



Digital Bros S.p.A.

Relazione Trimestrale al 30 giugno 2005

INDICE

Organi sociali	3
Note di commento ai risultati trimestrali	4
<i> Criteri applicati nella redazione della situazione trimestrale consolidata</i>	4
<i> Criteri di stima adottati</i>	5
<i> Suddivisione delle attività del gruppo</i>	6
<i> Analisi dell'andamento del mercato e principali eventi del trimestre</i>	10
<i> Analisi dell'andamento dei ricavi delle vendite e delle prestazioni</i>	12
<i> Andamento dei margini reddituali</i>	18
<i> Investimenti effettuati nel periodo</i>	22
<i> Posizione finanziaria netta</i>	23
Stato patrimoniale consolidato	25
Conto economico consolidato (12 mesi)	26
Conto economico consolidato (3 mesi)	27
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A.	28
Conto economico Digital Bros S.p.A. (12 mesi)	29
Conto economico Digital Bros S.p.A. (3 mesi)	30

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 (**)

(*) Consiglieri 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



Note di commento relative ai dati trimestrali consolidati della Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2005

Criteri applicati nella redazione della situazione trimestrale consolidata

I criteri utilizzati nella redazione della situazione trimestrale consolidata al 30 giugno 2005 sono omogenei a quelli utilizzati dalla società per la redazione del bilancio d'esercizio consolidato al 30 giugno 2004.

Le società controllate incluse nell'area di consolidamento al 30 giugno 2005 sono le medesime incluse al 30 giugno 2004, in dettaglio:

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 ultimo scorso 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 Euro a 5.644.335,8 per la conversione di n. 2.170 obbligazioni della Société Générale in nuove 640.692 azioni ordinarie Digital Bros S.p.A.

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.

La neo costituita joint venture D3DB S.r.l. non è stata consolidata e non verrà consolidata nel futuro in quanto il Gruppo detiene il 50% delle quote e dei diritti di voto in assemblea, nonché in Consiglio di Amministrazione. Le quote ed i diritti di voto residui sono detenuti dalla società giapponese D3 Publishing.

I dati patrimoniali e finanziari riportati nei prospetti contabili allegati sono confrontati con i rispettivi valori risultanti dal bilancio al 30 giugno 2004. I dati economici al 30 giugno 2005 sono stati confrontati con i relativi valori alla stessa data dell'esercizio precedente sia a livello consolidato che a livello della capogruppo Digital Bros S.p.A. I raffronti riportati nelle note di commento e relativamente alle voci di conto economico sono relativi all'esercizio ed analizzati esclusivamente a livello consolidato.

In calce alle note di commento sono state preparate le situazioni economiche consolidate e della capogruppo Digital Bros S.p.A. sia dell'esercizio che del solo quarto trimestre dell'esercizio, ovvero il periodo aprile-giugno. Le situazioni economiche sono raffrontate con i dati relativi al corrispondente periodo dell'esercizio scorso.

I dati economici sono stati determinati al lordo dei relativi effetti fiscali.

Criteri di stima adottati

Non è stato necessario ricorrere a criteri di stima dei dati economico patrimoniali differenti dai criteri di stima normalmente utilizzati nella preparazione del bilancio d'esercizio.

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, alla 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 organizzazioni 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 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, 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 publishing che permetterà al gruppo di distribuire in esclusiva sul territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa), i prodotti editi dalla D3 publishing, 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. gestisce il canale satellitare denominato Game Network che trasmette 24 ore su 24 programmi dedicati al mondo dei videogame.

La trasmissione avviene in Europa continentale attraverso il satellite Eutelsat e nel Regno Unito attraverso il Satellite Astra. I programmi sono visibili in chiaro per tutti i possessori di un sistema di ricezione che siano dotati 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 permette allo spettatore di interagire con gli altri spettatori attraverso l'invio di messaggi cosiddetti "SMS", a pagamento o premium, che vengono riprodotti in diretta sul video. A seguito di ciò sono stati introdotti nuovi programmi che permettono, ad esempio, di partecipare alla votazione per eleggere i migliori giochi e/o poter dialogare con una persona presente sul video in diretta.

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. svolge attività di concessionaria pubblicitaria per conto di Game Network S.r.l. e Game Network On Line S.r.l. e non è stata operativa nel corso dell'esercizio.

On-line Gaming

L'attività consiste nel permettere ai giocatori dotati di un Personal Computer, di potersi connettere ad uno o più server di proprietà del gruppo 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" e "Myth of Soma" "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 carattere, che viene 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.

Il servizio è a pagamento attraverso svariate forme quali: carte prepagate, carte di credito e l’acquisto del videogioco nei negozi. Il sistema di gestione di questo numero elevato di pagamenti di importo modesto è stato sviluppato internamente e permette di gestire altresì l’e-commerce del gruppo nonché le televendite svolte sul canale televisivo Game Network.

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. potrà quindi fornire alla catena aderente 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, insieme all’hardware denominato “commessa virtuale”. La “commessa virtuale” consiste in un totem dotato di schermo posizionato sul punto vendita il quale consente al cliente di verificare prima dell’acquisto: le caratteristiche qualitative del videogioco, la corrispondenza del videogioco alla fascia di età per la quale è destinato, il prezzo del videogioco, la disponibilità sul punto vendita nonché, ma non meno importante, vedere le fasi del gioco direttamente sul video attraverso le clip realizzate da Game Network.

L’attività viene svolta unicamente sul territorio italiano.

Analisi dell'andamento del mercato e principali eventi del trimestre

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 preferiscano 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.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha eseguito il passaggio dal sistema contabile basato su AS 400 ad un nuovo sistema gestionale basato su Microsoft Navision; insieme a questo nel corso del mese di luglio 2004 si sono completate le operazioni di trasferimento degli uffici commerciali ed amministrativi nonché delle attività logistiche. I positivi risultati raggiunti nel corso del periodo sono ancora più soddisfacenti

alla luce delle importanti migliorie gestionali ottenute, ma che comunque nella fase iniziale hanno comportato ritardi ed interruzioni, delle attività aziendali peraltro di modesta entità.

I principali eventi avvenuti nel trimestre sono:

- Giugno 2005: Société Générale in data 30 giugno 2005 ha esercitato la totale conversione del prestito obbligazionario convertibile residuo emesso in data 31 agosto 2002. Société Générale ha convertito 1.370 obbligazioni per un controvalore di 1.370.000 Euro in numero 385.915 di azioni pari al 2,73% del capitale sociale post conversione. Per effetto di tale conversione, il prestito obbligazionario, originariamente pari a 4 milioni di Euro, è stato completamente convertito ed il numero di azioni ordinarie Digital Bros in circolazione si eleva così a 14.110.837 unità.
- Giugno 2005: Laurent Malek, ex Managing Director di Walt Disney Television Italia (dal 2000), che gestisce i canali Disney Channel, Disney Channel+1, Toon and Playhouse Disney e le produzioni a marchio Disney sulle Free Tv, diventa Amministratore Delegato di Game Network S.r.l.

Analisi dell'andamento dei ricavi delle vendite e delle prestazioni

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	Variazione	
Distribuzione e localizzazione Italia	90.564	83.227	7.337	9%
On-line Gaming	695	867	(172)	-20%
TV Digitale	686	710	(24)	-3%
Publishing Internazionale	3.594	0	3.594	n.s
Sub-Totale Ricavi Consolidati	95.539	84.804	10.735	13%
Rettifiche Ricavi	(1.500)	0	(1.500)	n.s
Totale Ricavi Consolidati	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.

A differenza di quanto effettuato al 30 giugno 2004, nel corso dell'ultimo trimestre dell'attuale esercizio, è stata effettuata una rettifica dei ricavi a fronte di potenziali resi da clienti per 1,5 milioni di Euro. Sebbene la società non utilizzi politiche commerciali che permettano ai clienti la restituzione delle merci invendute, salvo rare eccezioni in particolar modo quando esiste un accordo in tal senso con il publisher di videogiochi, è stato ritenuto opportuno iscrivere una riserva. Tale riserva riflette il rischio che, per effetto di negoziazioni commerciali, i clienti richiedano il reso delle merci invendute. L'ammontare della riserva è stato determinato tenendo in considerazione i dati storici.

La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività nel quarto trimestre dell'esercizio è stata la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	
Distribuzione e localizzazione Italia	14.612	15.120	(508)	-3%
On-line Gaming	132	265	(133)	-50%
TV Digitale	206	308	(102)	-33%
Publishing Internazionale	889	-	889	n.s
Sub-Totale Ricavi Consolidati	15.839	15.693	146	1%
Rettifiche Ricavi Consolidati	(1.500)	-	(1.500)	n.s
Totale Ricavi Consolidati	14.339	15.693	(1.354)	-9%

La diminuzione dei ricavi della distribuzione italiana nel quarto trimestre dell'esercizio era stata prevista dal management in fase di preparazione dei piani previsionali dell'esercizio e ribadita nei dati previsionali a seguito dell'operazione dei dati del terzo trimestre ed è frutto di una combinazione di fattori:

- un rallentamento delle vendite di prodotti usciti nel corso del periodo natalizio, che nel passato esercizio avevano rappresentato una quota rilevante del fatturato generato. Tale dato è da leggere nel contesto anche delle ottime performance realizzate in particolare da Pro Evolution Soccer 4 e WWE: Smackdown vs. Raw prima del 31 dicembre;
- la riduzione dei prezzi medi di vendita tipica della fase terminale del ciclo di vita di una console, infatti la SonyPlaystation 2 e Microsoft Xbox sono arrivate al loro quinto anno di vita e sono destinate ad una sostituzione nel corso del prossimo esercizio;
- all'attesa per l'uscita delle nuove console attese a Settembre, la console portatile Sony PSP, e a Novembre, la nuova Microsoft Xbox 360.

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)	
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

Per meglio analizzare l'andamento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console si riportano di seguito il dettaglio delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi 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 Distribuzione Console	2.396.170	80.419	2.064.132	72.560	16,1%	10,8%

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 Nintendo Gameboy Advance, +9,9%, e Sony Playstation 2, +27,2%;
- 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 nei dodici mesi dell'esercizio 2004/2005 sono state oltre due milioni (2.396.170 in particolare) in significativa crescita rispetto alle 2.064.132 dello stesso periodo dell'anno precedente, +16,1%.

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:

Pro Evolution 4 dalle 200.000 vendute nell’esercizio precedente ha, quest’anno, sfondato le 500.000 copie rilevandosi 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 dall’attività 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 della videogioco dell’anno precedente (WWE Smackdown: Here comes the pain) contro le 30.000 copie totali vendute l’anno passato.

Confermando il successo di videogiochi legati ai grandi successi Disney nelle sale cinematografiche a Natale, nel corso del 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).

Andamento 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%
Totale Ricavi Distribuzione Console	33,6	35,2	-5%

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 peso percentuale del fatturato generato 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%	0,8%	-56%
Totale Ricavi Distribuzione Console	100%	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 21,4% per effetto di un aumento delle quantità vendute, +27,2 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 della nuova Console Nintendo Gameboy Ds, le cui vendite lanciate 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.

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 del mercato di riferimento che, a differenza del mercato dei videogiochi per console, presenta margini di crescita leggermente negativi e occorre aggiungere che si registra dopo la forte crescita del comparto realizzata dal gruppo nello scorso esercizio, più 103% rispetto all'esercizio 2002/2003.

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.

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 nuovo gioco on line "Horizon Empire of Istaria" lanciato a Gennaio 2004, e passano dagli 867 migliaia di Euro realizzati nei dodici dell'esercizio 2003/2004 agli attuali 695 migliaia di Euro con un decremento del 20%.

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

Ricavi esteri

I ricavi realizzati dal gruppo suddivisi per area geografica 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 (pari al 5,2% del fatturato).

Migliaia di Euro	30 Giugno 2005	30 Giugno 2004	Variazioni
Italia	89.106	83.315	5.791
Estero	4.933	1.489	3.444
Totale Ricavi Consolidati	94.039	84.804	9.235

In particolare l'incremento è da ascrivere principalmente al rilancio delle attività di publishing internazionale non svolte nel corso del passato esercizio (incremento di 3.594 migliaia di Euro):

Migliaia di Euro	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 Extra Italia	4.933	1.489	3.444	231%

Andamento dei margini reddituali

Il positivo andamento dei ricavi è altresì riflesso dall'andamento dei margini reddituali sia a livello consolidato che a livello della sola capogruppo per l'esercizio 2004/2005.

Consolidato 12 mesi				
Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Ricavi delle Vendite	94.039	84.804	9.235	11%
Margine operativo lordo (EBITDA)	12.326	8.908	3.418	38%
Risultato operativo (EBIT)	7.922	4.225	3.697	88%
Utile prima delle imposte (EBT)	4.155	(2.422)	6.577	n.s.

Consolidato 3 mesi				
Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Ricavi delle Vendite	14.339	15.693	(1.354)	-9%
Margine operativo lordo (EBITDA)	1.619	2.986	(1.367)	-46%
Risultato operativo (EBIT)	541	1.131	(590)	-52%
Utile prima delle imposte (EBT)	(131)	483	(614)	n.s.

Per meglio spiegare l'andamento degli ultimi tre mesi dell'esercizio occorre considerare che:

- l'iscrizione della riserva per potenziali resi ha comportato ricavi inferiori per 1,5 milioni di Euro ed un effetto sull'EBITDA e sull'EBIT di 371 migliaia di Euro.
- nel corso del quarto trimestre dell'esercizio 2003/2004 erano stati registrati costi e ricavi relativi al trasferimento della sede sociale il cui effetto sull'EBITDA e EBIT era pari a 1.260 migliaia di Euro.
- nel corso del quarto trimestre dello scorso esercizio era stato accantonato un fondo rischi per 900 migliaia di Euro per recepire perdite a fronte di un derivato in cambi, che deprimeva l'EBIT di periodo per tale importo.

Consolidato Rettificato 3 mesi				
Migliaia di Euro	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Ricavi delle Vendite	15.839	15.693	146	1%
Margine operativo lordo rettificato (EBITDA)	1.991	1.726	265	15%
Risultato operativo rettificato (EBIT)	913	771	142	18%
Iscrizione del fondo resi su vendite	(372)	0	(372)	
Componenti non ricorrenti	0	360	(360)	
Risultato operativo (EBIT)	541	1.131	(590)	-52%

Pertanto come si desume dall'analisi sopra i margini reddituali negli ultimi tre mesi dell'esercizio comparati con i dati rettificati dello scorso esercizio sono in lieve miglioramento: l'EBITDA per 265 migliaia di Euro mentre l'EBIT per 142 migliaia di Euro a dispetto del temporaneo rallentamento della domanda in attesa del lancio delle nuove console (Sony PSP a Settembre 2005 e Microsoft Xbox 360 a Novembre 2005).

Indici reddituali della capogruppo:

Digital Bros S.p.A. 12 mesi				
<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Ricavi delle Vendite	92.427	83.231	9.196	11%
Margine operativo lordo (EBITDA)	12.600	9.855	2.745	28%
Risultato operativo (EBIT)	8.477	5.039	3.438	68%
Utile prima delle imposte (EBT)	3.960	(10.329)	14.289	n.s.

I fattori non ricorrenti descritti citati a livello consolidato influenzano anche l'andamento dei margini reddituali della capogruppo nell'ultimo trimestre dell'esercizio:

Digital Bros S.p.A. 3 mesi				
<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni	Variazioni %
Ricavi delle Vendite	13.889	15.310	(1.421)	-9%
Margine operativo lordo (EBITDA)	1.304	3.308	(2.004)	-61%
Risultato operativo (EBIT)	264	1.565	(1.301)	-83%
Utile prima delle imposte (EBT)	(291)	600	(891)	n.s.

Il miglioramento dei tre principali indicatori reddituali EBITDA (Utile prima degli ammortamenti, oneri finanziari e straordinari e tasse), EBIT (Utile prima degli oneri finanziari e straordinari e tasse) ed EBT è stato superiore rispettivamente per i primi due di oltre 3 milioni di Euro e per l'ultimo di 6,5 milioni di Euro rispetto a quanto realizzato nel passato esercizio. La crescita dei margini è frutto di una migliore struttura dei costi di produzione. Il valore aggiunto rimane invariato al 29% (vedi tabella *infra*) del totale dei ricavi consolidati, ma aumenta in valore assoluto di oltre 1 milione di Euro.

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

La suddivisione dei margini reddituali per tipologia di attività sono i seguenti:

Utile prima delle imposte, degli interessi e degli ammortamenti (EBITDA)

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	Fatturato	EBITDA %
EBITDA distribuzione	10.375	8.900	1.472	89.064	11,6%
EBITDA publishing	1.754	0	1.754	3.594	48,8%
EBITDA TV Digitale	186	(364)	550	686	27,1%
EBITDA Online Gaming	11	(564)	575	695	1,6%
EBITDA Consolidato	12.326	7.972	4.354	94.039	13,1%
Poste non ricorrenti	0	936	(936)		
EBITDA Consolidato	12.326	8.908	3.418	94.039	13,1%

La percentuale di EBITDA del segmento distribuzione si attesta al 11,6% dei ricavi in crescita del 16,5% rispetto a quello realizzato nel corso dello scorso esercizio.

La percentuale di EBITDA del segmento del publishing internazionale di videogiochi è particolarmente elevata rispetto al fatturato 48,8% in quanto una significativa parte dei costi è relativa agli ammortamenti dei costi di licenze. L'EBITDA realizzato dal segmento pesa per l'14,2% 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 1,6%.

Utile prima delle imposte, degli interessi (EBIT)

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione	Fatturato	EBIT %
EBIT distribuzione	7.376	5.998	1.378	89.064	8,3%
EBIT publishing	579	0	579	3.594	16,1%
EBIT TV Digitale	131	(426)	557	686	19,1%
EBIT Online Gaming	(164)	(1.017)	853	695	-23,6%
EBIT Consolidato	7.922	4.555	3.367	94.039	8,4%
Poste non ricorrenti	0	(330)	330		
EBIT Consolidato	7.922	4.225	3.697	94.039	8,4%

L'incremento significativo dell'EBIT di gruppo pari a 3.697 migliaia di Euro, che passa da un EBIT di 4.225 migliaia di Euro dello scorso esercizio agli attuali 7.922 migliaia di Euro dovuto al miglioramento registrato nei segmenti della distribuzione e dell'online gaming per rispettivamente 1.378 migliaia di Euro e 853 migliaia di Euro. Nonostante l'effetto degli ammortamenti faccia scendere la percentuale dell'EBIT

sul fatturato relativo al segmento publishing dal 48,80% (percentuale dell'EBITDA sul fatturato) al 16,11%, 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 164 migliaia di Euro, un buon miglioramento pari a 853 migliaia di Euro.

Investimenti effettuati nel periodo

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 mq. 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 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 il primo 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 5.898 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	2.710	1.241
Acquisto del magazzino sito in Trezzano	2.777	-
Altri investimenti	411	72
Totale Investimenti	5.898	1.313

Posizione finanziaria netta

I positivi risultati reddituali insieme alla totale conversione del prestito obbligazionario nel periodo hanno permesso, pur nell'ambito dell'intensificazione della politica degli investimenti, di contenere l'incremento dell'indebitamento finanziario netto rispetto a quello registrato al 30 giugno dello scorso anno in 0,7 milioni di Euro. L'indebitamento finanziario netto si attesta infatti a 16.671 migliaia di Euro in aumento di 727 migliaia di Euro rispetto ai 15.944 migliaia di Euro registrati alla fine dello scorso 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	4.378	3.390	988
Disponibilità liquide	137	1.715	(1.578)
Debiti verso banche a breve	(17.921)	(18.711)	790
Obbligazioni convertibili a breve	-	-	0
Debiti verso altri finanziatori a breve	(154)	(168)	14
Posizione finanziaria netta a breve	(13.560)	(13.774)	214
Debiti verso altri finanziatori a medio	(2.111)	-	(2.111)
Obbligazioni convertibili	-	(2.170)	2.170
Debiti verso banche a lungo	(1.000)	-	(1.000)
Posizione finanziaria netta a medio/lungo	(3.111)	(2.170)	(941)
Posizione finanziaria netta finale	(16.671)	(15.944)	(727)

L'indebitamento finanziario netto a breve si decrementa di 214 migliaia di Euro, mentre l'incremento dell'indebitamento finanziario a lungo termine è pari a 941 migliaia di Euro frutto della totale conversione del prestito obbligazionario convertibile più che compensato dall'incremento del debito finanziario per l'acquisto della nuova sede logistica del gruppo.

Capitale Circolante Netto

Di seguito si riportano il dettaglio delle principali voci del capitale circolante netto:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazioni
Rimanenze	23.085	18.672	4.413
Crediti verso Clienti	17.798	18.545	(747)
Altri crediti a breve	2.495	2.401	94
Ratei e risconti attivi	467	402	65
Debiti verso fornitori	(5.205)	(7.495)	2.290
Altri debiti a breve	(1.826)	(2.907)	1.081
Ratei e risconti passivi	(1.054)	(754)	(300)
Capitale Circolante Netto	35.760	28.864	6.896

La variazione più significativa nelle componenti del capitale circolante netto è la variazione intervenuta nelle rimanenze di prodotti finiti, pari a 4.413 migliaia di Euro, ed è spiegata principalmente dall'incremento delle rimanenze della divisione DTI per effetto dell'acquisizione di due nuovi editori nel corso dell'esercizio (Activision Italia e Vivendi Universal Games):

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	30 giugno 2004	Variazione
Rimanenze Halifax	15.940	15.340	600
Rimanenze DTI	7.145	3.332	3.813
Totale Rimanenze	23.085	18.672	4.413

Patrimonio netto

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2004	Destinazione Risultato 2004	Aumento di capitale	Altre variazioni	Risultato Esercizio	30 giugno 2005
Capitale Sociale	5.388		256			5.644
Riserva sovrapprezzo azioni	37.688		1.910	(171)		39.427
Riserva legale	258			2		260
Riserva azioni proprie	97			171		268
Utili (perdite) esercizi precedenti	(23.196)	457		3		(22.736)
Utile (perdita) dell'esercizio (1)	457	(457)			4.155	4.155
Totale Patrimonio Netto	20.692	0	2.166	5	4.155	27.018

(1) l'utile d'esercizio è calcolato al lordo delle imposte.

L'aumento di capitale sociale è dovuto alla conversione di 2.170 obbligazioni del prestito obbligazionario convertibile esercitata dalla Société Générale, in nuove 640.692 azioni ordinarie Digital Bros.

Fatti di rilievo avvenuti dopo la chiusura del trimestre

Non sono avvenuti fatti di rilievo dopo la chiusura del trimestre.

Digital Bros		
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005		
Situazione patrimoniale consolidata al 30 Giugno 2005		
(valori espressi in migliaia di Euro)		
	30/06/2005	30/06/2004
Attivo		
Attivo immobilizzato	6.177	3.784
Attivo circolante	55.057	53.318
<i>di cui disponibilità liquide ed attività finanziarie a breve termine</i>	4.515	5.105
Ratei e risconti attivi	467	402
Totale attivo	61.701	57.504
Passivo		
Capitale e riserve	22.863	20.235
Utile (Perdita) del periodo	4.155	457
Totale patrimonio netto	27.018	20.692
Fondi rischi	4.761	4.018
Trattamento di fine rapporto	651	589
Debiti	28.217	31.451
<i>di cui esigibili entro 12 mesi</i>	25.106	29.281
<i>di cui esigibili oltre 12 mesi</i>	3.111	2.170
Ratei e risconti passivi	1.054	754
Totale passività	34.683	36.812
Totale passività e patrimonio netto	61.701	57.504
Disponibilità liquide ed attività finanziarie a brevissimo termine	4.515	5.105
Debiti finanziari a breve termine	18.075	18.879
Debiti finanziari oltre 12 mesi	3.111	2.170
Posizione finanziaria netta	(16.671)	(15.944)

Digital Bros			
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005			
Conto economico consolidato dei primi 12 mesi dell'anno 2004/2005			
(valori espressi in migliaia di Euro)			
	Q4 2004/2005	Q4 2003/2004	Variazioni
Ricavi delle Vendite	94.039	84.804	9.235
Variazione delle rimanenze	4.412	3.055	1.357
Altri Ricavi	428	1.703	(1.275)
Valore della produzione	98.879	89.562	9.317
Costi della produzione	(86.553)	(80.654)	(5.899)
Margine operativo lordo (EBITDA)	12.326	8.908	3.418
Ammortamenti a accantonamenti	(4.404)	(4.683)	279
Risultato operativo (EBIT)	7.922	4.225	3.697
Risultato della gestione finanziaria	(2.722)	(2.652)	(70)
Rettifiche di valore di attività finanziarie	0	(3.636)	3.636
Oneri straordinari	(1.045)	(359)	(686)
Utile prima delle imposte (EBT)	4.155	(2.422)	6.577

Digital Bros			
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005			
Conto economico consolidato del quarto trimestre 2004/2005			
(valori espressi in migliaia di Euro)			
	Q4 2004/2005	Q4 2003/2004	Variazioni
Ricavi delle Vendite	14.339	15.693	(1.354)
Variazione delle rimanenze	204	1.102	(898)
Altri Ricavi	33	1.644	(1.611)
Valore della produzione	14.576	18.439	(3.863)
Costi della produzione	(12.957)	(15.453)	2.496
Margine operativo lordo (EBITDA)	1.619	2.986	(1.367)
Ammortamenti a accantonamenti	(1.078)	(1.855)	777
Risultato operativo (EBIT)	541	1.131	(590)
Risultato della gestione finanziaria	(472)	(598)	126
Rettifiche di valore di attività finanziarie	4	0	4
Oneri straordinari	(204)	(50)	(154)
Utile prima delle imposte (EBT)	(131)	483	(614)

Digital Bros		
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005		
Situazione patrimoniale Digital Bros S.p.A. al 30 Giugno 2005		
(valori espressi in migliaia di Euro)		
	30/06/2005	30/06/2004
Attivo		
Attivo immobilizzato	3.275	4.477
Attivo circolante	55.269	54.808
<i>di cui disponibilità liquide ed attività finanziarie a breve termine</i>	4.383	4.975
Ratei e risconti attivi	716	276
Totale attivo	59.260	59.561
Passivo		
Capitale e riserve	22.853	28.128
Utile (Perdita) del periodo	3.960	(7.442)
Totale patrimonio netto	26.813	20.686
Fondi rischi	5.571	6.198
Trattamento di fine rapporto	623	545
Debiti	25.215	31.511
<i>di cui esigibili entro 12 mesi</i>	24.215	29.341
<i>di cui esigibili oltre 12 mesi</i>	1.000	2.170
Ratei e risconti passivi	1.038	621
Totale passività	32.447	38.875
Totale passività e patrimonio netto	59.260	59.561
Disponibilità liquide ed attività finanziarie a brevissimo termine	4.383	4.975
Debiti finanziari a breve termine	17.915	18.874
Debiti finanziari oltre 12 mesi	1.000	2.170
Posizione finanziaria netta	(14.532)	(16.069)

Digital Bros Spa			
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005			
Conto Economico Digital Bros S.p.A. del primi 12 mesi del anno 2004/2005			
(valori espressi in migliaia di Euro)			
	Q4 2004/2005	Q4 2003/2004	Variazioni
Ricavi delle Vendite	92.427	83.231	9.196
Variazione delle rimanenze	4.354	3.076	1.278
Altri Ricavi	1.011	2.434	(1.423)
Valore della produzione	97.792	88.741	9.051
Costi della produzione	(85.192)	(78.886)	(6.306)
Margine operativo lordo (EBITDA)	12.600	9.855	2.745
Ammortamenti a accantonamenti	(4.123)	(4.816)	693
Risultato operativo (EBIT)	8.477	5.039	3.438
Risultato della gestione finanziaria	(2.669)	(2.649)	(20)
Rettifiche di valore di attività finanziarie	(810)	(12.313)	11.503
Oneri straordinari	(1.038)	(406)	(632)
Utile prima delle imposte (EBT)	3.960	(10.329)	14.289

Digital Bros		
Relazione trimestrale al 30 Giugno 2005		
Conto Economico Digital Bros S.p.A. del quarto trimestre 2004/2005		
(valori espressi in migliaia di Euro)		
	Q3 2004/2005	Q3 2003/2004
Ricavi delle Vendite	13.889	15.310
Variazione delle rimanenze	186	1.103
Altri Ricavi	126	1.713
Valore della produzione	14.201	18.126
Costi della produzione	(12.897)	(14.818)
Margine operativo lordo (EBITDA)	1.304	3.308
Ammortamenti a accantonamenti	(1.040)	(1.743)
Risultato operativo (EBIT)	264	1.565
Risultato della gestione finanziaria	(446)	(598)
Rettifiche di valore di attività finanziarie	91	(337)
Oneri straordinari	(200)	(30)
Utile prima delle imposte (EBT)	(291)	600