro della durata di 5 anni.

La voce Debiti verso altri finanziatori è costituita dalla parte capitale dei debiti contratti con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing relativamente ai canoni di locazione finanziaria con scadenza successiva alla data di chiusura dell'esercizio in corso. La quota corrente del debito è pari a 151 migliaia di Euro.

Ratei e Risconti passivi

Migliaia di euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Ratei passivi provvigioni	1.014	565	415
Ratei passivi per interessi	18	36	(51)
Ratei passivi competenze banche	9	20	12
Risconti passivi giochi on line	14	133	133
Totale ratei e risconti passivi	1.055	754	509

L'incremento nei ratei passivi per provvigioni tiene in considerazione il fatto che per una miglior rappresentazione è stato suddiviso dal rateo provvisionale l'ammontare degli acconti erogati ad agenti, classificati nella voce crediti verso altri per un ammontare di 228 migliaia di Euro.

Conti d'ordine

Il dettaglio dei conti d'ordine è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fideiussioni a Terzi	4.500	3.354	1.146
Ipoteche rilasciate a terzi	0	0	0
Hedging su tassi di interesse a lungo	24.000	3.000	21.000
Derivato su valute	0	7.699	(7.699)
Beni in locazione finanziaria	0	189	(134)
Totale Conti d'ordine	28.500	14.242	14.313

Le Fideiussioni a terzi si incrementano di 1.146 migliaia di Euro e sono principalmente costituite da fideiussioni rilasciate a *publisher* di videogiochi per usufruire di migliori condizioni contrattuali.

La voce Hedging su tassi di interesse a lungo in migliaia di Euro è costituita da:

Contraente	Tipologia	Scadenza	Ammontare nozionale	Effetto a conto economico	Copertura
Unicredito	IRS	30/09/2010	1.000	0	SI
Intesa	IRS in Arrears	21/07/2008	3.000	3	SI
Sana Paolo IMI	(A)	(A)	20.000	(A)	NO

(A) vedi descrizione alla voce Fondo rischi

CONTO ECONOMICO

Costi per servizi

Il dettaglio dei costi per servizi confrontato con i costi sostenuti nell'esercizio precedente è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	%
Pubblicità, marketing , fiere e mostre	4.530	3.982	548	13,8%
Provvigioni ed oneri accessori	1.887	1.510	377	25,0%
Trasporti e noli	1.008	1.052	(44)	-4,2%
Sub-totale servizi legati alle vendite	7.425	6.544	881	13,5%
Licenze	359	438	(79)	-18,0%
Royalties	163	182	(19)	-10,4%
Costi online gaming	492	330	162	49,1%
Sub-totale servizi legati agli acquisti	1.014	950	64	6,7%
Assicurazioni	212	140	72	51,4%
Consulenze, legali e notarili	1.084	719	365	50,8%
Postali e telefoniche	118	208	(90)	-43,3%
Spese viaggi e trasferte	295	159	136	85,5%
Spese di rappresentanza	142	128	14	10,9%
Utenze varie	129	48	81	168,8%
Prestazioni di lavoro temporaneo	113	168	(55)	-32,7%
Manutenzioni	50	53	(3)	-5,7%
Compensi agli organi sociali	741	798	(57)	-7,1%
Altre spese generali ed amministrative	589	784	(195)	-24,9%
Collegamento satellitare	1.183	1.412	(229)	-16,2%
Sub-totale servizi generali	4.656	4.618	38	0,8%
Costi di trasloco	0	300	(300)	
Totale costi per servizi	13.095	12.412	683	5,5%

Il totale dei costi per servizi è aumentato di 683 migliaia di Euro, pari al 5,5%, passando da 12.412 migliaia di Euro dell'esercizio precedente agli attuali 13.095 migliaia di Euro. Per analizzare l'andamento della voce la suddivisione per tipologie di servizi aiuta a meglio comprenderne la dinamica.

I costi relativi a pubblicità e marketing crescono in linea con l'incremento del fatturato (+13%) e sono essenzialmente costituiti da contributi alla grande distribuzione organizzata (GDO) per campagne di marketing e iniziative promozionali specifiche.

L'andamento delle provvigioni risente degli effetti della creazione nel luglio 2004 della divisione DTI che si rivolge al canale dettaglio attraverso agenti e non alla GDO, che viene servita attraverso key account dipendenti del Gruppo.

Pertanto pur in permanenza del medesimo valore percentuale riconosciuto agli agenti, l'incremento del peso del fatturato verso il dettaglio rispetto al totale fatturato ha comportato un incremento in valori assoluti della voce provvigioni per agenti, che si è incrementata rispetto all'anno precedente del 24,9%.

Il decremento della voce trasporti e noli è dovuto, in presenza di un incremento delle quantità trasportate, ad una razionalizzazione della gestione delle spedizioni a clienti.

La voce dei servizi legati agli acquisti non presenta variazioni di rilievo ed è in linea con l'andamento degli acquisti.

La principale variazione nella voce dei servizi generali riguarda la voce consulenze, spese legali e notarili, che presentano una crescita pari a 365 migliaia di Euro. L'incremento deve ascrivere ad una crescita degli onorari di revisione e a servizi di localizzazione relativi alla traduzione e conversione di prodotti per il publishing internazionale.

Il decremento delle voce per collegamento satellitare pari a 229 migliaia di Euro è in virtù della rinegoziazione dei contratti con gli operatori avvenuta nel corso del passato esercizio.

Costi per godimento dei beni di terzi

Si decrementano di 125 migliaia di Euro passando da 513 migliaia di Euro agli attuali 388 migliaia di Euro, principalmente per effetto della conclusione di alcuni rapporti di locazione, tra cui il trasferimento delle attività logistiche in una nuova struttura di proprietà.

Costi del personale

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Differenza	%
Salari e Stipendi	2.904	2.551	353	14%
Oneri sociali	968	899	69	8%
Trattamento di fine rapporto	192	181	11	6%
Totale costi del personale	4.064	3.631	433	12%
Numero medio dipendenti	82	84	(2)	-2%
Costo medio per dipendente	50	43	6	15%

L'incremento di 433 migliaia di Euro registrato nel totale dei costi del personale, pari ad un incremento del 12% su base annua, a dispetto del decremento del numero medio dei dipendenti, è da attribuire alla crescita del costo medio annuo del personale per effetto di alcuni aumenti *ad personam* insieme all'erogazione di premi *una tantum* erogati in particolare al reparto commerciale.

Accantonamenti per rischi

Si attestano a 707 migliaia di Euro per effetto:

- dell'accantonamento operato per la copertura delle perdite sullo strumento derivato in cambi per un controvalore totale di 700 migliaia di Euro. Tale accantonamento

riguarda un'operazione di copertura del tasso di cambio Dollaro/Euro. Le potenziali perdite derivano dal contratto derivato di acquisto di dollari statunitensi a termine per 8 milioni di dollari sottoscritto dalla società nel corso del mese di aprile 2003 e inizialmente rivolto a coprire il gruppo dalle rimesse che si sarebbero dovute versare allo sviluppatore americano Artifact Entertainment per il contratto di licenza per lo sfruttamento del gioco online "Horizons: Empire of Istaria". Il successo del gioco al di sotto delle aspettative del management ha comportato il fatto che la totalità dell'ammontare totale del contratto derivato non fosse più considerabile come strumento di copertura "Hedging" e pertanto la potenziale perdita è stata riflessa in conto economico. Nel rispetto dei principi di corretta amministrazione, per mitigare l'effetto finanziario della perdita sull'operazione, ma nel contempo determinare la perdita massima sullo strumento, è stato rinegoziato il contratto derivato di cui sopra con un Interest Rate Swap per un valore nozionale di 20 milioni di Euro. Tale strumento permette di versare trimestralmente uno spread sull'Euribor 3 mesi pari al 2% sino ad un limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% per i prossimi 5 anni, al di sopra del limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% lo spread inizia a diminuire sino a diventare zero al raggiungimento di un Euribor 3 mesi pari al 7%. L'utilizzo del fondo pertanto avverrà in linea con le future rimesse che si prevede dovranno essere versate.

- dell'accantonamento al fondo indennità suppletiva clientela agenti per 7 migliaia di Euro.

Oneri diversi di gestione

Si decrementano di 183 migliaia di Euro pari al 22%, passando da 813 migliaia di Euro agli attuali 630 migliaia di Euro. La composizione di tale voce consiste principalmente nelle spese bancarie, nelle commissioni per la fattorizzazione dei crediti, nelle spese di vigilanza, nelle spese per la pulizia dei locali nonché nelle spese condominiali.

Proventi e oneri finanziari

Il dettaglio dei proventi finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Interessi su titoli	121	63	58
Interessi attivi bancari	15	15	0
Totale proventi finanziari	136	78	58

Il dettaglio degli oneri finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Interessi passivi	1.492	1.936	(444)
Interessi e spese <i>factoring</i>	338	248	90
Altri interessi passivi	922	364	558
Prestito obbligazionario convertibile	106	182	(76)
Totale oneri finanziari	2.858	2.730	128

Utili e perdite su cambi

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Utili su cambi	94	43	51
Perdite su cambi	(67)	(18)	(49)
Totale utili e perdite su cambi	27	25	2

Rettifiche di valore di attività finanziarie

Durante l'esercizio non sono state apportate rettifiche di valore alle attività finanziarie.

Proventi e Oneri straordinari

Il dettaglio dei proventi straordinari è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Insussistenza di debiti	77	120	43
Altre sopravvenienze attive	16	0	(16)
Maggior accantonamento di costi	0	10	10
Totale proventi straordinari	93	130	37

L'insussistenza di debiti è generata da transazioni raggiunte con fornitori.

Il dettaglio degli oneri straordinari è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Rettifica dei ricavi di esercizi precedenti	1.039	280	(759)
Insussistenza di crediti	521	209	(312)
Totale oneri straordinari	1.560	489	(1.071)

Le rettifiche dei ricavi di esercizi precedenti fanno riferimento a resi di merce non stabiliti contrattualmente e non prevedibili nella loro manifestazione e nel loro ammontare, che la società si è trovata nelle condizioni di dover accettare per continuare a mantenere rapporti commerciali con clienti di primaria importanza. Per cercare di gestire al meglio il fenomeno, pur nella sua estrema variabilità dall'esercizio chiuso è stato ritenuto opportuno creare apposita voce resi.

Imposte sul reddito d'esercizio

Le componenti della voce imposte sul reddito si dettagliano come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005
IRAP di periodo	620
IRES di periodo	1.480
Imposte anticipate	(1.805)
Totale	295

ALTRE INFORMAZIONI

Dipendenti

Il dettaglio del numero dei dipendenti alla fine dell'esercizio comparato con il rispettivo dato dell'anno precedente è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Dirigenti	5	4	1
Impiegati	72	72	0
Operai e Apprendisti	11	11	0
Totale	88	87	1

Il numero medio di dipendenti per l'esercizio 2005 è calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese e confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente è risultato essere:

Tipologia	Numero medio 2005	Numero medio 2004	Variazione
Dirigenti	4	4	0
Impiegati	72	74	(2)
Operai e Apprendisti	6	6	0
Totale	82	84	(2)

Compensi spettanti ad Amministratori e Sindaci

Ai sensi del Regolamento CONSOB n. 11971/99 e successive modificazioni in attuazione del decreto legislativo n. 58, del 24 febbraio 1998, viene di seguito riportato il dettaglio dei compensi corrisposti o da corrispondere ai membri del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale. Alla data della chiusura d'esercizio non vi sono Direttori Generali ex art.2396 C.C..

Nome e Cognome	Carica Ricoperta	Periodo per cui è stata ricoperta la carica	Scadenza della carica	Emolumenti per la carica	Bonus e altri incentivi	Benefici non monetari	Altri compensi
Consiglio di Amministrazione							
Sig. Abramo Galante	Presidente e AD	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	270.000	50.000	4.817	(*) 29.084
Sig. Raffaele Galante	Amm. Delegato	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	270.000	50.000	2.249	(*) 29.084
Sig. Davide Galante	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Sig. Sem Bruno Moioli	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	2.249	(*) 151.056
Dott. Bruno Soresina	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Avv. Dario Treves	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	6.000	0	0	0
Sig. Martial Chaillet	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Ing. Sergio Treves	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Collegio Sindacale							
Dott. Franco Gaslini	Presidente	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	20.375	0	0	0
Dott. Paolo Villa	Sindaco Effettivo	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	17.015	0	0	0
Dott. Giovanni Giovannini	Sindaco Effettivo	23/10/03 al 30/06/05	30/06/2005	13.066	0	0	0
Dott. Marcello Priori	Sindaco Supplente	04/03/04 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	0	0
Dott. Giovanni Giovannini	Sindaco Supplente	04/03/04 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	0	0

* compensi derivanti dal rapporto di impiego come dirigente

Non sono stati corrisposti compensi a membri del Consiglio d'amministrazione e del Collegio Sindacale da altre società del gruppo.

Stock Option

Il piano di *Stock option* approvato dall'Assemblea straordinaria del 19 aprile 2000 di durata quadriennale è scaduto senza che sia stato effettuate richieste di esercizio. Pertanto non esistono beneficiari di opzioni sull'emissione di azioni ordinarie Digital Bros.

Si dichiara che la presente situazione di chiusura d'esercizio, costituita da Stato Patrimoniale, Conto Economico, Nota Integrativa nonché Relazione sulla gestione è conforme alle scritture contabili tenute ai sensi di legge e rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria del gruppo ed il risultato economico del periodo.

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

Il Presidente

f.to

(Abramo Galante)

Digital Bros S.p.A.

BILANCIO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2005

RELAZIONE DELLA SOCIETÀ DI REVISIONE
ai sensi dell'art. 156 del D.Lgs. 24.2.1998, n. 58

RELAZIONE DELLA SOCIETÀ DI REVISIONE
ai sensi dell'art. 156 del D.Lgs. 24.2.1998, n. 58

Agli azionisti
della Digital Bros S.p.A.

1. Abbiamo svolto la revisione contabile del bilancio consolidato della Digital Bros S.p.A. chiuso al 30 giugno 2005. La responsabilità della redazione del bilancio compete agli amministratori della Digital Bros S.p.A.. È nostra la responsabilità del giudizio professionale espresso sul bilancio e basato sulla revisione contabile.
2. Il nostro esame è stato condotto secondo i principi e i criteri per la revisione contabile raccomandati dalla CONSOB. In conformità ai predetti principi e criteri, la revisione è stata pianificata e svolta al fine di acquisire ogni elemento necessario per accertare se il bilancio consolidato sia viziato da errori significativi e se risulti, nel suo complesso, attendibile. Il procedimento di revisione comprende l'esame, sulla base di verifiche a campione, degli elementi probativi a supporto dei saldi e delle informazioni contenuti nel bilancio, nonché la valutazione dell'adeguatezza e della correttezza dei criteri contabili utilizzati e della ragionevolezza delle stime effettuate dagli amministratori. Riteniamo che il lavoro svolto fornisca una ragionevole base per l'espressione del nostro giudizio professionale.

Per il giudizio relativo al bilancio consolidato dell'esercizio precedente, i cui dati sono presentati ai fini comparativi secondo quanto richiesto dalla legge, si fa riferimento alla relazione da noi emessa in data 7 ottobre 2004.

3. A nostro giudizio, il bilancio consolidato della Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005 è conforme alle norme che ne disciplinano i criteri di redazione; esso pertanto è redatto con chiarezza e rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria e il risultato economico consolidati della società.

Milano, 12 ottobre 2005

Reconta Ernst & Young S.p.A.


Alberto Coglia
(Socio)

**RELAZIONE DEL COLLEGIO SINDACALE ALL'ASSEMBLEA
DEGLI AZIONISTI DELLA SOCIETA' DIGITAL BROS S.P.A. AI
SENSI DELL'ART. 153 DEL D.LGS. N. 58/98 E DELL'ART. 2429
COMMA 2 DEL CODICE CIVILE**

Signori Azionisti,

Nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 abbiamo svolto l'attività di vigilanza prevista dalla legge secondo i principi di comportamento del Collegio Sindacale raccomandati dai Consigli Nazionali dei Dottori Commercialisti e dei Ragionieri.

Per quanto attiene ai compiti di controllo sulla contabilità e sui Bilanci, consolidato e d'esercizio, ricordiamo che, a norma del D. Lgs. 58/98, essi sono affidati alla Società di Revisione Reconta Ernst & Young S.p.A. alle cui relazioni Vi rinviamo.

Per quanto attiene all'attività svolta nel complesso, Vi informiamo che:

- Abbiamo partecipato alle riunioni del Consiglio di Amministrazione della Vostra società tenutesi nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 ed abbiamo ottenuto dagli Amministratori informazioni sull'attività svolta e sulle operazioni di maggior rilievo economico, finanziario e patrimoniale effettuate dalla società e dalle società controllate, assicurandoci che fossero conformi alla legge, allo statuto sociale e che non fossero manifestamente imprudenti, in potenziale conflitto di interessi, in contrasto con le delibere dell'Assemblea degli Azionisti e tali da compromettere l'integrità del patrimonio aziendale; nel corso dell'esercizio il Consiglio di Amministrazione si è riunito sei volte.

- Abbiamo acquisito conoscenza e vigilato, per quanto di nostra competenza, sull'adeguatezza della struttura organizzativa della società, sul rispetto dei principi di corretta amministrazione, sull'adeguatezza delle disposizioni impartite alle società controllate, tramite lo svolgimento di cinque specifiche riunioni di verifica presso la società, raccolta di informazioni dai responsabili aziendali e richieste e scambi di informazioni con la Società di Revisione.
- Abbiamo valutato e vigilato sull'adeguatezza del sistema di controllo interno e del sistema amministrativo e contabile nonché sull'affidabilità di quest'ultimo a rappresentare correttamente i fatti di gestione.
- Abbiamo mantenuto e sviluppato, attraverso incontri e scambi di informazioni, un rapporto sistematico con la Società di Revisione Reconta Ernst Young S.p.A. incaricata del controllo contabile e della revisione del bilancio di esercizio, del bilancio consolidato, dei bilanci d'esercizio delle società controllate Game Network S.r.l. e Game Network On Line S.r.l., al fine del reciproco scambio, raccomandato dalla legge, di dati ed informazioni su fattispecie ed operazioni ritenute rilevanti.
- Abbiamo verificato l'osservanza delle norme di legge inerenti la formazione, l'impostazione del bilancio d'esercizio e del bilancio consolidato e delle relative relazioni sulla gestione tramite verifiche dirette e le informazioni assunte dalla Società di Revisione.

Nel corso dell'attività di vigilanza sulla base degli elementi verificati e delle informazioni così ottenute, in occasione di cinque riunioni non sono emersi fatti censurabili, omissioni od irregolarità tali da richiederne la segnalazione agli organi di controllo o menzione nella presente relazione. Non risulta l'esistenza di operazioni atipiche e/o inusuali poste in essere nel corso dell'esercizio con parti correlate, terzi e/o società del gruppo. Le informazioni rese dagli Amministratori nella Relazione di gestione

per le operazioni infragruppo e con parti correlate risultano adeguate.

Le operazioni commerciali e finanziarie di natura ordinaria con società del gruppo sono congrue e rispondenti all'interesse della società.

Il Collegio non è a conoscenza dell'esistenza e/o presentazione di esposti e non ha mai ricevuto alcuna denuncia ai sensi dell'art. 2408 del Codice Civile.

Non risultano ulteriori incarichi attribuiti ai revisori, in aggiunta alla revisione e certificazione del bilancio d'esercizio, del bilancio consolidato, le periodiche verifiche trimestrali e la revisione e certificazione dei bilanci d'esercizio delle società controllate Game Network S.r.l. e Game Network On Line S.r.l.; non risultano ulteriori pareri rilasciati dalla Società di Revisione e conferimenti di incarichi a soggetti legati alla stessa da rapporti continuativi.

La società ha aderito, antecedentemente all'ammissione alla quotazione sul Nuovo mercato, al codice di autodisciplina del Comitato per la Corporate Governance delle società quotate.

Per quanto attiene al bilancio di esercizio che è stato oggetto di revisione e conseguente Relazione da parte della Società all'uopo incaricata, esprimiamo, per quanto ci compete, parere favorevole alla proposta formulata dagli Amministratori in merito alla destinazione del risultato dell'esercizio che prevede anche la distribuzione dei dividendi.

Vi rammentiamo che con l'Assemblea scadono i mandati dell'intero organo Amministrativo e del Collegio Sindacale attualmente in carica e siete, quindi, chiamati a provvedere in merito.

Milano, 12 ottobre 2005

IL COLLEGIO SINDACALE

f.to Franco Gaslini – Presidente del Collegio

f.to Giovanni Giovannini – Sindaco effettivo

f.to Paolo Villa – Sindaco effettivo



Digital Bros S.p.A.

**Bilancio di esercizio
al 30 giugno 2005**

Bilancio Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005
Stato Patrimoniale
Importi in Euro

ATTIVO:	30 giugno 2005	30 giugno 2004
B) Immobilizzazioni		
I - Immobilizzazioni immateriali		
1) costi di impianto e di ampliamento	6.360	645.043
4) concessioni, licenze, marchi e diritti simili	1.158.729	594.774
5) avviamento	0	467.253
6) immobilizzazioni in corso e acconti	958.763	908.418
7) altre	123.948	13.288
Totale Immobilizzazioni immateriali	2.247.800	2.628.777
II - Immobilizzazioni materiali		
1) terreni e fabbricati	441.599	454.711
2) impianti e macchinario	0	3.207
3) attrezzature industriali e commerciali	307.745	252.013
4) altri beni	19.194	1.292
Totale Immobilizzazioni materiali	768.538	711.223
III - Immobilizzazioni finanziarie		
1) partecipazioni in:		
a) imprese controllate	250.000	1.134.450
b) imprese collegate	5.000	0
2) crediti		
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	2.657	2.685
Totale Immobilizzazioni finanziarie	257.657	1.137.135
Totale immobilizzazioni (B)	3.273.995	4.477.135
C) Attivo circolante		
I - Rimanenze		
4) prodotti finiti e merci	23.026.591	18.672.004
Totale Rimanenze	23.026.591	18.672.004
II - Crediti (netti)		
1) verso clienti		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	16.234.955	17.674.237
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.299.030	2.414.471
2) verso imprese controllate		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	4.845.923	3.417.689
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	3.636.560
4-bis) crediti tributari		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	512.381	300.000
4-ter) imposte anticipate		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	2.019.021	1.068.110
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.623.704	2.427.100
5) verso altri		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	347.445	108.031
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	114.874	115.003
Totale Crediti	26.997.333	31.161.201
III - Attività finanziarie che non cost.no immobilizzazioni		
5) azioni proprie	268.301	97.232
6) altri titoli	2.633.871	3.292.368
Totale Attività finanziarie	2.902.172	3.389.600
IV - Disponibilità liquide		
1) depositi bancari e postali	1.476.617	1.561.010
3) danaro e valori in cassa	4.997	24.117
Totale Disponibilità liquide	1.481.614	1.585.127
Totale attivo circolante (C)	54.407.710	54.807.932
D) Ratei e Risconti		
b) Risconti attivi (D)	716.524	275.996
Totale ratei e risconti attivi (D)	716.524	275.996
Totale attivo (B+C+D)	58.398.229	59.561.063

Bilancio Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005
Stato Patrimoniale
Importi in Euro

PASSIVO:	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A) Patrimonio netto		
I - Capitale	5.644.335	5.388.058
II - Riserva da soprapprezzo delle azioni	39.430.506	37.687.851
IV - Riserva legale	258.229	258.228
VI - Riserva per azioni proprie in portafoglio	268.301	97.232
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	(22.745.140)	(15.302.854)
Sub-totale	22.856.231	28.128.515
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	3.718.678	(7.442.287)
Totale Patrimonio netto (A)	26.574.909	20.686.228
B) Fondi per rischi e oneri		
3) altri	5.369.983	6.198.460
Totale Fondi per rischi e oneri (B)	5.369.983	6.198.460
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (C)	623.151	545.084
D) Debiti:		
2) obbligazioni convertibili		
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	2.170.000
4) debiti verso banche		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	17.914.920	18.705.841
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.000.000	0
5) debiti verso altri finanziatori		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	0	168.632
7) debiti verso fornitori		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	3.274.591	5.523.521
9) debiti verso imprese controllate		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	322.469	2.198.266
12) debiti tributari		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	1.314.672	1.929.592
13) debiti verso istituti di previdenza e di sicurezza sociale		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	222.552	130.121
14) altri debiti		
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	742.773	684.471
Totale Debiti (D)	24.791.977	31.510.444
E) Ratei e risconti		
a) Ratei passivi	1.038.210	620.847
Totale Ratei e Risconti passivi (E)	1.038.210	620.847
Totale passivo e patrimonio netto (A+B+C+D+E)	59.398.229	59.561.063
CONTI D'ORDINE:		
a) garanzie prestate	4.500.000	3.354.481
e) impegni	26.784.000	10.795.071
Totale conti d'ordine	31.284.000	14.149.552

Bilancio Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005
Conto Economico
Importi in migliaia di Euro

	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	92.426.560	83.231.098
2) variazioni delle rimanenze di prodotti finiti	4.354.587	3.075.763
5) altri ricavi e proventi:		
a) altri ricavi	1.156.760	2.391.857
Totale valore della produzione (A)	97.937.907	88.698.718
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	67.847.752	62.250.289
7) per servizi	12.475.103	11.369.436
8) per godimento di beni di terzi	512.359	430.719
9) per il personale:		
a) salari e stipendi	2.419.391	2.111.410
b) oneri sociali	868.632	746.982
c) trattamento di fine rapporto	167.528	152.770
10) ammortamenti e svalutazioni:		
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	3.098.785	3.393.015
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	130.720	138.267
d) svalutazioni dei crediti compresi nell'attivo circolante	74.000	1.009.991
12) accantonamenti per rischi	707.326	1.284.926
14) oneri diversi di gestione	575.024	805.749
Totale costi della produzione (B)	88.876.620	83.693.554
Differenza tra valore e costi della produzione (A-B)	9.061.287	5.005.164
C) Proventi e (oneri) finanziari		
16) altri proventi finanziari		
c) da titoli nell'attivo circolante che non costituiscono part.zioni	0	62.747
d) proventi diversi dai precedenti		
e) altri proventi	136.015	14.796
17) interessi e altri oneri finanziari		
e) altri interessi e oneri finanziari	(2.804.819)	(2.726.878)
17-bis) utili e perdite su cambi	32.721	33.000
Totale interessi ed oneri finanziari (C)	(2.636.083)	(2.616.335)
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie		
19) svalutazioni		
a) partecipazioni	(794.019)	(9.243.927)
b) immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono part.zioni	0	(3.069.023)
Totale delle rettifiche (D)	(794.019)	(12.312.950)
E) Proventi e oneri straordinari		
20) proventi		
b) altri proventi	51.818	51.151
21) oneri		
c) altri oneri	(1.512.838)	(456.072)
Totale delle partite straordinarie (E)	(1.461.020)	(404.921)
Risultato prima delle imposte (A-B+C+-D+-E)	4.170.165	(10.329.042)
22) imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate		
correnti	(2.075.191)	(508.245)
differite	1.623.704	3.395.000
Totale imposte sul reddito dell'esercizio	(451.487)	2.886.755
23) Utile (perdita) dell'esercizio	3.718.678	(7.442.287)

DIGITAL BROS S.p.A.
RENDICONTO FINANZIARIO AL 30 GIUGNO 2005
 (Importi in migliaia di Euro)

	30 giugno 2005	30 giugno 2004
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(16.069)	(15.344)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	3.719	(7.442)
Ammortamenti immateriali	3.099	3.393
Ammortamenti materiali	131	138
Variazione netta degli altri fondi	(828)	6.091
Variazione netta del fondo TFR	78	109
SUBTOTALE B.	6.198	2.289
C. Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(4.355)	(2.742)
Crediti vs. clienti	2.555	(5.147)
Crediti intercompany	2.208	855
Altri crediti a breve	(1.404)	(927)
Crediti oltre i 12 mesi	801	(2.427)
Ratei e risconti attivi	(441)	(149)
Debiti verso fornitori	(2.249)	1.472
Debiti intercompany	(1.876)	2.072
Altri debiti	(465)	120
Risconti passivi	417	376
SUBTOTALE C.	(4.807)	(6.497)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.718)	(1.014)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(188)	(38)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	882	2.705
SUBTOTALE D.	(2.024)	1.653
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	2.170	1.830
SUBTOTALE E.	2.170	1.830
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	1.537	(725)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(14.532)	(16.069)

DIGITAL BROS S.p.A.
RENDICONTO FINANZIARIO AL 30 GIUGNO 2005
 (Importi in migliaia di Euro)

Composizione della posizione finanziaria netta	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.902	3.390
Disponibilità liquide	1.481	1.585
Debiti verso banche a breve	(17.915)	(18.706)
Debiti verso altri finanziatori a breve	0	(168)
Posizione finanziaria netta a breve	(13.532)	(13.899)
Debiti verso banche a medio	(1.000)	0
Debiti verso altri finanziatori a medio	0	0
Obbligazioni convertibili	0	(2.170)
Posizione finanziaria netta a medio	(1.000)	(2.170)
Posizione finanziaria netta finale	(14.532)	(16.069)

Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(592)	(28)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	959	(2.547)
Flusso monetario del periodo a breve	367	(2.575)
Flusso monetario del periodo a medio	1.170	1.850
Flusso monetario del periodo	1.537	(725)

Relazione sulla gestione Digital Bros S.p.A.

L'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 è stato un esercizio positivo per Digital Bros S.p.A., che ha mantenuto una significativa crescita sia di fatturato che di risultato operativo, per effetto dell'incremento dell'area d'affari tradizionale e del contributo delle nuove linee di attività sviluppate in corso d'anno.

Nel corso del periodo non sono avvenuti acquisti e/o alienazioni di partecipazioni.

Nel corso del mese di febbraio è stata costituita una nuova società denominata D3DB S.r.l., in joint venture con D3 Publisher Inc., leader mondiale nello sviluppo e publishing di videogiochi di fascia economica. Digital Bros S.p.A. detiene il 50% del capitale, mentre D3 Publisher detiene le restanti quote.

Pertanto la situazione delle società direttamente e/o indirettamente controllate e o collegate alla data del 30 giugno 2005 risulta:

Società acquisita o formata	Sede	Capitale Sociale	% posseduta al 30 giugno 2005
Twine Holdings Ltd.	Londra	1.000 sterline	100%
EON Digityal Entertainment Ltd. (1)	Londra	1.000 sterline	100%
Game Network On Line S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%
Game Network Ltd.	Londra	1 sterlina	100%
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%
Ad1 S.r.l. (2)	Milano	10.000 Euro	100%
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%
D3DB S.r.l.	Milano	10.000 Euro	50%

(1) Trattasi di partecipazione indiretta attraverso la controllata Twine Holdings Ltd.

(2) Trattasi di partecipazione indiretta attraverso la controllata Game Network S.r.l.

Le sole variazioni intervenute rispetto al 30 giugno 2004 riguardano:

- l'aumento del capitale sociale della Game Network On Line S.r.l. passato da 84.450 Euro a 100.000 Euro;
- la riduzione del capitale sociale della Game Network passato da un milione di Euro a 100.000 Euro con la contestuale trasformazione della società da Società per Azioni a Società a Responsabilità Limitata.

Di seguito viene riportata una breve descrizione delle attività svolte dalle società partecipate.

Game Network On Line S.r.l. svolge attività di on-line gaming. L'attività consiste nel rendere disponibile a pagamento videogiochi usufruibili solamente attraverso la rete Internet.

Game Network S.r.l. svolge attività di trasmissione e produzione di programmi televisivi di intrattenimento dedicati al videogioco esclusivamente su piattaforma digitale.

AD1 S.r.l. aveva quale oggetto sociale l'attività di concessionaria pubblicitaria. L'attività era rivolta sia alla vendita in Italia di spazi per la televisione digitale tematica Game Network nonché per terzi. Il capitale sociale è detenuto al 100% da Game Network S.r.l.

Game Service S.r.l. ha la missione di sviluppare la distribuzione di software di videogiochi sul mercato italiano. L'attività viene definita di *rack jobbing* e prevede che la società acquisisca la gestione esclusiva delle aree espositive di catene distributive non ancora attive nel settore dei videogiochi.

D3DB S.r.l., la società costituita nel corso del 2005, ha quale obiettivo la distribuzione in Europa, Medio Oriente, Australia e Nuova Zelanda di videogiochi di fascia economica.

Game Network Ltd. svolgeva attività di trasmissione e produzione di programmi televisivi di intrattenimento digitale per il mercato inglese. La società è stata posta in liquidazione volontaria nel 2003. Si ritiene che nel corso del 2006 sarà ultimata la procedura di liquidazione.

Twine Holding Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd. si occupavano di publishing nel Regno Unito. Il capitale sociale della Eon Digital Entertainment Ltd. è detenuto al 100% dalla Twine Holdings Ltd.. Le due società di diritto inglese sono state poste in liquidazione volontaria nel 2003, il cui processo si ritiene verrà completato nel corso del 2006.

Attività svolta direttamente da Digital Bros S.p.A.

Distribuzione e co-publishing di videogiochi in Italia

L'attività prevalente della Digital Bros consiste nella localizzazione di videogiochi e nella successiva distribuzione sul territorio italiano attraverso il marchio Halifax. La società distribuisce i prodotti editi da publisher internazionali di videogiochi che sono rappresentati in esclusiva sul territorio italiano.

Per localizzazione, o co-publishing, si intende l'adattamento linguistico e culturale del videogioco al mercato italiano insieme alla traduzione dei manuali del videogioco per arrivare eventualmente sino al doppiaggio delle voci del videogioco. La localizzazione avviene in stretta cooperazione tra i reparti di product management, ufficio stampa e reparto grafico della società e i publisher di videogiochi.

Le tipologie di contratti stipulati sono di due forme distinte tali per cui nel corso del periodo si è

provveduto a scindere dalla divisione Halifax una nuova divisione DTI, acronimo di Distribuzione Trade Italia. In virtù di questa necessaria razionalizzazione la divisione Halifax si occupa della localizzazione e distribuzione in esclusiva sul territorio italiano e rappresenta *publisher* quali ad esempio Konami International, THQ Ltd., Codemasters Ltd. e Buena Vista Games Inc.. La divisione DTI si occupa della sola distribuzione dei prodotti di *publisher* presenti in Italia con una propria organizzazione e sfrutta contratti di esclusiva sul solo canale distributivo Dettaglio, con l'eccezione quindi del canale distributivo definito Grande Distribuzione Organizzata. Esempi di contratti di questa tipologia sono quelli stipulati con la Electronic Arts (per una parte del catalogo di videogiochi), con la Activision Italia (per una parte del catalogo) e con la Vivendi Universal Games per la totalità del catalogo.

Un ulteriore criterio di suddivisione del mercato avviene anche in base alla diversa tipologia dei prodotti: la distribuzione di videogiochi per console (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube e console portatili Nintendo GameBoy Advance) e la distribuzione di videogiochi per Personal Computer. I due segmenti presentano tassi di crescita, modalità di vendita e redditività differenti e, non ultimi, canali distributivi differenti

Tra i prodotti lanciati nel periodo dalla divisione Halifax spiccano:

- Pro Evolution Soccer 4 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Konami;
- WWE Smackdown vs Raw per le console Sony PlayStation 2 e Nintendo GameBoy Advance, insieme alla versione dello scorso anno WWE Smackdown 5: Here Comes the Pain edito dalla THQ;
- Colin Mc Rae 5 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Codemasters.
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater edito dalla Konami International per la console SonyPlaystation2.

Tra i prodotti lanciati nel periodo dalla divisione DTI si segnalano:

- Need for Speed Underground 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom insieme alla versione dello scorso anno Need for Speed Underground edito dalla Electronic Arts;
- Spiderman 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Activision;
- Crash Bandicoot Twinsanity per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Vivendi Universal.

Nel corso del periodo sono stati stipulati alcuni contratti di significativo interesse:

- un nuovo contratto di distribuzione in esclusiva sul canale distributivo sul territorio italiano (con l'esclusione quindi della Grande Distribuzione Organizzata) con la Vivendi Universal Games. La società pertanto ha distribuito nel corso dell'esercizio titoli quali: Crash Bandicoot: Twinsanity , Spyro A Hero's Tail, Half Life 2 e, non ultimo, Empire Earth 2;
- è stato rinnovato il contratto stipulato lo scorso anno con la Electronic Arts, con, a differenza dello scorso esercizio, la limitazione dell'esclusività al solo canale dettaglio.

Publishing internazionale di videogiochi

Il publishing internazionale di videogiochi consiste nell'acquisizione selettiva di diritti di sfruttamento dei videogiochi da sviluppatori, o *developer*, per il successivo lancio sul mercato attraverso una rete commerciale internazionale. La durata dei contratti stipulati con i *developer* e la possibilità geografica di sfruttamento variano da contratto a contratto.

L'attività viene svolta direttamente da una divisione della Digital Bros S.p.A. denominata "505 Game Street" ed è attualmente composta da 3 persone.

Nel corso del periodo sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce: Aim Strike" (*sequel* di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingai Swordmaster", "Soccer Life" (ispirato alla vita quotidiana dei calciatori), nonché dodici titoli della linea economica Simply 20.

Di notevole importanza è la costituzione di una joint-venture paritetica con la giapponese D3 Publisher Inc. che permetterà al gruppo di distribuire in esclusiva sul territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa), i prodotti editi dalla D3 Publisher, specializzata in giochi economici per la console Sony PlayStation 2.

Attività svolte dalle società controllate

TV Digitale Tematica

La società Game Network S.r.l. ha gestito il canale satellitare denominato Game Network che trasmette 24 ore su 24 programmi dedicati al mondo dei videogame.

La trasmissione è avvenuta in Europa continentale attraverso il satellite Eutelsat e nel Regno Unito attraverso il Satellite Astra. I programmi sono stati visibili in chiaro per tutti i possessori di un sistema di ricezione dotato di parabola. Nel corso del passato esercizio sono stati

rinegoziati i contratti di diffusione dei segnali con entrambi gli operatori. In particolare la rinegoziazione del segnale Astra è stata realizzata nel corso del mese di dicembre 2003, ha cominciato ad avere effetti economici evidenti a partire dal mese di gennaio 2005. Mentre la rinegoziazione del segnale Eutelsat è stata perfezionata nel corso del mese di giugno 2004, e ha manifestato effetti economici a partire dal mese di luglio 2004.

Game Network nel corso dell'esercizio ha prodotto in proprio la totalità dei programmi trasmessi nello studio di registrazione in Milano, Via Bisceglie 76, realizzando anche i primi programmi in diretta.

AD1 S.r.l., società controllata al 100% da Game Network aveva quale obiettivo lo svolgimento di attività di concessionaria pubblicitaria per conto di Game Network S.r.l. e Game Network On Line S.r.l. La società non è stata operativa nel corso dell'esercizio.

A luglio 2005 Ad1 S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in Game Media Networks S.r.l. La società ha modificato il suo oggetto sociale che ora consiste nello sviluppo di attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive, Internet e mobile. Le attività di Game Media Networks amplieranno in modo significativo il campo in cui hanno operato fino ad oggi le controllate Game Network e Game Network On Line, per arrivare a coprire l'ampio spettro dell'intrattenimento attraverso tutti i mezzi resi disponibili dalle moderne tecnologie di comunicazione: on-line gaming e mobile gaming, Tv digitale, e-commerce e d-commerce, IP-TV. Game Media Networks si presenta inoltre sul mercato come produttore di contenuti digitali relativi al digital entertainment.

Per potenziare al meglio la nuova attività da settembre è entrata a far parte della società una squadra di professionisti specializzati nel mondo dell'intrattenimento televisivo digitale che occuperà le posizioni di top management societario.

On-line Gaming

L'attività viene svolta attraverso la controllata Game Network On-line S.r.l. e consiste nel permettere ai giocatori dotati di un Personal Computer di potersi connettere ad uno o più server e poter giocare on-line interagendo con i giocatori connessi sullo stesso server.

I tre giochi che attualmente il gruppo ha acquisito in via esclusiva per il territorio europeo "Legend of Mir", "Myth of Soma" e "Horizons: Empire of Istaria" e sono del genere cosiddetto MMORPG, ovvero Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Si tratta di giochi di ruolo in cui il giocatore attraverso un proprio personaggio, scelto preliminarmente, vive in un mondo virtuale e interagisce con gli altri giocatori presenti sullo stesso mondo virtuale, ad esempio: parlando, scambiandosi oggetti virtuali utili per il gioco, costituendo gruppi di giocatori

coalizzati contro altri gruppi detti “gilde” e via dicendo.

Rack Jobbing

L'attività consiste nell'acquisizione in esclusiva di spazi espositivi presso catene distributive che non sono ancora attive nella distribuzione di videogiochi. Ai fini della suddivisione delle attività per segmenti, l'attività di *rack jobbing* svolta dalla Game Service S.r.l. appartiene al segmento della distribuzione italiana di videogiochi.

Game Service S.r.l. fornisce ai punti vendita: il proprio know-how nella scelta dell'acquisto dei videogiochi sia in termini qualitativi che quantitativi, la consulenza per il lay-out della zona dedicata al videogioco all'interno del punto vendita, l'approvvigionamento e il pricing del videogioco.

L'attività viene svolta unicamente sul territorio italiano.

Analisi dell'andamento economico

Il valore della produzione realizzato dalla società nell'esercizio è stato pari a 97.938 migliaia di Euro in crescita del 10% rispetto a 88.699 migliaia di Euro realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio. Il confronto con l'esercizio precedente parte da una riclassifica del conto economico di quest'ultimo, resasi necessaria per neutralizzare l'effetto sui risultati intermedi delle poste non ricorrenti relative ad eventi straordinari registrati nell'esercizio 2003/2004.

Le poste non ricorrenti registrate nel precedente esercizio fanno principalmente riferimento alla creazione di un fondo rischi per riflettere le potenziali perdite di un contratto derivato, alla costituzione di un fondo obsolescenza magazzino, alla svalutazione di crediti finanziari e agli effetti su ricavi e costi per l'indennità per il rilascio locali percepita con il trasferimento nella nuova sede.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Valore della produzione	97.938	87.139	10.799	12%
Costo del venduto	(84.940)	(77.706)	(7.234)	
EBITDA	12.998	9.433	3.565	38%
Ammortamenti e Accantonamenti	(3.937)	(3.531)	(406)	
EBIT	9.061	5.902	3.159	54%
Oneri finanziari e straordinari	(4.891)	(5.206)	315	
EBT	4.170	696	3.474	499%
Imposte	(451)	(508)	57	
Utile al netto degli item non ricorrenti	3.719	188	3531	
Item non ricorrenti	0	(7.630)	7.630	
Utile Netto	3.719	(7.442)	11.161	

Il dettaglio di sintesi dei ricavi e dei margini intermedi mostra livelli di redditività in ulteriore miglioramento rispetto ai risultati dell'anno precedente: EBITDA pari a 12.998 migliaia di Euro in miglioramento di 3.565 migliaia di Euro con una crescita percentuale del 38% (13,3% del valore della produzione); EBIT pari a 9.061 migliaia di Euro, in miglioramento di 3.159 migliaia di Euro e con una crescita percentuale del 54% (9,3% del valore della produzione); EBT pari a 4.170 migliaia di Euro in miglioramento di 3.474 migliaia di Euro (4,3% del valore della produzione).

Andamento dei ricavi

L'esercizio chiuso al 30 giugno 2005 ha confermato la crescita registrata dal mercato nell'anno precedente. Il mercato dei videogiochi infatti presenta un andamento difforme rispetto ad altri settori economici e risente in misura solamente marginale delle dinamiche macroeconomiche e dell'andamento dei consumi. La propensione all'acquisto di videogiochi da parte dei consumatori finali è di fatto maggiormente legata al ciclo di sviluppo delle console a cui i

videogiochi sono destinati. Infatti il mercato del software dei videogiochi per una determinata console raggiunge il proprio culmine nel terzo e quarto anno di vita quando la base installata raggiunge un volume tale da permettere produzioni di videogiochi di elevata qualità, che possono così usufruire di un potenziale mercato veramente ampio. La produzione di videogiochi di elevata qualità a sua volta incrementa la base installata convincendo sempre più i giocatori all'acquisto della console e dei relativi videogiochi, creando così un circolo virtuoso, che presenta generazione di console dopo generazione di console dimensioni sempre più elevate. A partire dal quinto anno di introduzione sul mercato la dimensione del segmento del software di videogiochi per una determinata console comincia a scendere, più per effetto di un calo del prezzo medio per unità di software che del numero di unità vendute che rimane comunque sostenuto per effetto di un'ampia base installata.

Durante il ciclo di vita della console infatti i prezzi medi di cessione dei videogiochi, ma anche dell'hardware stesso presentano un andamento costantemente decrescente, con un prezzo medio di cessione elevato all'introduzione della console sul mercato, e quindi costantemente declinante nei periodi successivi. Il calo è dovuto più all'introduzione sul mercato di software già prodotto negli anni precedenti a prezzi più contenuti, che non per un abbassamento del prezzo medio di cessione dei giochi al lancio. Durante la fase di maturità della console, ovvero successivamente al quinto anno di lancio, il calo dei prezzi medi del software viene riscontrato anche nei giochi al lancio.

Diverso è l'andamento del mercato dei videogiochi per Personal Computer, che presenta margini di crescita costantemente negativi, schiacciato da un grado di pirateria superiore alla media sia sul territorio nazionale rispetto agli altri territori europei che rispetto agli altri segmenti del mercato, in particolare rispetto al segmento dei videogiochi destinati alla console Sony PlayStation 2.

Come nel precedente esercizio il volume di ricavi è stato principalmente generato dalla distribuzione di videogiochi in Italia attraverso il marchio Halifax. La suddivisione del fatturato realizzato per tipologia è stata la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Distribuzione videogiochi per Console	79.931	72.560	7.371	10%
Distribuzione videogiochi per Pc	8.186	8.969	(783)	-9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	1.959	1.698	261	15%
Sub totale Distribuzione Italia	90.076	83.227	6.849	8%
Rettifiche ricavi	(1.500)	0	(1.500)	
Totale Distribuzione Italia	88.576	83.227	5.349	6%
Ricavi Intercompany	257	4	253	n.s.
Ricavi Publishing	3.594	0	3.594	0%
Totale Ricavi	92.427	83.231	9.196	11%

La distribuzione e localizzazione italiana di videogiochi, che da sempre hanno rappresentato

l'area d'affari più significativa per le attività di Digital Bros, ha mantenuto un trend in crescita, con un incremento del 8,2%, raggiungendo 90.076 migliaia di Euro da 83.227 migliaia di Euro realizzati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente.

In considerazione di un potenziale rischio di resi di prodotti relativamente alle vendite realizzate nell'esercizio, sulla base di una stima analitica per singolo cliente e dell'esperienza dell'esercizio, i ricavi dell'esercizio sono stati ridotti di 1.500 migliaia di Euro. Per effetto di quanto sopra i ricavi netti di distribuzione Italia si sono incrementati di 5.349 migliaia di Euro pari ad un incremento percentuale del 6%.

Il dettaglio dei ricavi della distribuzione e localizzazione al lordo delle rettifiche operate, nei dodici mesi dell'esercizio di riferimento, è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Distribuzione videogiochi per Console	55.553	48.186	7.367	15,3%
Distribuzione videogiochi per Pc	8.186	5.666	2.520	44,5%
Distribuzione Altri prodotti e servizi	1.959	1.698	261	15,4%
Totale Distribuzione Halifax Italia	65.698	55.550	10.148	18,3%
Distribuzione DTI	24.378	27.677	(3.299)	-11,9%
Totale Distribuzione Italia	90.076	83.227	6.849	8,2%

Andamento dei ricavi da distribuzione di videogiochi per console

A conferma delle dinamiche di mercato è l'analisi congiunta tra il dettaglio delle vendite per console realizzato nel corso dell'esercizio 2004/2005, comparato con il medesimo periodo dell'anno precedente, insieme all'andamento dei prezzi medi nei rispettivi periodi.

Unità e Fatturato per Console

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>
Nintendo Gameboy Advance	293.619	8.476	267.061	8.731	9,9%	-2,9%
Sony Playstation	83.231	987	145.847	2.549	-42,9%	-61,3%
Sony Playstation 2	1.789.955	63.240	1.417.847	52.482	26,2%	20,5%
Nintendo Gamecube	26.566	767	42.207	1.651	-37,1%	-53,5%
Microsoft Xbox	172.145	6.172	164.963	6.547	4,4%	-5,7%
Altre console	16.898	289	26.207	600	-35,5%	-51,8%
Totale Ricavi Distr. Console	2.382.414	79.931	2.064.132	72.560	15,4%	10,2%

Evoluzione dei prezzi medi

Importi in Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	28,9	32,7	-12%
Sony Playstation	11,9	17,5	-32%
Sony Playstation 2	35,3	37,0	-5%
Nintendo Gamecube	28,9	39,1	-26%
Microsoft Xbox	35,9	39,7	-10%
Altre console	17,1	22,9	-25%
Prezzo medio Console	33,6	35,2	-5%

La distribuzione di videogiochi per console è cresciuta nel periodo del 10,2% passando da 72.560 migliaia di Euro agli attuali 79.931 migliaia di Euro, confermando di essere il settore di punta di tutto il Gruppo. La crescita del fatturato è data da due effetti tra loro contrastanti:

- l'incremento dei volumi di unità di software venduto pari al 15,4%. Degna di nota la crescita dei volumi per Sony Playstation 2, +26,2% e Nintendo Gameboy Advance, +9,9%;
- il calo dei prezzi medi unitari di vendita del 5%.

Questi due fattori sono tipici della fase di maturità delle console che ormai si approssimano alla sostituzione da parte di nuove e più potenti macchine: volumi elevati per l'elevata penetrazione nelle case dei consumatori finali del relativo hardware e prezzi in calo per soddisfare tutte le esigenze.

Le unità vendute di videogiochi nei dodici mesi dell'esercizio 2004/2005 sono state oltre due milioni (2.382.414 in particolare), con significativa crescita (+15,4%) rispetto alle 2.064.132 dello stesso periodo dell'anno precedente.

Per quanto attiene poi un'analisi del fatturato suddiviso per console, il fatturato più significativo realizzato nei dodici mesi dell'esercizio è stato quello generato dalla vendita di videogiochi per la console Sony Playstation 2, il cui peso percentuale è stato infatti del 79,1% sul totale della distribuzione console (vedi tabella *infra*) e ben il 68,4% del fatturato totale dell'esercizio.

Peso percentuale delle vendite suddivise per console

Importi in Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Nintendo Gameboy Advance	10,6%	12,0%
Sony Playstation	1,2%	3,5%
Sony Playstation 2	79,1%	72,3%
Nintendo Gamecube	1,0%	2,3%
Microsoft Xbox	7,7%	9,0%
Altre console	0,4%	0,9%
Totale Ricavi Distribuzione Console	100,0%	100,0%

La crescita realizzata dalle vendite di videogiochi per la console Sony Play Station 2 è stata la più significativa. Il fatturato del segmento cresce infatti del 20,5% per effetto di un aumento delle quantità vendute, +26,2%, compensato parzialmente da una diminuzione del prezzo medio, - 5%.

In leggera diminuzione le vendite di videogiochi della console Nintendo Gameboy Advance. La console portatile ha sicuramente beneficiato della rivitalizzazione ottenuta con il lancio della versione SP nella primavera 2003, ma ha probabilmente anche subito una cannibalizzazione della nuova console Nintendo Gameboy DS, lanciata nel corso del mese di marzo, che peraltro non ha ancora generato volumi di vendita significativi. Il fatturato del segmento diminuisce infatti del 2,9% nonostante l'aumento delle quantità vendute, +9,9%, solo parzialmente compensato da una diminuzione del prezzo medio, -12%.

In leggera diminuzione l'andamento delle vendite di videogiochi per la piattaforma Microsoft Xbox, -5,7%, con volumi in aumento del 4,4% e prezzi in calo del 10%. Periodo negativo per le vendite di videogiochi per la console Nintendo Gamecube, con tassi di crescita decrescenti sia per il fatturato -53,5%; sia per le unità vendute, -37,1%. I volumi raggiunti sono peraltro poco significativi, 1% è il peso percentuale del fatturato realizzato sul fatturato totale del segmento.

Andamento dei ricavi da distribuzione di videogiochi per PC CD Rom

I ricavi delle vendite di videogiochi per personal computer (PCCDRom) scendono dell'8,7% pari a 783 migliaia di Euro, passando da 8.969 migliaia di Euro ai 8.186 migliaia di Euro realizzati nei dodici mesi dell'esercizio. Tale dinamica è in linea con l'andamento generale del mercato di riferimento che, a differenza del mercato dei videogiochi per console, ha evidenziato una lieve flessione. Nonostante il lieve decremento registrato, i ricavi dell'esercizio sono comunque quasi raddoppiati rispetto all'esercizio 2002/2003.

Andamento dei ricavi da publishing internazionale di videogiochi

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi si attestano nei dodici mesi dell'esercizio a 3.594 milioni di Euro e sono frutto del rilancio delle attività del gruppo nel comparto. Durante l'esercizio infatti è ripresa l'attività commerciale dopo che nel corso del secondo semestre dell'esercizio passato era ripresa l'attività di selezione dei videogiochi da pubblicare. Nel corso del periodo non sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce: Aim Strike" (*sequel* di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingai Swordmaster", "Soccer Life" ispirato alla vita quotidiana dei calciatori nonché dodici titoli della

linea economica Simply 20.

Di seguito si riporta il dettaglio delle vendite per paese:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005
Australia	230
Emirati Arabi	14
Francia	1.237
Olanda	62
Portogallo	58
Regno Unito	1.108
Spagna	668
Svizzera	217
Totale	3.594

Andamento dei ricavi da altri prodotti e servizi

I ricavi registrati nell'esercizio si attestano a 1.959 migliaia di Euro, in crescita del 15% rispetto al fatturato dell'esercizio precedente, e sono principalmente costituiti da fatturazione di spese di trasporto ai clienti e da servizi (soprattutto attività di marketing) realizzati per conto dei *publisher* rappresentati in esclusiva sul territorio italiano.

Ripartizione geografica dei ricavi

Di seguito si riporta la ripartizione dei ricavi secondo paese di destinazione:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
Ricavi delle vendite Italia	88.216	95%	83.231	100%	4.985	6%
Ricavi delle vendite Cee	3.563	4%	0	0%	3.563	n.s.%
Ricavi delle vendite Extra Cee	648	1%	0	0%	648	n.s.%
Totale Ricavi delle Vendite	92.427	100%	83.231	100%	9.196	11%

Andamento dei costi per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci

La distribuzione di videogiochi in Italia rende estremamente significativa la voce Acquisto materiali, che si compone esclusivamente di merci destinate alla rivendita.

Per analizzare l'incremento della voce Acquisto materiali di 5.598 migliaia di Euro che passa da 62.250 migliaia di Euro ai 67.848 migliaia di Euro registrati nel corrente periodo, con una crescita percentuale pari al 9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, è necessario analizzare la situazione riclassificata con l'evidenza del costo del venduto calcolato come costo di acquisto dei materiali al netto della variazione delle rimanenze:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005		30 giugno 2004		Variazioni	
Totale Ricavi delle Vendite (a)	92.427	100%	83.231	100%	9.196	11%
Acquisto materiali	67.848		62.250		5.598	9%
Variazione delle rimanenze	(4.354)		(3.075)		(1.279)	n.s.
Totale Costo del venduto (b)	63.494	-69%	59.175	-71%	4.319	7%
Valore Aggiunto (a)-(b)	28.933	31%	24.056	29%	4.877	20%

Il valore aggiunto così calcolato aumenta di 4.877 migliaia di Euro pari al 20%, passando da 24.056 migliaia di Euro realizzati nel corso del passato esercizio agli attuali 28.933 migliaia di Euro. In termini percentuali il valore aggiunto rispetto al totale dei ricavi da vendita di videogiochi manifesta un trend di crescita rispetto all'esercizio precedente, confermando così la politica commerciale impostata nel 2003/2004.

Andamento del capitale circolante netto

L'incremento del capitale circolante netto pari a 4.807 migliaia di Euro (+12,3% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente) è principalmente legato all'incremento delle rimanenze per 4.355 migliaia di Euro (+23,3% rispetto all'esercizio precedente), nonché al decremento di debiti verso fornitori (pari a 2.249 migliaia di Euro) e dei debiti intercompany (pari a 1.876 migliaia di Euro), nonostante la riduzione dell'esposizione verso clienti (con un decremento di 2.555 migliaia di Euro pari all'12,7% rispetto all'esercizio precedente) e dei crediti intercompany (con un decremento di 2.208 migliaia di Euro pari al 31% rispetto all'esercizio precedente).

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Rimanenze	23.027	18.672	4.355
Crediti verso Clienti	17.534	20.089	(2.555)
Crediti Intercompany	4.846	7.054	(2.208)
Altri crediti a breve	2.879	1.476	1.403
Altri crediti	1.741	2.542	(801)
Ratei e risconti attivi	717	276	441
Debiti verso fornitori	(3.275)	(5.524)	2.249
Debiti intercompany	(322)	(2.198)	1.876
Altri debiti	(2.280)	(2.744)	464
Ratei passivi	(1.038)	(621)	(417)
Capitale Circolante Netto	43.829	39.022	4.807

La riduzione dei crediti verso clienti è ancora più evidente se si analizza congiuntamente con l'andamento dei crediti ceduti pro-soluto a società di factoring, come illustrato nella seguente tabella:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Crediti verso Clienti	17.534	20.089	(2.555)	-13%
Crediti verso Clienti pro-soluto	4.327	5.366	(1.039)	-19%
Totale Crediti verso Clienti	21.861	25.455	(3.594)	-14%

Il capitale circolante netto con l'inclusione dei crediti verso clienti pro-soluto presenta un incremento di 3.768 migliaia di Euro, con una crescita percentuale che scende così dal +12% (incremento del capitale circolante netto senza crediti pro soluto) al +8%, in linea con l'andamento dei ricavi (+ 11%).

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	
Capitale Circolante Netto	43.829	39.022	4.807	12%
Crediti verso Clienti pro-soluto	4.327	5.366	(1.039)	-19%
Capitale Circolante Netto Rettificato	48.156	44.388	3.768	8%

La movimentazione delle rimanenze non è strettamente legata al volume quanto più al numero di *publisher* rappresentati in esclusiva sul territorio nazionale. Durante l'esercizio sono stati stipulati due nuovi accordi di distribuzione con la Activision Italia e la Vivendi Universal Games. Tali contratti, insieme al rinnovo dell'accordo con la Electronic Arts, sono stati collocati strategicamente nella nuova divisione denominata Distribuzione Trade Italia (di seguito "DTI") con una rete vendite autonoma dalla rete vendite tradizionale che distribuisce i prodotti Halifax.

I tre contratti hanno in comune il fatto che i tre editori di videogiochi hanno una presenza diretta sul territorio nazionale, con una struttura marketing ed una rete vendita autonoma. I servizi distributivi pertanto che la DTI eroga sono pertanto limitati al canale distributivo del dettaglio, con l'esclusione della Grande Distribuzione Organizzata, e si articolano nella gestione degli ordini, nell'attività di marketing sui punti vendita serviti, nella spedizione e nel relativo incasso. I tre contratti prevedono, sebbene con modalità diverse, una protezione parziale dai rischi di obsolescenza magazzino. Pertanto l'analisi delle rimanenze è opportuno venga effettuata scindendo le rimanenze Halifax, il cui rischio di obsolescenza ricade totalmente sul gruppo, dalle rimanenze DTI, le quali invece presentano rischi di obsolescenza limitati.

L'analisi delle rimanenze per tipologie evidenzia che lo stock Halifax ha subito un decremento nonostante la crescita dei ricavi dell'area di attività, mentre la crescita delle rimanenze DTI è sostanzialmente determinata dalla creazione e dal lancio della nuova divisione nel corso dell'esercizio.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	%
Rimanenze Halifax	15.460	15.674	(214)	-1%
Rettifiche per resi da ricevere	756	0	756	0%
Rimanenze nette Halifax	16.216	15.674	542	3%
Fondo Obsolescenza	(334)	(334)	0	0%
Sub-totale Rimanenze	15.882	15.340	542	4%
Rimanenze DTI	7.145	3.332	3.813	114%
Totale Rimanenze	23.027	18.672	4.355	23%

Le rimanenze Halifax sono influenzate dall'iscrizione di una rettifica per resi da ricevere che tiene conto della possibilità di ricevere merce in reso relativa alle vendite realizzate nell'esercizio.

Andamento della posizione finanziaria netta

L'indebitamento finanziario netto a fine periodo risulta pari a 14.532 migliaia di Euro contro un indebitamento finanziario di 16.069 migliaia di Euro del passato esercizio.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Differenza
Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.902	3.390	(488)
Disponibilità liquide	1.481	1.585	(104)
Debiti verso banche a breve	(17.915)	(18.706)	791
Debiti verso altri finanziatori a breve	0	(168)	168
Posizione finanziaria netta a breve	(13.532)	(13.899)	367
Debiti verso banche a medio/lungo	(1.000)	0	(1.000)
Obbligazioni convertibili	0	(2.170)	2.170
Posizione finanziaria netta a medio	(1.000)	(2.170)	1.170
Posizione finanziaria netta finale	(14.532)	(16.069)	1.537

L'analisi della posizione finanziaria netta suddivisa tra le poste a breve termine e le poste a medio termine mostra una sostanziale stabilità delle prime, con un modesto decremento pari a 367 migliaia di Euro, ed ad un decremento delle seconde pari a 1.170 migliaia di Euro.

Il decremento dell'indebitamento netto a medio è dovuto alla conversione, con conseguente aumento del patrimonio netto, del prestito obbligazionario convertibile residuo per 2.170 migliaia di Euro e all'incremento dei debiti verso banche a medio lungo per 1.000 migliaia di Euro, per l'accensione di un mutuo non ipotecario della durata di cinque anni.

Andamento degli investimenti

L'attività di investimento nel corso dei dodici mesi si è particolarmente intensificata in linea con la strategia del gruppo, orientata al lancio delle attività di publishing internazionale di videogiochi sfruttando le sinergie con la struttura distributiva italiana. Nel corso dei dodici mesi è stato infatti realizzato l'investimento nella nuova sede logistica delle attività del gruppo attraverso l'acquisizione di un fabbricato di circa 3.400 metri quadri congiuntamente ad una superficie cortilizia di oltre 2.000 metri quadri. L'acquisizione è avvenuta a valori particolarmente interessanti (710 Euro al metro quadro) considerando che l'immobile sorge in Trezzano sul Naviglio (MI), in prossimità della linea ferroviaria Milano - Abbiategrasso e non lontano dalla stazione ferroviaria di Gaggiano (MI). L'acquisizione è avvenuta tramite stipula di un apposito contratto di locazione finanziaria il cui valore di acquisto è pari a 2.777 migliaia di Euro.

Nel bilancio della società risultano contabilizzati solo i canoni relativi al leasing sopraindicato.

Si rimanda alla nota integrativa allegata alla presente relazione per il dettaglio degli effetti patrimoniali ed economici dell'iscrizione di tale contratto di locazione secondo il principio contabile internazionale IAS 17.

Nel periodo in esame si è altresì completato il primo sviluppo del nuovo sistema gestionale basato sul sistema Microsoft Business Solutions Navision.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali fanno essenzialmente riferimento all'acquisizione di licenze di videogiochi pari a 2.532 migliaia di Euro, mentre gli altri investimenti sono pari a 374 migliaia di Euro.

Per un dettaglio di tutti gli investimenti effettuati nel periodo si rimanda alla nota integrativa allegata alla presente relazione.

Fatti di rilievo intervenuti dopo la chiusura dell'esercizio

A luglio 2005 la società Ad1 S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in Game Media Networks S.r.l. La società ha modificato l'oggetto sociale che ora consiste nello sviluppo delle attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive, Internet e mobile. Le attività di Game Media Networks amplieranno in modo significativo il campo in cui hanno operato fino ad oggi le controllate Game Network e Game Network On Line, per arrivare a coprire l'ampio spettro dell'intrattenimento attraverso tutti i mezzi resi disponibili dalle moderne tecnologie di comunicazione: on-line gaming e mobile gaming, Tv digitale, e-commerce e d-commerce, IP-TV. Game Media Networks si presenta inoltre sul mercato come produttore di contenuti digitali relativi al digital entertainment.

Per potenziare al meglio la nuova attività da settembre è entrata a far parte della società una squadra di professionisti specializzati nel mondo dell'intrattenimento televisivo digitale che occuperà le posizioni di top management societario.

Nel corso del mese di settembre 2005 è stato siglato un nuovo accordo di distribuzione con Eidos Interactive per la gestione in esclusiva del lancio di due dei titoli di maggior rilievo del catalogo Eidos, "Tomb Raider: Legend" e "Hitman: Blood Money".

Evoluzione prevedibile della gestione

Il budget d'esercizio confrontato con i medesimi dati dell'esercizio chiuso è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Budget 2005	30 giugno 2005	Variazione	
Ricavi delle vendite	94.500	92.427	2.073	2%
EBIT	8.800	9.061	(261)	-3%

Corporate Governance

Si rimanda alla relazione annuale del Consiglio di Amministrazione sulla *corporate governance*.

Codice in materia di dati personali

La società applica il Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n.196, Codice in materia di protezione dei dati personali, e dà atto specificatamente di avere provveduto a porre in essere le idonee misure preventive di sicurezza, anche in relazione alle conoscenze acquisite in base al progresso tecnico, alla natura dei dati e alle specifiche caratteristiche del trattamento, in modo da ridurre al

minimo i rischi di distruzione e perdita, anche accidentale dei dati stessi, di accesso non autorizzato o di trattamento non consentito o non conforme alle finalità della raccolta.

La società ha redatto il Documento Programmatico della Sicurezza, in conformità all'Allegato B al Decreto citato.

Adozione dei principi contabili internazionali

Il Regolamento (CE) 1606/2002 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 19 luglio 2002 relativo all'applicazione dei principi contabili internazionali stabilisce che, per ogni esercizio finanziario avente inizio il 1° gennaio 2005 o in data successiva, le società europee quotate ai mercati regolamentati devono redigere i loro bilanci consolidati in base ai principi contabili internazionali IAS/IFRS.

Per quanto attiene invece al bilancio d'esercizio delle suddette società quotate, il Consiglio dei Ministri (decreto attuativo del 26 novembre 2004) ha consentito la facoltà di applicare i principi contabili IAS sin dal 2005, mentre ha reso obbligatoria la loro applicazione per ogni esercizio finanziario avente inizio il 1° gennaio 2006.

La Digital Bros si è tempestivamente attrezzata per verificare gli eventuali impatti dell'introduzione degli IAS sul bilancio di esercizio, anche in base a quanto indicato nella raccomandazione del CERS (Committee of European Securities Regulators) datata 30 dicembre 2003.

A tale riguardo informiamo che le analisi comparative effettuate circa i possibili effetti patrimoniali ed economici per la Società non hanno rilevato l'esistenza di differenze di tale natura da rendere necessaria l'immediata segnalazione. Qualora, nel corso del lavoro di analisi ulteriore, necessario per la conversione ai principi contabili internazionali, emergessero aspetti di particolare entità, provvederemo alla loro segnalazione.

Per il bilancio al 30 giugno 2005 la società ha scelto l'opzione di redigere lo stesso sulla base della previgente normativa. Si uniformerà invece a quanto richiesto dalla regolamentazione e normativa in vigore a partire dalla semestrale dell'esercizio 2005/2006.

Rapporti con parti correlate

Secondo quanto previsto dalle Comunicazioni CONSOB DAC/RM/97001574 del 20 febbraio 1997 e DAC/98015373 del 27 febbraio 1998, si precisa che i rapporti delle società del gruppo Digital Bros con le proprie controllate dirette ed indirette nonché con le società correlate e non controllate con le quali sono stati intrattenuti rapporti, sia di natura commerciale che finanziaria, sono regolati secondo le normali condizioni di mercato.

Società controllate

I dati di sintesi al 30 giugno 2005 relativi alle società controllate sono di seguito riportati:

<i>Migliaia di Euro</i>	Attivo/(Costi)	(Passivo)/Ricavi
Crediti/ (Debiti) Eon/Twine	3.318	0
Crediti/ (Debiti) Game Network S.r.l.	1.294	(2.042)
Crediti/ (Debiti) Game Network Ltd	4	0
Crediti/ (Debiti) Ad1 S.r.l.	2	(47)
Crediti/ (Debiti) Game Network on line S.r.l.	2.662	(833)
Crediti/ (Debiti) Game Service S.r.l.	165	0
(Costi)/Ricavi Game Network S.r.l.	(1.525)	214
(Costi)/Ricavi Game Network On Line S.r.l.	(6)	363
(Costi)/Ricavi Ad1 S.r.l.	0	0
(Costi)/Ricavi Game Service S.r.l.	0	257

Altre parti correlate

Nel corso dell'esercizio sono stati riconosciuti 127 migliaia di Euro al consigliere Avv. Dario Treves per attività professionali.

L'altro rapporto tra Digital Bros S.p.A. e parti correlate non controllate è rappresentato dall'impegno dei sigg. Abramo e Raffaele Galante di garantire il debito della società Servizi 5 S.r.l. (già No Pay S.r.l.).

Digital Bros S.p.A. vantava al 30 giugno 2004 un credito residuo dell'importo di Euro 3.151.000 maturato dai contratti stipulati nel luglio 2000 tra la Servizi 5 S.r.l. da una parte e Communications & Promotions S.r.l. ora fusa in Digital Bros S.p.A. dall'altra. L'accordo prevedeva la fatturazione a Servizi 5 S.r.l. dei costi sostenuti per il traffico telefonico, lo sfruttamento della broad-band e l'utilizzo delle attrezzature. Tale credito nel corso dell'esercizio appena concluso si è ridotto per Euro 1.092.000 passando a Euro 2.059.000. La Servizi 5 S.r.l. alla data di chiusura dell'esercizio ha ridotto il proprio debito in misura superiore a quanto previsto dal piano di rientro garantito che avrà termine entro il 30 giugno 2007.

Attività di ricerca e sviluppo

La società non ha svolto attività di ricerca e sviluppo.

Sedi Secondarie della Società

Le sedi attraverso le quali la Società ha operato nel corso dell'esercizio sono state:

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella – Trezzano S/N (Mi)	Magazzino

Partecipazioni detenute dagli amministratori e dai sindaci

Ai sensi della delibera CONSOB 11971/99 e successive modificazioni si riportano di sotto l'elenco delle partecipazioni detenute dagli amministratori, non sussistendo partecipazioni detenute da membri del collegio sindacale.

Cognome e nome	Società partecipata	N. di azioni possedute al 30 giugno 2004	N. di azioni acquistate	N. di azioni vendute	N. di azioni possedute al 30 giugno 2005
Abramo Galante	Digital Bros S.p.A.	4.651.995	0	0	4.651.995
Raffaele Galante	Digital Bros S.p.A.	4.678.736	0	0	4.678.736
Davide Galante	Digital Bros S.p.A.	253.728	0	0	253.728
Sem Moioli	Digital Bros S.p.A.	320.000	0	49.000	271.000

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

Il Presidente

f.to

(Abramo Galante)

DIGITAL BROS S.p.A.

NOTA INTEGRATIVA AL BILANCIO AL 30 GIUGNO 2005

Premessa

Il Bilancio al 30 giugno 2005 è stato redatto secondo le disposizioni degli art. 2423 e seguenti del codice civile.

Il Bilancio è costituito dallo stato patrimoniale, dal conto economico, dalla presente Nota integrativa ed è corredato dalla Relazione sulla gestione.

Non si sono verificate situazioni tali da richiedere la deroga prevista dal comma 4 dell'art. 2423 del Codice Civile.

Attività svolte

La Società ha come oggetto principale la commercializzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio italiano.

Si rimanda alla Relazione sulla gestione per i commenti relativi all'andamento economico e finanziario anche nei diversi aspetti in cui la società opera, ai fatti di rilievo avvenuti dopo la chiusura dell'esercizio, ai rapporti con imprese controllate e collegate ed ai rapporti con entità correlate.

Criteri di formazione

Sono di seguito esposti i criteri più significativi utilizzati nella formazione del bilancio d'esercizio.

Il Bilancio di esercizio è redatto in conformità agli articoli 2423 e seguenti del Codice Civile.

Le norme di legge sulla base delle quali il bilancio è stato redatto sono state interpretate e integrate dai principi contabili enunciati dai Consigli Nazionali dei Dottori Commercialisti e dei ragionieri, nonché da specifiche disposizioni di legge.

Inoltre, al fine di ottemperare a quanto disposto dalla riforma operata dal Legislatore in materia di diritto societario con il D. Lgs. del 17 gennaio 2003 n. 6 e successive modificazioni, nella stesura del presente Bilancio d'esercizio, si è tenuto conto di quanto previsto dai principi contabili, modificati dall'Organismo Italiano di Contabilità, che ne ha curato la revisione a

seguito delle nuove disposizioni del D. Lgs. n. 6 del 17 gennaio 2003.

Struttura dello Stato Patrimoniale e del Conto Economico

Sono stati adottati gli schemi prescritti dalla vigente normativa di cui agli articoli 2424 e 2425 cod. civ., che ha recepito nell'ordinamento italiano la direttiva comunitaria in materia di conti annuali delle società per azioni.

Criteri di valutazione

La valutazione delle voci è stata fatta ispirandosi ai criteri generali della prudenza e competenza nella prospettiva della continuazione dell'attività aziendale ed è omogenea alla valutazione svolta ai fini della redazione della Relazione semestrale al 31 dicembre 2004 e del Bilancio d'esercizio al 30 giugno 2004.

L'applicazione del principio di prudenza ha comportato la valutazione individuale degli elementi componenti le singole poste o voci dell'attivo e del passivo, per evitare compensazioni tra perdite che dovevano essere riconosciute nell'esercizio e profitti da non riconoscere in quanto non ancora realizzati.

In ottemperanza al principio di competenza l'effetto delle operazioni e degli altri eventi è stato rilevato contabilmente ed attribuito all'esercizio al quale tali operazioni ed eventi si riferiscono.

I principi contabili di riferimento sono quelli, compatibili con le norme di legge, che il Consiglio Nazionale dei Dottori Commercialisti e dei Ragionieri ha predisposto e che la CONSOB ha indicato come riferimento per l'interpretazione del Codice Civile.

Immobilizzazioni Immateriali

Le immobilizzazioni immateriali, ad eccezione delle licenze internazionali di acquisto videogiochi, sono iscritte al costo storico di acquisto comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione e sono ammortizzate a quote costanti in ogni esercizio in linea con la loro residua possibilità di utilizzo. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

I costi di impianto e di ampliamento sono stati iscritti con il consenso del Collegio Sindacale. Tali costi sono stati ammortizzati in quote costanti in cinque esercizi.

Le licenze internazionali di acquisto videogiochi sono iscritte al costo storico di acquisto, comprensivo di eventuali oneri accessori di diretta imputazione e vengono ammortizzate in

funzione del grado di utilizzo manifestatosi durante il periodo. La determinazione del grado di utilizzo viene effettuata in base al rapporto tra il numero delle unità prodotte e numero di unità che si presume saranno oggetto di vendita durante l'arco di tempo definito nel contratto di licenza.

Le migliorie su beni di terzi vengono ammortizzate a quote costanti sulla base della durata residua dei rispettivi contratti di locazione.

Le rimanenti immobilizzazioni immateriali sono ammortizzate a quote costanti in cinque esercizi

Immobilizzazioni Materiali

Le immobilizzazioni materiali sono iscritte al costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione, e sono rettificate dai corrispondenti fondi ammortamento.

Le immobilizzazioni materiali non sono state oggetto di rivalutazioni.

L'ammortamento è calcolato secondo un piano sistematico a quote costanti, determinate con l'applicazione delle aliquote massime previste dagli specifici decreti del Ministero delle Finanze in quanto ritenute adeguatamente rappresentative della residua possibilità di utilizzo. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

Il periodo di ammortamento decorre dall'esercizio in cui il bene entra in funzione e gli ammortamenti vengono direttamente attribuiti ai cespiti.

In ordine alla corretta stima della residua vita utile dei beni produttivi, nel primo anno di impiego, la quota è stata rapportata alla metà di quella annuale.

Le aliquote utilizzate per tipologia di immobilizzazione sono state le seguenti:

Immobilizzazioni Materiali	Aliquota
Immobili strumentali e commerciali	3%
Attrezzature Industriali e Commerciali	20%
Impianti e Macchinari	15%
Macchine Ufficio elettroniche	20%
Mobili	12%
Altri beni	25%

Beni in locazione finanziaria

Il metodo di contabilizzazione utilizzato per i beni in locazione finanziaria è conforme alla prassi civilistica vigente in Italia che prevede per la società conduttrice il riconoscimento a conto economico dei canoni di locazione pagati. Vengono comunque fornite le informazioni circa gli effetti di patrimonio netto e conto economico che deriverebbero dalla rilevazione

dell'operazione con metodo finanziario (IAS 17).

Partecipazioni

Le partecipazioni in società controllate che si intendono detenere durevolmente sono iscritte al costo d'acquisto o sottoscrizione, eventualmente rettificato per tenere conto di perdite permanenti di valore.

Le partecipazioni iscritte tra le immobilizzazioni finanziarie rappresentano un investimento permanente e strategico da parte della società.

Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni

I titoli che rappresentano investimento temporaneo in quote di fondi comuni mobiliari aperti sono stati valutati al minore tra il costo storico e il valore corrente di fine periodo.

La configurazione di costo applicata è il costo specifico.

Crediti e debiti

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

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

I crediti ceduti pro-soluto vengono dedotti dal totale dei crediti verso clienti se effettivamente ceduti alla data di chiusura dell'esercizio. Viene contestualmente iscritto il credito verso le società di factoring al netto delle eventuali anticipazioni ricevute.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Azioni proprie

Le azioni proprie sono iscritte al costo di acquisto, secondo il metodo del FIFO, eventualmente ridotto per perdite permanenti di valore. Ai sensi dell'Art. 2357-ter Codice Civile, a fronte di tale voce, è iscritta nel patrimonio netto una riserva indisponibile di pari importo.

Disponibilità liquide e debiti verso banche

I crediti verso banche per depositi e conti correnti sono iscritti a bilancio in linea con il presunto valore di realizzo. Il denaro e i valori bollati in cassa sono valutati al valore nominale.

I debiti verso banche sono esposti al valore nominale.

Rimanenze

Le rimanenze di prodotti finiti sono iscritte al minore tra il costo di acquisto e il valore di realizzo desumibile dall'andamento del mercato. Il criterio usato per la determinazione del costo è il costo specifico.

La svalutazione delle rimanenze viene iscritta quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto e/o al valore di realizzo del periodo precedente e viene effettuata direttamente sul valore di carico del singolo articolo. E' stato costituito a rettifica del valore delle rimanenze un fondo obsolescenza magazzino rivolto a coprire potenziali perdite sulle rimanenze che potrebbero emergere per effetto di una sovrastima del valore di mercato su articoli di magazzino a scarsa rotazione.

Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato

Rappresenta l'effettivo debito maturato verso i dipendenti in conformità di legge e del contratto collettivo di lavoro vigente, considerando ogni forma di remunerazione avente carattere continuativo.

Ratei e risconti

I ratei e risconti sono determinati in modo da imputare all'esercizio la quota di competenza dei costi o dei ricavi comuni a due o più esercizi, secondo il principio della competenza temporale delle relative operazioni.

In particolare, i ratei attivi e passivi si riferiscono a ricavi e costi di competenza dell'esercizio, ma con manifestazione numeraria nell'esercizio successivo; i risconti attivi e passivi sono relativi a costi e ricavi manifestatisi nell'esercizio, ma di competenza di esercizi futuri.

Fondi per rischi ed oneri

I fondi rischi ed oneri iscritti si riferiscono a rischi ed oneri di natura determinata, di esistenza

certa o probabile, dei quali tuttavia alla chiusura dell'esercizio sono indeterminati o l'ammontare o la data di manifestazione.

Gli accantonamenti calcolati prudenzialmente sono stati registrati nel conto economico nelle voci Accantonamento per rischi o, in alternativa, nella voce Rettifiche di valore di attività finanziarie.

Contratti derivati

Gli strumenti derivati finalizzati alla copertura dell'esposizione al rischio di tasso di interesse e di cambio sono stati analizzati tenendo in considerazione la loro natura di copertura o meno di operazioni commerciali. In caso di strumenti di copertura gli stessi sono stati valutati coerentemente con la valutazione delle attività e delle passività relative rilevando a conto economico gli eventuali oneri netti, determinati con riferimento a ciascuna operazione. Qualora lo strumento derivato non rispetti le finalità di copertura, è stato recepito in un apposito fondo rischi l'eventuale mark to market negativo del singolo strumento derivato.

Conti d'ordine

Le garanzie prestate e gli altri impegni assunti sono esposti in calce allo stato patrimoniale per l'ammontare corrispondente all'effettivo impegno della società alla data di chiusura del periodo.

Costi e ricavi

I costi, gli oneri, i ricavi ed i proventi sono rilevati secondo il principio della competenza economica. I ricavi derivanti dalla vendita di prodotti sono riconosciuti al momento del trasferimento della proprietà che normalmente coincide con la consegna o la spedizione. I ricavi ed i proventi, i costi e gli oneri sono iscritti al netto dei resi, premi, degli sconti e abbuoni, nonché delle imposte direttamente connesse con la vendita dei prodotti e la prestazione dei servizi.

I ricavi e i proventi sono iscritti al netto di uno stanziamento per resi non ancora manifestatisi, ma relativi a vendite avvenute nel corso dell'esercizio.

Imposte sul reddito correnti, differite ed anticipate

Le imposte dell'esercizio rappresentano la somma delle imposte correnti, differite ed anticipate.

Le imposte differite sono determinate sia sulle differenze temporanee tra il valore attribuito a una posta dell'attivo o del passivo secondo criteri civilistici e il valore attribuito ai fini fiscali,

sia in relazione alle perdite fiscali riportabili.

Gli ammontari delle attività derivanti da imposte anticipate ovvero da benefici fiscali connessi a perdite riportabili sono stati rilevati in quanto esiste iscritte ragionevole certezza di recupero.

Le imposte differite e anticipate sono calcolate in base all'aliquota d'imposta applicabile nei periodi nei quali si prevede la manifestazione dell'effetto fiscale. Le imposte differite attive sono state contabilizzate ad incremento dei Crediti per imposte anticipate dello stato patrimoniale e classificate temporalmente in base alle previsioni di raggiungimento di determinati livelli di utili ante imposte.

Criteria di conversione dei valori espressi in valuta estera

I crediti e debiti in valuta al di fuori dell'area dell'Euro, sono contabilizzati al cambio del giorno in cui è stata effettuata l'operazione. A fine esercizio vengono adeguati al cambio corrente.

Oneri e proventi straordinari

I proventi e gli oneri straordinari sono stati determinati in funzione della estraneità della fonte degli stessi alla attività ordinaria di gestione dell'esercizio.

Rapporti con le imprese controllate e con altre parti correlate

Digital Bros S.p.A. intrattiene rapporti commerciali per vendita di prodotti, prestazioni di servizi legali, amministrativi e di carattere generale con imprese controllate e collegate.

I rapporti commerciali sono regolati a prezzi di mercato.

Informazioni sullo Stato Patrimoniale

Attività

Immobilizzazioni immateriali

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Costi di impianto e ampliamento	6	645	(639)
Concessioni, licenze, marchi e diritti simili	1.159	595	564
Avviamento	0	467	(467)
Immobilizzazioni in corso ed acconti	959	909	50
Altre	124	13	111
Totale immobilizzazioni immateriali nette	2.248	2.629	(381)

I principali movimenti intervenuti nelle singole voci partendo dai saldi di apertura del precedente esercizio risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	Impianto e ampliamento	Licenze & marchi	Avviamento	Immob. in corso	Altre	Tot. Immob. Immat. nette
Saldi al 30 giugno 2004	645	595	467	909	13	2.629
Incrementi dell'esercizio	0	232	0	2.350	136	2.718
Riclassifiche	0	2.300	0	(2.300)	0	0
Ammort.ti dell'esercizio	(639)	(1.968)	(467)	0	(25)	(3.099)
Saldi al 30 giugno 2005	6	1.159	0	959	124	2.248

L'incremento di 232 migliaia di Euro delle Licenze e marchi è interamente rappresentato da acquisti di licenze di videogiochi per lo sfruttamento commerciale il cui utilizzo si è manifestato nel corso dell'esercizio. La determinazione del grado di utilizzo è stata effettuata sulla base del rapporto tra numero di unità prodotte e numero di unità che si presume saranno oggetto di vendita durante il periodo contrattualmente stabilito.

L'incremento delle Immobilizzazioni in corso di 2.350 migliaia di Euro è costituito da acconti versati per l'acquisizione dei diritti di sfruttamento di licenza d'uso riguardanti videogiochi per lo sfruttamento commerciale il cui lancio sul mercato è previsto nel corso del prossimo esercizio.

Il decremento delle immobilizzazioni in corso è dovuto esclusivamente alla riclassifica tra le licenze e marchi degli acconti per l'acquisizione di licenze internazionali di videogiochi, versati in periodi precedenti e relativi a licenze il cui sfruttamento economico è iniziato nell'esercizio.

L'avviamento relativo al disavanzo di fusione generatosi a seguito della fusione per incorporazione in Digital Bros di Game Channel S.p.A. è stato ammortizzato nell'esercizio portando a zero il suo valore al 30 giugno 2005.

Non sono avvenute riduzioni di valore sulle immobilizzazioni immateriali di durata indeterminata.

Immobilizzazioni materiali

Le immobilizzazioni materiali nette a fine esercizio sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Terreni e fabbricati	442	455	(13)
Impianti e macchinari	0	0	0
Attrezzature industriali e commerciali	308	252	56
Altri beni	19	4	15
Totale immobilizzazioni materiali nette	769	711	58

Le immobilizzazioni materiali lorde a fine esercizio sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Terreni e fabbricati	616	616	0
Impianti e macchinari	0	0	0
Attrezzature industriali e commerciali	1.176	1.006	170
Altri beni	68	49	19
Totale immobilizzazioni materiali	1.860	1.671	189

I relativi fondi ammortamento alla data di chiusura dell'esercizio risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fondo ammortamento terreni e fabbricati	174	160	14
Fondo impianti e macchinari	0	0	0
Fondo attrezzature industriali e commerciali	868	754	114
Fondo ammortamento altri beni	49	46	3
Totale fondo amm.to imm.ni materiali	1.091	960	131

Il dettaglio della movimentazione è come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	Terreni e fabbricati	Impianti e Macchinario	Attr. Industriali e commerciali	Altri Beni	Totale Immobiliz. materiali nette
Imm.ni al 30 giugno 2004	455	0	252	4	711
Incrementi dell'esercizio	1	0	170	21	192
Decrementi dell'esercizio	0	0	0	(3)	(3)
Ammortamenti dell'esercizio	(14)	0	(114)	(3)	(131)
Imm.ni al 30 giugno 2005	442	0	308	19	769

L'incremento registrato nel corso dell'esercizio nelle attrezzature industriali e commerciali è relativo a investimenti effettuati in attrezzature di *office automation*.

Immobilizzazioni finanziarie

L'ammontare è costituito da depositi cauzionali per 3 migliaia di Euro, mentre il residuo è composto per 250 migliaia di Euro da partecipazioni in imprese controllate e per 5 migliaia di Euro da partecipazioni in imprese collegate.

Il dettaglio della voce partecipazioni in imprese controllate e collegate è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Game Network On Line S.r.l.	100	84	16
Twine Holdings Ltd.	0	0	0
Game Network S.r.l.	100	1.000	(900)
Game Network Ltd.	0	0	0
Game Service S.r.l.	50	50	0
D3DB S.r.l.	5	0	5
Totale Partecipazioni	255	1.134	(879)

Come già indicato nella relazione sulla gestione, in corso di esercizio, si è provveduto a:

- incrementare di 16 migliaia di Euro il capitale sociale di Game Network On Line S.r.l. aumentandolo a 100 migliaia di Euro;
- ridurre per copertura perdite il capitale sociale di Game Network S.r.l. passando da 1 milione di Euro a 100 migliaia di Euro e trasformare la società da S.p.A a S.r.l..

L'incremento di 5 migliaia di Euro è relativo alla costituzione della società collegata D3DB S.r.l. avvenuta nel febbraio del corrente esercizio.

Di seguito si evidenziano per le società partecipate i contenuti prescritti dall'articolo 2427 codice civile n. 5):

Game Network On Line S.r.l.	Valori in migliaia di Euro
Sede sociale	Milano
Capitale	100
Risultato al 30 giugno 2005	(746)
Patrimonio netto	(646)
Quota posseduta	100%
Valore di bilancio	100

La controllata è stata costituita il 20 dicembre 2000. La perdita dell'esercizio è stata recepita nel conto economico nella voce svalutazione partecipazioni con contropartita patrimoniale il fondo per rischi ed oneri.

Game Network S.r.l.	Valori in migliaia di Euro
Sede sociale	Milano
Capitale	100
Risultato al 30 giugno 2005	85
Patrimonio netto	185
Quota posseduta	100%
Valore di bilancio	100

La controllata Game Network S.r.l. controlla al 100% la società AD1 S.r.l..

Game Service S.r.l.	Valori in migliaia di Euro
Sede sociale	Milano
Capitale	50
Risultato al 30 giugno 2005	(65)
Patrimonio netto	(15)
Quota posseduta	100%
Valore di bilancio	50

La società è stata costituita nell'aprile del 2004 ed è controllata direttamente dalla società al 100%.La perdita dell'esercizio è stata recepita nel conto economico nella voce svalutazione partecipazioni con contropartita patrimoniale il fondo per rischi ed oneri.

D3DB S.r.l.	Valori in migliaia di Euro
Sede sociale	Milano
Capitale	10
Risultato al 31 marzo 2005	n.d. *
Patrimonio netto	10
Quota posseduta	50%
Valore di bilancio	5

**poiché la società è stata costituita in data 14 febbraio 2005 è stato definito in sede di costituzione che il primo esercizio sociale si chiuderà il 31 marzo 2006*

D3DB S.r.l., la società costituita nel corso del 2005, ha quale obiettivo la distribuzione in Europa, Medio Oriente, Australia e Nuova Zelanda di videogiochi di fascia economica.

Le partecipazioni in società poste in liquidazione volontaria Twine Holdings Ltd. e Game Network Ltd., nonché la controllata indiretta Eon Digital Entertainment Ltd., sono state completamente svalutate, nel precedente esercizio per allinearle al patrimonio netto di liquidazione, non sussistendo ulteriori potenziali passività tali da suggerire l'iscrizione di appositi fondi rischi, oltre all'ammontare in precedenza iscritto in bilancio.

Rimanenze

Le rimanenze al 30 giugno 2005 sono così composte:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Rimanenze Halifax	15.460	15.674	(214)
Rettifica per resi da ricevere	756	0	756
Rimanenze nette Halifax	16.216	15.674	542
Fondo Obsolescenza	(334)	(334)	0
Sub-totale Rimanenze	15.882	15.340	542
Rimanenze DTI	7.145	3.332	3.813
Totale Rimanenze	23.027	18.672	4.355

Si incrementano di 4.355 migliaia di Euro per effetto di un incremento di 3.813 migliaia di Euro delle rimanenze legate ai contratti di distribuzione relativi alla divisione DTI e per residuali 542 migliaia di Euro relativi alle rimanenze Halifax.

Le rimanenze Halifax sono influenzate dall'introduzione a partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2005, come illustrato nella Relazione sulla gestione, di una rettifica per resi da ricevere che tiene conto della possibilità di ricevere merce in reso da clienti non concordata contrattualmente, il cui effetto sulle rimanenze è pari a 756 migliaia di Euro. Le rimanenze Halifax ovvero quelle su cui la Società ha rischio di obsolescenza, si riducono pertanto nell'esercizio per un importo di 214 migliaia di Euro.

Il fondo obsolescenza magazzino, pari a 334 migliaia di Euro, è stato ritenuto già capiente dell'eventuale perdita di valore del magazzino e pertanto non ulteriormente incrementato.

Crediti

Il dettaglio dei crediti al 30 giugno 2005 comparato con i saldi dell'esercizio precedente risulta:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Crediti verso clienti	17.534	20.089	(2.555)
Crediti verso imprese controllate	4.846	7.054	(2.208)
Crediti verso altri	4.620	4.018	602
Totale Crediti	27.000	31.161	(4.161)

Il saldo è così suddiviso secondo le scadenze:

<i>Migliaia di Euro</i>	Entro 12 mesi	Oltre 12 mesi	Oltre 5 anni	Totale
Crediti verso clienti	16.235	1.299	0	17.534
Crediti verso imprese controllate	4.846	0	0	4.846
Crediti verso altri	2.879	1.741	0	4.620
Totale Crediti	23.960	3.040	0	27.000

Crediti verso clienti

Per quanto attiene alla ripartizione dei Crediti verso clienti per paese d'origine si rileva quanto segue per gli esercizi chiusi al 30 giugno 2004 e 2005:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Crediti verso clienti Italia	16.041	20.089
Crediti verso clienti Cee	1.381	0
Crediti verso clienti Extra Cee	112	0
Totale Crediti verso Clienti	17.534	20.089

I crediti verso clienti a breve termine si riducono di 1.442 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2004 in controtendenza rispetto alla crescita del fatturato.

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Crediti verso clienti entro i 12 mesi	16.485	18.087	(1.602)
Fondo svalutazione crediti	(250)	(413)	163
Totale Crediti verso clienti entro i 12 mesi	16.235	17.674	(1.439)

I movimenti del fondo svalutazione crediti sono stati i seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	
Fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2004	413
Accantonamenti dell'esercizio	74
Utilizzo del fondo	(237)
Fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2005	250

L'utilizzo del fondo nel corso dell'esercizio è stato effettuato per tenere conto delle procedure concorsuali apertesì nell'esercizio e/o di procedure esecutive di recupero rimaste infruttuose.

L'accantonamento dell'esercizio è stato stimato in base ad un'analisi della recuperabilità del portafoglio crediti in essere a fine esercizio e sulla residua disponibilità del fondo.

Il residuo di 250 migliaia di Euro al 30 giugno 2005 è ritenuto rappresentativo delle potenziali perdite su crediti sulla massa creditoria a fine periodo.

Il gruppo nel corso dell'esercizio ha ceduto pro-soluto crediti per un ammontare totale di 19.755 migliaia di Euro. L'ammontare totale dei crediti ceduti pro-soluto alla data di chiusura

dell'esercizio e non incassati è pari a 4.327 migliaia di Euro.

Crediti verso clienti oltre i 12 mesi

I crediti verso clienti oltre i 12 mesi si riducono di 1.115 migliaia di Euro e sono interamente costituiti dalla porzione di credito verso la società Servizi 5 S.r.l. che risulta incassabile oltre il 30 giugno 2006. Il credito è assistito da garanzie e verrà rimborsato in base ad un piano di rientro descritto nella relazione sulla gestione nel paragrafo inerente i rapporti con parti correlate.

Crediti verso controllate e collegate

Di seguito è riportato il riepilogo dei crediti verso società controllate:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Crediti verso imprese controllate entro i 12 mesi	4.846	3.418	1.428
Crediti verso imprese controllate oltre i 12 mesi	0	3.637	(3.637)
Totale Crediti verso imprese controllate	4.846	7.055	(2.209)

I crediti che nel passato esercizio erano stati classificati oltre i dodici mesi si riferiscono interamente alle società inglesi poste in liquidazione volontaria. Tali crediti sono stati classificati nel presente esercizio entro i dodici mesi per riflettere le previsioni di chiusura dei processi di liquidazione.

Crediti verso altri

I crediti verso altri entro e oltre i 12 mesi sono così costituiti:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Anticipi a fornitori	18	36	(18)
Anticipi a dipendenti	83	57	26
Anticipi ad agenti	228	0	228
Crediti verso INAIL	18	15	3
Totale crediti verso altri entro i 12 mesi	347	108	239
Totale crediti verso altri oltre i 12 mesi	115	115	0

I crediti verso altri oltre i dodici mesi sono rappresentati per 115 migliaia di Euro da crediti verso *publisher* superiori all'anno.

Crediti tributari a breve

Il dettaglio è di seguito riportato:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Acconto IRAP	496	287	209
Crediti verso erario per imposte	10	10	0
Crediti verso erario per ritenute d'acconto	6	3	3
Totale crediti tributari	512	300	212

Crediti per imposte anticipate

Di seguito si riporta il dettaglio dei crediti per imposte anticipate, comprensivo della quota a breve e a lungo:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Imposte anticipate a breve	2.019	1.068	951
imposte anticipate a medio lungo	1.623	2.427	(804)
Totale imposte anticipate	3.642	3.495	147

Di seguito si riportano i dettagli delle movimentazioni dei crediti per imposte anticipate:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Utilizzi	Incrementi	Riclassifiche	30 giugno 2005
Imposte anticipate a breve	1.068	(1.068)	0	2.019	2.019
imposte anticipate a medio lungo	2.427	(408)	1.623	(2.019)	1.623
Totale imposte anticipate	3.495	(1.476)	1.623	0	3.642

L'imponibile che ha generato il sopraccitato credito è così strutturato:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Perdite fiscali di anni precedenti	3.548	13.204	(9.656)
Differenze temporanee	7.423	5.833	1.590
Totale imponibile	10.971	19.037	(8.066)

In particolare la composizione delle perdite fiscali per anno di scadenza è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	Scadenza	30 giugno 2005
derivanti da conferimento	illimitata	1.245
Anno 2001/2002	2006/2007	2.038
Anno 2002/2003	2007/2008	266
Totale perdite fiscali		3.548

Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni

Il dettaglio delle attività finanziarie al 30 giugno 2005 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Acquisto di azioni proprie	268	97	171
Investimenti in fondi comuni mobiliari	2.634	3.292	(658)
Attività finanziarie che non cost.no imm.ni	2.902	3.389	(487)

Le variazioni sono costituite da un investimento temporaneo di liquidità in quote di fondi comuni mobiliari aperti di tipologia obbligazionaria e di titoli obbligazionari a breve termine. L'importo totale iscritto risulta vincolato a garanzia di aperture di credito e/o di fidejussioni a breve termine.

Nel corso dell'esercizio la Società ha acquistato azioni proprie per un controvalore totale pari a 171 migliaia di Euro a fronte del quale si è provveduto a costituire riserva, fra le poste del capitale netto, per un importo corrispondente. La valutazione al costo delle azioni proprie è stata mantenuta in bilancio in quanto non si ravvisano perdite permanenti di valore.

Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide comprendono le consistenze di cassa ed i saldi attivi dei conti correnti bancari alla data di chiusura dell'esercizio. Il dettaglio con le rispettive variazioni è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Depositi bancari e postali	1.477	1.561	(84)
Denaro e valori in cassa	5	24	(19)
Disponibilità liquide	1.482	1.585	(103)

Ratei e risconti

Non sono stati rilevati ratei attivi. L'intero ammontare è pertanto costituito da soli risconti attivi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Risconti su assicurazioni	23	31	(8)
Risconti attivi su fidejussioni	30	52	(22)
Risconti su spese anticipate per prodotti di prossimo lancio	52	80	(28)
Risconti su contratti di <i>leasing</i>	533	4	529
Risconti attivi su contratti	19	25	(6)
Risconti attivi su spese per allestimenti fieristici	54	57	(3)
Altri risconti attivi	5	27	(22)
Totale ratei e risconti attivi	716	276	440

La principale variazione è riferibile all'iscrizione del risconto sui canoni anticipati iniziali dei contratti di locazione finanziaria stipulati in corso di esercizio e relativi al magazzino di Trezzano sul Naviglio e ad attrezzature di *office automation*.

Passività

Patrimonio netto

Di seguito si riporta dettaglio della movimentazione del Patrimonio Netto:

<i>Migliaia di Euro</i>	Capitale Sociale	Riserva Legale	Riserva Sovrapprezzo Azioni	Riserva azioni proprie	Utile (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) dell'esercizio	Totale Patrimonio Netto
1 luglio 2003	5.160	258	36.183	0	(16.151)	848	26.298
Destinazione del risultato d'esercizio							
- altre destinazioni					848	(848)	0
Altre variazioni							
- aumento di capitale	228		1.602				1.830
- costituzione riserva azioni proprie			(97)	97			0
Risultato dell'esercizio 2004						(7.442)	(7.442)
30 giugno 2004	5.388	258	37.688	97	(15.303)	(7.442)	20.686
Destinazione del risultato d'esercizio							
- altre destinazioni					(7.442)	7.442	0
Altre variazioni							
- aumento di capitale	256		1.914				2.170
- costituzione riserva azioni proprie			(171)	171			0
Risultato dell'esercizio 2005						3.719	3.719
30 giugno 2005	5.644	258	39.431	268	(22.745)	3.719	26.575

L'origine delle voci del Patrimonio Netto e la loro possibilità di utilizzo è dettagliata nella tabella seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>				<i>Utilizzazione dei tre es. precedenti</i>	
				<i>per copertura perdite</i>	<i>per altre ragioni</i>
<i>Tipologia</i>	<i>Importo</i>	<i>Possibilità di Utilizzo</i>	<i>Quota disponibile</i>		
Capitale Sociale	5.644	-	-		
<i>Riserve di capitale</i>					
Riserva Sovrapprezzo Azioni	39.431	A,B	39.431		268
<i>Riserve di Utili</i>					
Riserva Legale	258	B	-		
Riserva azioni proprie	268	-	-		
Utile (perdite) portate a nuovo	(22.745)	-	-		
Totale Disponibile			39.431		
Quota non distribuibile (1)			(39.431)		
Residua quota distribuibile			0		

(1) La riserva sovrapprezzo azioni non è distribuibile per effetto del disposto dell'art. 2431 CC in quanto la riserva legale non è nei limiti del disposto dell'art. 2430 CC

Legenda

A = per aumento di capitale

B = per copertura perdite

C = per distribuzione ai soci

Il capitale sociale al 30 giugno 2005 pari ad Euro 5.644.335,2 interamente sottoscritto e versato è rappresentato da numero 14.110.838 azioni del valore nominale di Euro 0,4 ciascuna.

L'incremento del capitale sociale e delle riserva sovrapprezzo azioni per un controvalore totale di 2.170 migliaia di Euro è dovuto alla conversione di 2.170 obbligazioni residue del prestito obbligazionario convertibile esercitata dalla Société Générale, in nuove 640.692 azioni ordinarie Digital Bros, avvenuta a fine esercizio.

Il dettaglio delle conversioni effettuate dagli obbligazionisti è il seguente:

Data	Azioni emesse	Capitale Sociale	Ris. Sovr. Azioni	Totale
23 marzo 2005	254.777	101.911	698.089	800.000
30 giugno 2005	385.915	154.366	1.215.634	1.370.000
Totale	640.692	256.277	1.913.723	2.170.000

Per effetto degli incrementi di cui sopra avvenuti durante l'esercizio le movimentazioni sono state le seguenti:

Importi in Euro	Numero Azioni	Valore nominale	Capitale sociale
30 giugno 2004	13.470.146	0,4	5.388.058
Sottoscrizioni	640.692	0,4	256.277
30 giugno 2005	14.110.838	0,4	5.644.335

Nel corso dell'esercizio sono state acquistate n. 388.121 azioni ordinarie Digital Bros S.p.A. e ne sono state vendute n. 353.050. A fine esercizio le azioni detenute sono pari a 67.373 per un controvalore di 268.300,68 Euro, con un valore medio di 3,98 Euro per azione. Il corrispondente valore nominale è pari a 26.929,20 Euro. La riserva azioni proprie è stata costituita attraverso l'utilizzo della riserva sovrapprezzo azioni.

Fondi per rischi ed oneri

Il dettaglio dei fondi per rischi ed oneri al 30 giugno 2005 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fondo svalutazione partecipazioni	790	2.180	(1.390)
Fondo rischi su crediti finanziari	3.069	3.069	0
Fondo rischi su strumenti derivati	1.440	900	540
Fondo indennità suppletiva clientela agenti	71	49	22
Totale fondi per rischi ed oneri	5.370	6.198	(828)

Il fondo svalutazione partecipazioni è stato apposto allo scopo di allineare il valore delle

partecipazioni delle controllate Game Network on line S.r.l. e Game Service S.r.l. per la parte corrispondente alle perdite conseguite dalle partecipate nel corrente esercizio.

I fondi per rischi ed oneri sono costituiti per 3.069 migliaia di Euro dal fondo rischi ed oneri su crediti finanziari iscritti per tenere in considerazione potenziali perdite sui crediti verso società controllate e non consolidate (Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd., entrambe in liquidazione volontaria). La recuperabilità di questi crediti finanziari è legata alla possibilità delle controllate di poter incassare somme alla chiusura di contenziosi attivi che hanno instaurato. L'iscrizione del fondo a rettifica dei crediti è stata effettuata per tenere in considerazione elementi nuovi emersi nell'esercizio: per una causa la significativa riduzione dell'ammontare recuperabile per effetto di una potenziale transazione; per un secondo contenzioso la probabile fondatezza di alcune obiezioni mosse dalla controparte al mancato pagamento delle somme dovute alle controllate e per la terza il preventivo delle spese legali da sostenere per recuperare il credito è di gran lunga superiore alle aspettative e tale da poter rendere antieconomica la prosecuzione del contenzioso.

Il fondo rischi su strumenti derivati pari a 1.440 migliaia di Euro, riguarda un'operazione di copertura del tasso di cambio Dollaro/Euro. Le potenziali perdite derivano dal contratto derivato di acquisto di dollari statunitensi a termine per 8 milioni di dollari sottoscritto dalla società nel corso del mese di aprile 2003 e inizialmente rivolto a coprire il gruppo dalle rimesse che si sarebbero dovute versare allo sviluppatore americano Artifact Entertainment per il contratto di licenza per lo sfruttamento del gioco online "Horizons: Empire of Istaria". Il successo del gioco al di sotto delle aspettative del management ha comportato il fatto che la totalità dell'ammontare totale del contratto derivato non fosse più considerabile come strumento di copertura "*Hedging*" e pertanto la potenziale perdita è stata riflessa in conto economico. Nel rispetto dei principi di corretta amministrazione, per mitigare l'effetto finanziario della perdita sull'operazione, ma nel contempo determinare la perdita massima sullo strumento, è stato rinegoziato il contratto derivato di cui sopra con un Interest Rate Swap per un valore nozionale di 20 milioni di Euro. Tale strumento permette di versare trimestralmente uno *spread* sull'Euribor 3 mesi pari al 2% sino ad un limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% per i prossimi 5 anni, al di sopra del limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% lo *spread* inizia a diminuire sino a diventare zero al raggiungimento di un Euribor 3 mesi pari al 7%. L'utilizzo del fondo pertanto avverrà in linea con le future rimesse che si prevede dovranno essere versate.

Il dettaglio della movimentazione dei fondi rischi è di seguito riportato:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Acc.mento	Utilizzo	Altre	30 giugno 2005
Fondo svalutazione partecipazioni	2.180	790	(2.180)	0	790
Fondo rischi su crediti finanziari	3.069	0	0	0	3.069
Fondo rischi su strumenti derivati	900	700	(160)	0	1.440
Fondo indennità suppl. clientela agenti	49	7	(3)	18	71
Totale fondi per rischi ed oneri	6.198	1.497	(2.343)	18	5.370

Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato

Le variazioni del trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato sono dettagliate di seguito:

<i>Migliaia di Euro</i>	
Trattamento di fine rapporto lavoro subordinato al 30 giugno 2004	545
Utilizzo del fondo per dimissioni	(89)
Accantonamenti dell'esercizio	167
Trattamento di fine rapporto lavoro subordinato al 30 giugno 2005	623

La voce si è movimentata per effetto degli accantonamenti effettuati in conformità alla normativa vigente e degli utilizzi per avvicendamenti di personale.

Debiti

Il dettaglio dei debiti alla data di chiusura dell'esercizio è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Obbligazioni convertibili	0	2.170	(2.170)
Debiti verso banche	18.915	18.706	209
Debiti verso fornitori	3.275	5.524	(2.249)
Debiti verso altri finanziatori	0	169	(169)
Debiti verso imprese controllate	322	2.198	(1.876)
Debiti tributari	1.315	1.929	(614)
Debiti verso istituti di previdenza	223	130	93
Altri debiti	742	684	58
Totale Debiti	24.792	31.510	(6.718)

I debiti sono valutati al valore nominale e la scadenza degli stessi è così suddivisa:

<i>Migliaia di Euro</i>	Entro 12 mesi	Oltre 12 mesi	Oltre 5 anni	Totale Debiti
Debiti verso banche	17.915	1.000	0	18.915
Debiti verso fornitori	3.274	0	0	3.274
Debiti verso imprese controllate	322	0	0	322
Debiti tributari	1.315	0	0	1.315
Debiti verso istituti di previdenza	223	0	0	223
Altri debiti	743	0	0	743
Totale Debiti	23.792	1.000	0	24.792

Per quanto attiene alla ripartizione dei Debiti per paese d'origine alla data di chiusura dell'esercizio si rileva quanto segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	Italia	Europa	Resto del mondo	Totale
Obbligazioni convertibili	0	0	0	0
Debiti verso banche	18.915	0	0	18.915
Debiti verso fornitori lordi	3.567	3.106	316	6.989
- note di credito da ricevere	(626)	(3.089)	0	(3.715)
Debiti verso altri finanziatori	0	0	0	0
Debiti verso imprese controllate	322	0	0	322
Debiti tributari	1.315	0	0	1.315
Debiti verso istituti di previdenza	223	0	0	223
Altri debiti	743	0	0	743
Totale Debiti al 30 giugno 2005	24.459	17	316	24.792

I Debiti verso banche entro i 12 mesi comprendono i saldi passivi dei conti correnti bancari, i finanziamenti e le quote di mutui con scadenza inferiore ad un anno.

Nel corso dell'esercizio nel mese di giugno è stato acceso un finanziamento a medio lungo termine pari a 1.000 migliaia di Euro della durata di 5 anni.

Nel corso dell'esercizio non sono stati effettuati finanziamenti da parte dei soci e non ne risultano in essere alla data di chiusura dell'esercizio.

La voce Debiti verso fornitori comprende i debiti verso fornitori e le fatture da ricevere.

I Debiti verso le imprese controllate sono composti da debiti di natura commerciale e/o finanziaria.

I Debiti tributari comprendono i debiti per IVA, ritenute fiscali di dipendenti e lavoratori autonomi operate in qualità di sostituto d'imposta e il debito per l'IRAP per effetto delle imposte a carico del reddito dell'esercizio.

I Debiti verso istituti di previdenza ed assistenza sono tutti di durata inferiore ai dodici mesi e sono formati principalmente da debiti verso INPS per contributi e fondi di previdenza complementari.

Gli Altri debiti sono tutti di durata inferiore ai dodici mesi e sono interamente costituiti da debiti verso dipendenti per mensilità aggiuntive e ferie.

Ratei e risconti passivi

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Ratei passivi provvigioni	1.011	565	446
Ratei passivi per interessi	18	36	(18)
Altri ratei passivi	9	20	(11)
Totale ratei e risconti passivi	1.038	621	417

L'incremento nei ratei passivi per provvigioni tiene in considerazione il fatto che per una miglior rappresentazione è stato suddiviso dal rateo provvigionale l'ammontare degli acconti erogati ad agenti, classificati nella voce Crediti verso altri per un ammontare di 228 migliaia di Euro.

Non sono stati rilevati risconti passivi.

Conti d'ordine

Il dettaglio dei conti d'ordine è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Fideiussioni a Terzi	4.500	3.354	1.146
Hedging sui tassi di interesse a lungo	24.000	3.000	21.000
Derivato su valute	0	7.698	(7.698)
Beni in locazione finanziaria	2.784	97	2.687
Totale Conti d'ordine	31.284	14.149	17.135

Le Fideiussioni a terzi si incrementano di 1.146 migliaia di Euro e sono principalmente costituite da fideiussioni rilasciate a *publisher* di videogiochi per usufruire di migliori condizioni contrattuali.

La voce Hedging su tassi di interesse a lungo in migliaia di Euro è costituita da:

Contraente	Tipologia	Scadenza	Ammontare nozionale	Effetto a conto economico	Copertura
Unicredito	IRS	30/09/2010	1.000	0	SI
Intesa	IRS in Arrears	21/07/2008	3.000	3	SI
Sana Paolo IMI	(a)	(a)	20.000	(a)	NO

(a) vedi descrizione alla voce Fondo rischi

L'ammontare dei beni in locazione finanziaria è rappresentato dai canoni a scadere relativi ai contratti di locazione finanziaria in essere alla data di chiusura dell'esercizio.

CONTO ECONOMICO

Valore della produzione

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Ricavi delle vendite e delle prestazioni	92.427	83.231	9.196
Variazioni rimanenze prodotti finiti	4.354	3.075	1.279
Altri ricavi e proventi	1.157	2.392	(1.235)
Totale Valore della produzione	97.938	88.698	9.240

Costi della produzione

Le variazioni intervenute sono le seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Materie prime sussidiarie e merci	67.848	62.250	5.598
Costi per servizi	12.475	11.369	1.106
Godimento di beni di terzi	512	431	81
Salari e stipendi	2.419	2.111	308
Oneri sociali	869	747	122
Trattamento fine rapporto	168	153	15
Ammortamento Immobilizzazioni Immateriali	3.099	3.393	(294)
Ammortamento Immobilizzazioni Materiali	131	138	(7)
Svalutazioni dei crediti	74	1.010	(936)
Accantonamento per rischi	707	1.285	(578)
Oneri diversi di gestione	575	806	(231)
Totale Costi della produzione	88.877	83.693	5.184

Costi per servizi

Il dettaglio dei costi per servizi confrontato con i costi sostenuti nell'esercizio precedente è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Pubblicità, marketing , fiere e mostre	6.038	5.169	869	17%
Provvigioni ed oneri accessori	1.874	1.510	364	24%
Trasporti e noli	1.003	1.042	(39)	-4%
Sub-totale servizi legati alle vendite	8.915	7.721	1.194	15%
Licenze	486	438	48	11%
Sub-totale servizi legati agli acquisti	486	438	48	11%
Assicurazioni	213	137	76	55%
Consulenze, legali e notarili	788	749	39	5%
Postali e telefoniche	117	112	5	4%
Spese viaggi e trasferte	301	282	19	7%
Utenze varie	62	44	18	41%
Prestazioni di lavoro temporaneo	109	162	(53)	-33%
Manutenzioni	48	52	(4)	-8%
Compensi agli organi sociali	741	791	(50)	-6%
Altre spese generali ed amministrative	695	581	114	20%
Sub-totale servizi generali	3.074	2.910	164	6%
Costi legati al trasloco	0	300	(300)	-100%
Totale costi per servizi	12.475	11.369	1.106	10%

Il totale dei costi per servizi è aumentato di 1.106 migliaia di Euro, pari al 10% passando da 11.369 migliaia di Euro dell'esercizio precedente agli attuali 12.475 migliaia di Euro. Per analizzare l'andamento della voce la suddivisione per tipologie di servizi aiuta a meglio comprenderne la dinamica.

I costi relativi a pubblicità e marketing crescono in linea con l'incremento del fatturato (+13%) e sono essenzialmente costituiti da contributi alla grande distribuzione organizzata (GDO) per campagne di marketing e iniziative promozionali specifiche.

L'andamento delle provvigioni risente degli effetti della creazione nel luglio 2004 della divisione DTI che si rivolge al canale dettaglio attraverso agenti e non alla GDO che viene servita attraverso key account dipendenti della società. Pertanto pur in permanenza del medesimo valore percentuale riconosciuto agli agenti, l'incremento del peso del fatturato verso il dettaglio rispetto al totale fatturato ha comportato un incremento in valori assoluti della voce provvigioni per agenti, che si è incrementata rispetto all'anno precedente del 24%.

Il decremento della voce trasporti e noli è dovuto, in presenza di un incremento delle quantità trasportate, ad una razionalizzazione della gestione delle spedizioni a clienti.

La voce dei servizi legati agli acquisti non presenta variazioni di rilievo ed è in linea con l'andamento degli acquisti.

Il totale dei servizi generali rimane invece piuttosto stabile con un incremento contenuto in 164 migliaia di Euro pari ad un incremento percentuale del 6%.

Costi per godimento dei beni di terzi

Si incrementano di 81 migliaia di Euro passando da 431 migliaia di Euro agli attuali 512 migliaia di Euro, principalmente per effetto della stipula di alcuni rapporti di locazione finanziaria avvenuti nel corso dell'esercizio.

Costi del personale

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Differenza	%
Salari e Stipendi	2.419	2.111	308	14,6%
Oneri sociali	869	747	122	16,3%
Trattamento di fine rapporto	168	153	15	9,8%
Totale costi del personale	3.456	3.011	445	14,8%
Numero medio dipendenti	70	67	3	4,5%
Costo medio per dipendente	49	45	4	9,9%

I costi del personale si incrementano del 15% circa a causa sia dell'incremento del numero medio dei dipendenti (+4,5%) che del costo medio per dipendente (+9,9%). La crescita del costo medio annuo del personale è da ricondurre ad alcuni aumenti ad personam e all'erogazione di premi una tantum al reparto commerciale.

Accantonamenti per rischi

Si attestano a 707 migliaia di Euro per effetto:

- dell'accantonamento operato per la copertura delle perdite sullo strumento derivato in cambi per un controvalore totale di 700 migliaia di Euro. Tale accantonamento riguarda un'operazione di copertura del tasso di cambio Dollaro/Euro. Le potenziali perdite derivano dal contratto derivato di acquisto di dollari statunitensi a termine per 8 milioni di dollari sottoscritto dalla società nel corso del mese di aprile 2003 e inizialmente rivolto a coprire il gruppo dalle rimesse che si sarebbero dovute versare allo sviluppatore americano Artifact Entertainment per il contratto di licenza per lo sfruttamento del gioco online "Horizons: Empire of Istaria". Il successo del gioco al di sotto delle aspettative del management ha comportato il fatto che la totalità dell'ammontare totale del contratto derivato non fosse più considerabile come strumento di copertura "Hedging" e pertanto la potenziale perdita è stata riflessa in conto economico. Nel rispetto dei principi di corretta amministrazione, per mitigare l'effetto finanziario della perdita sull'operazione, ma nel contempo determinare la perdita massima sullo strumento, è stato rinegoziato il contratto derivato di cui sopra con un Interest Rate Swap per un valore nozionale di 20 milioni di Euro. Tale strumento permette di versare trimestralmente uno spread sull'Euribor 3 mesi pari al 2% sino ad un limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% per i prossimi 5 anni, al di sopra del limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% lo spread inizia a diminuire sino a diventare zero al raggiungimento di un Euribor 3 mesi pari al 7%. L'utilizzo del fondo pertanto avverrà in linea con le future rimesse che si prevede dovranno essere versate.
- dell'accantonamento al fondo indennità suppletiva clientela agenti per 7 migliaia di Euro.

Oneri diversi di gestione

Si decrementano di 231 migliaia di Euro pari al -29%, passando da 806 migliaia di Euro agli attuali 575 migliaia di Euro. La composizione di tale voce consiste principalmente nelle spese bancarie, nelle commissioni per la fattorizzazione dei crediti, nelle spese di vigilanza, nelle

spese per la pulizia dei locali nonché nelle spese condominiali.

Proventi e oneri finanziari

Il dettaglio dei proventi finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Interessi su titoli	121	63
Interessi attivi bancari	15	15
Totale proventi finanziari	136	78

Il dettaglio degli oneri finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Interessi passivi e spese bancarie	1.487	2.135
Interessi e spese <i>factoring</i>	337	248
Altri interessi passivi	875	162
Prestito obbligazionario convertibile	106	182
Totale oneri finanziari	2.805	2.727

Non sono stati iscritti nell'attivo dello stato patrimoniale oneri finanziari.

Utili e perdite su cambi

Di seguito si riporta il dettaglio degli utili e perdite su cambi:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Utili su cambi	91	42
Perdite su cambi	(58)	(9)
Totale utili e perdite su cambi	33	33

Non sono stati verificati effetti significativi delle variazioni dei cambi valutari successivamente alla data di chiusura dell'esercizio, tali da avere impatti economico patrimoniali.

Rettifiche di valore di attività finanziarie

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004
Svalutazioni di partecipazioni	794	9.244
Svalutazioni di immobilizzazioni finanziarie	0	3.069
Totale rettifiche di val. di attività finanziarie	794	12.313

La svalutazione delle partecipazioni riflette le perdite realizzate dalle controllate e recepite dalla società per mantenere allineato il patrimonio netto della controllante con il patrimonio netto consolidato.

Proventi e oneri straordinari

I proventi straordinari sono di seguito dettagliati:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Insussistenza di debiti	36	46	10
Altre sopravvenienze attive	16	0	(16)
Maggior accantonamento di costi	0	5	5
Totale proventi straordinari	52	51	(1)

La voce insussistenza di debiti è generata da transazioni stipulate con fornitori.

Il dettaglio degli oneri straordinari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Rettifica dei ricavi di esercizi precedenti	1.031	247	(784)
Insussistenza di crediti	482	209	(273)
Totale oneri straordinari	1.513	456	(1.057)

Le rettifiche dei ricavi di esercizi precedenti fanno riferimento a resi di merce non stabiliti contrattualmente e non prevedibili nella loro manifestazione e nel loro ammontare, che la società si è trovata nelle condizioni di dover accettare per continuare a mantenere rapporti commerciali con clienti di primaria importanza.

Imposte sul reddito d'esercizio correnti, differite ed anticipate

Le componenti della voce Imposte sul reddito correnti, differite ed anticipate si dettagliano come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2005
IRAP di periodo	600
IRES di periodo	1.476
Imposte anticipate	(1.624)
Totale	452

ALTRE INFORMAZIONI

Beni in leasing finanziario

Ottemperando a quanto richiesto dalla normativa civilistica di seguito si riportano gli effetti che si sarebbero prodotti sul patrimonio netto e sul conto economico qualora le operazioni di leasing fossero state rilevate con il metodo finanziario rispetto al criterio patrimoniale adottato.

	<i>Migliaia di Euro</i>
Attività	
Beni in leasing finanziario alla fine dell'esercizio precedente	0
Beni acquisiti in leasing finanziario nel corso dell'esercizio	2.982
Quote di ammortamento dell'esercizio	(55)
Beni in leasing finanziario alla fine dell'esercizio	2.927
Altri impatti - minori risconti attivi	(531)
Altri impatti - minori immobilizzazioni immateriali	(101)
Altri impatti su immobilizzi	4
Totale attività	2.299
Passività	
Debiti impliciti alla fine dell'esercizio precedente	0
Debiti impliciti sorti nell'esercizio	2.881
Riduzione per rimborsi di capitale	(665)
Debiti impliciti alla fine dell'esercizio di cui:	2.216
scadente alla fine dell'esercizio successivo	151
scadente da 1 e 5 anni	2.069
scadente oltre 5 anni	
Totale passività	2.216
Effetto complessivo lordo alla fine dell'esercizio	83
Effetto netto di conto economico	50
Effetto sul patrimonio netto di fine esercizio	133
	<i>Migliaia di Euro</i>
Effetti di conto economico	
Storno di canoni leasing finanziario	178
Rilevazione di oneri finanziari relativi al leasing finanziario	(48)
Rilevazione di ammortamenti relativi al leasing finanziario	(55)
Effetto sul risultato	75
Effetto fiscale	(25)
Effetto netto di conto economico	50

Dipendenti

Il numero medio di dipendenti per l'esercizio 2005, calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese, ed il numero di dipendenti al 30 giugno 2004 è stato:

Tipologia	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Dirigenti	5	3	2
Impiegati	58	59	(1)
Operai e Apprendisti	8	8	0
Totale	71	70	1

Le variazioni nel numero medio dei dipendenti sono state:

Tipologia	Numero medio 2005	Numero medio 2004	Variazione
Dirigenti	4	3	1
Impiegati	58	60	(2)
Operai e Apprendisti	8	4	4
Totale dipendenti	70	67	3

Compensi spettanti ad Amministratori e Sindaci

Ai sensi del Regolamento CONSOB n. 11971/99 e successive modificazioni in attuazione del decreto legislativo n. 58, del 24 febbraio 1998, viene di seguito riportato il dettaglio dei compensi corrisposti o da corrispondere ai membri del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale. Alla data di bilancio non vi sono Direttori Generali ex art.2396 C.C..

Nome e Cognome	Carica Ricoperta	Periodo per cui è stata ricoperta la carica	Scadenza della carica	Emolumenti per la carica	Bonus e altri incentivi	Benefici non monetari	Altri compensi
Consiglio di Amministrazione							
Sig. Abramo Galante	Presidente e AD	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	270.000	50.000	4.817	* 29.084
Sig. Raffaele Galante	Amm. Delegato	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	270.000	50.000	2.249	* 29.084
Sig. Davide Galante	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Sig. Sem Bruno Moioli	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	2.249	* 151.056
Dott. Bruno Soresina	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Avv. Dario Treves	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	6.000	0	0	0
Sig. Martial Chaillet	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Ing. Sergio Treves	Consigliere	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	15.000	0	0	0
Collegio Sindacale							
Dott. Franco Gaslini	Presidente	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	20.375	0	0	0
Dott. Paolo Villa	Sindaco Effettivo	01/07/03 al 30/06/05	30/06/2005	17.015	0	0	0
Dott. Giovanni Giovannini	Sindaco Effettivo	23/10/03 al 30/06/05	30/06/2005	13.066	0	0	0
Dott. Marcello Priori	Sindaco Supplente	04/03/04 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	0	0
Dott. Giovanni Giovannini	Sindaco Supplente	04/03/04 al 30/06/05	30/06/2005	0	0	0	0

* compensi derivanti dal rapporto di impiego come dirigente

Non sono stati corrisposti compensi a membri del Consiglio d'amministrazione e del Collegio Sindacale da altre società del gruppo.

Stock Option

Il piano di *Stock option* approvato dall'Assemblea straordinaria del 19 aprile 2000 di durata quadriennale è scaduto senza che siano state effettuate richieste di esercizio. Pertanto non esistono beneficiari di opzioni sull'emissione di azioni ordinarie Digital Bros.

Si dichiara che la presente situazione di chiusura d'esercizio, costituita da Stato Patrimoniale, Conto Economico, Nota Integrativa nonché Relazione sulla gestione è conforme alle scritture contabili tenute ai sensi di legge e rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria ed il risultato economico dell'esercizio.

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

Il Presidente

f.to

(Abramo Galante)

Digital Bros S.p.A.

BILANCIO D'ESERCIZIO AL 30 GIUGNO 2005

RELAZIONE DELLA SOCIETÀ DI REVISIONE
ai sensi dell'art. 156 del D.Lgs. 24.2.1998, n. 58

RELAZIONE DELLA SOCIETÀ DI REVISIONE
ai sensi dell'art. 156 del D.Lgs. 24.2.1998, n. 58

Agli azionisti
della Digital Bros S.p.A.

1. Abbiamo svolto la revisione contabile del bilancio d'esercizio della Digital Bros S.p.A. chiuso al 30 giugno 2005. La responsabilità della redazione del bilancio compete agli amministratori della Digital Bros S.p.A.. È nostra la responsabilità del giudizio professionale espresso sul bilancio e basato sulla revisione contabile.
2. Il nostro esame è stato condotto secondo i principi e i criteri per la revisione contabile raccomandati dalla CONSOB. In conformità ai predetti principi e criteri, la revisione è stata pianificata e svolta al fine di acquisire ogni elemento necessario per accertare se il bilancio d'esercizio sia viziato da errori significativi e se risulti, nel suo complesso, attendibile. Il procedimento di revisione comprende l'esame, sulla base di verifiche a campione, degli elementi probativi a supporto dei saldi e delle informazioni contenuti nel bilancio, nonché la valutazione dell'adeguatezza e della correttezza dei criteri contabili utilizzati e della ragionevolezza delle stime effettuate dagli amministratori. Riteniamo che il lavoro svolto fornisca una ragionevole base per l'espressione del nostro giudizio professionale.

Per il giudizio relativo al bilancio dell'esercizio precedente, i cui dati sono presentati ai fini comparativi secondo quanto richiesto dalla legge, si fa riferimento alla relazione da noi emessa in data 7 ottobre 2004.
3. A nostro giudizio, il bilancio d'esercizio della Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005 è conforme alle norme che ne disciplinano i criteri di redazione; esso pertanto è redatto con chiarezza e rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria e il risultato economico della società.

Milano, 12 ottobre 2005

Reconta Ernst & Young S.p.A.


Alberto Coglia
(Socio)