



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 30 settembre 2006**

(1° Trimestre Esercizio 2006/2007)

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:	
Stato patrimoniale consolidato al 30 settembre 2006	8
Conto economico consolidato al 30 settembre 2006	9
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2006	10
Variazioni di patrimonio netto consolidato	12
Informativa di segmento (IAS 14)	13
Note di commento ai risultati al 30 settembre 2006	
Principi e metodi contabili	14
Criteri di redazione	15
Criteri di valutazione	15
Criteri di consolidamento	24
Il mercato dei videogiochi	25
Eventi significativi del periodo	28
Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2006	29
Andamento dei segmenti di attività	32
Ricavi per area geografica	43
Analisi dei principali aggregati patrimoniali	44
Eventi successivi alla chiusura del periodo	48
Evoluzione prevedibile della gestione	48
Attività e passività potenziali	49
Rapporti con parti correlate	49

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

(1) Consiglieri esecutivi

(2) Consiglieri non esecutivi

(3) Consiglieri indipendenti

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
Franco Gaslini
Paolo Villa
Enrico Muscato
Marcello Priori

Presidente
Sindaco Effettivo
Sindaco Effettivo
Sindaco Supplente
Sindaco Supplente

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

Con delibera del 14 novembre 2005 il consiglio di amministrazione ha conferito 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 30 ottobre 2006 ha prorogato l'incarico per la revisione del bilancio d'esercizio e bilancio consolidato della Digital Bros S.p.A. alla società Reconta Ernst & Young S.p.A., fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2009.

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

Il Gruppo è attivo nella distribuzione e vendita di videogiochi sul territorio italiano e 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 attività sono gestite attraverso marchi distintivi per definire il segmento di attività.

Il processo di crescita ha comportato nel tempo il passaggio dall'attività di localizzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio nazionale (segmento Distribuzione) all'attività di distribuzione di prodotti a livello internazionale (segmento Publishing Internazionale), all'ingresso nel settore dei *new media* attraverso la vendita di videogiochi on line e all'offerta di intrattenimento digitale attraverso le piattaforme televisive (segmento New Media). A tali attività si aggiunge un segmento residuale Holding per i costi non direttamente imputabili ai segmenti operativi e comunque necessari al coordinamento delle attività del Gruppo, insieme alla necessaria implementazione di corrette politiche finanziarie per sostenere il processo di crescita delle attività nel loro insieme.

A seguito infatti dell'elevata crescita registrata nello scorso esercizio dalle attività di distribuzione in edicola e della decisione del Gruppo di sviluppare quest'area di business in modo continuativo per il futuro, i costi e ricavi ad essa attinenti sono stati incorporati dal segmento Distribuzione ed è stato creato un segmento denominato Edicola.

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

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. attraverso i marchi 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 nella loro distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale. Si differenzia dal segmento Distribuzione per il fatto che i videogiochi vengono prodotti su licenza e con un diritto di sfruttamento internazionale e solitamente pluriennale.

La divisione della Capogruppo 505 Games (in precedenza 505 Game Street) ha sviluppato l'attività in questi ultimi due esercizi. Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento le attività di publishing internazionale, a partire dal secondo trimestre dell'esercizio, saranno svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l. e dalle neo-costituite Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd., che operano rispettivamente sul

territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica.

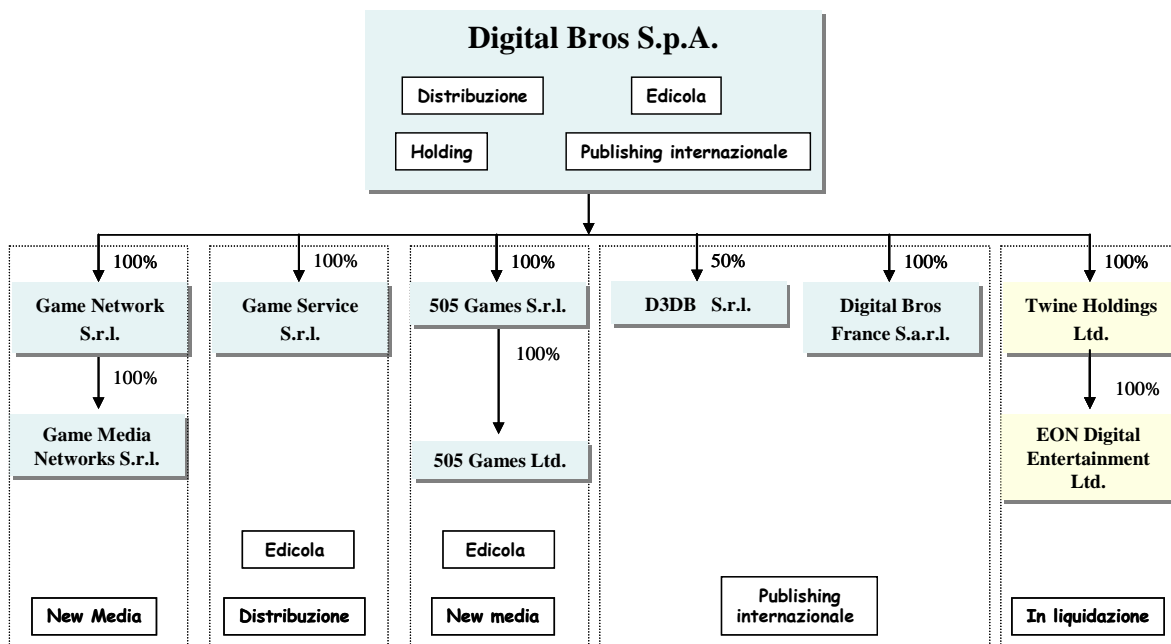
New Media: raggruppa tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. I contenuti di digital entertainment sono resi disponibili attraverso canali quali: la TV digitale, la telefonia mobile, l'e-commerce, il d-commerce e la IP TV e vengono svolte dalle società controllate Game Network S.r.l. e Game Media Networks S.r.l.. L'attività di online gaming, cioè lo sfruttamento di licenze internazionali di giochi online, sono gestite da 505 Games S.r.l..

Edicola: consiste nella distribuzione in abbinamento editoriale di videogiochi e nella distribuzione di prodotti editoriali legati all'intrattenimento. Questa nuova attività è svolta per quanto attiene la vendita in abbinamento editoriale dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A. mentre la distribuzione di DVD è effettuata dalle controllate Game Service S.r.l. e 505 Games S.r.l..

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

Appartengono al Gruppo anche due società di diritto inglese in liquidazione, Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment 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 comprese tutte le società su cui la Capogruppo Digital Bros S.p.A. esercita funzioni di controllo, diretto o indiretto, ad esclusione pertanto della società D3DB S.r.l., posseduta in joint venture paritetica.

Non esistono differenze nel perimetro di consolidamento rispetto all'esercizio appena concluso.

Le due società controllate, Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd, nel trimestre appena concluso, hanno portato a compimento le attività propedeutiche necessarie per permettere la distribuzione di videogiochi sui territori locali. In particolare sono state effettuate tutte le attività legate all'implementazione del sistema software e alla corretta funzionalità del sistema distributivo. Pertanto nel trimestre appena concluso non hanno generato ricavi.

L'elenco delle società comprese nel perimetro di consolidamento è riportato di seguito:

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente	Metodo di consolidamento
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.335,8 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
505 Games S.r.l. (4)	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Digital Bros France S.a.r.l.	Lione	100.000 Euro	100%		Integrale
505 Games Ltd. (2)	Londra	100.000 Sterlina		100%	Integrale
Twine Holdings Ltd.	Londra	1.000 Sterline	100%		Integrale
EON Digital Entertainment Ltd. (3)	Londra	1.000 Sterline		100%	Integrale

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

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

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

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

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
505 Games Ltd	Suite 366 Court Silbury Boulevard Milton Keynes MK9 2AF	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
505 Games 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
Digital Bros France S.a.r.l	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato

	Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.302	3.299	3	0,1%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Attività immateriali	684	684	0	0,0%
4	Partecipazioni	5	5	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	52	53	(1)	-1,9%
6	Attività per imposte anticipate	4.752	4.537	215	4,7%
	Totale attività non correnti	9.250	9.033	217	2,4%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(858)	(803)	(55)	6,8%
8	Fondi non correnti	(167)	(155)	(12)	7,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.025)	(958)	(67)	7,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	27.491	26.450	1.041	3,9%
11	Crediti commerciali	27.070	22.672	4.398	19,4%
12	Crediti tributari	622	437	185	42,3%
13	Altre attività correnti	1.910	995	915	n.s.
14	Debiti commerciali	(11.312)	(5.413)	(5.899)	n.s.
15	Debiti tributari	(1.435)	(1.158)	(277)	23,9%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.823)	(2.115)	292	-13,8%
	Totale capitale circolante netto	42.523	41.868	655	1,6%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	5.644	5.644	0	0,0%
19	Riserve	19.457	19.441	16	0,1%
20	Azioni proprie	(671)	(671)	0	0,0%
21	Utili (perdite) a nuovo	4.522	4.788	(266)	-5,6%
	Totale patrimonio netto	28.952	29.202	(250)	-0,9%
	Totale	21.796	20.741	1.055	5,1%
22	Disponibilità liquide	4.026	3.994	32	0,8%
23	Debiti verso banche a breve termine	(19.644)	(19.087)	(557)	2,9%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(1.792)	(1.351)	(441)	32,6%
	Posizione finanziaria netta corrente	(17.410)	(16.444)	(966)	5,9%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.399)	(1.006)	(1.393)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.987)	(3.291)	1.304	-39,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.386)	(4.297)	(89)	2,1%
	Totale posizione finanziaria netta	(21.796)	(20.741)	(1.055)	5,1%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 settembre 2006 per i primi 3 mesi dell'esercizio 2006/2007

	Migliaia di Euro	30 settembre 2006		30 settembre 2005		Variazioni	
1	Ricavi delle vendite	15.364	104,7%	15.018	105,8%	346	2,3%
2	Rettifiche ricavi	(688)	-4,7%	(822)	-5,8%	134	-16,3%
3	Totale ricavi	14.676	100,0%	14.196	100,0%	480	3,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.614)	-72,3%	(10.203)	-71,9%	(411)	4,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(304)	-2,1%	(309)	-2,2%	5	-1,6%
6	Royalties	(723)	-4,9%	(302)	-2,1%	(421)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.066	7,3%	140	1,0%	926	n.s.
8	Totale costo del venduto	(10.575)	-72,1%	(10.674)	-75,2%	99	-0,9%
9	Utile lordo (3+8)	4.101	27,9%	3.522	24,8%	579	16,4%
10	Altri ricavi	1	0,0%	167	1,2%	(166)	n.s.
11	Costi per servizi	(1.350)	-9,2%	(1.130)	-8,0%	(220)	19,5%
12	Affitti e locazioni	(102)	-0,7%	(100)	-0,7%	(2)	2,0%
13	Costi del personale	(1.850)	-12,6%	(1.756)	-12,4%	(94)	5,4%
14	Altri costi operativi	(360)	-2,5%	(291)	-2,0%	(69)	23,7%
15	Totale costi operativi	(3.662)	-25,0%	(3.277)	-23,1%	(385)	11,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	440	3,0%	412	2,9%	28	6,8%
17	Ammortamenti	(122)	-0,8%	(50)	-0,4%	(72)	-15,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(34)	-0,2%	34	7,1%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(122)	-0,8%	(84)	-0,6%	(38)	45,2%
22	Margine operativo (16+21)	318	2,2%	328	2,3%	(10)	-3,0%
23	Interessi attivi	3	0,0%	4	0,0%	(1)	-25,0%
24	Interessi passivi	(441)	-3,0%	(430)	-3,0%	(11)	2,6%
25	Totale interessi netti	(438)	-3,0%	(426)	-3,0%	(12)	2,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(120)	-0,8%	(98)	-0,7%	(22)	22,4%
27	Imposte correnti	(107)	-0,7%	(128)	-0,9%	21	-16,4%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(107)	-0,7%	(128)	-0,9%	21	0,0%
30	Utile netto (26+29)	(227)	-1,5%	(226)	-1,6%	(1)	0,4%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,02)		(0,02)		0,0%	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,02)		(0,02)		0,0%	

	Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005
A.	Disponibilità monetarie nette iniziali	(20.741)	(21.700)
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	(227)	(226)
	Accantonamenti e costi non monetari		
	Ammortamenti attività immateriali	57	65
	Ammortamenti immobilizzazioni materiali	63	48
	Variazione netta degli altri fondi	13	719
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	55	26
	SUBTOTALE B.	(39)	632
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	(1.041)	(140)
	Crediti commerciali	(4.400)	(2.191)
	Crediti tributari	(184)	(188)
	Altre attività correnti	(915)	(94)
	Debiti commerciali	5.900	(1)
	Debiti tributari	277	670
	Fondi correnti	(0)	1.408
	Altre passività correnti	(292)	(55)
	SUBTOTALE C.	(656)	(591)
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in attività immateriali	(57)	(203)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(66)	66
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(214)	(314)
	SUBTOTALE D.	(337)	(451)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	41
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(23)	175
	SUBTOTALE F.	(23)	216
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(1.055)	(194)
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(21.796)	(21.894)

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	32	(283)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(557)	(149)
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(441)	1.165
Flusso monetario del periodo a breve termine	(966)	733
Flusso monetario del periodo a medio termine	(89)	(927)
Flusso monetario del periodo	(1.055)	(194)

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 30 giugno 2005	5.644	39.699	258	1.005	2	40.964	(268)	(22.741)	3.323	(19.418)	26.922
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						0		(1.127)		(1.127)	(1.127)
Acquisto azioni proprie						0	(403)				(403)
Altre variazioni				362	(11)	351		(1.096)	732	(364)	(13)
Utile del periodo						0			3.823	3.823	3.823
Totale al 30 giugno 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	(9)	19.441	(671)	965	3.823	4.788	29.202
Destinazione utile d'esercizio						0		3.823	(3.823)	0	0
Coperture perdite a nuovo						0				0	0
Distribuzione dividendi						0				0	0
Acquisto azioni proprie						0				0	0
Altre variazioni					16	16		(39)		(39)	(23)
Utile del periodo						0			(227)	(227)	(227)
Totale al 30 settembre 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(671)	4.749	(227)	4.522	28.952

Informativa di segmento (IAS 14)

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing Int.	Holding	Totale
1	Ricavi delle vendite	13.490	582	178	1.114	0	15.364
2	Rettifiche ricavi	(688)	0	0	0	0	(688)
3	Totale ricavi	12.802	582	178	1.114	0	14.676
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.840)	(115)	0	(659)	0	(10.614)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(102)	(202)	0	0	(304)
6	Royalties	(25)	(96)	(18)	(584)	0	(723)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	636	0	0	430	0	1.066
8	Totale costo del venduto	(9.229)	(313)	(220)	(813)	0	(10.575)
9	Utile lordo (3+8)	3.573	269	(42)	301	0	4.101
10	Altri ricavi	1	0	0	0	0	1
11	Costi per servizi	(1.140)	(28)	(38)	(72)	(72)	(1.350)
12	Affitti e locazioni	(90)	0	(9)	(3)	0	(102)
13	Costi del personale	(1.124)	(3)	(210)	(242)	(271)	(1.850)
14	Altri costi operativi	(247)	0	(21)	(13)	(79)	(360)
15	Totale costi operativi	(2.601)	(31)	(278)	(330)	(422)	(3.662)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	973	238	(320)	(29)	(422)	440
17	Ammortamenti	(67)	0	(6)	(2)	(47)	(122)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0	0	0
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(67)	0	(6)	(2)	(47)	(122)
22	Margine operativo (16+21)	906	238	(326)	(31)	(469)	318

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 30 settembre 2006 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2006, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- Conto economico consolidato al 30 settembre 2006, confrontato con il conto economico consolidato al 30 settembre 2005;
- Rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del passato esercizio;
- Dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;
- Variazioni del patrimonio netto consolidato nel periodo in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 30 giugno 2005 al 30 giugno 2006;
- Informativa di segmento (IAS 14).

CRITERI DI REDAZIONE

La relazione trimestrale al 30 settembre 2006, corrispondente al primo trimestre dell'esercizio sociale, è stata preparata in conformità ai principi contabili internazionali IAS/IFRS ed è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art. 82 del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche.

Il contenuto della relazione trimestrale è 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 30 settembre 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 30 settembre 2006, corrispondente al primo trimestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione della bilancio consolidato al 30 giugno 2006.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

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

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

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di cespiti.

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

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

Investimenti immobiliari

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

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi 10%
- Licenze 20%

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

Avviamento

Nel caso di acquisizione di aziende, le attività, le passività e le passività potenziali acquisite e identificabili sono rilevate al loro valore corrente (*fair value*) alla data di acquisizione. La differenza positiva tra il costo

d'acquisto e la quota di interessenza del Gruppo nel valore corrente di tali attività e passività è classificata come avviamento ed è iscritta in bilancio come attività immateriale. L'eventuale differenza negativa ("avviamento negativo") è invece rilevata a conto economico al momento dell'acquisizione.

L'avviamento non è ammortizzato, ma viene sottoposto annualmente, o più frequentemente se specifici eventi o modificate circostanze indicano la possibilità di aver subito una perdita di valore, a verifiche per identificare eventuali riduzioni di valore, secondo quanto previsto dallo IAS 36 Riduzione di valore delle attività. Successivamente alla rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo 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 sugli immobili, impianti e macchinari nonché sugli investimenti immobiliari, sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie.

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

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

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può

eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Benefici ai dipendenti

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

Rimanenze di magazzino

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

La svalutazione delle rimanenze, iscritta quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto e/o al valore di realizzo del periodo precedente, viene effettuata direttamente sul valore unitario di carico del singolo articolo.

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede una parte significativa dei propri crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali

pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implicino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati legalmente ceduti. Una passività finanziaria di importo pari alle cessioni anticipate finanziariamente è pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve. Gli utili e le perdite relativi a tali cessioni sono rilevati solo quando le attività stesse sono rimosse dallo stato patrimoniale consolidato.

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

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

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

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

Le passività finanziarie includono i debiti finanziari nonché altre passività finanziarie, ivi incluse le passività derivanti dalla valutazione a valori di mercato degli strumenti derivati.

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

Strumenti finanziari derivati

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

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

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

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

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

realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

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

Azioni proprie

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

Ricavi

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

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

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

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione 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, delle merci e/o dei servizi destinati alla vendita. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione.

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

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

Interessi attivi e passivi

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

Imposte correnti

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

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

Imposte differite

Le imposte differite sono 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 si possa generare un reddito imponibile nel futuro a fronte del quale possano essere recuperate. Le attività e le passività fiscali differite sono determinate con le aliquote fiscali che si prevede saranno applicabili, nei rispettivi ordinamenti dei paesi in cui il Gruppo opera, negli esercizi nei quali le differenze temporanee saranno realizzate o estinte.

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

Utile per azione

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito corrisponde all'utile per azione base in quanto non vi

sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni.

Operazioni in valuta estera

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

Uso di stime

La redazione delle situazioni infra annuali e delle relative note in applicazione degli IFRS richiede da parte della società la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività di bilancio e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio. I risultati 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 riflessi immediatamente a conto economico.

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

Dal momento in cui le società controllate sono interamente controllate dal Gruppo, direttamente o indirettamente, il patrimonio netto e del risultato sono integralmente di pertinenza del Gruppo.

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

Le ragioni della crescita costante sono molteplici: la tecnologia sempre in miglioramento permette di creare videogiochi sempre più raffinati in termini di grafica, giocabilità e profondità dei contenuti; ma anche l'aumento del numero dei giocatori. L'età media dei giocatori si sta costantemente innalzando. I videogiocatori continuano a giocare ed il mercato produce giochi adatti ad un pubblico sempre più adulto. La stessa dinamica si adatta anche ad un pubblico femminile che negli ultimi anni sta sempre più avvicinandosi all'utilizzo del videogioco durante il tempo libero.

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. Si assiste così ad un andamento del mercato a cicli, legati all'andamento del mercato della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, 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 delle quantità vendute e della qualità dei videogiochi. Il mercato dei videogiochi per una determinata console raggiunge il suo massimo solitamente al quinto anno di vita. Il ciclo di vita di una console è di circa sette anni,

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

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

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, su un libro e/o un cartone animato. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono i diritti di sfruttamento, per un periodo di tempo limitato ad editori internazionali di videogiochi.

Gli editori o publisher rappresentano per gli sviluppatori non solo l'elemento della catena che permette al gioco di arrivare sino al consumatore finale, grazie alla rete commerciale internazionale, ma anche coloro i

quali finanziano lo sviluppo ed implementano opportune politiche di marketing per massimizzare le vendite del videogioco.

Il produttore della console è la società che 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 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. Esclusivamente gli editori accreditati con un opportuno processo preliminare ottengono dal produttore della console la licenza di produzione.

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

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

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 trimestre che va da luglio a settembre è quello nel quale si registra un volume d'affari più contenuto rispetto agli altri, e quello nel quale la dipendenze dall'uscita di un titolo significativo comporta maggior volatilità nell'andamento dei ricavi, e di conseguenza, dei margini reddituali.

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 corrispondente al periodo luglio-settembre

(sottoassorbimento dei costi fissi e pertanto minori margini) che tradizionalmente rappresenta meno del 15% dei ricavi delle vendite dell'intero esercizio.

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

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

- settembre 2006: Digital Bros S.p.A. ha siglato con l'editore californiano Crave Entertainment, un nuovo accordo per la distribuzione, in esclusiva per Europa, Sud Africa e Australia di otto nuovi videogame: Cartoon Network's Champ Lazio, Cartoon Network's Foster's Home, National Rifle Association Gun Club, Veggietables Larryboy, Dave Mirra BMX Racing, World Championship Poker3, World Championship Cards e Brunswick Bowling.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 SETTEMBRE 2006

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo per i primi 3 mesi dell'esercizio 2006/2007

Migliaia di Euro		30 settembre 2006		30 settembre 2005		Variazioni	
1	Ricavi delle vendite	15.364	104,7%	15.018	105,8%	346	2,3%
2	Rettifiche ricavi	(688)	-4,7%	(822)	-5,8%	134	-16,3%
3	Totale ricavi	14.676	100,0%	14.196	100,0%	480	3,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(10.614)	-72,3%	(10.203)	-71,9%	(411)	4,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(304)	-2,1%	(309)	-2,2%	5	-1,6%
6	Royalties	(723)	-4,9%	(302)	-2,1%	(421)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.066	7,3%	140	1,0%	926	n.s.
8	Totale costo del venduto	(10.575)	-72,1%	(10.674)	-75,2%	99	-0,9%
9	Utile lordo (3+8)	4.101	27,9%	3.522	24,8%	579	16,4%
10	Altri ricavi	1	0,0%	167	1,2%	(166)	-99,4%
11	Costi per servizi	(1.350)	-9,2%	(1.130)	-8,0%	(220)	19,5%
12	Affitti e locazioni	(102)	-0,7%	(100)	-0,7%	(2)	2,0%
13	Costi del personale	(1.850)	-12,6%	(1.756)	-12,4%	(94)	5,4%
14	Altri costi operativi	(360)	-2,5%	(291)	-2,0%	(69)	23,7%
15	Totale costi operativi	(3.662)	-25,0%	(3.277)	-23,1%	(385)	11,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	440	3,0%	412	2,9%	28	6,8%
17	Ammortamenti	(122)	-0,8%	(50)	-0,4%	(72)	-15,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(34)	-0,2%	34	7,1%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(122)	-0,8%	(84)	-0,6%	(38)	45,2%
22	Margine operativo (16+21)	318	2,2%	328	2,3%	(10)	-3,0%
23	Interessi attivi	3	0,0%	4	0,0%	(1)	-25,0%
24	Interessi passivi	(441)	-3,0%	(430)	-3,0%	(11)	2,6%
25	Totale interessi netti	(438)	-3,0%	(426)	-3,0%	(12)	2,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(120)	-0,8%	(98)	-0,7%	(22)	22,4%
27	Imposte correnti	(107)	-0,7%	(128)	-0,9%	21	-16,4%
28	Imposte differite	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
29	Totale imposte	(107)	-0,7%	(128)	-0,9%	21	0,0%
30	Utile netto (26+29)	(227)	-1,5%	(226)	-1,6%	(1)	0,4%
Utile netto per azione:							
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,02)		(0,02)		0,0%	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,02)		(0,02)		0,0%	

Il Gruppo ha realizzato nei primi tre mesi dell'esercizio ricavi lordi pari a 15.364 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 14.676 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 346 migliaia di Euro e di 480 migliaia di Euro. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività comparata con il medesimo trimestre dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2006	2005	Variazioni		2006	2005	Variazioni	
Distribuzione	13.490	14.222	(732)	-5,1%	12.803	13.448	(645)	-4,8%
Edicola	582	0	582	n.s.	582	0	582	n.s.
New media	178	206	(28)	-13,6%	178	158	20	12,7%
Publishing Internaz.	1.114	590	524	88,8%	1.113	590	523	88,6%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
Totale ricavi	15.364	15.018	346	2,3%	14.676	14.196	480	3,4%

I risultati sono giustificati alla crescita registrata nell'attività di Publishing Internazionale oltre che dai risultati realizzati nel segmento Edicola per quanto attiene alla diminuzione dei ricavi del core business del Gruppo, pari al 5,1% viene descritta in seguito.

Il costo del venduto presenta un lieve decremento percentuale sul fatturato, passando dal 75,2% al 72,1%, e consente di raggiungere un utile lordo pari a 4.101 migliaia di Euro, con un incremento di 579 migliaia di Euro rispetto ai 3.522 migliaia di Euro registrati al 30 settembre 2005.

I costi operativi si incrementano di 385 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 11,7%, in misura leggermente più che proporzionale all'incremento dei ricavi, in ragione dei maggiori costi sostenuti dal Gruppo nel segmento del publishing internazionale per effetto dell'attività svolte dalle controllate internazionali.

I costi del personale passano da 1.756 migliaia di Euro a 1.850 migliaia di Euro, con una crescita pari a 94 migliaia di Euro.

I costi per servizi evidenziano anch'essi un incremento per complessivi 220 migliaia di Euro, legati principalmente all'attività di internazionalizzazione del Gruppo, all'incremento delle spese generali e amministrative alle spese per consulenti e professionisti.

Il margine operativo lordo passa da 412 migliaia di Euro a 440 migliaia di Euro, con un incremento del 6,8% pari a 28 migliaia di Euro. Il margine operativo risulta pressoché invariato, così come anche il risultato netto, se confrontati con il precedente esercizio, per effetto delle dinamiche stagionali precedentemente evidenziate.

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.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base non presentano variazioni rispetto al medesimo periodo precedente.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

Il Gruppo avendo definito come schema di presentazione primario i settori di attività, 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, nonché la gestione finanziaria.

Nell'esercizio 2005/2006 è stata lanciata l'attività di distribuzione in edicola pertanto è stato introdotto il segmento denominato Edicola, mentre i segmenti Online gaming e Televisione sono stati raggruppati nel comparto New Media vista la scarsa significatività e la presenza di costi condivisi, tra i quali i costi del personale ed i costi di mantenimento degli uffici.

I segmenti così definiti sono pertanto:

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 30 settembre 2006, confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2006	2005	Variazioni		2006	2005	Variazioni	
Distribuzione	13.490	14.222	(732)	-5,1%	12.803	13.448	(645)	-4,8%
Edicola	582	0	582	n.s.	582	0	582	n.s.
New media	178	206	(28)	-13,6%	178	158	20	12,7%
Publishing Internaz.	1.114	590	524	88,8%	1.113	590	523	88,6%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
Totale	15.364	15.018	346	2,3%	14.676	14.196	480	3,4%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 30 settembre 2006 sono invece i seguenti:

Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing Int.	Holding	Totale
Ricavi delle vendite	13.490	582	178	1.114	0	15.364
Rettifiche ricavi	(688)	0	0	0	0	(688)
Totale ricavi	12.802	582	178	1.114	0	14.676
Altri ricavi	1	0	0	0	0	1
Totale costi operativi	(11.830)	(344)	(498)	(1.143)	(422)	(14.237)
Margine operativo lordo	973	238	(320)	(29)	(422)	440
Totale costi operativi non monetari	(67)	0	(6)	(2)	(47)	(122)
Margine operativo	906	238	(326)	(31)	(469)	318

Distribuzione

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

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

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

- Halifax rappresenta in esclusiva sul territorio italiano *publisher* quali Konami International, 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.

Principali indicatori reddituali

Migliaia di Euro	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	13.490	105%	14.222	106%	(732)	-5%
Rettifiche ricavi	(688)	-5%	(822)	-6%	134	-16%
Totale ricavi netti	12.802	100%	13.400	100%	(598)	-4%
Altri ricavi	1	n.s.	0	0%	1	n.s.
Costi operativi	(11.830)	-92%	(12.784)	-95%	954	-7%
Margine operativo lordo	973	8%	616	5%	357	58%
Costi operativi non monetari	(67)	-1%	(46)	0%	(21)	46%
Margine operativo	906	7%	570	4%	336	59%

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazione	
Distribuzione Software per Console	12.269	11.673	596	5,1%
Distribuzione Software per Pc-CDRom	1.045	1.873	(828)	-44,2%
Distribuzione Edicola	0	599	(599)	n.s.
Distribuzione Altri prodotti e servizi	176	77	n.s	n.s
Ricavi lordi	13.490	14.222	(732)	-5,1%

Le differenze principali dei ricavi nel trimestre chiuso al 30 settembre 2006 rispetto allo stesso periodo dello scorso anno sono ascrivibili ai risultati nel segmento Edicola, per il quale non avendo a disposizione la distribuzione dei costi non è stata possibile una corretta riclassifica dei dati dell'esercizio precedente.

Per meglio comprendere l'andamento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console, che rappresentano la porzione più significativa dei ricavi, si riporta di seguito il dettaglio delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

Migliaia di Euro	30 settembre 2006		30 settembre 2005		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	67.967	1.437	69.065	1.970	-1,6%	-27,1%
Sony Playstation 2	321.619	6.977	284.525	6.402	13,0%	9,0%
Microsoft Xbox	10.959	85	24.193	995	-54,7%	-91,5%
Microsoft Xbox 360	23.568	1.020	0	0	n.s	n.s
Nintendo DS	53.103	1.196	7.682	274	n.s	n.s
Sony PSP	57.150	1.517	37.007	1.472	n.s	n.s
Altre console	8.647	37	20.088	560	-57,0%	-93,3%
Totale ricavi distribuzione console	543.013	12.269	442.560	11.673	22,7%	5,1%

La crescita del fatturato relativo alla distribuzione console si conferma influenzata da due fattori di segno opposto:

- l'incremento dei volumi di unità vendute, pari a oltre 100.000 pezzi (+22,7%), che conferma la capacità di penetrazione del Gruppo nel mercato. La crescita è legata principalmente alla vendita di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo quali Sony Playstation 2 (+13%) e in misura non meno importante dalla vendita di prodotti per console di nuova generazione, quali Sony PSP, Nintendo DS e Microsoft Xbox 360, per le quali mentre la variazione percentuale risulta scarsamente significativa, mentre la variazione nel numero dei prodotti immessi sul mercato si incrementa di 89.132 unità passando da 44.689 unità a 133.821 unità totali.
- Il calo dei prezzi medi unitari di vendita pari al 32,8%, come evidenziato nella tabella seguente.

Importi in Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	21,1	28,5	-25,9%
Sony Playstation 2	21,7	22,5	-3,6%
Microsoft Xbox	7,7	41,1	n.s
Microsoft Xbox 360	43,3	0,0	n.s
Nintendo DS	22,5	35,7	-36,9%
Sony PSP	26,5	39,8	-33,3%
Altre console	4,3	27,9	n.s
Prezzo medio software console	22,6	33,6	-32,8%

Il calo dei prezzi verificatosi nel trimestre in esame risulta giustificato dal fatto che nel primo periodo dell'esercizio l'uscita di prodotti nuovi non è particolarmente accentuata mentre vengono venduti videogiochi già presenti sul mercato e che presentano un prezzo medio unitario minore rispetto alle novità. Tale andamento tipico del primo trimestre dell'esercizio non ci si attende si ripeterà in misura così significativa nel corso dei prossimi tre trimestri.

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

Valori %	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	11,7%	15,6%	-25%
Sony Playstation 2	56,9%	64,3%	-12%
Microsoft Xbox	0,7%	5,5%	-87%
Microsoft Xbox 360	8,3%	0,0%	n.s
Nintendo DS	9,7%	1,7%	462%
Sony PSP	12,4%	8,4%	48%
Altre console	0,3%	4,5%	-93%
Totale ricavi distribuzione console	100%	100%	

Il margine operativo lordo in crescita rispetto al precedente esercizio di 357 migliaia di Euro, pari al 58% risente di un duplice fattore: oltre alla riduzione dei costi operativi, si deve aggiungere un incremento delle rimanenze di magazzino.

Il margine operativo pertanto passa da 570 migliaia di Euro a 906 migliaia di Euro al 30 settembre 2006, con un incremento di 336 migliaia di Euro.

New Media

Il segmento comprende tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione, come TV digitale, internet, telefonia mobile, e-commerce, d-commerce ed IP TV.

L'attività di giochi online attraverso internet è svolta attraverso la società controllata 505 Games S.r.l. e consiste nella vendita in esclusiva dei giochi "Legend of Mir", "Myth of Soma" e "Horizon: Empire of Istaria" a livello europeo.

La produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per piattaforme televisive, internet e telefonia mobile è invece effettuata attraverso Game Media Networks S.r.l. e Game Network S.r.l..

Nell'esercizio precedente chiuso al 30 giugno 2006 sono state portate a compimento le operazioni di riorganizzazione del segmento, con l'interruzione dei canali satellitari italiano e inglese avvenuta a settembre 2005 e il contemporaneo investimento di nuove risorse per lo sviluppo di iniziative alternative.

Principali indicatori reddituali

Migliaia di Euro	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	178	100%	206	100%	(28)	-14%
Rettifiche ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Totale ricavi netti	178	100%	206	100%	(28)	-14%
Altri ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Costi operativi	(498)	-4%	(596)	-4%	98	-16%
Margine operativo lordo	(320)	-179,8%	(390)	-189%	70	-18%
Costi operativi non monetari	(6)	-3,4%	(37)	-18%	31	-84%
Margine operativo	(326)	-183,1%	(427)	-207%	101	-24%

I ricavi delle vendite sono costituiti da ricavi pubblicitari per 27 migliaia di Euro, da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 91 migliaia di Euro e dalla vendita di giochi per il digitale terrestre per 54 migliaia di Euro. L'analisi dell'andamento dell'esercizio conferma l'andamento decrescente dei ricavi in entrambi i comparti.

I costi operativi sono influenzati sostanzialmente 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.

La concomitanza di tali elementi ha portato il margine operativo lordo e il margine operativo del trimestre a presentare rispettivamente una perdita operativa lorda pari a -320 migliaia di Euro contro una perdita operativa pari a -326 migliaia di Euro in diminuzione rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Per far fronte a tale situazione sono state previste nell'esercizio appena concluso le seguenti operazioni di riposizionamento:

- a maggio 2006 è stato sottoscritto un accordo con RCS per la commercializzazione del gioco online Football League sul sito Internet della Gazzetta dello Sport, propedeutico al lancio dello stesso in diversi paesi europei attraverso accordi con primari siti Internet locali;
- a giugno 2006 è stato aperto un portale giochi gestito dalla società, denominato Game Network Shop, per la vendita online di videogiochi. In questo modo si è voluto aprire un canale alternativo rispetto alla catena distributiva classica per commercializzare videogiochi. La possibilità di acquisto via Internet consentirà agli appassionati di videogiochi di accedere a tutti i prodotti distribuiti dal Gruppo nell'ultimo decennio con un'offerta quindi molto più vasta e diversificata rispetto al punto vendita tradizionale;
- a giugno 2006 Digital Bros e Mediaset hanno siglato un accordo per il progetto Premium Giochi, che offre sul digitale terrestre Mediaset giochi interattivi nel servizio Pay per View. Il servizio è a pagamento ed è destinato agli abbonati Mediaset premium. Al momento sono stati proposti tre giochi pilota, per poi sviluppare in modo significativo l'offerta di intrattenimento digitale.

Publishing Internazionale

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

L'attività è stata svolta dalla divisione 505 Games della Capogruppo Digital Bros S.p.A., in precedenza denominata 505 Games Street, a cui si affiancano le neocostituite società francese DB France S.a.r.l. e 505 Games Ltd. nate con l'obiettivo di distribuire i medesimi prodotti sul territorio francese ed inglese, e la controllata 505 Games S.r.l., La controllata 505 Games S.r.l. pertanto sarà a partire dal prossimo trimestre l'entità del Gruppo detentrica di proprietà intellettuali nazionali ed internazionali, destinate sia al segmento della distribuzione e Publishing Internazionale, ma anche licenze per lo sfruttamento dei diritti di giochi on line, ed eventualmente ulteriori proprietà intellettuali che il Gruppo intendesse acquisire.

Le motivazioni del cambio di ragione sociale sono legate alla necessità di evidenziare sul mercato il marchio utilizzato dal Gruppo per le attività di Publishing Internazionale, 505 Games, con la ragione sociale dell'entità stessa.

Le due società controllate, Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd, nel trimestre appena concluso, hanno portato a compimento le attività propedeutiche necessarie per permettere la distribuzione di videogiochi sul territorio locale. In particolare sono state effettuate tutte le attività legate all'implementazione del sistema software e alla corretta funzionalità del sistema distributivo. Pertanto nel trimestre appena concluso, non hanno generato ricavi.

Principali indicatori reddituali

Migliaia di Euro	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	1.114	100%	590	100%	524	89%
Rettifiche ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Totale ricavi netti	1.114	100%	590	100%	524	89%
Altri ricavi	0	0%	0	0%	0	0%
Costi operativi	(1.143)	n.s.	(405)	-69%	(738)	n.s.
Margine operativo lordo	(29)	-2,6%	185	31%	(214)	-116%
Costi operativi non monetari	(2)	-0,2%	0	0%	(2)	100%
Margine operativo	(31)	-2,8%	185	31%	(216)	-117%

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento di 524 migliaia di Euro, passando da 590 migliaia di Euro a 1.114 migliaia di Euro. Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività di acquisizione di licenze internazionali svolta dal management negli ultimi due esercizi.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di 21 licenze internazionali di videogiochi già detenute e che verranno lanciate sul mercato nei

prossimi 12 mesi, tra cui “Rule of Rose” e “Steamboat Chronicles” sviluppati da Sony Computer Entertainment Inc.

Edicola

A partire da gennaio 2006 è stata avviata un'attività di distribuzione in edicola di videogiochi in abbinamento editoriale e di DVD, inerenti o collegati ai soggetti dei principali videogiochi venduti dal Gruppo.

La distribuzione di videogiochi in abbinamento editoriale è frutto di un accordo con il Gruppo RCS Mediagroup che consente di allegare i videogiochi a giornali a tiratura nazionale, ma nessuna attività temporaneamente è stata svolta nel corso del trimestre.

La totalità dei ricavi è data dalla distribuzione di prodotti editoriali contenenti DVD, frutto di un contratto stipulato con la Clearvision LTD, licenziataria per l'Europa dei diritti della lega americana di wrestling WWE. Il contratto prevede la commercializzazione di collane di DVD sulla vita dei principali wrestler, sotto la denominazione di WWE Wrestling Megastars.

Principali dati economici

Migliaia di Euro	2006		2005		Variazioni	
Ricavi delle vendite	582	100%	0	n.s.	582	n.s.
Rettifiche ricavi	0	0%	0	n.s.	0	n.s.
Totale ricavi netti	582	100%	0	n.s.	582	n.s.
Altri ricavi	0	0,0%	0	n.s.	0	n.s.
Costi operativi	(344)	-59%	0	n.s.	(344)	n.s.
Margine operativo lordo	238	40,9%	0	n.s.	238	n.s.
Costi operativi non monetari	0	0,0%	0	n.s.	0	n.s.
Margine operativo	238	40,9%	0	n.s.	238	n.s.

I ricavi del trimestre sono sostanzialmente generati per 582 migliaia di Euro alla collana di DVD "WWE Wrestling Megastars", che è composta da 21 DVD che illustrano la vita dei principali lottatori di wrestling. Al 30 settembre 2006 sono usciti 17 DVD, mentre per gli ultimi quattro numeri della collana sono previste uscite quindicinali entro novembre 2006.

Il segmento presenta una marginalità molto elevata, pari al 40,9%, con una struttura di costi operativi molto snella, con esternalizzazione della gestione del processo distributivo presso le edicole.

Holding

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

I costi operativi sono sostanzialmente legati all' emolumento agli amministratori deliberato nell'ultima Assemblea dei Soci ed a spese generali e di rappresentanza non allocabili su altri segmenti, e si sono incrementati per 19 migliaia di Euro rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente.

I costi operativi non monetari fanno invece riferimento all'ammortamento dei marchi di proprietà della Società e all'ammortamento del magazzino di Trezzano sul Naviglio, sede delle operazioni logistiche del Gruppo.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati del 51,4% da 796 migliaia di Euro al 30 settembre 2006 a 1.205 migliaia di Euro nei tre mesi appena conclusi, mentre sono sostanzialmente costanti i ricavi sul mercato nazionale:

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazioni	
Italia	14.159	14.222	(63)	-0,4%
Esteri	1.205	796	409	51,4%
Totale ricavi	15.364	15.018	346	2,3%

La suddivisione dei ricavi esteri lordi per segmento di attività mostra come circa il 92% dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing Internazionale, che si occupa del lancio e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale. Questo segmento ha registrato nell'esercizio un incremento delle vendite di circa l' 88%, con un incremento pari a 523 migliaia di Euro:

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazioni	
New Media	91	206	(115)	-55,8%
Publishing	1.114	590	524	88,8%
Totale ricavi lordi estero	1.205	796	409	51,4%

L'andamento decrescente dei ricavi esteri relativi ai New Media è influenzato sia dal processo di ristrutturazione, che ha comportato tra l'altro l'abbandono delle attività sul territorio inglese.

ANALISI DEI PRINCIPALI AGGREGATI PATRIMONIALI

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.302	3.299	3	0,1%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Attività immateriali	684	684	0	0,0%
4	Partecipazioni	5	5	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	52	53	(1)	-1,9%
6	Attività per imposte anticipate	4.752	4.537	215	4,7%
	Totale attività non correnti	9.250	9.033	217	2,4%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(858)	(803)	(55)	6,8%
8	Fondi non correnti	(167)	(155)	(12)	7,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.025)	(958)	(67)	7,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	27.491	26.450	1.041	3,9%
11	Crediti commerciali	27.070	22.672	4.398	19,4%
12	Crediti tributari	622	437	185	42,3%
13	Altre attività correnti	1.910	995	915	n.s.
14	Debiti commerciali	(11.312)	(5.413)	(5.899)	n.s.
15	Debiti tributari	(1.435)	(1.158)	(277)	23,9%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.823)	(2.115)	292	-13,8%
	Totale capitale circolante netto	42.523	41.868	655	1,6%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	5.644	5.644	0	0,0%
19	Riserve	19.457	19.441	16	0,1%
20	Azioni proprie	(671)	(671)	0	0,0%
21	Utili (perdite) a nuovo	4.522	4.788	(266)	-5,6%
	Totale patrimonio netto	28.952	29.202	(250)	-0,9%
	Totale	21.796	20.741	1.055	5,1%
22	Disponibilità liquide	4.026	3.994	32	0,8%
23	Debiti verso banche a breve termine	(19.644)	(19.087)	(557)	2,9%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(1.792)	(1.351)	(441)	32,6%
	Posizione finanziaria netta corrente	(17.410)	(16.444)	(966)	5,9%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.399)	(1.006)	(1.393)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.987)	(3.291)	1.304	-39,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.386)	(4.297)	(89)	2,1%
	Totale posizione finanziaria netta	(21.796)	(20.741)	(1.055)	5,1%

Capitale circolante netto

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 30 giugno 2006 di 655 migliaia di Euro, pari al 1,6%.

L'incremento è legato all'incremento delle rimanenze per 1.041 migliaia di Euro, pari al 3,9%, e ad un incremento rispettivamente sia dei crediti e debiti commerciali in relazione alla crescente attività concentrata nel periodo autunnale.

L'incremento delle rimanenze è principalmente legato alla crescita dei ricavi e dei publisher rappresentati in esclusiva sul territorio italiano ma anche all'incremento delle rimanenze del segmento di Publishing Internazionale.

L'incremento dei crediti commerciali è legato alla crescita dei crediti per licenze d'uso mentre la crescita dei debiti commerciali è giustificata dalle migliori condizioni contrattuali abilmente negoziate dal Gruppo.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2005 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni	
Rimanenze	27.491	26.450	1.041	3,9%
Crediti commerciali	27.070	22.672	4.398	19,4%
Crediti tributari	622	437	185	42,3%
Altre attività correnti	1.910	995	915	n.s.
Debiti commerciali	(11.312)	(5.413)	(5.899)	n.s.
Debiti tributari	(1.435)	(1.158)	(277)	23,9%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(1.823)	(2.115)	292	-13,8%
Totale capitale circolante netto	42.523	41.868	655	1,6%

Investimenti

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Navision, con investimenti totali nel periodo pari a circa 57 migliaia di Euro e ad incrementi in attrezzature elettroniche e altri beni per 66 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta

L'indebitamento finanziario netto cresce leggermente rispetto all'indebitamento registrato a giugno 2006 per 89 migliaia di Euro, pari al 2,1%.

L'analisi del rendiconto finanziario consolidato evidenzia un leggero incremento delle disponibilità liquide per 32 migliaia di Euro, ma un contestuale incremento dei debiti bancari a breve termine per 557 migliaia di Euro. L'incremento delle altre passività finanziarie a breve è legato all'incremento dei crediti ceduti a società di factoring avvenute nel trimestre, pari a 441 migliaia di Euro.

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	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni
Disponibilità liquide	4.026	3.994	32
Debiti verso banche a breve termine	(19.244)	(19.087)	(157)
Debiti per derivati non correnti	(400)	0	(400)
Debiti pro soluto	(1.704)	(1.199)	(505)
Quota leasing a breve	(88)	(152)	64
Posizione finanziaria netta corrente	(17.410)	(16.444)	(966)

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.510)	(1.006)	(504)
Debiti per derivati non correnti	(889)	(1.360)	471
Quota a medio lungo leasing	(1.987)	(1.931)	(56)
Posizione finanziaria netta non corrente	(4.386)	(4.297)	(89)

Di seguito viene riportata la posizione finanziaria netta al 30 settembre 2006 confrontata con lo stesso periodo dell'esercizio precedente da cui si evidenzia come non vi siano significative differenze.

Migliaia di Euro	30 settembre 2006	30 settembre 2005	Variazioni
Posizione finanziaria netta corrente	(17.410)	(16.190)	(1.220)
Posizione finanziaria netta non corrente	(4.386)	(5.704)	1.318
Posizione finanziaria netta	(21.796)	(21.894)	98

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	30 settembre 2006	30 giugno 2006	Variazioni
Patrimonio netto di apertura	29.202	26.922	2.280
Distribuzione dividendi	0	(1.127)	1.127
Movimentazione azioni proprie	0	(403)	403
Risultato del periodo	(227)	3.823	(4.050)
Altre variazioni	(23)	(13)	(10)
Patrimonio netto finale	28.952	29.202	(250)

Nel corso del primo trimestre chiuso al 30 settembre 2006 non sono state effettuate vendite e acquisti di azioni proprie.

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 30 ottobre 2006 l'Assemblea dei Soci ha deliberato l'approvazione dei seguenti argomenti posti all'ordine del giorno:

- bilancio di esercizio al 30 giugno 2006, bilancio consolidato di Gruppo al 30 giugno 2006, relazioni del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale, deliberazioni inerenti e conseguenti;
- conferimento proroga incarico della società di revisione Reconta Ernst & young S.p.A. incaricata per la certificazione dei bilanci per gli esercizi 2007, 2008 e 2009;
- determinazione dell'emolumento spettante al Consiglio di Amministrazione per l'esercizio al 30 giugno 2007.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il budget per l'esercizio 2006-2007 confrontato con i medesimi dati dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006 è il seguente:

Migliaia di Euro	BUDGET 2006/2007	ACTUAL 2005/2006	Variazione
Ricavi lordi	115.100	113.022	2.078
Margine operativo	8.000	8.083	(83)

ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La società Capogruppo ha ricevuto a maggio 2006 un'ispezione da parte dell'Agenzia delle Entrate per la verifica delle imposte dirette e dell'Iva per l'anno fiscale 2002/2003. Al momento non è pervenuto alcun avviso per eventuali iscrizioni a ruolo e non si ritiene che tale verifica possa generare passività per eventuali imposte.

Non vi sono altre attività o passività potenziali al 30 settembre 2006.

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.

Società partecipate non consolidate

I dati di sintesi della società D3DB S.r.l. controllata al 50% e non consolidata al 30 giugno 2006 sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006
Attivo	1.416
Patrimonio Netto	11
Passivo	1.405
Ricavi	1.699
Costi	1.698
Utile d'esercizio	1

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 38 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono stati riconosciuti 7 migliaia di Euro.

Esiste tuttora l'impegno degli amministratori Abramo e Raffaele Galante a garantire il debito della società Servizi 5 S.r.l. verso Digital Bros S.p.A.. Il debito nel corrente esercizio si è ridotto di 91 migliaia di Euro, passando da 1.542 migliaia di Euro a 1.451 migliaia di Euro in linea con il piano di rientro stipulato in data 25 febbraio 2004.