



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 30 giugno 2008**

(4° Trimestre esercizio 2007/2008)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 5.644.334,80 i.v.

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

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

INDICE

Relazione sulla gestione:	
Organi sociali	3
Struttura del Gruppo e area di consolidamento	4
Il mercato dei videogiochi	9
Stagionalità caratteristica del mercato	12
Eventi significativi del periodo	13
Analisi andamento economico del Gruppo al 30 giugno 2008	16
Eventi successivi alla chiusura del periodo	19
Evoluzione prevedibile della gestione	20
Prospetti contabili:	
Stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2008	23
Conto economico consolidato al 30 giugno 2008	24
Conto economico consolidato per il IV trimestre dell'esercizio 2007-2008	25
Rendiconto finanziario consolidato	26
Variazioni del patrimonio netto consolidato	28
Conto economico consolidato per segmenti al 30 giugno 2008	29
Stato patrimoniale della Capogruppo Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2008	30
Conto economico della Capogruppo Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2008	31
Note di commento:	
Principi e metodi contabili	32
Criteri di valutazione	36
Valutazioni discrezionali e stime significative	41
Criteri di consolidamento	43
Analisi dello stato patrimoniale	44
Ricavi per area geografica	54
Andamento dei segmenti di attività	55
Attività e passività potenziali	72
Rapporti ed operazioni con parti correlate	73
Gestione del rischio finanziario	75
Altre informazioni	78
Dichiarazione dirigente preposto	79

RELAZIONE SULLA GESTIONE:

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

(1) Consiglieri esecutivi

(2) Consiglieri non esecutivi

(3) Consiglieri indipendenti

(4) Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

Comitato per il controllo interno

Umberto Virri (Presidente)
Alberto Pianta
Bruno Soresina

Comitato per le remunerazioni

Alberto Pianta (Presidente)
Bruno Soresina
Umberto Virri

Collegio Sindacale

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

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

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

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

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

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

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

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

Unitamente alle attività di localizzazione e distribuzione di videogiochi sul territorio italiano svolte dal Gruppo da quasi vent'anni (segmento Distribuzione), negli ultimi anni sono state sviluppate le attività di edizione e distribuzione di videogiochi a livello internazionale (segmento Publishing Internazionale), insieme alle attività nel settore dei nuovi mezzi di comunicazione attraverso la distribuzione e la vendita di videogiochi on line e l'offerta di intrattenimento digitale attraverso la piattaforma Internet (segmento New Media). Le attività di distribuzione di videogiochi e DVD sul canale distributivo edicola i relativi costi e ricavi, le attività e le passività specifiche vengono evidenziate nel segmento denominato Edicola.

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

Le attività del Gruppo sono suddivise nei cinque segmenti di seguito descritti:

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

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

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

Le attività di Publishing Internazionale, a partire dall'ottobre 2006, sono state svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l., insieme alle due società di nuova costituzione Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd., che operano rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint-venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire giochi di fascia economica

in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa). A gennaio 2008 sono state costituite le due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. e 505 Games U.S. Inc. che saranno pienamente operative a partire dal prossimo esercizio. Queste due società controllate andranno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni sul mercato spagnolo e sul mercato americano.

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

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

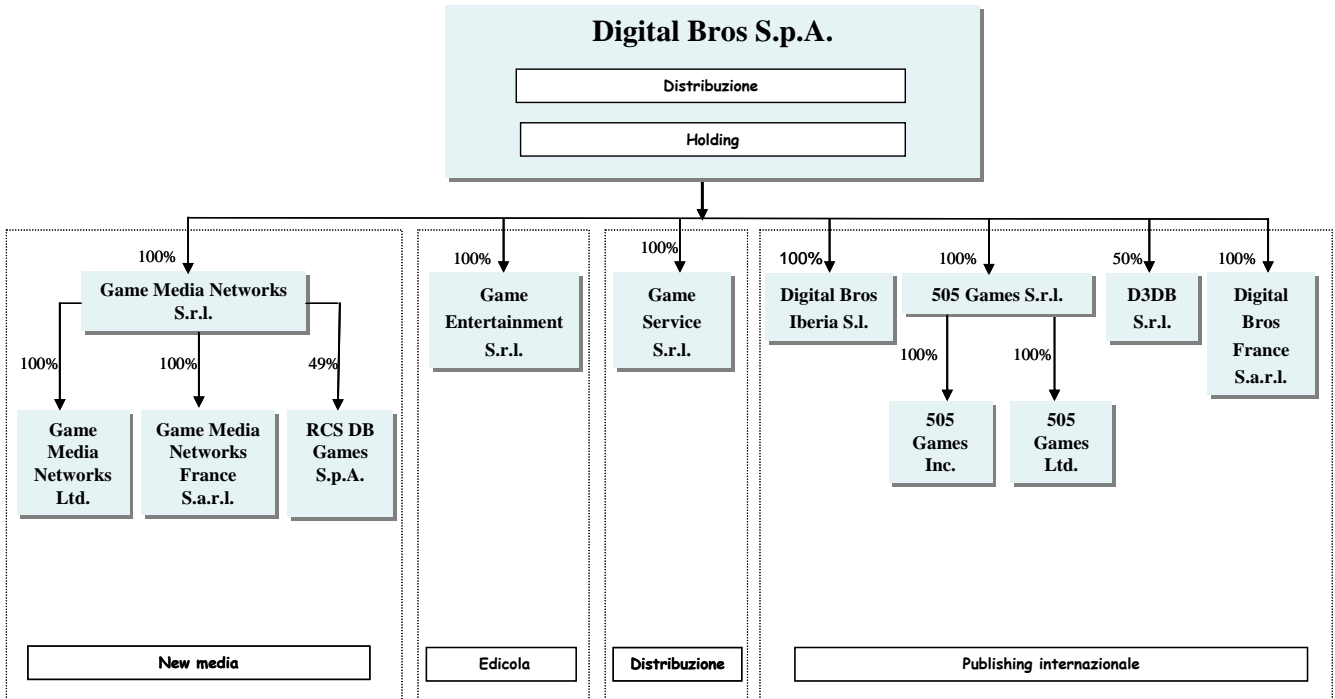
Rispettivamente a maggio 2007 ed a luglio 2007 sono state costituite le società Game Media Networks Ltd. con sede nel Regno Unito e Game Media Networks S.a.r.l. con sede in Francia. Le due nuove società sono state costituite per sostenere le attività di vendita, promozione e media relations nei rispettivi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

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

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

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenza dei segmenti di attività nei quali le diverse società hanno operato nel corso dell'esercizio 2007-2008.

Esercizio 2007/2008:



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

Nel periodo appena concluso, sono state costituite le due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. operativa a partire da luglio 2008 e 505 Games U.S. Inc. operativa a partire dal terzo trimestre del prossimo esercizio. Queste due società controllate andranno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni nel mercato spagnolo e americano.

Metodo di consolidamento integrale:

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

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

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

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

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

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

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

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

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella, Trezzano sul Naviglio (MI)	Magazzino
505 Games Ltd.	Court Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
505 Games S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Game Media Networks S.r.l.	Via Bisceglie 76, Milano	Uffici
Digital Bros France S.a.r.l.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici
Game Media Networks Ltd.	Court Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Media Networks France S.a.r.l.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici
Digital Bros Iberia S.L.	Calle Londres 138, 28030 – Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games U.S. Inc.	Chesebro Rd. Suite 102, Agoura Hills, CA 91301, U.S.A.	Uffici

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

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

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

La stagionalità può essere influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo immessi sul mercato in un momento diverso dal tradizionale periodo pre-natalizio. Il lancio di questi prodotti, come ad esempio Metal Gear Solid 4, nel corso del mese di giugno 2008, determina una concentrazione delle vendite nei giorni immediatamente precedenti il primo giorno di commercializzazione sul mercato, il cosiddetto day one.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

- Agosto 2007: il Consiglio di Amministrazione sulla base dei risultati realizzati al 30 giugno 2007 ha deliberato l'approvazione dei dati previsionali per l'esercizio 2007-2008. Nella stessa assemblea il Consiglio di Amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe come dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri. Nell'ambito delle attività di Publishing Internazionale, il Gruppo Digital Bros, attraverso la controllata 505 Games S.r.l., ha siglato un accordo con la Cooking Mama Ltd., per la pubblicazione di Cooking Mama 2, seguito del gioco per Nintendo DS e Wii, la cui uscita è avvenuta nel marzo 2008;
- settembre 2007: viene lanciato il portale verticale dedicato ai videogiochi www.fueps.com, creato da RCS DB Games S.r.l.: joint venture nel settore dell'intrattenimento online. La joint-venture è partecipata al 51% dal Gruppo RCS Mediagroup ed al 49% da Game Media Networks S.r.l. (controllata al 100% dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A.). Fueps, acronimo di Faccio L'Ultima e Poi Smetto, è un sito con un'ampia offerta di titoli di qualità e un innovativo sistema di community e di classifiche a punti. Il sito offre anche una ricca sezione di shopping online, dove è possibile scegliere tra circa tremila giochi per tutte le console e PC, una sezione per il download di giochi direttamente sul proprio PC e una ricca selezione di giochi per i telefoni cellulari;
- ottobre 2007: in data 30 ottobre 2007 l'Assemblea ordinaria della Digital Bros S.p.A. ha deliberato:
 - di approvare il bilancio di esercizio al 30 giugno 2007 nonché le relazioni del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale;
 - di attribuire l'utile di esercizio di 2.045.555,30 Euro come segue:
 - distribuzione di un dividendo pari a Euro 0,08 per ciascuna azione ordinaria per un controvalore massimo di 1.128.867 Euro;
 - destinare il residuo a utili a nuovo per un valore totale di 916.688,30 Euro.

L'Assemblea ha inoltre deliberato

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

- l'emolumento spettante al Consiglio di Amministrazione per l'esercizio al 30 giugno 2008;
 - l'autorizzazione ad acquistare e disporre di azioni proprie. In particolare è stato autorizzato il Consiglio di Amministrazione ad acquistare, entro la data di approvazione del bilancio al 30 giugno 2008, azioni proprie, fino ad un massimo di un milione rappresentanti non più del 10% del capitale sociale attualmente esistente ad un prezzo non inferiore a Euro 0,40 per azione e non superiore a Euro 10 per azione. Contemporaneamente si autorizza il Consiglio di Amministrazione ad alienare, senza alcun vincolo temporale, le azioni proprie precedentemente acquistate.
- novembre 2007: Digital Bros S.p.A. ha lanciato la settima serie del gioco di simulazione calcistica PES 2008, che ad un mese dall'uscita sul mercato italiano ha raggiunto le 610.000 unità, oltre 60.000 unità in più rispetto a quelle vendute nel primo mese dall'edizione precedente e ricavi pari a 24,4 milioni di Euro, confermandosi il gioco di calcio più amato e venduto sul mercato italiano dei videogiochi;
 - dicembre 2007: il videogioco per le console Nintendo DS e Nintendo Wii, Cooking Mama, edito e distribuito per l'Europa attraverso la società controllata 505 Games S.r.l., ha superato, a poco più di anno dal suo lancio, il milione di unità vendute in tutta Europa, risultando il titolo rivelazione dell'anno 2007;
 - dicembre 2007: Digital Bros S.p.A. sigla un accordo con la società 1C Company, azienda russa leader in Europa centrale e nell'est, nello sviluppo, publishing e distribuzione di videogiochi per personal computer. Sulla base dell'accordo, del valore di 15 milioni di Euro per tutto l'anno solare 2008. Si prevede il lancio in Europa Occidentale del nuovo marchio 1C Games;
 - marzo 2008: il management del Gruppo ha reso noto l'ingresso nel mercato statunitense attraverso la costituzione di una nuova filiale, la società 505 Games U.S. Inc. e contemporaneamente nel mercato spagnolo attraverso la costituzione di una nuova filiale, la società Digital Bros Iberia S.L., che sarà operativa a partire da luglio 2008. 505 Games U.S. Inc. e Digital Bros Iberia S.L. vanno a rafforzare il processo d'internazionalizzazione intrapreso dal Gruppo negli ultimi due anni con la creazione della controllata inglese 505 Games Ltd. e di quella francese Digital Bros France S.a.r.l., portando il Gruppo a presidiare direttamente quattro paesi: Italia, Inghilterra, Francia e Spagna che complessivamente rappresentano oltre il 70% del mercato europeo di videogiochi oltre ad avere una presenza anche nel mercato americano. I prodotti del Gruppo sono così presenti in 20 paesi diversi attraverso una rete commerciale indiretta;

- marzo 2008: il videogioco per le console Nintendo DS, Cooking Mama 2, edito e distribuito per l'Europa attraverso la società controllata 505 Games S.r.l., è risultato per undici settimane consecutive al primo posto assoluto nella classifica di vendita dei giochi Nintendo DS in Italia con oltre 70.000 unità vendute. Cooking Mama 2 è altresì nella top ten dei titoli più venduti in Europa e al quarto posto nella classifica del Regno Unito, confermandosi il titolo per console Nintendo DS più venduto a livello europeo tra quelli non pubblicati direttamente da Nintendo;
- marzo 2008: il management del Gruppo ha reso noto di aver lanciato sul mercato europeo due nuovi progetti di edizione per console Nintendo DS: Kira Kira Pop Princess e Stelle sul Ghiaccio, entrambi pubblicati dalla controllata 505 Games S.r.l..

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL GRUPPO al 30 GIUGNO 2008

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nell'esercizio chiuso al 30 giugno 2008, comparati con i medesimi dati al 30 giugno 2007:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	178.789	114,1%	133.926	110,7%	44.863	33,5%
2	Rettifiche ricavi	(22.027)	-14,1%	(12.994)	-10,7%	(9.033)	69,5%
3	Totale ricavi netti	156.762	100,0%	120.932	100,0%	35.830	29,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(103.095)	-65,8%	(91.693)	-75,8%	(11.402)	12,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.764)	-1,8%	(1.124)	-0,9%	(1.640)	n.s.
6	Royalty	(8.130)	-5,2%	(7.686)	-6,4%	(444)	5,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	990	0,6%	12.591	10,4%	(11.601)	-92,1%
8	Totale costo del venduto	(112.999)	-72,1%	(87.912)	-72,7%	(25.087)	28,5%
9	Utile lordo (3+8)	43.763	27,9%	33.020	27,3%	10.743	32,5%
10	Altri ricavi	117	0,1%	113	0,1%	4	3,5%
11	Costi per servizi	(16.620)	-10,6%	(10.997)	-9,1%	(5.623)	51,1%
12	Affitti e locazioni	(434)	-0,3%	(427)	-0,4%	(7)	1,6%
13	Costi del personale	(11.398)	-7,3%	(9.491)	-7,8%	(1.907)	20,1%
14	Altri costi operativi	(2.437)	-1,6%	(2.160)	-1,8%	(277)	12,8%
15	Totale costi operativi	(30.889)	-19,7%	(23.075)	-19,1%	(7.814)	33,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	12.991	8,3%	10.058	8,3%	2.933	29,2%
17	Ammortamenti	(656)	-0,4%	(818)	-0,7%	162	-19,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(694)	-0,4%	(96)	-0,1%	(598)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	234	0,2%	(234)	-100,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.350)	-0,9%	(680)	-0,6%	(670)	98,5%
22	Margine operativo (16+21)	11.641	7,4%	9.378	7,8%	2.263	24,1%
23	Interessi attivi	360	0,2%	74	0,1%	286	n.s.
24	Interessi passivi	(3.973)	-2,5%	(2.670)	-2,2%	(1.303)	48,8%
25	Totale interessi netti	(3.613)	-2,3%	(2.596)	-2,1%	(1.017)	39,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.028	5,1%	6.782	5,6%	1.246	18,4%
27	Imposte correnti	(4.036)	-2,6%	(1.473)	-1,2%	(2.563)	n.s.
28	Imposte differite	(244)	-0,2%	(1.479)	-1,2%	1.235	-83,5%
29	Totale imposte	(4.280)	-2,7%	(2.952)	-2,4%	(1.328)	45,0%
30	Utile netto (26+29)	3.748	2,4%	3.830	3,2%	(82)	-2,1%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,27		(0,00)	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,27		(0,00)	0,0%

Il Gruppo ha realizzato nel corso dell'esercizio ricavi lordi pari a 178.789 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 156.762 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 44.863 migliaia di Euro e di 35.830 migliaia di Euro. La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività al 30 giugno 2008 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2008	2007	Variazioni		2008	2007	Variazioni	
Distribuzione	119.440	111.107	8.332	7,5%	107.360	102.059	5.301	5,2%
Edicola	1.319	2.338	(1.019)	-43,6%	1.240	2.338	(1.098)	-47,0%
New media	486	514	(28)	-5,4%	486	514	(28)	-5,4%
Publishing Internazionale	57.544	19.967	37.577	188,2%	47.676	16.021	31.655	197,6%
Totale ricavi lordi	178.789	133.926	44.863	33,5%	156.762	120.932	35.830	29,6%

La crescita del fatturato nel corso dell'esercizio 2007-2008 è frutto della continua espansione nelle attività di Publishing Internazionale, passate da 19.967 migliaia di Euro del precedente esercizio a 57.544 migliaia di Euro nel presente esercizio. La crescita del fatturato si è realizzata anche nel segmento della Distribuzione, sebbene a tassi inferiori rispetto al segmento del Publishing Internazionale, +7,5% in termini di ricavi lordi, +5,2% in termini di ricavi netti.

Il costo del venduto presenta un decremento percentuale sul fatturato, passando dal 72,7% al 72,1%, e consente di raggiungere un utile lordo nell'esercizio pari a 43.763 migliaia di Euro, con un incremento di 10.743 migliaia di Euro rispetto ai 33.020 migliaia di Euro registrati nel precedente esercizio.

I costi operativi si incrementano di 7.814 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 33,9%, in misura più che proporzionale all'incremento dei ricavi, in ragione principalmente dei maggiori costi sostenuti dal Gruppo nel segmento del Publishing Internazionale e New Media. L'incremento più significativo nei costi operativi è dato dall'aumento dei costi per servizi che passano da 10.997 migliaia di Euro a 16.620 migliaia di Euro, con un incremento pari a 5.623 migliaia di Euro dovuto principalmente ai costi di pubblicità sostenuti dal Gruppo per rafforzare il processo di vendita dei videogiochi specialmente in campo internazionale, oltre ai costi di localizzazione dei videogiochi nel settore del Publishing Internazionale. L'incremento dei costi del personale è stato pari a 1.907 migliaia di Euro per effetto del continuo processo di crescita del numero di impiegati nei segmenti New Media e Publishing Internazionale.

Il margine operativo lordo passa da 10.058 migliaia di Euro a 12.991 migliaia di Euro, con un incremento pari a 2.933 migliaia di Euro, (+29,2%).

I costi operativi non monetari pari a 1.350 migliaia di Euro, riflettono principalmente l'accantonamento per 400 migliaia di Euro per potenziali perdite su crediti e per 294 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo e per agli ammortamenti di periodo pari a 656 migliaia di Euro.

Il margine operativo cresce di 2.263 migliaia di Euro, passando da 9.378 migliaia di Euro a 11.641 migliaia di Euro con una crescita percentuale del 24,1%.

Il positivo andamento di tutti gli indicatori reddituali del Gruppo, come già anticipato precedentemente, frutto delle performance ottenute sia dal segmento della Distribuzione che dal segmento di Publishing Internazionale, ha consentito non solo di superare le attese iniziali previste dal management che indicavano a budget per l'esercizio 2007-2008 un margine operativo lordo e un margine operativo pari rispettivamente a 10.396 migliaia di Euro e a 10.086 migliaia di Euro, ma ha anche consentito di superare il forecast rivisto ad aprile 2008 che indicava un margine operativo lordo e un margine operativo pari rispettivamente a 11.396 migliaia di Euro e a 11.086 migliaia di Euro.

L'utile netto realizzato al 30 giugno 2008 e pari a 3.748 migliaia di Euro è in leggera flessione rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente di 82 migliaia di Euro. Tale risultato oltre ad essere dovuto al maggior carico fiscale per imposte correnti registrato a fine esercizio. Tuttavia nel periodo si è verificato un duplice effetto dovuto alla non deducibilità di alcune componenti negative oltre che al cambiamento delle aliquote IRES e IRAP i cui effetti per il Gruppo si manifestano nella riduzione dell'ammontare delle imposte anticipate. Tale effetto ha comportato un maggior carico fiscale rispetto alla normalità pari a circa 500 migliaia di Euro.

L'utile per azione diluito e l'utile per azione base pari rispettivamente a 0,27 Euro, in linea con i valori dell'esercizio precedente.

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

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non vi sono eventi significativi da segnalare verificatisi successivamente al 30 giugno 2008, a parte l'inizio dell'attività commerciale da parte della società controllata, Digital Bros Iberia S.L..

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il periodo chiuso al 30 giugno 2008 ha presentato tassi di crescita di mercato significativi, specialmente nel segmento di mercato di videogiochi destinati al pubblico femminile e di videogiochi destinati ai cosiddetti casual gamers. Altra particolare fetta di mercato che presenta tassi di crescita significativi è il cosiddetto social gaming, per esempio videogiochi che presentano una destinazione al consumo collettivo, ovvero una serata tra amici dopo una cena; sono esempi di questo tipo: il calcio balilla, i giochi olimpici, etc.

Il portafoglio di prodotti che la 505 Games S.r.l. pubblicherà nel corso dell'esercizio 2008-2009 è ben strutturato e presenta una linea di giochi per Nintendo DS destinati al pubblico femminile che verrà presentata al mercato sotto un marchio distintivo comune, una linea di giochi della tipologia social gaming per Nintendo Wii quali ad esempio il calcio balilla, la sequel di Cooking Mama e altri giochi di simulazione musicale. L'offerta si completa con giochi di tipologia più classica destinati ad un pubblico più esigente. Di questa tipologia fanno parte i giochi della linea 1C, in particolar modo giochi di simulazione di guerra, simulatori di volo, giochi strategici destinati al Personal Computer ed alla piattaforma Microsoft Xbox 360 e Sony Playstation 3.

Il Gruppo quindi sta continuamente investendo nel segmento di mercato del female gaming, segmento che ha segnato il successo delle attività di Publishing Internazionale, sta continuando ad essere presente nel segmento del social gaming con idee innovative, ma non disdegna la presenza nel segmento di videogiochi classici.

Questa strategia bilanciata, insieme allo sviluppo del mercato distributivo internazionale con l'apertura della filiale spagnola, operativa da luglio 2008 e della società di publishing e distribuzione internazionale negli Stati Uniti che sarà invece operativa a partire del terzo trimestre del prossimo esercizio, permetteranno di realizzare tassi di crescita nel segmento particolarmente significativi anche nell'esercizio 2008-2009.

Si prevede che le attività di distribuzione Italia presenteranno tassi di crescita leggermente negativi, senza peraltro particolari effetti sui margini reddituali. Questo deriva dalla decisione del management di ridimensionare le attività DTI che presentano margini reddituali inferiori alle attività Halifax. Questa decisione dovrebbe peraltro comportare effetti positivi sull'indebitamento finanziario per la riduzione del capitale circolante netto del Segmento.

Le attività del segmento New Media che hanno inciso negativamente in misura significativa nel corso dell'esercizio appena concluso presenteranno margini reddituali in netto miglioramento nel prossimo esercizio anche se si prevede perdureranno le perdite operative.

Nessun cambiamento significativo è atteso nel segmento Edicola, che dopo aver scontato nel presente esercizio il negativo andamento dei prodotti di intrattenimento legati al wrestling, potrà sviluppare l'attività più tipica di distribuzione di videogiochi ad un pubblico di massa con un miglioramento dei margini reddituali.

I costi del segmento Holding rimarranno sostanzialmente invariati.

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



Prospetti contabili

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2008

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.753	3.378	375	11,1%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	680	517	163	31,5%
4	Partecipazioni	740	740	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	132	61	71	116,4%
6	Imposte anticipate	2.103	2.695	(592)	-22,0%
	Totale attività non correnti	7.863	7.846	17	0,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(555)	(663)	108	-16,3%
8	Fondi non correnti	(249)	(206)	(43)	20,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(804)	(869)	65	-7,5%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	40.030	39.040	990	2,54%
11	Crediti commerciali	41.633	31.157	10.476	33,62%
12	Crediti tributari	2.630	2.538	92	3,6%
13	Altre attività correnti	14.682	8.412	6.270	74,5%
14	Debiti verso fornitori	(14.436)	(15.570)	1.134	-7,3%
15	Debiti tributari	(6.391)	(3.533)	(2.858)	80,9%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.478)	(2.689)	211	-7,8%
	Totale capitale circolante netto	75.670	59.355	16.315	27,5%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.462)	(19.457)	(5)	0,0%
20	Azioni proprie	717	204	513	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(10.113)	(7.493)	(2.620)	35,0%
	Totale patrimonio netto	(34.502)	(32.390)	(2.112)	6,5%
	Totale attività nette	48.227	33.942	14.285	42,1%
22	Disponibilità liquide	11.279	7.080	4.199	59,3%
23	Debiti verso banche a breve termine	(49.536)	(32.676)	(16.860)	51,6%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.309)	(3.250)	(59)	1,8%
	Posizione finanziaria netta corrente	(41.566)	(28.846)	(12.720)	44,1%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.873)	(2.673)	(2.200)	82,3%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635	-26,2%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.661)	(5.096)	(1.565)	30,7%
	Totale posizione finanziaria netta	(48.227)	(33.942)	(14.285)	42,1%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2008

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	178.789	114,1%	133.926	110,7%	44.863	33,5%
2	Rettifiche ricavi	(22.027)	-14,1%	(12.994)	-10,7%	(9.033)	69,5%
3	Totale ricavi netti	156.762	100,0%	120.932	100,0%	35.830	29,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(103.095)	-65,8%	(91.693)	-75,8%	(11.402)	12,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.764)	-1,8%	(1.124)	-0,9%	(1.640)	n.s.
6	Royalty	(8.130)	-5,2%	(7.686)	-6,4%	(444)	5,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	990	0,6%	12.591	10,4%	(11.601)	-92,1%
8	Totale costo del venduto	(112.999)	-72,1%	(87.912)	-72,7%	(25.087)	28,5%
9	Utile lordo (3+8)	43.763	27,9%	33.020	27,3%	10.743	32,5%
10	Altri ricavi	117	0,1%	113	0,1%	4	3,5%
11	Costi per servizi	(16.620)	-10,6%	(10.997)	-9,1%	(5.623)	51,1%
12	Affitti e locazioni	(434)	-0,3%	(427)	-0,4%	(7)	1,6%
13	Costi del personale	(11.398)	-7,3%	(9.491)	-7,8%	(1.907)	20,1%
14	Altri costi operativi	(2.437)	-1,6%	(2.160)	-1,8%	(277)	12,8%
15	Totale costi operativi	(30.889)	-19,7%	(23.075)	-19,1%	(7.814)	33,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	12.991	8,3%	10.058	8,3%	2.933	29,2%
17	Ammortamenti	(656)	-0,4%	(818)	-0,7%	162	-19,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(694)	-0,4%	(96)	-0,1%	(598)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	234	0,2%	(234)	-100,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.350)	-0,9%	(680)	-0,6%	(670)	98,5%
22	Margine operativo (16+21)	11.641	7,4%	9.378	7,8%	2.263	24,1%
23	Interessi attivi	360	0,2%	74	0,1%	286	n.s.
24	Interessi passivi	(3.973)	-2,5%	(2.670)	-2,2%	(1.303)	48,8%
25	Totale interessi netti	(3.613)	-2,3%	(2.596)	-2,1%	(1.017)	39,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.028	5,1%	6.782	5,6%	1.246	18,4%
27	Imposte correnti	(4.036)	-2,6%	(1.473)	-1,2%	(2.563)	n.s.
28	Imposte differite	(244)	-0,2%	(1.479)	-1,2%	1.235	-83,5%
29	Totale imposte	(4.280)	-2,7%	(2.952)	-2,4%	(1.328)	45,0%
30	Utile netto (26+29)	3.748	2,4%	3.830	3,2%	(82)	-2,1%
	Utile netto per azione:						
31	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,27		(0,00)	0,0%
32	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,27		(0,00)	0,0%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato per il quarto trimestre dell'esercizio 2007/2008

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2007/2008		4° trimestre 2006/2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	34.331	106,5%	26.373	107,3%	7.958	30,2%
2	Rettifiche ricavi	(2.093)	-6,5%	(1.796)	-7,3%	(297)	16,5%
3	Totale ricavi netti	32.238	100,0%	24.577	100,0%	7.661	31,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(15.731)	-48,8%	(17.239)	-70,1%	1.508	-8,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.612)	-8,1%	(387)	-1,6%	(2.225)	n.s.
6	Royalty	(2.209)	-6,9%	(3.103)	-12,6%	894	-28,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.923)	-9,1%	4.070	16,6%	(6.993)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(23.475)	-72,8%	(16.659)	-67,8%	(6.816)	40,9%
9	Utile lordo (3+8)	8.763	27,2%	7.918	32,2%	845	10,7%
10	Altri ricavi	91	0,3%	28	0,1%	63	n.s.
11	Costi per servizi	(3.713)	-11,5%	(4.394)	-17,9%	681	-15,5%
12	Affitti e locazioni	(126)	-0,4%	(90)	-0,4%	(36)	40,0%
13	Costi del personale	(2.958)	-9,2%	(2.183)	-8,9%	(775)	35,5%
14	Altri costi operativi	(666)	-2,1%	(170)	-0,7%	(496)	n.s.
15	Totale costi operativi	(7.463)	-23,1%	(6.837)	-27,8%	(626)	9,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.391	4,3%	1.109	4,5%	282	25,4%
17	Ammortamenti	(195)	-0,6%	(118)	-0,5%	(77)	65,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(30)	-0,1%	0	0,0%	(30)	100,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(225)	-0,7%	(118)	-0,5%	(107)	90,7%
22	Margine operativo (16+21)	1.166	3,6%	991	4,0%	175	17,7%
23	Interessi attivi	260	0,8%	21	0,1%	239	n.s.
24	Interessi passivi	(1.025)	-3,2%	(646)	-2,6%	(379)	58,7%
25	Totale interessi netti	(765)	-2,4%	(625)	-2,5%	(140)	22,4%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	401	1,2%	366	1,5%	35	9,6%
27	Imposte correnti	(275)	-0,9%	1.280	5,2%	(1.555)	n.s.
28	Imposte differite	(644)	-2,0%	(1.334)	-5,4%	690	-51,7%
29	Totale imposte	(919)	-2,9%	(54)	-0,2%	(865)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	(518)	-1,6%	312	1,3%	(830)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,04)		0,02		(0,06)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,04)		0,02		(0,06)	n.s.

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2008

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007
A. Disponibilità monetarie nette iniziali	(33.942)	(20.741)
Flussi finanziari da attività d'esercizio:		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	3.748	3.830
Accantonamenti e costi non monetari:		
Ammortamenti immobilizzazioni immateriali	312	557
Ammortamenti immobilizzazioni materiali	344	260
Variazione netta degli altri fondi	44	51
Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(108)	(17)
B. TOTALE	4.340	4.681
Variazione del capitale circolante netto:		
Rimanenze	(513)	(12.590)
Crediti commerciali	(10.953)	(8.485)
Crediti tributari	(92)	(2.101)
Altre attività correnti	(6.270)	(7.417)
Debiti verso fornitori	(1.134)	10.157
Debiti tributari	2.858	2.375
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(211)	451
C. TOTALE	(16.315)	(17.610)
Flussi finanziari da attività di investimento:		
Investimenti in immobilizzazioni immateriali	(474)	(390)
Investimenti in immobilizzazioni materiali	(720)	(340)
Investimenti in immobilizzazioni finanziarie	521	1.099
D. TOTALE	(673)	369
Flussi finanziari da attività di finanziamento:		
Aumenti di capitale	0	0
E. TOTALE	0	0
Movimenti del patrimonio netto consolidato:		
Dividendi distribuiti	(1.128)	(1.117)
Variazione azioni proprie detenute	(513)	467
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	5	9
F. TOTALE	(1.636)	(641)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(14.285)	(13.201)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(48.227)	(33.942)

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari consolidati per scadenza

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione %
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	4.199	3.086	36,1%
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(16.860)	(13.189)	27,8%
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(59)	(1.899)	n.s.
Totale flusso monetario del periodo a breve	(12.720)	(12.002)	6,0%
Totale flusso monetario del periodo a medio	(1.565)	(1.199)	30,5%
Totale flusso monetario del periodo	(14.285)	(13.201)	8,2%

Gruppo Digital Bros

Variazioni del patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2006	5.644	16.954	1.129	1.367	(9)	19.441	(671)	965	3.823	4.788	29.202
Destinazione utile d'esercizio						0		3.823	(3.823)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.117)		(1.117)	(1.117)
Acquisto azioni proprie						0	467			0	467
Altre variazioni					16	16		(8)		(8)	8
Utile del periodo						0			3.830	3.830	3.830
Totale al 1 luglio 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio						0		3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie						0	(513)			0	(513)
Altre variazioni					5	5				0	5
Utile del periodo						0			3.748	3.748	3.748
Totale al 30 giugno 2008	5.644	16.954	1.129	1.367	12	19.462	(717)	6.365	3.748	10.113	34.502

Informativa di segmento

Conto economico consolidato al 30 giugno 2008

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	 Holding	Totale
1	Ricavi lordi	119.440	1.319	486	57.544	0	178.789
2	Rettifiche ricavi	(12.080)	(79)	0	(9.869)	0	(22.027)
3	Totale ricavi netti	107.360	1.240	486	47.676	0	156.762
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(75.456)	(1.044)	(21)	(26.575)	0	(103.095)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(193)	(973)	(1.598)	0	(2.764)
6	Royalty	(357)	(423)	(102)	(7.247)	0	(8.130)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.855)	866	0	2.979	0	990
8	Totale costo del venduto	(78.668)	(794)	(1.096)	(32.441)	0	(112.999)
9	Utile lordo (3+8)	28.692	446	(610)	15.235	0	43.763
10	Altri ricavi	33	0	0	83	0	117
11	Costi per servizi	(8.389)	(402)	(915)	(6.786)	(128)	(16.620)
12	Affitti e locazioni	(295)	0	0	(139)	0	(434)
13	Costi del personale	(6.862)	0	(906)	(2.417)	(1.213)	(11.398)
14	Altri costi operativi	(1.706)	(2)	(47)	(352)	(329)	(2.436)
15	Totale costi operativi	(17.252)	(404)	(1.868)	(9.695)	(1.670)	(30.889)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.473	43	(2.478)	5.623	(1.670)	12.991
17	Ammortamenti	(375)	(7)	(54)	(80)	(141)	(656)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(400)	0	(294)	0	0	(694)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(775)	(7)	(348)	(80)	(14)	(1.350)
22	Margine operativo (16+21)	10.698	36	(2.825)	5.543	(1.811)	11.641

Stato patrimoniale della Capogruppo Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2008

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	3.261	3.253	8	0,2%
2	Investimenti immobiliari	455	456	(1)	-0,2%
3	Immobilizzazioni immateriali	595	466	129	27,7%
4	Partecipazioni	2.204	1.355	849	62,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	4	4	0	0,0%
6	Imposte anticipate	524	1.027	(503)	-49,0%
	Totale attività non correnti	7.043	6.561	482	7,3%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(531)	(653)	122	-18,7%
8	Fondi non correnti	(249)	(206)	(43)	20,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(780)	(859)	79	-9,2%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	31.401	34.298	(2.897)	-8,4%
11	Crediti commerciali	27.388	18.758	8.630	46,0%
12	Crediti verso società controllate	13.131	10.626	2.505	23,6%
13	Crediti tributari	1.051	1.694	(643)	-38,0%
14	Altre attività correnti	5.941	3.558	2.383	67,0%
15	Debiti verso fornitori	(6.129)	(8.739)	2.610	-29,9%
16	Debiti verso società controllate	(1.451)	(1.801)	350	-19,4%
17	Debiti tributari	(5.163)	(1.746)	(3.417)	n.s.
18	Fondi correnti	(2.230)	0	(2.230)	0,0%
19	Altre passività correnti	(2.280)	(2.180)	(100)	4,6%
	Totale capitale circolante netto	61.659	54.468	7.191	13,2%
Patrimonio netto					
20	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
21	Riserve	(17.965)	(17.965)	0	0,0%
22	Azioni proprie	717	204	513	n.s.
23	(Utili) perdite a nuovo	(5.895)	(5.704)	(191)	3,3%
	Totale patrimonio netto	(28.787)	(29.109)	322	-1,1%
	Totale attività nette	39.134	31.061	8.073	26,0%
24	Disponibilità liquide	8.014	6.739	1.275	18,9%
25	Debiti verso banche a breve termine	(40.451)	(31.007)	(9.444)	30,5%
26	Altre passività finanziarie a breve termine	(1.803)	(3.250)	1.447	-44,5%
	Posizione finanziaria netta corrente	(34.240)	(27.518)	(6.722)	24,4%
27	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
28	Debiti verso banche non correnti	(3.107)	(1.120)	(1.987)	n.s.
29	Altre passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635	-26,2%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.895)	(3.543)	(1.352)	38,2%
	Totale posizione finanziaria netta	(39.135)	(31.061)	(8.074)	26,0%

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	125.767	110,6%	113.824	108,3%	11.943	10,5%
2	Rettifiche ricavi	(12.013)	-10,6%	(8.692)	-8,3%	(3.321)	38,2%
3	Totale ricavi netti	113.754	100,0%	105.132	100,0%	8.622	8,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(82.817)	-72,8%	(83.950)	-79,9%	1.133	-1,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(701)	-0,6%	(3.178)	-3,0%	2.477	-77,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.896)	-2,5%	8.001	7,6%	(10.897)	-136,2%
8	Totale costo del venduto	(86.414)	-76,0%	(79.127)	-75,3%	(7.287)	9,2%
9	Utile lordo (3+8)	27.340	24,0%	26.005	24,7%	1.335	5,1%
10	Altri ricavi	1.957	1,7%	1.598	1,5%	359	22,5%
11	Costi per servizi	(8.703)	-7,7%	(9.747)	-9,3%	1.044	-10,7%
12	Affitti e locazioni	(295)	-0,3%	(316)	-0,3%	21	-6,6%
13	Costi del personale	(8.673)	-7,6%	(7.634)	-7,3%	(1.039)	13,6%
14	Altri costi operativi	(2.013)	-1,8%	(1.924)	-1,8%	(89)	4,6%
15	Totale costi operativi	(19.684)	-17,3%	(19.621)	-18,7%	(63)	0,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.613	8,5%	7.982	7,6%	1.631	20,4%
17	Ammortamenti	(503)	-0,4%	(741)	-0,7%	238	-32,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.631)	-2,3%	(512)	-0,5%	(2.119)	413,9%
20	Riprese di valore di attività	600	0,5%	234	0,2%	366	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(2.534)	-2,2%	(1.019)	-1,0%	(1.515)	148,7%
22	Margine operativo (16+21)	7.079	6,2%	6.963	6,6%	116	1,7%
23	Interessi attivi	350	0,3%	72	0,1%	278	386,1%
24	Interessi passivi	(3.275)	-2,9%	(2.569)	-2,4%	(706)	27,5%
25	Totale interessi netti	(2.925)	-2,6%	(2.497)	-2,4%	(428)	17,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	4.154	3,7%	4.466	4,2%	(312)	-7,0%
27	Imposte correnti	(2.332)	-2,1%	(911)	-0,9%	(1.421)	156,0%
28	Imposte differite	(502)	-0,4%	(1.510)	-1,4%	1.008	-66,8%
29	Totale imposte	(2.834)	-2,5%	(2.421)	-2,3%	(413)	17,1%
30	Utile netto (26+29)	1.320	1,2%	2.045	1,9%	(725)	-35,5%

PRINCIPI E METODI CONTABILI

La relazione trimestrale consolidata del Gruppo Digital Bros S.p.A. per il quarto trimestre dell'esercizio 2007-2008, è stata approvata con delibera del Consiglio di Amministrazione tenutosi in data 6 agosto 2008. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia. Digital Bros S.p.A. è quotata sul segmento Star del mercato Mtax gestito da Borsa Italiana S.p.A.

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

La relazione è stata redatta in conformità ai Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS emessi dall'International Accounting Standard Board (IASB) in essere al 30 giugno 2008 e omologati dall'Unione Europea. Per IFRS si intendono anche tutti i principi contabili internazionali rivisti (IAS) e tutte le interpretazioni dell'International Financial Reporting Interpretation Committee (IFRIC), incluse quelle precedentemente emesse dallo Standing Interpretation Committee (SIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Inoltre la relazione consolidata al 30 giugno 2008, espressa in conformità allo IAS 34, è stata redatta in osservanza di quanto previsto dall'art 82 e seguenti del Regolamento Emittenti CONSOB n. 11971/99 e successive modifiche, nonché della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e della Comunicazione Consob n. DEM/6064293 del 28 luglio 2006.

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

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

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

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

Gli schemi di bilancio che precedono sono composti da:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CRITERI DI VALUTAZIONE

Nella redazione della relazione trimestrale consolidata al 30 giugno 2008 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2008 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

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

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

IFRS 7 - Strumenti finanziari: informazioni integrative

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

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

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

IFRIC 8 - Ambito di applicazione dell'IFRS 2

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

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

IFRIC 9 - Rideterminazione del valore dei derivati incorporati

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

IFRIC 10 - Bilanci intermedi e riduzione di valore

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

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

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

Come richiesto dallo IAS 8 - Principi contabili, cambiamenti nelle stime contabili ed errori, vengono qui di seguito indicati e brevemente illustrati gli IFRS in vigore a partire dal 1° gennaio 2008 o successivamente. Si precisa che nel l'esercizio 2007/2008 il Gruppo non ha applicato alcun IFRS in via anticipata.

IFRS 8- Settori Operativi

In data 21 novembre 2007 la Commissione Europea con Regolamento n. 1358/2007 ha recepito l' IFRS 8 – Settori Operativi. Tale nuovo principio contabile, che sostituisce lo IAS 14 – Informativa di settore-, stabilisce i requisiti per la pubblicazione di informazioni riguardanti i settori operativi in cui opera un'entità economica. L'IFRS 8 dovrà essere applicato a partire dall'esercizio con inizio 1°

gennaio 2009 o data successiva. Il Gruppo sta valutando l'effetto che tale interpretazione avrà sul bilancio consolidato.

IFRIC 11 IFRS 2 - Operazioni con azioni proprie e del Gruppo

In data 1° giugno 2007 la Commissione Europea con Regolamento n. 611/2007 ha recepito l'IFRIC 11 - Operazioni con azioni proprie e del Gruppo. Tale interpretazione ribadisce che i piani di pagamento basati su azioni per mezzo dei quali la società riceve servizi (per esempio, dai dipendenti) in cambio delle proprie azioni devono essere contabilizzati come strumenti di capitale, indipendentemente dal fatto che l'entità scelga di acquistare, o sia tenuta ad acquistare, tali strumenti rappresentativi di capitale da un terzo per assolvere gli obblighi nei confronti dei suoi dipendenti.

L'IFRIC 11 chiarisce, inoltre, il trattamento contabile da applicare, nei bilanci separati delle controllate, agli accordi di pagamento aventi per oggetto strumenti rappresentativi di capitale della controllante in presenza di alcune specifiche fattispecie. L'IFRIC 11 dovrà essere applicato a partire dall'esercizio con inizio 1° marzo 2007 o data successiva. Il Gruppo sta valutando l'effetto che tale interpretazione avrà sul bilancio consolidato.

Nuovi Principi e Interpretazioni emanati dallo IASB (International Accounting Standard Board) e non ancora recepiti dalla UE:

IAS 1 - Presentazione del bilancio

Nel settembre 2007, lo IASB ha emesso la versione aggiornata dello IAS 1 -Presentazione del bilancio-, introducendo, tra l'altro, l'obbligo di presentazione del prospetto dell'utile complessivo rappresentato dal risultato economico integrato dei proventi e oneri che per espressa disposizione degli IFRS sono rilevati direttamente a patrimonio netto. Le disposizioni della nuova versione dello IAS 1 sono efficaci a partire dal 1° gennaio 2009.

IFRS 2 - Pagamenti basati su azioni

Nel gennaio 2008 lo IASB ha emesso la versione aggiornata dell'IFRS 2 - Pagamenti basati su azioni-, che specifica i criteri da adottare in caso di annullamento di strumenti di capitale assegnati ai dipendenti nonché il fatto che l'attribuzione degli strumenti di capitale assegnati può essere subordinata esclusivamente al soddisfacimento di condizioni connesse con l'attività di servizio da parte del dipendente ovvero alle performance aziendali. Le disposizioni della nuova versione dell'IFRS 2 sono efficaci a partire dal 1° gennaio 2009.

Alla data del presente bilancio, gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'applicazione di tale principio. Il Gruppo sta valutando l'effetto che tale interpretazione avrà sul bilancio consolidato.

IFRS 3 - Aggregazioni Aziendali / IAS 27 – Bilancio Consolidato e Separato

Nel gennaio 2008 lo IASB ha emesso la versione aggiornata dell'IFRS 3 - Aggregazioni aziendali - e dello IAS 27 - Bilancio consolidato e separato-. Le nuove disposizioni dell'IFRS 3 stabiliscono, tra l'altro, l'imputazione a conto economico dei costi accessori connessi con l'operazione di business combination nonché la facoltà di rilevare l'intero ammontare dell'avviamento derivante dall'operazione considerando pertanto anche la quota attribuibile alle interessenze di minoranza (cd. full goodwill method). Le nuove disposizioni inoltre modificano l'attuale criterio di rilevazione delle acquisizioni in fasi successive prevedendo l'imputazione a conto economico della differenza tra il fair value alla data di acquisizione del controllo delle attività nette precedentemente detenute e il relativo valore di iscrizione. La nuova versione dello IAS 27 stabilisce, tra l'altro, che gli effetti derivanti dall'acquisizione (cessione) di quote di partecipazioni successivamente all'assunzione del controllo (senza perdita di controllo) sono rilevati a patrimonio netto. Inoltre le nuove disposizioni stabiliscono che nel caso di cessione di parte delle quote di partecipazioni detenute con corrispondente perdita di controllo, la partecipazione mantenuta è adeguata al relativo fair value e la rivalutazione concorre alla formazione della plusvalenza (minusvalenza) derivante dall'operazione di cessione. Le disposizioni delle nuove versioni dell'IFRS 3 e dello IAS 27 sono applicabili a partire dagli esercizi che iniziano il, o dopo il, 1° luglio 2009. Alla data del presente bilancio, gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'applicazione di tale principio. Il Gruppo sta valutando l'effetto che tale interpretazione avrà sul bilancio consolidato.

IAS 23 - Oneri Finanziari

Nel marzo 2007 è stata emanata una versione modificata dello IAS 23 Oneri finanziari, che diventerà effettiva per gli esercizi che iniziano al 1 gennaio 2009 o successivamente. Il principio è stato modificato per richiedere la capitalizzazione degli oneri finanziari quando tali costi si riferiscono ad una attività qualificante. Una attività qualificante è una attività che necessariamente richiede un periodo di tempo rilevante per essere pronta per l'uso previsto o per la vendita. In accordo con le disposizioni transitorie del principio, il Gruppo lo adotterà come variazione prospettica. Pertanto, gli oneri finanziari saranno capitalizzati sulle attività qualificanti iniziando da una data successiva al 1 gennaio 2009. Nessun cambiamento sarà apportato per gli oneri finanziari sostenuti fino a tale data e che sono stati contabilizzati a conto economico.

IFRIC 12 - Accordi di concessione

Nel novembre 2006 è stata emanata l'interpretazione IFRIC 12 che diventerà effettiva per esercizi che iniziano al 1 gennaio 2008 o successivamente. Questa interpretazione si applica agli operatori che

erogano servizi in concessione e spiega come contabilizzare le obbligazioni assunte ed i diritti ricevuti nell'ambito di un accordo di concessione. Nessuna entità del gruppo è un operatore del settore e pertanto tale interpretazione non avrà impatti sul Gruppo.

IFRIC 13 - Programmi di Fidelizzazione

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

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

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

VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME CONTABILI SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

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

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

Fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime

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

Rischi su crediti

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

Svalutazione delle rimanenze

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

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

Benefici a dipendenti

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

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

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

Rettifiche ricavi

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

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

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

ANALISI DELLO STATO PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2008

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.753	3.378	375	11,1%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	680	517	163	31,5%
4	Partecipazioni	740	740	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	132	61	71	116,4%
6	Imposte anticipate	2.103	2.695	(592)	-22,0%
	Totale attività non correnti	7.863	7.846	17	0,2%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(555)	(663)	108	-16,3%
8	Fondi non correnti	(249)	(206)	(43)	20,9%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(804)	(869)	65	-7,5%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	40.030	39.040	990	2,54%
11	Crediti commerciali	41.633	31.157	10.476	33,62%
12	Crediti tributari	2.630	2.538	92	3,6%
13	Altre attività correnti	14.682	8.412	6.270	74,5%
14	Debiti verso fornitori	(14.436)	(15.570)	1.134	-7,3%
15	Debiti tributari	(6.391)	(3.533)	(2.858)	80,9%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.478)	(2.689)	211	-7,8%
	Totale capitale circolante netto	75.670	59.355	16.315	27,5%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.462)	(19.457)	(5)	0,0%
20	Azioni proprie	717	204	513	n.s.
21	(Utili) perdite a nuovo	(10.113)	(7.493)	(2.620)	35,0%
	Totale patrimonio netto	(34.502)	(32.390)	(2.112)	6,5%
	Totale attività nette	48.227	33.942	14.285	42,1%
22	Disponibilità liquide	11.279	7.080	4.199	59,3%
23	Debiti verso banche a breve termine	(49.536)	(32.676)	(16.860)	51,6%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.309)	(3.250)	(59)	1,8%
	Posizione finanziaria netta corrente	(41.566)	(28.846)	(12.720)	44,1%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(4.873)	(2.673)	(2.200)	82,3%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635	-26,2%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.661)	(5.096)	(1.565)	30,7%
	Totale posizione finanziaria netta	(48.227)	(33.942)	(14.285)	42,1%

ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Dynamics Navision. Gli investimenti totali nel periodo appena concluso sono stati pari a circa 1.194 migliaia di Euro composti principalmente per circa 333 migliaia di Euro da investimenti nel sistema gestionale, per 98 migliaia di Euro da investimenti nella nuova piattaforma di gestione dei giochi online a supporto del portale www.gametribe.com, per 473 migliaia di Euro da acquisto di macchine elettroniche di office automation e per 219 migliaia di Euro da altre immobilizzazioni, principalmente autovetture destinate ai dipendenti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 30 giugno 2007 di 16.315 migliaia di Euro, pari al 27,5%, per effetto principalmente di un incremento dei crediti commerciali per 10.953 migliaia di Euro, ed un incremento delle altre attività correnti per 6.270 migliaia di Euro. Tale dinamica, in linea con la stagionalità tipica del mercato già descritta, va analizzata anche considerando che il Gruppo nel quarto trimestre dell'esercizio 2007-2008 ha realizzato una forte crescita del fatturato netto pari a circa a 7.661 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente.

L'incremento delle rimanenze, pari solamente a 513 migliaia di Euro, se rapportato al medesimo periodo dell'esercizio precedente, è principalmente dovuto ad un duplice effetto: da una parte sono aumentate le rimanenze del segmento del Publishing Internazionale di circa 2.977 migliaia di Euro così come sono aumentate le rimanenze del segmento Edicola di circa 866 migliaia di Euro dall'altra il segmento della Distribuzione è stato in grado di comprimere le rimanenze a fine periodo di circa 2.855 migliaia di Euro.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione	
10	Rimanenze	40.030	39.040	990	2,54%
11	Crediti commerciali	41.633	31.157	10.476	33,62%
12	Crediti tributari	2.630	2.538	92	3,6%
13	Altre attività correnti	14.682	8.412	6.270	74,5%
14	Debiti verso fornitori	(14.436)	(15.570)	1.134	-7,3%
15	Debiti tributari	(6.391)	(3.533)	(2.858)	80,9%
17	Altre passività correnti	(2.478)	(2.689)	211	-7,8%
	Totale capitale circolante netto	75.670	59.355	16.315	27,5%

L'incremento dei crediti commerciali rispetto al 30 giugno 2007 per 10.953 migliaia di Euro va analizzato considerando i risultati raggiunti dal Gruppo nel quarto trimestre dell'esercizio 2007-2008 che registrano una crescita del fatturato netto di 7.661 migliaia di Euro (+31,2%) rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente e in particolare alla crescita del segmento Publishing Internazionale sia per

quanto attiene i crediti commerciali ma in special modo per quanto attiene i crediti per licenze d'uso pari al 30 giugno 2008 a 8.689 migliaia di Euro.

L'incremento delle altre attività correnti pari a 14.682 migliaia di Euro e incrementatesi rispetto al 30 giugno 2007 per 6.270 migliaia di Euro è principalmente legato alla crescita degli anticipi effettuati nei confronti di fornitori, oltre a dipendenti ed agenti. In particolare si segnala inoltre che nel corso del solo secondo semestre dell'esercizio 2007-2008 sono stati anticipati costi di produzione per i videogiochi di Publishing Internazionale destinati alle vendite dei prossimi mesi, per circa 8.000 migliaia di Euro tra cui anticipi per Cooking Mama 2, per un controvalore di circa 4.000 migliaia di Euro.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2007	5.644	16.954	1.129	1.367	7	19.457	(204)	3.663	3.830	7.493	32.390
Destinazione utile d'esercizio						0		3.830	(3.830)	0	0
Distribuzione dividendi						0		(1.128)		(1.128)	(1.128)
Acquisto azioni proprie						0	(513)			0	(513)
Altre variazioni					5	5				0	5
Utile del periodo						0			3.748	3.748	3.748
Totale al 30 giugno 2008	5.644	16.954	1.129	1.367	12	19.462	(717)	6.365	3.748	10.113	34.502

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

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

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

Nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2008 la società ha acquistato azioni proprie per un controvalore di 513 migliaia di Euro.

Il totale delle azioni proprie detenute al 30 giugno 2008 è pari a 154.263 per un controvalore di 717 migliaia di Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

In misura meno che proporzionale alla crescita del capitale circolante netto pari a 16.315 migliaia di Euro, l'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato al 30 giugno 2007 di 14.285 migliaia di Euro. Questo aumento è da imputare alla crescita registrata nel periodo in esame dei debiti verso banche correnti e non correnti. Inoltre la crescita dell'indebitamento è da leggere in relazione ai risultati raggiunti dal Gruppo nel quarto trimestre dell'esercizio appena concluso che ha segnato un incremento del fatturato netto pari a 7.661 migliaia di Euro (+31,2%) rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente.

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

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
22	Disponibilità liquide	11.279	7.080	4.199
23	Debiti verso banche a breve termine	(49.536)	(32.676)	(16.860)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.309)	(3.250)	(59)
	Posizione finanziaria netta corrente	(41.566)	(28.846)	(12.720)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(4.873)	(2.673)	(2.200)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.661)	(5.096)	(1.565)
	Totale posizione finanziaria netta	(48.227)	(33.942)	(14.285)

Posizione finanziaria netta corrente

22. Disponibilità liquide

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta :

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
22	Disponibilità liquide	11.279	7.080	4.199
23	Debiti verso banche a breve termine	(49.536)	(32.676)	(16.860)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(3.309)	(3.250)	(59)
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(41.566)	(28.846)	(12.720)

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2008 consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista, quote di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità e una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21 ottobre 2002 e abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita per 267 migliaia di Euro.

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Cassa e depositi di conto corrente	8.835	4.689	4.146
Quote di fondi comuni	2.177	2.129	48
Polizza quadrante Banca Toscana	267	262	5
Totale disponibilità liquide	11.279	7.080	4.199

Le disponibilità liquide del Gruppo al 30 giugno 2008 sono pari a 11.279 migliaia di Euro e rispetto al valore al 30 giugno 2007 si registra un incremento pari a 4.199 migliaia di Euro.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dalla quota derivati e finanziamenti bancari aventi scadenza entro i dodici mesi. La quota dei debiti per derivati a breve termine è pari a 303 migliaia di Euro al 30 giugno 2008. L'aumento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2007 è da imputare ad un aumento dei finanziamenti all'importazione e all'esportazione e alle linee di anticipi su fatture e salvo buon fine per finanziare lo sviluppo delle attività del Gruppo.

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Scoperti di conto corrente	(2.548)	(2.314)	(234)
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(24.780)	(18.709)	(6.071)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(14.877)	(10.170)	(4.707)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(7.028)	(1.082)	(5.946)
Fair value derivati entro i 12 mesi	(303)	(401)	98
Totale debiti verso banche a breve termine	(49.536)	(32.676)	(16.860)

Il totale della quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi del Gruppo al 30 giugno 2008 è così composto:

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Quota finanziamento Banca Intesa San Paolo scadenza entro i 12 mesi	(532)	(816)	284
Quota finanziamento Unicredit Banca scadenza entro i 12 mesi	(4.867)	(266)	(4.601)
Quota finanziamento Barclays Bank scadenza entro i 12 mesi	(1.629)	0	(1.629)
Totale finanziamenti a breve termine	(7.028)	(1.082)	(5.946)

L'aumento della quota dei finanziamenti a breve termine è l'effetto della quota a breve di un nuovo finanziamento concesso dalla Barclays Bank in data 19 dicembre 2007 dell'importo di 5.000 migliaia di Euro da destinarsi allo sviluppo dell'attività del Gruppo e con scadenza il 21 dicembre 2010 e della quota a breve dei finanziamenti concesso alla controllata 505 Games S.r.l. dalla Unicredit Banca con scadenza tra marzo e giugno 2009.

24. Altre passività finanziarie a breve termine

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle porzioni di canoni con scadenza entro i 12 mesi successivi dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing, per un importo pari a 198 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative all'acquisizione del magazzino di Trezzano sul Naviglio, ad attrezzature di office automation e autovetture. La voce contiene inoltre le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto e pro solvendo concesse da società di factoring, coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39, per un importo di 3.110 migliaia di Euro.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
26	Debiti verso banche non correnti	(4.873)	(2.673)	(2.200)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635
	Totale posizione finanziaria netta non corrente	(6.661)	(5.096)	(1.565)

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2008 sono costituiti dalla quota dei finanziamenti rateali a lungo termine pari a 4.873 migliaia di Euro aventi scadenza successiva al 30 giugno 2009.

Al 30 giugno 2008 il Gruppo ha in essere i seguenti finanziamenti bancari con le relative quote a breve e medio-lungo termine:

- un finanziamento rateale stipulato con la Banca Intesa San Paolo di 1.000 migliaia di Euro concesso in data 14 marzo 2005 e della durata di 56 mesi a decorrere dalla data di erogazione del mutuo. Il tasso applicato su base annua è pari all'Euribor 3 mesi a cui va aggiunto uno spread pari a 1,75 punti percentuali. La periodicità delle rate è trimestrale e il pagamento dell'ultima rata è previsto per il mese di novembre 2009;
- un finanziamento rateale stipulato con Unicredit Banca d'Impresa di 1.000 migliaia di Euro stipulato in data 15 giugno 2005 con scadenza 30 settembre 2010. Gli interessi sono calcolati sulla base dello Euribor a tre mesi e maggiorati di 1,50 punti percentuali in ragione d'anno. A partire da marzo 2007 il gruppo ha iniziato a rimborsare il finanziamento su base trimestrale posticipata a quote costanti. Il finanziamento è inoltre assistito da un contratto di Interest rate swap stipulato in data 15 giugno 2005 con la medesima banca della durata di 5 anni e con un

capitale di riferimento di 1.000 migliaia di Euro. Tale contratto prevede che per il primo anno il Gruppo incassi il tasso di interesse Euribor tre mesi mentre paghi il tasso fisso del 2,30%, per il secondo anno la società incasserà il tasso di interesse Euribor 3 mesi e pagherà il tasso fisso del 2,75% mentre per gli ultimi 3 anni e 3 mesi la società incasserà Euribor tre mesi e pagherà il tasso fisso del 3,30%. La regolazione dello strumento derivato avviene contestualmente al pagamento delle rate relative al finanziamento non ipotecario;

- un finanziamento della durata di 5 anni stipulato in data 2 febbraio 2007 dalla 505 Games S.r.l. con Banca Intesa San Paolo. L'importo del finanziamento erogato è pari a 2.000 migliaia di Euro ed è finalizzato all'acquisizione di nuove licenze di sfruttamento di videogiochi. Il tasso di interesse è variabile e determinato in misura nominale annua come somma di una quota fissa pari al 2% e di una quota variabile pari al tasso lettera Euribor a tre mesi. Il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale avvengono in n. 20 rate posticipate con periodicità trimestrale secondo il metodo di ammortamento a rate costanti;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 18 settembre 2007 dell'importo di complessive 2.050 migliaia di Euro da destinarsi allo sviluppo dell'attività e con scadenza il 18 marzo 2009. Si applica al finanziamento un tasso variabile trimestralmente stabilito nella misura iniziale del 6,80% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere per valuta data del 18 settembre 2007, maggiorato di 2 punti percentuali in ragione d'anno. Gli interessi vengono corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza del finanziamento e cioè il 18 marzo 2009 o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 23 novembre 2007 dell'importo di complessivi 400 migliaia di Euro a supporto dello sviluppo dell'attività e con scadenza il 23 maggio 2009. Si applica al finanziamento un tasso variabile trimestrale stabilito nella misura del 6,92% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data del 23/11/2007. Gli interessi vengono corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza del finanziamento e cioè il 23 maggio 2009 o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 14 dicembre 2007 dell'importo di complessivi 2.150 migliaia di Euro con scadenza il 14 giugno 2009. Il tasso viene stabilito nella misura del 7,217% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data 14 dicembre 2007. Gli interessi vengono corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata

verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;

- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 26 febbraio 2008 dell'importo di complessivi 300 migliaia di Euro con scadenza il 26 agosto 2009 il tasso viene stabilito nella misura del 7,217% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data 26 febbraio 2008. Gli interessi vengono corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso da Unicredit Banca a 505 Games S.r.l. in data 3 giugno 2008 dell'importo di complessivi 100 migliaia di Euro con scadenza il 3 dicembre 2009 il tasso viene stabilito nella misura del 7,217% in ragione d'anno, pari alla quotazione dell'Euribor a tre mesi moltiplicato per il coefficiente 365/360, arrotondato allo 0,50% superiore, in essere alla data 3 giugno 2008. Gli interessi vengono corrisposti trimestralmente mentre la somma finanziata verrà restituita in un'unica soluzione alla scadenza o anche anticipatamente senza il pagamento di penale;
- un finanziamento concesso alla Digital Bros S.p.A. dalla Barclays Bank il 19 dicembre 2007 per complessivi 5 milioni di Euro. Il tasso di interesse è variabile e utilizza come riferimento l'Euribor 3 mesi al quale viene applicato uno spread dello 0,75%. L'estinzione avviene in 12 rate trimestrali a partire dal 21 marzo 2008 e con scadenza 21 dicembre 2010.

27. Altre passività finanziarie non correnti

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

Le altre passività finanziarie non correnti sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Canoni di leasing a scadere oltre i 12 mesi	(1.729)	(1.875)	146
Fair value derivati oltre i 12 mesi	(59)	(548)	489
Totale passività finanziarie non correnti	(1.788)	(2.423)	635

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

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

Il tasso di leasing annuo nominale è pari al 3,87%. I canoni periodici con scadenza successiva alla data di presa in consegna dell'immobile sono indicizzati alla media mensile dell'Euribor a 3 mesi. Per ogni canone viene rilevata la media relativa al periodo intercorrente tra il giorno precedente la scadenza della rata da indicizzare e la data di scadenza della rata precedente. L'ultima rata sarà calcolata utilizzando la stessa media della penultima. La scadenza del contratto di leasing è il 30 novembre 2014. L'importo dei canoni a scadere entro i 12 mesi è pari a 190 migliaia di Euro, tra uno e cinque anni a 953 migliaia di Euro mentre l'ammontare dei canoni oltre i 5 anni è pari a 805 migliaia di Euro. A copertura dei rischi derivanti dall'incremento dei tassi di interesse di mercato durante il periodo contrattuale il Gruppo ha assistito la locazione finanziaria con un contratto di Interest rate swap stipulato in data 29 novembre 2005 con Banca Intesa s. Paolo con la medesima scadenza del contratto di locazione finanziaria. Lo strumento derivato prevede che contestualmente al pagamento dei canoni di leasing il Gruppo paghi il 3,35% su base annua ed incassi il tasso di interesse Euribor a tre mesi. Il valore nozionale dello strumento varia in funzione del valore capitale residuo del contratto di locazione finanziaria.

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

I contratti derivati non considerati di hedge accounting al 30 giugno 2008 sono:

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

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

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

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati di 37.437 migliaia di Euro, passando da 20.319 migliaia di Euro dell'esercizio precedente a 57.756 migliaia di Euro nel periodo dell'esercizio in esame.

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
Italia	121.033	112.904	8.129	7,2%
Esteri	57.756	20.319	37.437	184,2%
Totale ricavi consolidati	178.789	133.926	44.863	33,4%

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
New Media	212	352	(140)	-39,8%
Publishing Internazionale	57.544	19.967	37.577	188,2%
Totale ricavi lordi estero	57.756	20.319	37.437	184,2%

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

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

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

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 30 giugno 2008 confrontati con i risultati del medesimo periodo dell'esercizio:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2008	2007	Variazioni		2008	2007	Variazioni	
Distribuzione	119.440	111.107	8.333	7,5%	107.360	102.059	5.301	5,2%
Edicola	1.319	2.338	(1.019)	-43,6%	1.240	2.338	(1.098)	-47,0%
New Media	486	514	(28)	-5,4%	486	514	(28)	-5,4%
Publishing Internazionale	57.544	19.967	37.577	188,2%	47.676	16.021	31.655	197,6%
Totale ricavi lordi	178.789	133.926	44.863	33,5%	156.762	120.932	35.830	29,6%

I margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 30 giugno 2008 sono invece i seguenti:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	119.440	1.319	486	57.544	0	178.789
2	Rettifiche ricavi	(12.080)	(79)	0	(9.869)	0	(22.027)
3	Totale ricavi netti	107.360	1.240	486	47.676	0	156.762
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(75.456)	(1.044)	(21)	(26.575)	0	(103.095)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(193)	(973)	(1.598)	0	(2.764)
6	Royalty	(357)	(423)	(102)	(7.247)	0	(8.130)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.855)	866	0	2.979	0	990
8	Totale costo del venduto	(78.668)	(794)	(1.096)	(32.441)	0	(112.999)
9	Utile lordo (3+8)	28.692	446	(610)	15.235	0	43.763
10	Altri ricavi	33	0	0	83	0	117
11	Costi per servizi	(8.389)	(402)	(915)	(6.786)	(128)	(16.620)
12	Affitti e locazioni	(295)	0	0	(139)	0	(434)
13	Costi del personale	(6.862)	0	(906)	(2.417)	(1.213)	(11.398)
14	Altri costi operativi	(1.706)	(2)	(47)	(352)	(329)	(2.436)
15	Totale costi operativi	(17.252)	(404)	(1.868)	(9.695)	(1.670)	(30.889)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.473	43	(2.478)	5.623	(1.670)	12.991
17	Ammortamenti	(375)	(7)	(54)	(80)	(141)	(656)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(400)	0	(294)	0	0	(694)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(775)	(7)	(348)	(80)	(141)	(1.350)
22	Margine operativo (16+21)	10.698	36	(2.825)	5.543	(1.811)	11.641

Distribuzione

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

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

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

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

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Distribuzione					
		30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	119.440	100,0%	111.107	100,0%	8.333	7,5%
2	Rettifiche ricavi	(12.080)	-10,1%	(9.048)	-8,1%	(3.032)	33,5%
3	Totale ricavi netti	107.360	89,9%	102.059	91,9%	5.301	5,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(75.456)	-63,2%	(84.560)	-76,1%	9.104	-10,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	(357)	-0,3%	(1.747)	-1,6%	1.390	-79,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.855)	-2,4%	8.430	7,6%	(11.285)	-133,9%
8	Totale costo del venduto	(78.668)	-65,9%	(77.876)	-70,1%	(792)	1,0%
9	Utile lordo	28.692	24,0%	24.183	21,8%	4.509	18,6%
10	Altri ricavi	33	0,0%	46	0,0%	(13)	-29,1%
11	Costi per servizi	(8.389)	-7,0%	(7.329)	-6,6%	(1.060)	14,5%
12	Affitti e locazioni	(295)	-0,2%	(317)	-0,3%	22	-7,0%
13	Costi del personale	(6.862)	-5,7%	(6.216)	-5,6%	(646)	10,4%
14	Altri costi operativi	(1.706)	-1,4%	(1.809)	-1,6%	103	-5,7%
15	Totale costi operativi	(17.252)	-14,4%	(15.671)	-14,1%	(1.581)	10,1%
16	Margine operativo lordo	11.473	9,6%	8.557	7,7%	2.916	34,1%
17	Ammortamenti	(375)	-0,3%	(440)	-0,4%	65	-14,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(400)	-0,3%	(96)	-0,1%	(304)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(775)	-0,6%	(536)	-0,5%	(239)	44,6%
22	Margine operativo	10.698	9,0%	8.021	7,2%	2.677	33,4%

Il Gruppo, in seguito alle performance registrate nel quarto trimestre dell'esercizio 2007-2008 ha incrementato nel segmento Distribuzione il livello di fatturato già registrato nei passati esercizi, con ricavi lordi pari a 119.440 migliaia di Euro, in crescita del 7,5% rispetto al valore di 111.107 migliaia di Euro registrato nel precedente esercizio.

Come conseguenza anche i ricavi netti si incrementano passando da 102.059 migliaia di Euro a 107.360 migliaia di Euro presentando una crescita del 5,2%.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	111.036	100.395	10.641	10,6%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	7.783	10.477	(2.694)	-25,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	984	696	288	41,4%
Sconti finanziari	(363)	(461)	98	-21,3%
Ricavi lordi	119.440	111.107	8.333	7,5%

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato un incremento nell'esercizio appena concluso rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente pari a 8.333 migliaia di Euro, passando da 111.107 migliaia di Euro agli attuali 119.440 migliaia di Euro, come conseguenza del duplice effetto dovuto alla crescita dei videogiochi per console e alla contrazione nella categoria di videogiochi per Pc-CdRom. In particolare l'incremento in valore assoluto della categoria dei videogiochi per console, che rappresenta comunque il 92,9% del totale ricavi lordi del segmento ed il 62,1% dei ricavi lordi consolidati è stato pari a 10.641 migliaia di Euro, mentre il decremento percentuale dei videogiochi per Pc-CdRom è stato pari al 25,7%, passando da 10.477 migliaia di Euro al 30 giugno 2007 a 7.783 migliaia di Euro al 30 giugno 2008.

Nel corso degli ultimi dodici mesi sono stati lanciati sul mercato videogiochi, in particolar modo per la console Nintendo DS, che presentano caratteristiche estremamente adatte ad un pubblico di massa, e che come da tabella che segue, hanno generato rispetto al precedente esercizio, un incremento percentuale in termini di unità vendute pari a +156,6% e in termini di fatturato +148,6%. Ad esempio il Brain Trainer, una sorta di enigmistica digitale, vari giochi di addestramento di animali: cani, gatti ed anche delfini, ma anche simulatori di cucina, etc.. Questa tipologia di giochi per le caratteristiche di semplicità ed intuitività ha fortemente influenzato i tassi di crescita del mercato dei videogiochi negli ultimi mesi.

I dati al 30 giugno 2008 riflettono inoltre una duplicità di fattori: una riduzione dei prezzi medi unitari dei videogiochi per la console in fase di maturità (Sony Playstation 2) ma con volumi ancora sostenuti, e la diffusione della console di nuova introduzione (Sony Playstation 3) che anche se in forte crescita non permette di sviluppare un volume tale di attività per sopperire al calo dei prezzi dei videogiochi per la console ormai matura.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	91.391	1.044	298.171	6.427	-69,3%	-83,8%
Sony Playstation 2	1.442.001	35.199	2.057.128	59.105	-29,9%	-40,4%
Sony Playstation 3	482.253	23.204	74.004	3.635	551,7%	538,4%
Nintendo Wii	148.223	5.747	38.410	1.550	285,9%	270,8%
Microsoft Xbox 360	204.881	8.628	150.979	7.115	35,7%	21,3%
Nintendo DS	1.066.965	28.089	415.759	11.297	156,6%	148,6%
Sony PSP	289.430	7.590	324.917	10.245	-10,9%	-25,9%
Altre console	188.879	1.536	283.032	1.021	-33,3%	50,5%
Totale ricavi distribuzione console	3.914.023	111.036	3.642.400	100.395	7,5%	10,6%

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

- il decremento delle vendite di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo è stato parzialmente compensato dalla crescita pari complessivamente a circa 630.476 pezzi di prodotti per console di nuova generazione quali : Sony Playstation 3 e Nintendo Wii;
- la crescita dei prezzi medi unitari di vendita è stata pari al 2,9%, come evidenziato nella tabella seguente, con i prezzi per i prodotti per console di nuova generazione che presentano dei prezzi medi unitari superiori (48,1 Euro medi per i videogiochi per la console Sony Playstation 3).

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

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	11,4	21,6	-47,0%
Sony Playstation 2	24,4	28,7	-15,0%
Sony Playstation 3	48,1	49,1	-2,0%
Nintendo Wii	38,8	40,4	-3,9%
Microsoft Xbox 360	42,1	47,1	-10,6%
Nintendo DS	26,3	27,2	-3,1%
Sony PSP	26,2	31,5	-16,8%
Altre console	8,1	3,6	125,5%
Prezzo medio console	28,4	27,6	2,9%

La tabella sovrastante evidenzia l'andamento dei prezzi tipico del mercato dei videogiochi. I videogiochi per le console di nuova generazione presentano prezzi medi superiori alla media, (vedi Sony Playstation 3, Nintendo Wii e Microsoft Xbox 360) mentre i videogiochi per console in una fase intermedia presentano prezzi relativamente più bassi e comunque costantemente decrescenti durante il ciclo di vita residuo. In fase di maturità, il calo dei prezzi diventa più repentino e presenta prezzi medi decisamente inferiori alla media (vedi Nintendo Gameboy Advance, adeguatamente sostituito da Nintendo DS e Microsoft Xbox sostituita da Microsoft Xbox 360).

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

Ciò nonostante l'utile lordo, si incrementa e passa da 24.183 migliaia di Euro a 28.692 migliaia di Euro, con una crescita percentuale pari al 18,6%.

Tale andamento positivo ha permesso di sostenere la dinamica dei costi operativi che mostra nel periodo in esame un incremento dei costi per servizi, dovuti sostanzialmente ai maggiori investimenti pubblicitari sostenuti per circa 900 migliaia di Euro e ai costi del personale per 646 migliaia di Euro.

Il margine operativo passa da 8.021 migliaia di Euro a 10.698 al 30 giugno 2008.

Nel periodo in esame si sono incrementati anche i costi operativi non monetari principalmente per l'accantonamento al fondo svalutazione crediti per 400 migliaia di Euro. Il margine operativo è stato pari a 10.698 migliaia di Euro con una crescita rispetto al periodo precedente di 2.677 migliaia di Euro (+33,4%).

New Media

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

L'attività di giochi online attraverso internet è stata svolta a partire dal 1 gennaio 2007, come effetto della razionalizzazione della struttura del Gruppo, dalla controllata Game Media Networks S.r.l.. Tale attività consiste nella vendita in esclusiva dei giochi "Legend of Mir" e "Myth of Soma" a livello europeo.

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

A differenza dei giochi precedentemente commercializzati dal Gruppo, la nuova tipologia di offerta non prevede la sottoscrizione di un contratto di abbonamento, ma permette ai giocatori di fruire dei giochi pagando esclusivamente gli oggetti da utilizzare nel corso del gioco a disposizione sul negozio virtuale per potenziare i propri personaggi. Ad oggi il portale può contare più di cinquecentomila sottoscrittori.

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

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro		New Media					
		30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	486	100,0%	514	100,0%	(28)	-5,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
3	Totale ricavi netti	486	100,0%	514	100,0%	(28)	-5,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21)	-4,4%	0	0,0%	(21)	100,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(973)	-200,1%	(796)	n.s.	(177)	22,3%
6	Royalty	(102)	-21,1%	(68)	-13,2%	(34)	50,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.096)	-225,6%	(864)	-168,1%	(233)	26,9%
9	Utile lordo	(610)	-125,6%	(350)	-68,1%	(260)	74,5%
10	Altri ricavi	0	0,1%	48	9,4%	(48)	-99,2%
11	Costi per servizi	(915)	-188,2%	(268)	-52,1%	(647)	241,6%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(53)	-10,3%	53	-100,0%
13	Costi del personale	(906)	n.s.	(697)	n.s.	(209)	30,0%
14	Altri costi operativi	(47)	-9,6%	(20)	-4,0%	(26)	n.s.
15	Totale costi operativi	(1.868)	n.s.	(1.038)	-202,1%	(829)	79,9%
16	Margine operativo lordo	(2.478)	n.s.	(1.340)	n.s.	(1.138)	84,9%
17	Ammortamenti	(54)	-11,0%	(45)	-8,8%	(9)	19,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(294)	-60,5%	0	0,0%	(294)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(348)	-71,5%	(45)	-8,8%	(303)	n.s.
22	Margine operativo	(2.825)	n.s.	(1.385)	n.s.	(1.441)	104,0%

I ricavi delle vendite sono costituiti principalmente da ricavi realizzati nella vendita di giochi on line per 288 migliaia di Euro e dalla vendita di contenuti di intrattenimento digitale per 198 migliaia di Euro.

I ricavi derivanti dalla vendita di abbonamenti per i giochi online “Legend of Mir” e “Myth of Soma” presentano un andamento decrescente (da 270 migliaia di Euro a 105 migliaia di Euro) mentre la nuova generazione di giochi, all’interno del portale destinato al mercato europeo, www.gametribe.com, presenta al 30 giugno 2008 ricavi pari a 110 migliaia di Euro.

Il costo del venduto pari a 1.096 migliaia di Euro e aumentato di 233 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio 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. Si ritiene che l’ampliamento dell’offerta del portale permetterà un significativo incremento del numero di giocatori riducendo l’influenza del contratto menzionato sulla struttura del conto economico.

Sono continuati anche nel periodo appena concluso gli investimenti per portare a compimento il nuovo portale.

I costi operativi pari a 1.868 migliaia di Euro e aumentati rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio per 829 migliaia di euro sono il frutto principalmente degli investimenti pubblicitari sostegno del portale europeo e della crescita del personale.

La concomitanza di tali elementi ha portato le performance del segmento a una perdita operativa lorda di 2.478 migliaia di Euro rispetto alla perdita di 1.340 migliaia di Euro al 30 giugno 2007.

I costi operativi non monetari, pari a 348 migliaia di Euro, si incrementano rispetto all'esercizio precedente di 303 migliaia di Euro, di cui 294 migliaia di Euro si riferiscono alla svalutazione della partecipazione in RCS DB Games S.p.A. per effetto dei risultati negativi di competenza del Gruppo al 31 dicembre 2007.

La perdita operativa, di conseguenza, presenta lo stesso andamento del margine operativo lordo e passa da 1.385 migliaia di Euro a 2.825 migliaia di Euro al 30 giugno 2008.

Le attività del segmento New Media che hanno inciso negativamente in misura significativa nel corso dell'esercizio appena concluso presenteranno margini reddituali in netto miglioramento nel prossimo esercizio anche se perdureranno le perdite operative.

Publishing Internazionale

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

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro		Publishing Internazionale					
		30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	57.544	120,7%	19.967	124,6%	37.578	188,2%
2	Rettifiche ricavi	(9.869)	-20,7%	(3.945)	-24,6%	(5.923)	150,1%
3	Totale ricavi netti	47.676	100,0%	16.021	100,0%	31.654	197,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(26.575)	-55,7%	(6.854)	-42,8%	(19.721)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.598)	-3,4%	(19)	-0,1%	(1.579)	n.s.
6	Royalty	(7.247)	-15,2%	(5.024)	-31,4%	(2.223)	44,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.979	6,2%	3.602	22,5%	(623)	-17,3%
8	Totale costo del venduto	(32.441)	-68,0%	(8.295)	-51,8%	(24.146)	291,0%
9	Utile lordo	15.235	32,0%	7.726	48,2%	7.509	97,2%
10	Altri ricavi	83	0,2%	18	0,1%	64	348,6%
11	Costi per servizi	(6.786)	-14,2%	(2.446)	-15,3%	(4.340)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(139)	-0,3%	(55)	-0,3%	(84)	153,3%
13	Costi del personale	(2.417)	-5,1%	(1.476)	-9,2%	(942)	63,8%
14	Altri costi operativi	(352)	-0,7%	(181)	-1,1%	(171)	94,4%
15	Totale costi operativi	(9.695)	-20,3%	(4.158)	-26,0%	(5.537)	133,2%
16	Margine operativo lordo	5.623	11,8%	3.586	22,4%	2.036	56,8%
17	Ammortamenti	(80)	-0,2%	(20)	-0,1%	(60)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	234	1,5%	(234)	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(80)	-0,2%	214	1,3%	(295)	-137,4%
22	Margine operativo	5.543	11,6%	3.800	23,7%	1.742	45,8%

I ricavi lordi hanno presentato percentuali di crescita particolarmente elevate. Al 30 giugno 2008 i ricavi lordi sono pari a 57.544 migliaia di Euro, con una crescita di 35.578 migliaia di Euro rispetto ai 19.967 migliaia di Euro del precedente esercizio. Le ragioni della crescita del volume d'affari sono frutto dell'intensa attività d'acquisizione di licenze internazionali svolta dal management e dal positivo sviluppo della rete distributiva sui mercati esteri in particolare attraverso le controllate 505 Games Ltd. e Digital Bros France S.a.r.l.. I ricavi netti presentano lo stesso trend rispetto ai ricavi lordi se confrontati con l'esercizio precedente.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di più di 130 licenze internazionali di videogiochi già detenute di cui molte già lanciate sul mercato: Cooking Mama 2 per Nintendo DS, Cooking Mama per Nintendo DS e Nintendo Wii, ArmA: Armed Assault per Pc-CdRom, Armored Core per Sony Playstation 3. Tra le licenze che verranno lanciate nel prossimo esercizio si rimanda al paragrafo relativo all'evoluzione prevedibile della gestione.

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

Il dettaglio dei ricavi lordi per tipologia di videogiochi distribuiti è riportata nella tabella seguente da cui emerge che l'incremento dei ricavi lordi del segmento è sostanzialmente dovuto all'incremento dei videogiochi per console:

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni	
Publishing videogiochi per console	54.998	17.295	37.703	218,0%
Publishing videogiochi per Pc-CDRom	2.530	2.609	(79)	-3,0%
Publishing altri prodotti e servizi	16	63	(47)	-75,0%
Ricavi lordi	57.544	19.967	37.577	188,2%

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 2	104.871	1.465	203.799	2.848	-48,5%	-48,6%
Sony Playstation 3	23.984	1.056	32.933	923	-27,2%	14,4%
Nintendo Wii	401.706	11.326	121.849	2.937	229,7%	285,6%
Microsoft Xbox 360	35.483	1.360	32.218	877	10,1%	55,1%
Nintendo DS	1.844.247	39.128	542.857	8.561	239,7%	357,1%
Sony PSP	37.260	662	55.080	1.024	-32,4%	-35,3%
Altre console	451	2	8.809	125	n.s	n.s
Totale ricavi distribuzione console	2.448.002	54.998	997.545	17.295	145,4%	218,0%

La crescita del fatturato relativo al segmento Publishing Internazionale rispetto all'esercizio precedente risulta influenzata soprattutto dalla forte penetrazione di prodotti per console che hanno riscontrato particolare successo nel corso del periodo in esame quali: Nintendo DS e Nintendo Wii. Questi rappresentano più del 91,7% dei prodotti venduti nel periodo in esame e sui quali si sono concentrati gli sforzi per l'acquisizione di licenze internazionali. In particolare il successo dei videogiochi, per la console Nintendo DS, si è concretizzato per effetto del lancio sul mercato di videogiochi che presentano caratteristiche di semplicità ed intuitività estremamente adatte sia ad un pubblico adolescenziale femminile e sia ad un pubblico di bambini prima infanzia segmenti cosiddetti del casual gaming, female gaming e social gaming.

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazione
Sony Playstation 2	14,0	14,0	-0,1%
Sony Playstation 3	44,0	28,0	57,0%
Nintendo Wii	28,2	24,1	17,0%
Microsoft Xbox 360	38,3	27,2	40,8%
Nintendo DS	21,2	15,8	34,5%
Sony PSP	17,8	18,6	-4,4%
Prezzo medio console	22,5	17,3	29,6%

Il costo del venduto aumenta di 24.146 migliaia di Euro passando da 8.295 migliaia di Euro a 32.441 migliaia di Euro. Tale aumento dovuto sostanzialmente all'andamento positivo del segmento risente anche di un incremento dei costi per royalty pari a 2.223 migliaia di Euro, (+44,2%), e all'aumento dei costi sostenuti per le localizzazioni di videogiochi per circa 1.640 migliaia di Euro, ma risulta meno che proporzionale all'andamento dei ricavi per un migliore sfruttamento delle licenze.

I costi operativi aumentano di 5.537 migliaia di Euro, passando da 4.158 migliaia di Euro a 9.695 migliaia di Euro per l'effetto principalmente degli investimenti pubblicitari a sostegno delle attività internazionali pari a circa 4.800 migliaia di Euro, e soprattutto per la crescita del costo del personale per 942 migliaia di Euro dovuto alla crescita della struttura delle controllate estere.

La costituzione delle due società controllate, Digital Bros Iberia S.L. e 505 Games U.S. Inc. hanno inciso sui costi operativi del periodo, senza però generare ricavi rispettivamente per 200 migliaia di Euro e 171 migliaia di Euro.

La forte crescita del segmento Publishing Internazionale si manifesta a livello di margine operativo lordo, pari a 5.623 migliaia di Euro in crescita di 2.036 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente e la stessa dinamica si presenta a livello di margine operativo in crescita di 1.742 migliaia di Euro rispetto al periodo precedente.

Edicola

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Edicola					
		30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.319	106,4%	2.338	100,0%	(1.019)	-43,6%
2	Rettifiche ricavi	(79)	-6,4%	0	0,0%	(79)	-100,0%
3	Totale ricavi netti	1.240	100,0%	2.338	100,0%	(1.098)	-47,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.044)	-84,2%	(279)	-11,9%	(765)	274,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(193)	-15,6%	(309)	-13,2%	116	-37,5%
6	Royalty	(423)	-34,1%	(847)	-36,2%	424	-50,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	866	69,8%	559	23,9%	307	100,0%
8	Totale costo del venduto	(794)	-64,0%	(876)	-37,5%	82	-9,4%
9	Utile lordo	446	36,0%	1.462	62,5%	(1.016)	-69,5%
10	Altri ricavi	0	0,0%	1	0,0%	(1)	100,0%
11	Costi per servizi	(402)	-32,4%	(759)	-32,5%	357	-47,0%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
13	Costi del personale	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
14	Altri costi operativi	(2)	-0,2%	(18)	-0,8%	16	-88,6%
15	Totale costi operativi	(404)	-32,6%	(777)	-33,2%	373	-48,0%
16	Margine operativo lordo	43	3,4%	686	29,3%	(643)	-93,7%
17	Ammortamenti	(7)	-0,6%	0	0,0%	(7)	-100,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(7)	-0,6%	0	0,0%	(7)	-100,0%
22	Margine operativo	36	2,9%	686	29,3%	(650)	-94,7%

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

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

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

Il totale dei ricavi netti è stato pari a 1.240 migliaia di Euro e sono in diminuzione rispetto ai ricavi realizzati nello stesso periodo dell'esercizio precedente per effetto di una contrazione nelle vendite soprattutto della collana DVD-games.

I costi operativi sono rispettivamente diminuiti di 373 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e sono strettamente correlati alla gestione del processo distributivo presso le edicole nel periodo in esame.

Come conseguenza, il margine operativo lordo e il margine operativo per l'esercizio 2007-2008 sono stati pari rispettivamente al 3,4% e al 2,9% del totale ricavi netti.

Nessun cambiamento significativo è atteso nel segmento Edicola, che dopo aver scontato nel presente esercizio il negativo andamento dei prodotti di intrattenimento legati al wrestling, potrà sviluppare l'attività più tipica di distribuzione di videogiochi ad un pubblico di massa con un miglioramento dei margini reddituali.

Holding

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

Principali dati economici

	Migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2008		30 giugno 2007		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	 Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalty	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	 Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
9	 Utile lordo	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(128)	0,0%	(195)	-1,2%	67	-34,2%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(1)	0,0%	1	-100,0%
13	Costi del personale	(1.213)	0,0%	(1.102)	-6,9%	(111)	10,0%
14	Altri costi operativi	(329)	0,0%	(132)	-0,8%	(197)	149,6%
15	 Totale costi operativi	(1.670)	-3,5%	(1.430)	-8,9%	(240)	16,8%
16	 Margine operativo lordo	(1.670)	-3,5%	(1.430)	-8,9%	(240)	16,8%
17	Ammortamenti	(141)	-0,3%	(313)	-2,0%	172	-55,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	 Totale costi operativi non monetari	(141)	-0,3%	(313)	-2,0%	172	-55,1%
22	 Margine operativo	(1.811)	-3,80%	(1.743)	-10,9%	(68)	3,9%

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

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

ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

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

Non vi sono altre attività o passività potenziali al 30 giugno 2008.

RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Società partecipate non consolidate

I dati di sintesi al 31 marzo 2008, della società D3DB S.r.l. controllata al 50% e non consolidata sono i seguenti:

Migliaia di Euro	
Attivo	1.219
Patrimonio Netto	76
Passivo	(1.295)
Ricavi	0
Costi	(76)
Risultato d'esercizio	(76)

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

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

Società controllate

Le operazioni di natura commerciale e finanziaria della Capogruppo Digital Bros S.p.A. verso le società del Gruppo al 30 giugno 2008 sono regolate a condizioni di mercato e non sono necessariamente riflesse nel bilancio consolidato. Tali operazioni sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
505 Games S.r.l.	500	2.064	0	0	786	(7.739)
Game Media Networks S.r.l.	0	4.833	0	0	891	0
Game Service S.r.l.	0	3.712	(1.451)	0	2.794	0
Game Entertainment S.r.l.	0	215	0	0	1.164	(10)
Digital Bros France S.a.r.l.	0	395	0	0	6	(10)
505 Games Ltd.	0	1.086	0	0	0	0
Digital Bros Iberia	0	326	0	0	7	0
Totale	500	12.631	(1.451)	0	5.648	(7.759)

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel corso del periodo in oggetto sono stati riconosciuti 201 migliaia di Euro e l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Immobiliare S.r.l. verso la controllata Digital Bros France S.a.r.l, di proprietà della famiglia Galante, per la quale nel periodo in esame sono stati riconosciuti, dalla società, 22 migliaia di Euro.

Consolidato fiscale

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

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

GESTIONE DEL RISCHIO FINANZIARIO

I principali strumenti finanziari utilizzati dalla società sono:

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

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

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

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

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari dalla società sono:

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

Rischio di tasso di interesse

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

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

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

Rischio di liquidità

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

Rischi di tasso di cambio

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

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

Rischi di credito

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

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

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

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

ALTRE INFORMAZIONI

Dipendenti

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

Tipologia	30 giugno 2008	30 giugno 2007	Variazioni
Dirigenti	9	8	1
Impiegati	95	84	11
Operai e Apprendisti	10	10	0
Totale dipendenti	114	102	12

DICHIARAZIONE DIRIGENTE PREPOSTO

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

Il sottoscritto, Stefano Salbe, dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari, del Gruppo Digital Bros, attesta in conformità a quanto previsto dall'art. 154 bis comma 2, parte IV, titolo III, capo II, sezione V bis, del decreto Legislativo 24 febbraio 1998, n. 58 che, sulla base della propria conoscenza, la relazione trimestrale consolidata al 30 giugno 2008 corrisponde alle risultanze documentali, ai libri e alle scritture contabili.

Firmato

Stefano Salbe

Firmato

Il Presidente del
Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante