



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 31 marzo 2006**

(3° Trimestre Esercizio 2005/2006)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano

P.IVA 09554160151

Capitale Sociale : Euro 5.644.334,80 i.v.

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

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

INDICE

Organi sociali	3
Struttura del Gruppo e area di consolidamento	4
Prospetti contabili:	7
Stato patrimoniale consolidato al 31 marzo 2006	7
Conto economico consolidato al 31 marzo 2006	8
Rendiconto finanziario consolidato	9
Variazioni di patrimonio netto consolidato	11
Conto economico consolidato del trimestre gennaio-marzo 2006	13
Informativa di segmento (IAS 14)	14
Note di commento ai risultati al 31 marzo 2006	15
Principi e metodi contabili	15
Criteri di redazione	15
Criteri di valutazione	16
Criteri di consolidamento	24
Il mercato dei videogiochi	25
Eventi significativi del periodo	28
Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2006	30
Ricavi per area geografica	33
Andamento dei segmenti di attività	34
Analisi dei principali aggregati patrimoniali	44
Eventi successivi alla chiusura del periodo	47
Evoluzione prevedibile della gestione	47
Attività e passività potenziali	48
Rapporti con parti correlate	48
Analisi dell'andamento economico del trimestre gennaio-marzo 2006	49

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

(*) Consiglieri non esecutivi

(**) Consiglieri indipendenti

Comitato per il controllo interno

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Comitato per le remunerazioni

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Collegio Sindacale

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

Il mandato del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale scadrà con il Consiglio di Amministrazione che approverà il bilancio al 30 giugno 2008.

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

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

L'Assemblea del 4 marzo 2004 ha conferito l'incarico di controllo contabile alla Reconta Ernst & Young S.p.A. per il triennio 2004-2006.

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

Il Gruppo è attivo nella distribuzione e vendita di videogiochi sul territorio italiano, nel tempo ha sviluppato una serie di attività che integrano l'offerta di videogiochi al fine di fornire un ampio spettro di prodotti di intrattenimento digitale utilizzando tutti i mezzi di comunicazione che la tecnologia attualmente rende disponibili. Tali nuove attività sono gestite attraverso la creazione di società dedicate, al fine di correlare il segmento di attività ad un marchio e ad un'identità societaria specifica.

Le attività del Gruppo ad oggi possono essere suddivise in cinque segmenti:

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

L'attività viene svolta da due divisioni della capogruppo Digital Bros S.p.A. (Halifax e DTI), e dalla società controllata Game Service S.r.l., che è specializzata nell'attività di *rack jobbing*, la gestione in esclusiva di spazi espositivi dedicati a videogiochi in grandi catene della distribuzione organizzata;

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

La divisione della capogruppo "505 Game Street" ha sviluppato l'attività e ora è affiancata dalla DB International S.r.l., che successivamente al cambio di denominazione sociale da Game Network On Line S.r.l. ha assunto la funzione di acquisizione di licenze internazionali di videogiochi, dalla neo-costituita Digital Bros France S.a.r.l., che sarà operativa sull'intero territorio francese, e dalla società D3DB S.r.l., creata con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica;

New media: raggruppa al suo interno tutte le attività di intrattenimento interattivo e distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. Sotto la definizione New media è possibile identificare due segmenti distinti:

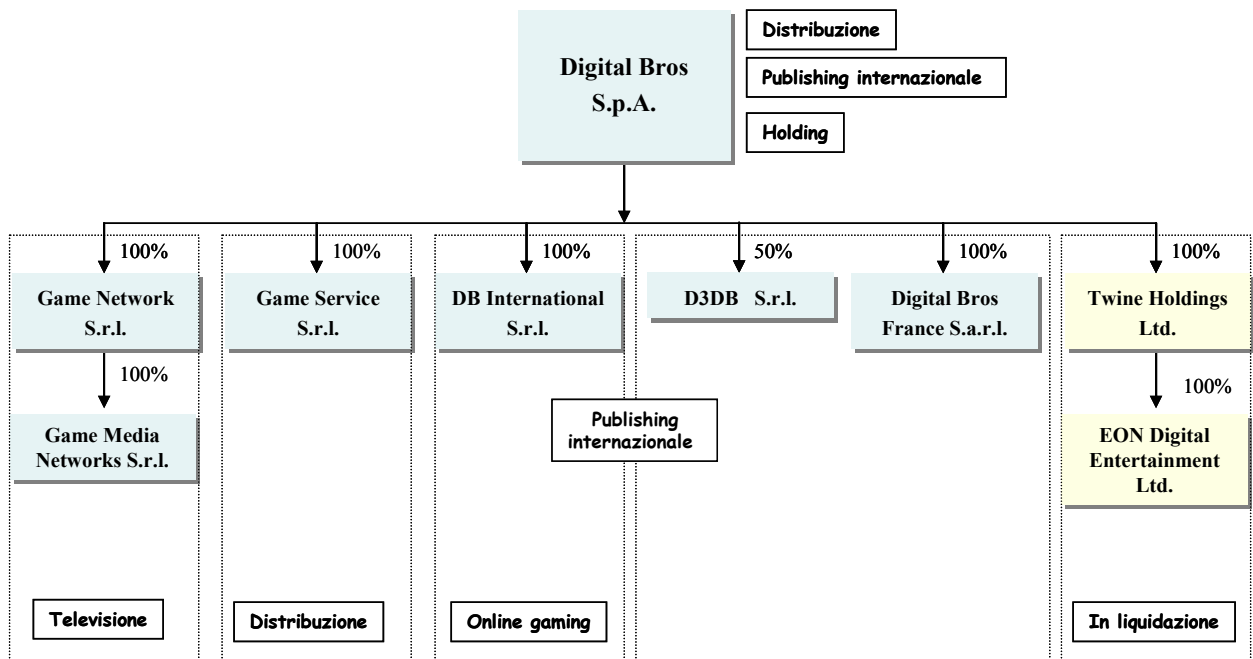
Televisione: si occupa dell'intrattenimento attraverso i media: la TV digitale, la telefonia mobile, l'e-commerce, d-commerce ed IP TV. Tali attività vengono svolte dalle società controllate Game Network S.r.l. e Game Media Networks S.r.l., dopo il cambio di denominazione sociale da AD1 S.r.l.;

Online Gaming: si occupa della vendita di giochi online a livello europeo. L'attività è gestita dalla controllata DB International S.r.l.;

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

Appartengono al Gruppo anche due società di diritto inglese in liquidazione, Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd. Nel corso del periodo si è invece concluso il processo di liquidazione di una terza società di diritto inglese, Game Network Ltd..

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con l'evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società operano:



Nel perimetro di consolidamento sono ricomprese tutte le società controllate da Digital Bros S.p.A..

Rispetto al 30 giugno 2005 sono state incluse nel perimetro di consolidamento le seguenti società:

- D3DB S.r.l., società di nuova costituzione, operativa da luglio 2005, controllata al 50%;
- Digital Bros France S.a.r.l., società di nuova costituzione non ancora operativa.

L'elenco delle società incluse nel perimetro di consolidamento sono:

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente	Metodo di consolidamento
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.335,8 Euro	Capogruppo		Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Game Media Networks S.r.l. (1)	Milano	10.000 Euro		100%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%		Integrale
DB International S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
D3DB S.r.l.	Milano	5.000 Euro	50%		Integrale
Digital Bros France S.a.r.l.	Lione	7.500 Euro	100%		Integrale
Twine Holdings Ltd.	Londra	1.000 Sterline	100%		Integrale
EON Digital Entertainment Ltd. (2)	Londra	1.000 Sterline		100%	Integrale

(1) partecipazione detenuta dalla Game Network S.r.l. al 100%

(2) partecipazione detenuta dalla Twine Holdings Ltd. al 100%

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

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella - Trezzano S/N (Mi)	Magazzino
Digital Bros S.p.A.	Gainsborough House, Sheen Road, Richmond Unpon Thames, Uk	Ufficio commerciale
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
DB International S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Game Network S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Game Media Networks S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
D3DB S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	30 giugno 2005	31 marzo 2005
Attività non correnti			
Immobili impianti e macchinari	3.355	3.479	3.127
Investimenti immobiliari	455	455	455
Immobilizzazioni immateriali	603	613	636
Partecipazioni in controllate	0	0	0
Crediti ed altre attività non correnti	1.350	1.714	2.712
Imposte anticipate	5.673	5.287	4.433
Totale attività non correnti	11.436	11.548	11.363
Passività non correnti			
Benefici verso dipendenti	(747)	(626)	(579)
Fondi non correnti	(138)	(71)	(67)
Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
Totale passività non correnti	(885)	(697)	(646)
Capitale circolante netto			
Rimanenze	24.727	22.189	22.255
Crediti commerciali	30.172	22.320	25.248
Crediti tributari	351	599	440
Altre attività correnti	2.090	1.331	1.254
Debiti verso fornitori	(4.527)	(4.183)	(7.035)
Debiti tributari	(4.184)	(1.388)	(1.443)
Fondi correnti	0	0	(184)
Altre passività correnti	(2.210)	(2.112)	(2.367)
Totale capitale circolante netto	46.419	38.756	38.168
Patrimonio netto			
Capitale sociale	5.644	5.644	5.490
Riserve	19.339	40.857	39.750
Azioni proprie	(671)	(268)	(299)
Utili (perdite) a nuovo	5.212	(18.326)	(18.836)
Totale patrimonio netto di gruppo	29.524	27.907	26.105
Patrimonio netto di terzi	10	0	0
Sub-totale	27.436	21.700	22.780
Disponibilità liquide	3.752	5.218	4.493
Debiti verso banche a breve termine	(22.287)	(18.886)	(19.024)
Altre passività finanziarie a breve termine	(3.814)	(3.255)	(4.522)
Posizione finanziaria netta corrente	(22.349)	(16.923)	(19.053)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.758)	(1.000)	0
Altre passività finanziarie non correnti	(3.329)	(3.777)	(3.727)
Posizione finanziaria netta non corrente	(5.087)	(4.777)	(3.727)
Totale posizione finanziaria netta	(27.436)	(21.700)	(22.780)

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 marzo 2006 per i primi nove mesi dell'esercizio 2005/2006

	Migliaia di Euro	31 marzo 2006		31 marzo 2005		Variazioni	
1	Ricavi	95.862	106,8%	79.308	104,5%	16.554	20,9%
2	Rettifiche ricavi	(6.063)	-6,8%	(3.414)	-4,5%	(2.649)	77,6%
3	Totale Ricavi	89.799	100,0%	75.894	100,0%	13.905	18,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(65.327)	-72,7%	(59.049)	-77,8%	(6.278)	10,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.251)	-1,4%	0	0,0%	(1.251)	n.s.
6	Royalties	(4.126)	-4,6%	(1.893)	-2,5%	(2.233)	118,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.537	2,8%	4.372	5,8%	(1.835)	-42,0%
8	Totale costo del venduto	(68.167)	-75,9%	(56.570)	-74,5%	(11.597)	20,5%
9	Utile lordo (3+8)	21.632	24,1%	19.324	25,5%	2.308	11,9%
10	Altri ricavi	372	0,4%	355	0,5%	17	4,8%
11	Costi per servizi	(4.990)	-5,6%	(4.829)	-6,4%	(161)	3,3%
12	Affitti e locazioni	(338)	-0,4%	(367)	-0,5%	29	-7,9%
13	Costi del personale	(6.280)	-7,0%	(5.227)	-6,9%	(1.053)	20,1%
14	Altri costi operativi	(1.334)	-1,5%	(1.001)	-1,3%	(333)	33,3%
15	Totale costi operativi	(12.942)	-14,4%	(11.424)	-15,1%	(1.518)	13,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.062	10,1%	8.255	10,9%	807	9,8%
17	Ammortamenti	(462)	-0,5%	(579)	-0,8%	117	-20,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	(884)	-1,2%	884	-100,0%
19	Svalutazione di attività	(1.396)	-1,6%	(181)	-0,2%	(1.215)	671,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.858)	-2,1%	(1.644)	-2,2%	(214)	13,0%
22	Margine operativo (16+21)	7.204	8,0%	6.611	8,7%	593	9,0%
23	Interessi attivi	122	0,1%	80	0,1%	42	52,5%
24	Interessi passivi	(1.760)	-2,0%	(1.908)	-2,5%	148	-7,8%
25	Totale interessi netti	(1.638)	-1,8%	(1.828)	-2,4%	190	-10,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.566	6,2%	4.783	6,3%	783	16,4%
27	Imposte correnti	(2.792)	-3,1%	(2.231)	-2,9%	(561)	25,1%
28	Imposte differite	386	0,4%	1.353	1,8%	(967)	-71,5%
29	Totale imposte	(2.406)	-2,7%	(878)	-1,2%	(1.528)	174,0%
30	Utile netto (26+29)	3.160	3,5%	3.905	5,1%	(745)	-19,1%
31	(Utile) perdita di competenza di terzi	(5)	0,0%	0	0,0%	(5)	n.s.
32	Risultato netto di competenza (30+31)	3.155	3,5%	3.905	5,1%	(750)	-19,2%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,22		0,28		(0,06)	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,22		0,28		(0,06)	

Gruppo Digital Bros**Rendiconto finanziario consolidato**

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005
A Disponibilità monetarie nette iniziali	(21.700)	(20.129)
B Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	3.150	3.905
Utile (perdita) netta di competenza di terzi	5	0
Accantonamenti e costi non monetari	0	699
Ammortamenti immateriali	243	387
Ammortamenti materiali	218	192
Variazione netta degli altri fondi	67	67
Variazione netta del fondo TFR	121	41
SUBTOTALE B	3.804	5.291
C Variazione del capitale circolante netto		
Rimanenze	(2.538)	(4.373)
Crediti commerciali	(7.852)	(1.713)
Crediti tributari	248	(133)
Altre attività correnti	(759)	176
Debiti verso fornitori	344	(510)
Debiti tributari	2.796	(568)
Fondi correnti	0	184
Altre passività correnti	98	717
SUBTOTALE C	(7.663)	(6.219)
D Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(233)	(279)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(94)	(2.690)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(22)	1.346
SUBTOTALE D	(349)	(1.623)
E Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	102
SUBTOTALE E	0	102
F Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Incrementi (Decrementi) del patrimonio netto di terzi	5	0
Dividendi distribuiti	(1.127)	0
Variazione azioni proprie detenute	(403)	(202)
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(3)	1
SUBTOTALE F	(1.528)	(201)
G Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(5.736)	(2.651)
H Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(27.436)	(22.780)

Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza	31 marzo 2006	31 marzo 2005
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.466)	(515)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	(3.401)	(277)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(559)	(1.457)
Flusso monetario del periodo a breve	(5.426)	(2.249)
Flusso monetario del periodo a medio	(310)	(402)
Flusso monetario del periodo	(5.736)	(2.651)

Gruppo Digital Bros

Variazioni di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 Luglio 2004	5.388	37.785	258	1.005	3	39.051	(97)	(23.198)	457	(22.741)	21.601
Destinazione dell'utile d'esercizio								457	(457)		
Utile del periodo									3.905	3.905	3.905
Conversione prestito obbligazionario convertibile	102	698				698					800
Acquisto azioni proprie							(202)				(202)
Altre variazioni					1	1					1
Totale al 31 marzo 2005	5.490	38.483	258	1.005	4	39.750	(299)	(22.741)	3.905	(18.836)	26.105
Conversione prestito obbligazionario convertibile	154	1.216				1.216					1.370
Utile del periodo									497	497	497
Vendita azioni proprie							31				31
Altre variazioni				(111)	2	(109)					(109)
Totale al 30 giugno 2005	5.644	39.699	258	894	6	40.857	(268)	(22.741)	4.402	(18.339)	27.894
Destinazione utile d'esercizio			871		0	871		3.184	(4.055)	(871)	0
Coperture perdite a nuovo		(22.745)				(22.745)		22.745		22.745	0
Distribuzione dividendi								(1.127)		(1.127)	(1.127)
Acquisto azioni proprie							(403)				(403)
Altre variazioni				362	(6)	356		(4)	(352)	(356)	
Utile del periodo						0			3.160	3.160	3.160
Totale al 31 marzo 2006	5.644	16.954	1.129	1.256	0	19.339	(671)	2.057	3.155	5.212	29.524

Gruppo Digital Bros

Variazioni di patrimonio netto consolidato di terzi

Migliaia di Euro	Patrimonio netto consolidato di gruppo	Patrimonio netto di terzi	Patrimonio netto
Totale al 1 Luglio 2004	21.601	0	21.601
Destinazione dell'utile d'esercizio			0
Utile del periodo	3.905		3.905
Conversione prestito obbligazionario convertibile	800		800
Acquisto azioni proprie	(202)		(202)
Altre variazioni	1		1
Totale al 31 marzo 2005	26.105	0	26.105
Conversione prestito obbligazionario convertibile	1.370		1.370
Utile del periodo	497		497
Vendita azioni proprie	31		31
Altre variazioni	(109)		(109)
Totale al 30 giugno 2005	27.894	0	27.894
	0		
Destinazione utile d'esercizio	0		0
Coperture perdite a nuovo	0		0
Distribuzione dividendi	(1.127)		(1.127)
Acquisto azioni proprie	(403)		(403)
Altre variazioni		5	5
			0
Utile del periodo	3.160	5	3.165
Totale al 31 marzo 2006	29.524	10	29.534

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato del trimestre gennaio-marzo 2006

Migliaia di Euro	31 marzo 2006 Q3		31 marzo 2005 Q3		Variazioni	
Ricavi	22.527	103,9%	18.722	103,9%	3.805	20,3%
Rettifiche ricavi	(850)	-3,9%	(702)	-3,9%	(148)	21,1%
Totale Ricavi	21.677	100,0%	18.020	100,0%	3.657	20,3%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.522)	-67,0%	(15.031)	-83,4%	509	-3,4%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.103)	-5,1%	0	0,0%	(1.103)	n.s.
Royalties	(1.982)	-9,1%	(584)	-3,2%	(1.398)	239,6%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.069	4,9%	2.488	13,8%	(1.419)	-57,0%
Totale costo del venduto	(16.538)	-76,3%	(13.127)	-72,8%	(3.411)	26,0%
Utile lordo (3+8)	5.139	23,7%	4.893	27,2%	246	5,0%
Altri ricavi	92	0,4%	64	0,4%	28	42,8%
Costi per servizi	(1.184)	-5,5%	(1.591)	-8,8%	407	-25,6%
Affitti e locazioni	(122)	-0,6%	(115)	-0,6%	(7)	5,7%
Costi del personale	(1.888)	-8,7%	(1.592)	-8,8%	(296)	18,6%
Altri costi operativi	(372)	-1,7%	(128)	-0,7%	(244)	190,9%
Totale costi operativi	(3.566)	-16,5%	(3.426)	-19,0%	(140)	4,1%
Margine operativo lordo (9+10+15)	1.665	7,7%	1.531	8,5%	134	8,8%
Ammortamenti	(159)	-0,7%	(189)	-1,0%	30	-15,9%
Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Svalutazione di attività	(3)	0,0%	0	0,0%	(3)	0,0%
Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Totale costi operativi non monetari	(162)	-0,7%	(189)	-1,0%	27	-14,3%
Margine operativo (16+21)	1.503	6,9%	1.342	7,4%	161	12,0%
Interessi attivi	114	0,5%	(6)	0,0%	120	-1881,6%
Interessi passivi	(665)	-3,1%	(633)	-3,5%	(32)	5,1%
Totale interessi netti	(551)	-2,5%	(639)	-3,5%	88	-13,8%
Utile prima delle imposte (22+25)	952	4,4%	703	3,9%	249	35,5%
Imposte correnti	(481)	-2,2%	(315)	-1,7%	(166)	52,9%
Imposte differite	386	1,8%	451	2,5%	(65)	-14,4%
Totale imposte	(95)	-0,4%	136	0,8%	(231)	-169,7%
Utile netto (26+29)	857	4,0%	839	4,7%	18	2,1%
(Utile) perdita di competenza di terzi	58	0,3%	0	0,0%	58	n.s.
Risultato netto di competenza (30+31)	915	4,2%	839	4,7%	76	9,1%
Utile netto per azione:						
Utile per azione base (in Euro)	0,07		0,06		0,01	
Utile per azione diluito (in Euro)	0,07		0,06		0,01	

Informativa di segmento (IAS 14)

	Migliaia di Euro	Distribuzione	Televisione	Online Gaming	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi	89.646	136	306	5.774	0	95.862
2	Rettifiche Ricavi	(6.063)	0	0	0	0	(6.063)
3	Totale Ricavi	83.583	136	306	5.774	0	89.799
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(62.875)	(5)	484	(2.931)	0	(65.327)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(479)	0	(654)	(118)	0	(1.251)
6	Royalties	(2.393)	0	(544)	(1.189)	0	(4.126)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.189	0	0	1.348	0	2.537
8	Totale Costo del Venduto	(64.558)	(5)	(714)	(2.890)	0	(68.167)
9	Utile Lordo (3+8)	19.025	131	(408)	2.884	0	21.632
10	Altri Ricavi	365	4	3	0	0	372
11	Costi per Servizi	(4.323)	(403)	(35)	0	(229)	(4.990)
12	Affitti e Locazioni	(167)	(108)	(1)	(23)	(39)	(338)
13	Costi del Personale	(4.439)	(721)	(84)	(276)	(760)	(6.280)
14	Altri costi operativi	(913)	(44)	(27)	(100)	(250)	(1.334)
15	Totale Costi Operativi	(9.842)	(1.276)	(147)	(399)	(1.278)	(12.942)
16	Margine Operativo Lordo (9+10+15)	9.548	(1.141)	(552)	2.485	(1.278)	9.062
17	Ammortamenti	(194)	(42)	(62)	0	(164)	(462)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(835)	0	(444)	(117)	0	(1.396)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(1.029)	(42)	(506)	(117)	(164)	(1.858)
22	Margine operativo (16+21)	8.519	(1.183)	(1.058)	2.368	(1.442)	7.204

PRINCIPI E METODI CONTABILI

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

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- Stato patrimoniale consolidato al 31 marzo 2006 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2005, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio ed al 31 marzo 2005, per raffrontare dati patrimoniali in linea con l'elevata stagionalità delle attività del Gruppo;
- Conto economico consolidato al 31 marzo 2006, rappresentativo dei primi tre trimestri dell'esercizio sociale, confrontato con il conto economico consolidato al 31 marzo 2005;
- Variazioni del patrimonio netto consolidato periodo in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2004 al 31 marzo 2005 e dal 1 aprile 2005 al 30 giugno 2005;
- Rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato dei primi nove mesi del passato esercizio;
- Dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;

CRITERI DI REDAZIONE

La relazione trimestrale al 31 marzo 2006, corrispondente al terzo trimestre dell'esercizio sociale, è stata preparata in conformità ai principi contabili internazionali IAS/IFRS ed è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art.82 del Regolamento Emittenti n. 11971/99 e successive modifiche emanato dalla Consob.

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

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 marzo 2006 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione trimestrale al 31 marzo 2006, corrispondente al terzo trimestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione della Transizione ai Principi Contabili Internazionali IFRS, ed a quelli utilizzati per la preparazione della relazione semestrale al 31 dicembre 2005. Di seguito vengono riassunti:

Immobili, impianti e macchinari

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

I costi sostenuti successivamente all'acquisto sono capitalizzati solo se incrementano i benefici economici futuri insiti nel bene a cui si riferiscono. Tutti gli altri costi sono rilevati a conto economico quando sostenuti.

Le miglorie su beni di terzi sono classificate tra le immobilizzazioni materiali coerentemente con la natura del costo sostenuto. Il periodo di ammortamento è pari al minore tra la vita utile residua del bene e il contratto di locazione.

Gli ammortamenti sono calcolati in base ad un criterio a quote costanti sulla vita utile stimata delle attività, come segue:

Fabbricati	3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	25%

Le attività possedute mediante contratti di leasing finanziario, attraverso i quali sono sostanzialmente trasferiti sul Gruppo tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà, sono riconosciute come attività del Gruppo al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per il leasing. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono

ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di cespiti.

Le locazioni nelle quali il locatore mantiene sostanzialmente tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà dei beni sono classificate come leasing operativi. I costi riferiti a leasing operativi sono rilevati a conto economico lungo la durata del contratto di leasing.

I terreni non vengono ammortizzati, ma vengono svalutati qualora il loro valore recuperabile (*fair value*) sia inferiore al costo iscritto a bilancio.

Investimenti immobiliari

Gli immobili ed i fabbricati posseduti per l'apprezzamento del capitale investito sono esposti al costo storico e non vengono ammortizzati. Vengono svalutati qualora il loro il loro valore recuperabile (*fair value*) sia inferiore al costo iscritto a bilancio.

Immobilizzazioni immateriali

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

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

Avviamento

Nel caso di acquisizione di aziende, le attività, le passività e le passività potenziali acquisite e identificabili sono rilevate al loro valore corrente (*fair value*) alla data di acquisizione. La differenza positiva tra il costo d'acquisto e la quota di interessenza del Gruppo nel valore corrente di tali attività e passività è classificata come avviamento ed è iscritta in bilancio come attività immateriale. L'eventuale differenza negativa ("avviamento negativo") è invece rilevata a conto economico al momento dell'acquisizione.

L'avviamento non è ammortizzato, ma viene sottoposto annualmente, o più frequentemente se specifici eventi o modificate circostanze indicano la possibilità di aver subito una perdita di valore, a verifiche per identificare eventuali riduzioni di valore, secondo quanto previsto dallo IAS 36 Riduzione di valore delle attività. Dopo la rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo al netto delle eventuali perdite di valore accumulate.

Al momento della cessione di una parte o dell'intera azienda precedentemente acquisita e dalla cui acquisizione era emerso un avviamento, nella determinazione della plusvalenza o della minusvalenza da cessione si tiene conto del corrispondente valore residuo dell'avviamento.

In sede di prima adozione degli IFRS, il Gruppo ha scelto di non applicare l'IFRS 3 - Aggregazioni di imprese in modo retroattivo alle acquisizioni di aziende avvenute antecedentemente il 1° luglio 2004; di conseguenza, l'avviamento generato su acquisizioni antecedenti la data di transizione agli IFRS è stato mantenuto al precedente valore determinato secondo i principi contabili italiani, previa verifica e rilevazione di eventuali perdite di valore.

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali e degli immobili, impianti e macchinari nonché degli investimenti immobiliari, in presenza di indicatori che facciano supporre che possa esistere tale problematica.

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Se esiste una indicazione di perdita di valore, occorre stimare il valore recuperabile dell'attività per determinare l'entità dell'eventuale perdita. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi finanziari cui il bene appartiene.

Il valore recuperabile di un'attività è il maggiore tra il valore di mercato al netto dei costi di vendita ed il suo valore d'uso. Il valore d'uso di un'attività viene stimato attualizzando il valore attuale dei flussi finanziari futuri stimati, al lordo delle imposte e applicando un tasso di sconto, ante imposte, che riflette le valutazioni correnti di mercato del valore temporale del denaro e dei rischi specifici dell'attività.

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore. Il ripristino di una perdita di valore è iscritto immediatamente a conto economico.

Benefici ai dipendenti

Il trattamento di fine rapporto (TFR) obbligatorio per le società italiane ai sensi della Legge 297/1982 è considerato un piano a benefici definiti e si basa tra l'altro sulla vita lavorativa dei dipendenti e sulla loro remunerazione percepita nel corso di un predeterminato periodo di servizio. Il TFR è stato rideterminato da atutari indipendenti utilizzando il metodo della proiezione unitaria del credito (*projected unit credit method*). I costi relativi all'incremento o al decremento del valore attuale dell'obbligazione per il trattamento di fine rapporto sono inclusi nei costi del personale.

Rimanenze di magazzino

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

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

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 debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti

Il Gruppo cede una parte significativa dei propri crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implicino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati legalmente ceduti. Una passività finanziaria di importo pari alle cessioni è pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve. Gli utili e le perdite relativi a tali cessioni sono rilevati solo quando le attività stesse sono rimosse dallo stato patrimoniale consolidato.

Fondi correnti e non correnti

Il Gruppo rileva fondi rischi ed oneri quando ha un'obbligazione, legale o implicita, nei confronti di terzi, è probabile che si renderà necessario l'impiego di risorse del Gruppo per adempiere l'obbligazione

e quando può essere effettuata una stima attendibile dell'ammontare dell'obbligazione stessa. I fondi sono periodicamente aggiornati per riflettere eventuali variazioni di stima dei costi ad essi relativi.

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

Attività e passività finanziarie

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

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

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione, inclusivo dei costi accessori alla transazione.

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

Gli utili e le perdite su attività finanziarie disponibili per la vendita sono rilevati direttamente nel patrimonio netto fino al momento in cui l'attività finanziaria è venduta o viene svalutata; in quel momento gli utili o le perdite accumulate, incluse quelle precedentemente iscritte nel patrimonio netto, vengono incluse nel conto economico del periodo.

Le passività finanziarie includono i debiti finanziari nonché altre passività finanziarie, ivi inclusi gli strumenti derivati.

Le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono valutate al valore corrente, secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting, applicabili al fair value hedge: gli utili e le perdite derivanti dalle successive valutazioni al valore corrente, dovute a variazioni dei tassi d'interesse, sono rilevate a conto economico e sono compensate dalla porzione efficace della perdita o dell'utile derivante dalle successive valutazioni al valore corrente dello strumento coperto.

Strumenti finanziari derivati

Gli strumenti finanziari derivati sono utilizzati solamente con l'intento di copertura, al fine di ridurre il rischio di cambio, di tasso e di variazioni nel prezzo di mercato. Coerentemente con quanto stabilito dallo IAS 39, gli strumenti finanziari derivati possono essere contabilizzati secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting solo quando, all'inizio della copertura, esiste la designazione formale e la documentazione della relazione di copertura stessa, si presume che la copertura sia altamente efficace, l'efficacia può essere attendibilmente misurata e la copertura stessa è altamente efficace durante i diversi periodi contabili per i quali è designata.

Tutti gli strumenti finanziari derivati sono misurati al valore corrente, come stabilito dallo IAS 39.

Quando gli strumenti finanziari hanno le caratteristiche per essere contabilizzati in hedge accounting, si applicano i seguenti trattamenti contabili:

Fair value hedge – Se uno strumento finanziario derivato è designato come copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico. L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.

Cash flow hedge – Se uno strumento finanziario è designato come copertura dell'esposizione alla variabilità dei flussi di cassa di un'attività o di una passività iscritta in bilancio o di una operazione prevista altamente probabile e che potrebbe avere effetti sul conto economico, la porzione efficace degli utili o delle perdite sullo strumento finanziario è rilevata nel patrimonio netto. L'utile o la perdita cumulati sono stornati dal patrimonio netto e contabilizzati a conto economico nello stesso periodo in cui viene rilevata l'operazione oggetto di copertura. L'utile o la perdita associati ad una copertura o a quella parte della copertura diventata inefficace, sono iscritti a conto economico immediatamente. Se uno strumento di copertura o una relazione di copertura vengono chiusi, ma l'operazione oggetto di copertura non si è ancora realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico.

Azioni proprie

Le azioni proprie sono iscritte in riduzione del patrimonio netto. Il costo originario delle azioni proprie ed i ricavi derivanti dalle eventuali vendite successive sono rilevati come movimenti di patrimonio netto.

Riconoscimento dei ricavi

I ricavi sono rilevati in bilancio nella misura in cui è probabile che al Gruppo giungeranno dei benefici economici e il loro ammontare può essere determinato in modo attendibile. I ricavi sono rappresentati al netto di sconti, abbuoni e resi.

In particolare, i ricavi dalla vendita di beni sono rilevati quando i rischi ed i benefici connessi alla proprietà dei beni sono trasferiti all'acquirente, il prezzo di vendita è concordato o determinabile e se ne prevede l'incasso.

I ricavi da prestazioni di servizi sono rilevati quando i servizi sono resi.

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione ai ricavi, quando non producono futuri benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

Costo del venduto

Il costo del venduto comprende il costo di produzione o di acquisto dei prodotti e delle merci che sono state vendute. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione. Questi comprendono le svalutazioni delle rimanenze di magazzino.

Le royalties relative all'utilizzo delle licenze internazionali e nazionali nel periodo vengono classificate come componente del costo del venduto.

Imposte

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

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

altri costi operativi.

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

Uso di stime

La redazione del bilancio e delle relative note in applicazione degli IFRS richiede da parte della direzione l'effettuazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività di bilancio e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio. I risultati che si consuntiveranno potrebbero differire da tali stime. Le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, per obsolescenza di magazzino, ammortamenti, svalutazioni di attivo, benefici ai dipendenti, imposte, fondi di ristrutturazione, altri accantonamenti e fondi. Le stime e le assunzioni sono riviste periodicamente e gli effetti di ogni variazione sono riflesse immediatamente a

conto economico.

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Trattasi di imprese in cui il Gruppo esercita il controllo. Tale controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative di un'impresa al fine di ottenere benefici dalle sue attività. I bilanci delle imprese controllate sono inclusi nel bilancio consolidato a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere. Le quote del patrimonio netto e del risultato attribuibili ai soci di minoranza sono indicate separatamente rispettivamente nello stato patrimoniale e nel conto economico consolidati.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato sono eliminati tutti i saldi e le operazioni significative tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi nasce nella seconda metà degli anni ottanta e presenta un continuo processo di crescita. Attualmente, sulla base di dati di settore il mercato vale a livello europeo quasi 5 miliardi di Euro, mentre il mercato italiano si avvicina ai 400 milioni di Euro.

Le ragioni della crescita costante sono molteplici: innanzitutto la tecnologia sempre in miglioramento permette di creare videogiochi sempre più raffinati in termini di grafica, di giocabilità e di profondità dei contenuti. Anche la popolazione dei giocatori è in continuo aumento, sia perché l'età media dei giocatori si sta costantemente innalzando, sia perché da qualche anno a questa parte anche la popolazione femminile sta sempre più avvicinandosi al videogioco anche perché contenuti adatti ad un pubblico femminile vengono presentati sul mercato.

Lo sviluppo della tecnologia permette ai produttori di hardware di lanciare sul mercato console sempre più potenti in grado di aumentare la qualità dei videogiochi supportati. Si assiste così ad un andamento del mercato a cicli, legati all'andamento del mercato della console di riferimento. Al lancio sul mercato di una determinata console, attualmente il ciclo di vita di una console è di circa sette anni, i prezzi sia della macchina che dei videogiochi sono elevati, le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi sia delle macchine che dei videogiochi, ma ad un continuo innalzamento della quantità venduta e della qualità dei videogiochi. Il mercato dei videogiochi per una determinata console raggiunge il suo apice solitamente al quinto anno di vita.

La catena del valore del settore è piuttosto articolata e comprende cinque figure principali:

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

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale.

Gli editori o publisher rappresentano per gli sviluppatori non solo l'elemento della catena che permette al gioco di arrivare sino al consumatore finale, grazie alla rete commerciale, ma anche coloro i quali finanziano il progetto ed implementano opportune politiche di marketing per massimizzare le vendite. L'editore detiene poi, per videogiochi destinati a determinate console, la licenza di produrre con il produttore della console.

Il produttore della console è la società che produce l'hardware attraverso il quale il videogioco viene fruito da parte del consumatore finale. Sony è il produttore delle console Sony Playstation2 e Sony PSP, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox e Microsoft Xbox 360, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo GameBoy Advance, Nintendo DS e Nintendo GameCube.

Il produttore delle console è anche nella catena del valore la figura alla quale l'editore si rivolge per produrre fisicamente il gioco, che dev'essere preventivamente approvato dal produttore stesso. Il produttore della console spesso è anche editore nello stesso momento.

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato, più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore diventando quasi un co-editore, implementando politiche di marketing locali, svolgendo attività di pubbliche relazioni. Esistono mercati come, ad esempio, il mercato inglese dove per l'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori gli editori hanno una presenza commerciale diretta.

Il rivenditore è il negozio dove il consumatore finale acquista il videogioco.

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 è 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 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.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

I principali eventi registrati nel periodo da luglio 2005 a marzo 2006 sono stati:

- luglio 2005: la società AD1 S.r.l. cambia oggetto e denominazione sociale. La società, ora denominata Game Media Networks S.r.l., ha modificato l'oggetto sociale che consiste nello sviluppo delle attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive, Internet e telefonia mobile (new media). 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;
- settembre 2005: Digital Bros S.p.A ha siglato un nuovo accordo di distribuzione in Italia 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";
- settembre 2005: come conseguenza del ridisegno delle attività relative alle nuove modalità di gestione dell'intrattenimento digitale attraverso tecnologie di comunicazione innovative (new media) sono stati interrotti i segnali satellitari relativi alla TV digitale precedentemente gestita da Game Network S.r.l.;
- novembre 2005: In data 7 novembre 2005 l'assemblea ordinaria della Digital Bros. S.p.A., in seconda convocazione, ha approvato il bilancio di esercizio al 30 giugno 2005 e ha deliberato la copertura delle perdite di esercizi precedenti attraverso l'utilizzo del fondo sovrapprezzo azioni nonché la distribuzione di un dividendo pari a 8 centesimi di Euro per azione, al lordo di eventuali ritenute di legge. L'assemblea ha inoltre nominato un nuovo Consiglio di Amministrazione per il triennio 2006-2008, confermando alla Presidenza del Gruppo Abramo Galante,
- novembre 2005: Digital Bros ha registrato un record di vendite per il gioco di calcio "Pro Evolution Soccer 5", che, dopo meno di un mese dal lancio, ha raggiunto vendite pari a 500.000 unità e ricavi superiori a 20 milioni di Euro, confermandosi il prodotto più venduto nel mercato italiano dei videogiochi;
- dicembre 2005: a poco più di un mese dal lancio del videogioco "WWE SmackDown vs. Raw" sono state superate le 250.000 copie vendute, con ricavi superiori a 10 milioni di Euro, più che raddoppiando le vendite registrate nello stesso periodo del 2004 dal prodotto precedente;
- gennaio 2006: Digital Bros ha siglato un accordo in esclusiva con la società Clearvision Ltd., società licenziataria per i video e i DVD di World Wrestling Entertainment (WWE) in Europa.

L'accordo prevede la distribuzione in edicola sul mercato italiano di una collana di DVD sulla vita dei campioni del wrestling. L'attività di distribuzione viene svolta attraverso la società controllata DB International S.r.l.;

- gennaio 2006: Digital Bros ha firmato un accordo di distribuzione in esclusiva per l'Italia per il lancio del gioco "Dragon Quest: L'odissea del Re maledetto", pubblicato da Square Enix Ltd.. Il videogioco è stato distribuito attraverso a partire dal 9 aprile 2006;
- febbraio 2006: la società controllata Game Network Online S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in DB International S.r.l. Tale cambiamento è propedeutico al coordinamento delle iniziative internazionali che verrà in futuro svolta dalla società per il segmento del publishing internazionale.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 MARZO 2006

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nei primi nove mesi dell'esercizio.

	Migliaia di Euro	31 marzo 2006		31 marzo 2005		Variazioni	
1	Ricavi	95.862	106,8%	79.308	104,5%	16.554	20,9%
2	Rettifiche ricavi	(6.063)	-6,8%	(3.414)	-4,5%	(2.649)	77,6%
3	Totale Ricavi	89.799	100,0%	75.894	100,0%	13.905	18,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(65.327)	-72,7%	(59.049)	-77,8%	(6.278)	10,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.251)	-1,4%	0	0,0%	(1.251)	n.s.
6	Royalties	(4.126)	-4,6%	(1.893)	-2,5%	(2.233)	118,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.537	2,8%	4.372	5,8%	(1.835)	-42,0%
8	Totale costo del venduto	(68.167)	-75,9%	(56.570)	-74,5%	(11.597)	20,5%
9	Utile lordo (3+8)	21.632	24,1%	19.324	25,5%	2.308	11,9%
10	Altri ricavi	372	0,4%	355	0,5%	17	4,8%
11	Costi per servizi	(4.990)	-5,6%	(4.829)	-6,4%	(161)	3,3%
12	Affitti e locazioni	(338)	-0,4%	(367)	-0,5%	29	-7,9%
13	Costi del personale	(6.280)	-7,0%	(5.227)	-6,9%	(1.053)	20,1%
14	Altri costi operativi	(1.334)	-1,5%	(1.001)	-1,3%	(333)	33,3%
15	Totale costi operativi	(12.942)	-14,4%	(11.424)	-15,1%	(1.518)	13,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.062	10,1%	8.255	10,9%	807	9,8%
17	Ammortamenti	(462)	-0,5%	(579)	-0,8%	117	-20,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	(884)	-1,2%	884	-100,0%
19	Svalutazione di attività	(1.396)	-1,6%	(181)	-0,2%	(1.215)	671,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.858)	-2,1%	(1.644)	-2,2%	(214)	13,0%
22	Margine operativo (16+21)	7.204	8,0%	6.611	8,7%	593	9,0%
23	Interessi attivi	122	0,1%	80	0,1%	42	52,5%
24	Interessi passivi	(1.760)	-2,0%	(1.908)	-2,5%	148	-7,8%
25	Totale interessi netti	(1.638)	-1,8%	(1.828)	-2,4%	190	-10,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.566	6,2%	4.783	6,3%	783	16,4%
27	Imposte correnti	(2.792)	-3,1%	(2.231)	-2,9%	(561)	25,1%
28	Imposte differite	386	0,4%	1.353	1,8%	(967)	-71,5%
29	Totale imposte	(2.406)	-2,7%	(878)	-1,2%	(1.528)	174,0%
30	Utile netto (26+29)	3.160	3,5%	3.905	5,1%	(745)	-19,1%
31	(Utile) perdita di competenza di terzi	(5)	0,0%	0	0,0%	(5)	n.s.
32	Risultato netto di competenza (30+31)	3.155	3,5%	3.905	5,1%	(750)	-19,2%
Utile netto per azione:							
33	Utile per azione base (in Euro)	0,22		0,28		(0,06)	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,22		0,28		(0,06)	

Il Gruppo nei primi nove mesi dell'esercizio 2005/2006 presenta ricavi lordi pari a 95.862 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 89.799 migliaia di Euro, con un incremento rispettivamente di 16.554 migliaia di Euro e di 13.905 migliaia di Euro, attribuibile alla crescita registrata dall'attività tradizionale di distribuzione Italia ed al publishing internazionale, come dettagliato nel capitolo relativo ai segmenti di attività.

Il costo del venduto presenta solo una lieve crescita percentuale sul fatturato, passando dal 74,5% al 75,9%, e consente di raggiungere un utile lordo pari a 21.632 migliaia di Euro, con un incremento di 2.308 migliaia di Euro rispetto ai 19.324 migliaia di Euro registrati al 31 marzo 2005.

Gli altri ricavi, pari a 372 migliaia di Euro, consistono principalmente in rimborsi assicurativi e contributi per le spese di trasporto riconosciute dai clienti.

I costi operativi si incrementano di 1.518 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 13,3%, in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi.

I costi operativi che presentano maggior incremento in valore assoluto sono quelli legati al personale, che passano da 5.227 migliaia di Euro a 6.280 migliaia di Euro, con una crescita pari a 1.053 migliaia di Euro. Tali costi riflettono sia l'ingresso avvenuto a luglio 2005 di un gruppo di manager dedicato alla gestione delle attività relative ai *new media*, che l'incremento del valore delle provvigioni erogate ad agenti in linea con un maggior volume d'affari generato.

Il margine operativo lordo passa da 8.255 migliaia di Euro a 9.062 migliaia di Euro, con un incremento del 9,8% pari a 807 migliaia di Euro.

La crescita del margine operativo pari a 593 migliaia di Euro è ottenuta a dispetto dell'incremento della voce svalutazione attività relativa alla svalutazione di crediti commerciali e altre attività correnti, per effetto dell'insorgenza nel periodo di situazioni di difficile esigibilità di crediti verso la clientela.

Il risultato prima degli interessi di terzi è pari a 3.160 migliaia di Euro, rispetto ai 3.905 migliaia di Euro al 31 marzo 2005. Il risultato è influenzato da un ammontare di imposte pari a 2.406 migliaia di Euro rispetto a 878 migliaia di Euro del precedente periodo, che presenta di imposte differite attive per 1.353 migliaia di Euro rispetto a 386 migliaia di Euro iscritte nel periodo appena concluso.

L'utile di competenza di terzi riflette la percentuale del 50% degli utili del periodo registrati da D3DB S.r.l. attribuibili al socio giapponese D3 Publisher Inc..

Il numero medio dei dipendenti del Gruppo nei nove mesi al 31 marzo 2006 è pari a 89 unità.

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito è uguale all'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni. Per i nove mesi al 31 marzo 2005 è stato retrodatato l'aumento del numero di azioni in circolazione per effetto della totale conversione del prestito obbligazionario convertibile in circolazione al 31 marzo 2005 avvenuta il 30 giugno 2005.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati del 65% da 3.738 migliaia di Euro nei primi nove mesi dell'esercizio 2004/2005 a 6.169 migliaia di Euro nei nove mesi appena conclusi:

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni	
Italia	89.693	75.570	14.123	18,7%
Estero	6.169	3.738	2.431	65,0%
Totale ricavi consolidati	95.862	79.308	16.554	20,9%

La suddivisione dei ricavi esteri lordi per segmento di attività mostra come più del 90% dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing internazionale, che si occupa del lancio e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale che registra un incremento delle vendite superiore al 100% con un incremento di 3.069 migliaia di Euro:

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni	
Online gaming	300	559	(259)	-46,3%
Televisione	95	474	(379)	-80,0%
Publishing	5.774	2.705	3.069	113,5%
Totale ricavi lordi estero	6.169	3.738	2.431	65,0%

Il decremento dei ricavi esteri da Televisione e Online Gaming risente della ristrutturazione delle attività dei due segmenti che il Gruppo sta ultimando al fine del loro rilancio.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITA'

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

Il processo di crescita ha infatti comportato il passaggio dalla semplice localizzazione e distribuzione di videogiochi in territorio nazionale (segmento Distribuzione) ad un'attività di distribuzione di prodotti a livello internazionale (segmento Publishing internazionale), l'ingresso nel settore dei *new media* attraverso la vendita di videogiochi on line (segmento Online gaming) e all'offerta di intrattenimento digitale attraverso le piattaforme televisive (segmento Televisione).

I segmenti così definiti sono pertanto:

- Distribuzione;
- Televisione;
- Online gaming;
- Publishing Internazionale;
- Holding.

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 31 marzo 2006, confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

<i>Migliaia di Euro</i>	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2006	2005	Variazioni		2006	2005	Variazioni	
Distribuzione	89.646	75.586	14.060	18,6%	83.583	72.172	11.411	15,8%
Televisione	136	454	-318	-70,0%	136	454	-318	-70,0%
Online gaming	306	563	-257	-45,6%	306	563	-257	-45,7%
Publishing Internaz.	5.774	2.705	3.069	113,5%	5.774	2.705	3.069	113,4%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
Totale ricavi	95.862	79.308	16.554	20,9%	89.799	75.894	13.905	18,3%

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

Migliaia di Euro	Distribuzione	Televisione	Online Gaming	Publishing	Holding	Totale
Ricavi	89.646	136	306	5.774	0	95.862
Rettifiche ricavi	(6.063)	0	0	0	0	(6.063)
Totale ricavi	83.583	136	306	5.774	0	89.799
Altri ricavi	365	4	3	0	0	372
Totale costi operativi	(74.400)	(1.281)	(861)	(3.289)	(1.278)	(81.109)
Margine operativo lordo	9.548	(1.141)	(552)	2.485	(1.278)	9.062
Totale costi operativi non monetari	(1.029)	(42)	(506)	(117)	(164)	(1.858)
Margine operativo	8.519	(1.183)	(1.058)	2.368	(1.442)	7.204

Distribuzione

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

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

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

- Halifax rappresenta in esclusiva sul territorio italiano *publisher* quali Konami International, THQ Ltd., Codemasters Ltd., e Buena Vista Games Inc., vendendo su tutti canali distributivi (dettaglio e GDO).
- DTI (Distribuzione Trade Italia) invece distribuisce attraverso il solo canale dettaglio prodotti di *publisher* presenti in Italia con una propria organizzazione, quali ad esempio: Electronic Arts, Activision Italia e Vivendi Universal Games.

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

Inoltre, a partire da gennaio 2006, all'attività tradizionale di distribuzione videogiochi si è affiancata un'attività di distribuzione in edicola di videogiochi di media gamma in abbinamento editoriale e di DVD, inerenti o collegati ai soggetti dei principali videogiochi venduti dal Gruppo.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	%	31 marzo 2005	%	Variazione	%
Ricavi	89.646	107,3%	75.586	104,7%	14.060	18,6%
Rettifiche ricavi	(6.063)	-7,3%	(3.414)	-4,7%	(2.649)	77,6%
Totale ricavi netti	83.583	100,0%	72.172	100,0%	11.411	15,8%
Altri ricavi	365	0,4%	355	0,5%	10	2,8%
Totale costi operativi	(74.400)	-89,0%	(64.213)	-89,0%	(10.187)	15,9%
Margine operativo lordo	9.548	11,4%	8.314	11,5%	1.234	14,8%
Totale costi operativi non monetari	(1.029)	-1,2%	(1.290)	-1,8%	261	-20,2%
Margine operativo	8.519	10,2%	7.024	9,7%	1.495	21,3%

Il segmento continua a registrare tassi di crescita, evidenziando un incremento dei ricavi netti pari a 11.411 migliaia di Euro, passando da 72.172 migliaia di Euro a 83.583 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 15,8%.

Tale andamento è confermato anche a livello di margine operativo lordo e di margine operativo, con incrementi percentuali del 14,8% e del 21,3% rispettivamente.

Il miglioramento del margine operativo lordo è attribuibile ad un incremento delle quantità vendute e conseguentemente del fatturato, stante la costanza del peso percentuale dei costi operativi, presentano un andamento proporzionale ai ricavi.

Il margine operativo passa da 7.024 migliaia di Euro a 8.519 migliaia di Euro con un incremento di quasi 1.500 migliaia di Euro.

Per meglio comprendere l'andamento di questo segmento e le ragioni della crescita è opportuno soffermarsi sulla voce ricavi e analizzare in dettaglio la composizione delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazione	
Distribuzione software per console	79.966	69.053	10.913	15,8%
Distribuzione software per Pc-CDRom	6.449	6.566	(117)	-1,8%
Distribuzione Dvd film	3.460	0	3.460	n.s
Distribuzione altri prodotti e servizi	181	333	(152)	-45,5%
Sconti finanziari	(410)	(366)	(44)	12,0%
Totale ricavi lordi	89.646	75.586	14.060	18,6%

I ricavi lordi hanno registrato un incremento rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente pari a 14.060 migliaia di Euro, passando da 75.586 migliaia di Euro a 89.646 migliaia di Euro, con una crescita pari al 18,6%.

Elemento determinante della crescita è la distribuzione software per console, che registra un fatturato maggiore di 10.913 migliaia di Euro rispetto al precedente periodo. Inoltre, da gennaio 2006, contribuisce all'incremento dei ricavi la nuova attività di commercializzazione attraverso il canale distribuzione edicola di una collana di DVD sulla vita dei campioni del wrestling, Questa nuova iniziativa prende spunto dal grande successo registrato dal videogioco sul wrestling "WWE SmackDown vs. Raw".

La distribuzione per console rappresenta quasi il 90% del totale dei ricavi, confermando l'andamento costantemente positivo nel tempo. Di seguito i ricavi vengono analizzati in funzione delle unità vendute per tipologia di console:

Migliaia di Euro	31 marzo 2006		31 marzo 2005		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	290.038	8.306	249.762	7.255	16,1%	14,5%
Sony Playstation	12.674	121	68.207	846	-81,4%	-85,7%
Sony Playstation 2	1.755.917	56.730	1.492.958	55.022	17,6%	3,1%
Nintendo Gamecube	13.447	409	25.448	731	-47,2%	-44,0%
Microsoft Xbox	81.342	3.163	140.687	5.031	-42,2%	-37,1%
Microsoft Xbox 360	11.003	507	0	0	n.s	n.s
Nintendo DS	95.640	2.770	0	0	n.s	n.s
Sony PSP	220.207	7.957	0	0	n.s	n.s
Altre console	355	1	12.573	168	n.s	n.s
Totale ricavi distribuzione console	2.480.623	79.966	1.989.635	69.053	24,7%	15,8%

La crescita del fatturato relativo alla distribuzione console è riconducibile a due fattori di segno opposto:

- L'incremento dei volumi di unità vendute, pari a quasi 491.000 pezzi (+24,7%), che conferma la capacità di penetrazione del Gruppo nel mercato. La crescita è legata sia alla vendita di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo quali Sony Playstation 2 (+17,6%) e Nintendo Gameboy Advance (+16,1%) che alla vendita di prodotti per console di nuova generazione, quali Sony PSP, Nintendo DS e Microsoft Xbox 360;
- Il calo dei prezzi medi unitari di vendita pari al 7,1%, come evidenziato nella tabella seguente.

Importi in Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	28,6	29,0	-1,2%
Sony Playstation	9,6	12,4	-23,0%
Sony Playstation 2	32,3	36,9	-12,4%
Nintendo Gamecube	30,4	28,7	6,0%
Microsoft Xbox	38,9	35,8	8,6%
Microsoft Xbox 360	46,1	0,0	0,0%
Nintendo DS	29,0	0,0	0,0%
Sony PSP	36,1	0,0	0,0%
Altre console/videogiochi	4,2	13,4	0,0%
Prezzo medio videogiochi console	32,2	34,7	-7,1%

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

Importi in Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	10,4%	10,5%	-1%
Sony Playstation	0,2%	1,2%	-87%
Sony Playstation 2	70,9%	79,7%	-11%
Nintendo Gamecube	0,5%	1,1%	-53%
Microsoft Xbox	4,0%	7,3%	-46%
Microsoft Xbox 360	0,6%	0,0%	n.s
Nintendo DS	3,5%	0,0%	n.s
Sony PSP	10,0%	0,2%	n.s
Totale ricavi distribuzione console	100%	100%	

Televisione

Il segmento ha quale obiettivo lo sviluppo di attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per i cosiddetti *new media*, quali piattaforme televisive, internet e telefonia mobile.

Le due società operative nel segmento, Game Media Networks S.r.l. e Game Network S.r.l., hanno in corso di sviluppo nuove iniziative relative alle piattaforme distributive *new media*, che peraltro non hanno influito sui risultati dei primi nove mesi dell'esercizio.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	%	31 marzo 2005	%	Variazione	%
Ricavi	136	<i>n.s.</i>	454	<i>n.s.</i>	(318)	<i>n.s.</i>
Rettifiche ricavi	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>
Totale ricavi netti	136	<i>n.s.</i>	454	<i>n.s.</i>	(318)	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	4	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	4	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi	(1.281)	<i>n.s.</i>	(460)	<i>n.s.</i>	(821)	<i>n.s.</i>
Margine operativo lordo	(1.141)	<i>n.s.</i>	(6)	<i>n.s.</i>	(1.135)	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi non monetari	(42)	<i>n.s.</i>	(43)	<i>n.s.</i>	1	<i>n.s.</i>
Margine operativo	(1.183)	<i>n.s.</i>	(49)	<i>n.s.</i>	(1.134)	<i>n.s.</i>

Nel periodo in esame il segmento televisione ha portato a compimento le operazioni di riorganizzazione con l'interruzione dei canali satellitari italiano e inglese e ha investito nuove risorse ai fini di un rafforzamento delle attività che hanno comportato di conseguenza un effetto negativo sul margine operativo per 1.183 migliaia di Euro. Occorre considerare che, come specificato in relazione semestrale, i costi di ristrutturazione sostenuti non sono ricorrenti. La perdita generata dal segmento nel solo trimestre è infatti di 207 migliaia di Euro, che costituisce l'ammontare dei costi di struttura post ristrutturazione.

I ricavi sono costituiti da ricavi pubblicitari e televisivi. Presentano una riduzione pari a 318 migliaia di Euro, passando da 454 migliaia di Euro a 136 migliaia di Euro. La riduzione è imputabile sia ad un decremento dei ricavi pubblicitari inglesi che dei ricavi televisivi propriamente detti.

I costi operativi sono incrementati di 821 migliaia di Euro, passando da 460 migliaia di Euro a 1.281 migliaia di Euro, a causa dell'incremento dei costi per servizi e dell'introduzione, a partire da luglio 2005, di un gruppo di professionisti specializzati, appartenenti al mondo dell'intrattenimento televisivo digitale, alla guida del settore per il rilancio delle attività. Nell'ultima porzione dell'esercizio, sebbene non si prevedano effetti significativi sui ricavi del segmento per effetto dell'attività commerciale in essere, i costi operativi saranno in diminuzione rispetto ai costi operativi del primo semestre.

Le operazioni di riposizionamento della attività *new media* hanno portato a maggio 2006 alla sigla di un accordo con RCS per la commercializzazione di un gioco online sul sito internet della Gazzetta dello Sport, come meglio dettagliato nel paragrafo relativo agli eventi successivi alla chiusura del trimestre.

Online gaming

L'attività del segmento Online gaming consiste nella vendita di giochi on line a livello europeo, con tre contratti in esclusiva per i giochi "Legend of Mir", "Myth of Soma" e "Horizon: Empire of Istaria".

L'attività di Online gaming permette ai giocatori dotati di un Personal Computer di connettersi, previo pagamento di un abbonamento, ad uno o più server del gruppo e giocare on line interagendo con altri giocatori collegati in quel momento.

L'attività è svolta attraverso la società controllata DB International S.r.l..

Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	%	31 marzo 2005	%	Variazione	%
Ricavi	306	<i>n.s.</i>	563	<i>n.s.</i>	(257)	<i>n.s.</i>
Rettifiche ricavi	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>
Totale ricavi netti	306	<i>n.s.</i>	563	<i>n.s.</i>	(257)	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	3	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	3	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi	(861)	<i>n.s.</i>	(659)	<i>n.s.</i>	(202)	<i>n.s.</i>
Margine operativo lordo	(552)	<i>n.s.</i>	(96)	<i>n.s.</i>	(456)	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi non monetari	(506)	<i>n.s.</i>	(162)	<i>n.s.</i>	(344)	<i>n.s.</i>
Margine operativo	(1.058)	<i>n.s.</i>	(258)	<i>n.s.</i>	(800)	<i>n.s.</i>

I ricavi derivanti da attività di on-line gaming sono unicamente ricavi realizzati dalla sottoscrizione di abbonamenti da parte dei giocatori ai tre giochi on line. L'analisi dei primi nove mesi dell'esercizio conferma l'andamento decrescente dei ricavi derivante dalla perdita di giocatori di Horizon: Empire of Istaria e Mith of Soma, non controbilanciato dall'introduzione di nuovi prodotti on line. I ricavi passano dai 563 migliaia di Euro realizzati nel primo semestre dell'esercizio 2004/2005 a 306 migliaia di Euro, con un decremento del 46%.

Il costo del venduto è influenzato dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all'andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le attuali capacità di attrarre giocatori.

Il margine operativo risente di una svalutazione di attività pari a 444 migliaia di Euro, relativa allo storno del valore degli acconti pagati allo sviluppatore di "Horizons: Empire of Istaria", difficilmente recuperabile per l'andamento dei ricavi del gioco e per le condizioni finanziarie dello sviluppatore.

Publishing internazionale

L'attività svolta in questo segmento consiste nell'acquisto di diritti di sfruttamento dei videogiochi dai cosiddetti *developer*, e del successivo lancio dei prodotti attraverso una rete di vendita internazionale.

L'attività è storicamente svolta da una divisione della capogruppo Digital Bros S.p.A., denominata 505 Game Street, a cui si affianca la neocostituita società francese DB France S.a.r.l., nata con l'obiettivo di distribuire i medesimi prodotti sul territorio francese, e dalla controllata DB International S.r.l., che andrà a diversificare il suo ambito di attività finora focalizzato solo sull'online gaming.

Inoltre svolge la medesima attività la società D3DB S.r.l., creata con il produttore giapponese di videogiochi di fascia economica D3 Publisher Inc.. In particolare D3DB S.r.l. ha l'obiettivo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi economici per la console Sony Playstation 2.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	%	31 marzo 2005	%	Variazione	%
Ricavi lordi	5.774	100,0%	2.705	100,0%	3.069	n.s.
Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
Totale ricavi netti	5.774	100,0%	2.705	100,0%	3.069	n.s.
Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
Totale costi operativi	(3.289)	-57,0%	(2.036)	-75,3%	(1.253)	n.s.
Margine operativo lordo	2.485	43,0%	669	24,7%	1.816	n.s.
Totale costi operativi non monetari	(117)	-2,0%	0	0,0%	(117)	n.s.
Margine operativo	2.368	41,0%	669	24,7%	1.699	n.s.

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento del 114,7%, passando da 2.707 migliaia di Euro a 5.774 migliaia di Euro, grazie anche alle vendite effettuate attraverso la controllata D3DB.

Il numero di nuovi videogiochi distribuiti nel periodo è stato pari a 40 comparato con 14 titoli distribuiti nel corso del medesimo periodo del passato esercizio.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di 43 licenze internazionali di videogiochi che verranno lanciate sul mercato nei prossimi 12 mesi. Il Gruppo considerando come strategico per il prossimo futuro l'ampliamento delle attività del segmento, continua a perseguire la politica di acquisizione delle licenze nell'ottica di garantire un flusso di ricavi e profitti crescenti

La struttura dei costi diretti e un contenuto ammontare di costi fissi consente di raggiungere margini operativi percentualmente significativi (41% sul fatturato) passando da 669 migliaia di Euro del periodo precedente alle attuali 2.368 migliaia di Euro.

Holding

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	%	31 marzo 2005	%	Variazione	%
Ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Rettifiche ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Totale ricavi netti	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	n.s.
Totale costi operativi	(1.278)	n.s.	(626)	n.s.	(652)	n.s.
Margine operativo lordo	(1.278)	<i>n.s.</i>	(626)	<i>n.s.</i>	(652)	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi non monetari	(164)	n.s.	(149)	n.s.	(15)	n.s.
Margine operativo	(1.442)	<i>n.s.</i>	(775)	<i>n.s.</i>	(667)	<i>n.s.</i>

L'incremento dei costi operativi è influenzato dall'aumento degli emolumenti agli amministratori deliberato nell'ultima assemblea e a maggiori spese generali e di rappresentanza.

L'incremento dei costi operativi non monetari è invece rappresentato dall'ammortamento del nuovo magazzino di Trezzano sul Naviglio, sede delle operazioni logistiche del Gruppo.

ANALISI DEI PRINCIPALI AGGREGATI PATRIMONIALI

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	30 giugno 2005	31 marzo 2005
Attività non correnti			
Immobili impianti e macchinari	3.355	3.479	3.127
Investimenti immobiliari	455	455	455
Immobilizzazioni immateriali	603	613	636
Partecipazioni in controllate	0	0	0
Crediti ed altre attività non correnti	1.350	1.714	2.712
Imposte anticipate	5.673	5.287	4.433
Totale attività non correnti	11.436	11.548	11.363
Passività non correnti			
Benefici verso dipendenti	(747)	(626)	(579)
Fondi non correnti	(138)	(71)	(67)
Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
Totale passività non correnti	(885)	(697)	(646)
Capitale circolante netto			
Rimanenze	24.727	22.189	22.255
Crediti commerciali	30.172	22.320	25.248
Crediti tributari	351	599	440
Altre attività correnti	2.090	1.331	1.254
Debiti verso fornitori	(4.527)	(4.183)	(7.035)
Debiti tributari	(4.184)	(1.388)	(1.443)
Fondi correnti	0	0	(184)
Altre passività correnti	(2.210)	(2.112)	(2.367)
Totale capitale circolante netto	46.419	38.756	38.168
Patrimonio netto			
Capitale sociale	5.644	5.644	5.490
Riserve	19.339	40.857	39.750
Azioni proprie	(671)	(268)	(299)
Utili (perdite) a nuovo	5.212	(18.326)	(18.836)
Totale patrimonio netto di gruppo	29.524	27.907	26.105
Patrimonio netto di terzi	10	0	0
Sub-totale	27.436	21.700	22.780
Disponibilità liquide	3.752	5.218	4.493
Debiti verso banche a breve termine	(22.287)	(18.886)	(19.024)
Altre passività finanziarie a breve termine	(3.814)	(3.255)	(4.522)
Posizione finanziaria netta corrente	(22.349)	(16.923)	(19.053)
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.758)	(1.000)	0
Altre passività finanziarie non correnti	(3.329)	(3.777)	(3.727)
Posizione finanziaria netta non corrente	(5.087)	(4.777)	(3.727)
Totale posizione finanziaria netta	(27.436)	(21.700)	(22.780)

Capitale circolante netto

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 31 marzo 2005 di 8.251 migliaia di Euro, pari al 21,7%, per effetto di un incremento dei crediti commerciali per 4.924 migliaia di Euro, in linea con l'andamento del fatturato registrato nel periodo superiore alla crescita del fatturato dell'ultimo trimestre pari al 23%, ed un incremento delle rimanenze per 2.472 migliaia di Euro. Oltre a questi incrementi contribuisce all'incremento del capitale circolante netto un decremento dei debiti verso fornitori per 2.508 migliaia di Euro, in linea con la prassi del segmento della distribuzione che prevede pagamenti anticipati per l'acquisto dei videogiochi destinati alla rivendita.

L'analisi del capitale circolante netto viene comparata con i relativi dati al 31 marzo 2005, per tenere in considerazione l'andamento stagionale delle vendite ed è riportata nella tabella seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni
Rimanenze	24.727	22.255	2.472
Crediti commerciali	30.172	25.248	4.924
Crediti tributari	351	440	(89)
Altre attività correnti	2.090	1.254	836
Debiti verso fornitori	(4.527)	(7.035)	2.508
Debiti tributari	(4.184)	(1.443)	(2.741)
Fondi correnti	0	(184)	184
Altre passività correnti	(2.210)	(2.367)	157
Totale capitale circolante netto	46.419	38.168	8.251

Investimenti

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Navision. Gli investimenti totali del periodo sono stati pari a circa 327 migliaia di Euro composti per 203 migliaia di Euro in investimenti di software gestionale, 40 migliaia di Euro nell'acquisto di macchine elettroniche di office automation, 34 migliaia di Euro per automezzi, 20 migliaia di Euro per migliorie su beni di terzi e 30 migliaia di Euro in acquisto di altre immobilizzazioni.

Posizione finanziaria netta

L'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato alla stessa data dello scorso esercizio di 4.656 migliaia di Euro, pari al 20,4%, per effetto del maggior volume di attività registrato dal Gruppo nei nove mesi in esame. Considerando peraltro che l'incremento del capitale circolante netto alla stessa data è stato pari a 8.251 migliaia di Euro, e che la società a dicembre 2005 ha distribuito dividendi per 1.127 migliaia di Euro, la posizione finanziaria netta presenta un andamento in miglioramento. Per un'ulteriore analisi

dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione trimestrale.

Di seguito vengono riportate rispettivamente la composizione delle altre passività finanziarie a breve termine e la composizione delle altre passività finanziarie non correnti, composte principalmente da debiti verso società di locazione finanziaria per contratti di leasing, da debiti verso società di factoring per crediti ceduti pro-soluto e dal fondo rischi costituito per riflettere possibili perdite di valore su strumenti derivati non di copertura.

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni
Debiti verso società di factoring pro soluto	(3.664)	(3.170)	(494)
Quota leasing a breve	(150)	(67)	(83)
Prestito obbligazionario	0	(1.285)	1.285
Altre passività finanziarie a breve termine	(3.814)	(4.522)	708

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni
Quota a medio lungo leasing	(1.969)	(1.945)	(24)
Fondo rischi derivati	(1.360)	(1.782)	422
Altre passività finanziarie non correnti	(5.087)	(3.727)	(1.360)

Patrimonio netto

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2006	31 marzo 2005	Variazioni
Patrimonio netto al 1 luglio	27.894	21.601	6.293
Distribuzione dividendi	(1.127)	0	(1.127)
Movimentazione azioni proprie	(403)	(202)	(201)
Conversione prestito obbligazionario	0	800	(800)
Risultato del periodo	3.160	3.905	(745)
Altre variazioni	0	1	(1)
Patrimonio netto al 31 marzo	29.524	26.105	4.669

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nei primi giorni di maggio 2006 Game Media Networks, la società del Gruppo attiva nel segmento *new media* ha presentato con La Gazzetta dello Sport “Football League”, il primo gioco online multiplayer scaricabile dal sito *gazzetta.it*. Game Media Networks ha acquisito i diritti per la commercializzazione in tutti i paesi europei di Power Football, il primo videogioco di calcio online, e ha siglato con RCS Digital l’accordo per la sua commercializzazione in esclusiva nel mercato italiano, sotto la denominazione di Football League. Il bacino di utenza potenziale è costituito dai tre milioni di utenti collegati ogni mese al sito de La Gazzetta dello Sport e, sfruttando la concomitanza dei prossimi mondiali 2006, si stima che il gioco online interesserà molti appassionati al gioco del calcio.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Grazie all’andamento superiore alle aspettative che le attività hanno registrato nei primi mesi dell’esercizio il management del Gruppo Digital Bros ha incrementato i dati previsionali approvati in data 14 febbraio 2006. I nuovi dati previsionali prevedono ricavi lordi in un range compreso tra 108.000 migliaia di Euro e 110.000 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai dati previsionali precedentemente approvati dei ricavi lordi consolidati tra 8.000 e 10.000 migliaia di Euro. L’utile prima delle imposte è atteso in un range tra 5.600 e 5.800 migliaia di Euro con un incremento compreso tra 600 e 800 migliaia di Euro:.

Migliaia di Euro	Es. 2005/2006 forecast	Es. 2005/2006 forecast precedente	Variazione
Ricavi lordi	108.000-110.000	100.000	8.000-10.000
Ricavi netti	102.000-104.000	95.000	7.000-9.000
Margine operativo	7.700-7.900	7.300	400-600
Utile ante imposte	5.600-5.800	5.000	600-800

ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Non esistono al 31 marzo 2006 attività e passività potenziali, così come non ne esistevano al 31 marzo 2005.

PARTI CORRELATE

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

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel periodo in oggetto sono stati riconosciuti 85 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono stati riconosciuti 41 migliaia di Euro.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TRIMESTRE

Migliaia di Euro	31 marzo 2006 Q3		31 marzo 2005 Q3		Variazioni	
Ricavi	22.527	103,9%	18.722	103,9%	3.805	20,3%
Rettifiche ricavi	(850)	-3,9%	(702)	-3,9%	(148)	21,1%
Totale Ricavi	21.677	100,0%	18.020	100,0%	3.657	20,3%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.522)	-67,0%	(15.031)	-83,4%	509	-3,4%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.103)	-5,1%	0	0,0%	(1.103)	n.s.
Royalties	(1.982)	-9,1%	(584)	-3,2%	(1.398)	239,6%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.069	4,9%	2.488	13,8%	(1.419)	-57,0%
Totale costo del venduto	(16.538)	-76,3%	(13.127)	-72,8%	(3.411)	26,0%
Utile lordo (3+8)	5.139	23,7%	4.893	27,2%	246	5,0%
Altri ricavi	92	0,4%	64	0,4%	28	42,8%
Costi per servizi	(1.184)	-5,5%	(1.591)	-8,8%	407	-25,6%
Affitti e locazioni	(122)	-0,6%	(115)	-0,6%	(7)	5,7%
Costi del personale	(1.888)	-8,7%	(1.592)	-8,8%	(296)	18,6%
Altri costi operativi	(372)	-1,7%	(128)	-0,7%	(244)	190,9%
Totale costi operativi	(3.566)	-16,5%	(3.426)	-19,0%	(140)	4,1%
Margine operativo lordo (9+10+15)	1.665	7,7%	1.531	8,5%	134	8,8%
Ammortamenti	(159)	-0,7%	(189)	-1,0%	30	-15,9%
Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Svalutazione di attività	(3)	0,0%	0	0,0%	(3)	0,0%
Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Totale costi operativi non monetari	(162)	-0,7%	(189)	-1,0%	27	-14,3%
Margine operativo (16+21)	1.503	6,9%	1.342	7,4%	161	12,0%
Interessi attivi	114	0,5%	(6)	0,0%	120	-1881,6%
Interessi passivi	(665)	-3,1%	(633)	-3,5%	(32)	5,1%
Totale interessi netti	(551)	-2,5%	(639)	-3,5%	88	-13,8%
Utile prima delle imposte (22+25)	952	4,4%	703	3,9%	249	35,5%
Imposte correnti	(481)	-2,2%	(315)	-1,7%	(166)	52,9%
Imposte differite	386	1,8%	451	2,5%	(65)	-14,4%
Totale imposte	(95)	-0,4%	136	0,8%	(231)	-169,7%
Utile netto (26+29)	857	4,0%	839	4,7%	18	2,1%
(Utile) perdita di competenza di terzi	58	0,3%	0	0,0%	58	n.s.
Risultato netto di competenza (30+31)	915	4,2%	839	4,7%	76	9,1%
Utile netto per azione:						
Utile per azione base (in Euro)	0,07		0,06		0,01	
Utile per azione diluito (in Euro)	0,07		0,06		0,01	

A differenza del trimestre natalizio dove l'uscita di nuovi prodotti focalizza l'attenzione delle vendite, nel trimestre immediatamente successivo, da gennaio a marzo, si assiste ad un mix diverso. I titoli di particolare successo del periodo precedente vengono venduti in via continuativa, insieme a nuovi prodotti in uscita.

I titoli novità lanciati nel trimestre sono tra gli altri "Tomb Raider: Legend", videogioco ispirato all'eroina Lara Croft diventata star anche nell'industria cinematografica, "Race Driver 3" gioco di simulazione sportiva e non ultimo "Pro Evolution Soccer Management", videogioco manageriale di calcio con il marchio "Pro Evolution". Tra i nuovi titoli spiccano anche "Il Padrino", ispirato al film cult degli anni settanta.

Tra le novità lanciate dal Gruppo a livello internazionale c'è "Magnacarta", gioco di ruolo fantasy, di successo sul mercato francese e che sarà lanciato sul mercato italiano completamente localizzato nel corso del mese di maggio.

Tra i videogiochi lanciati nei mesi precedenti, che hanno proseguito nella fase di vendita si sottolineano "Pro Evolution Soccer 5", "WWE SmackDown vs. Raw 2006", videogioco dedicato al wrestling e "Need for Speed Most Wanted", videogioco di simulazione di gare automobilistiche.

Il trimestre in esame presenta un volume d'affari più contenuto rispetto al precedente, ma comunque tale da garantire l'assorbimento dei costi fissi e generare redditività netta.

I ricavi netti del trimestre presentano rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente un incremento di 3.657 migliaia di Euro, passando da 18.020 migliaia di Euro al 31 marzo 2005 agli attuali 21.677 migliaia di Euro, con una crescita percentuale pari al 20,3%.

Il margine operativo lordo presenta una crescita percentuale pari all'8,8%, il margine operativo cresce del 12%, con un incremento sul corrispondente periodo dell'esercizio precedente rispettivamente di 134 migliaia e 161 migliaia di Euro.

L'utile ante imposte presenta un incremento pari a 249 migliaia di Euro, passando da 703 migliaia di Euro a 952 migliaia di Euro, con una crescita percentuale di circa il 35,5%. L'utile netto prima degli interessi di terzi è pari a 857 migliaia di Euro.

La perdita di competenza di terzi, pari a 58 migliaia di Euro, rappresenta il risultato di competenza del socio terzo relativo alla società D3DB S.r.l., controllata al 50% con la società giapponese D3 Publisher Inc..

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito è uguale all'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni. Per il trimestre al 31 marzo 2005 è stato retrodatato l'aumento del numero di azioni in circolazione per effetto della totale conversione del prestito obbligazionario convertibile avvenuta il 30 giugno 2005.