



**Digital Bros S.p.A.**

**Relazione semestrale consolidata  
al 31 dicembre 2005**

**(1° Semestre Esercizio 2005/2006)**

**Digital Bros S.p.A**

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano

P.IVA 09554160151

Capitale Sociale : Euro 5.644.334,80 i.v.

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

Il presente fascicolo è disponibile sul sito internet della Società,  
all'indirizzo [www.digital-bros.net](http://www.digital-bros.net),  
nella sezione Investor Relations

## INDICE

Organi sociali	3
Struttura del gruppo e area di consolidamento	4
Prospetti contabili	7
Stato patrimoniale consolidato	7
Conto economico consolidato	8
Variazioni di patrimonio netto consolidato	9
Rendiconto finanziario consolidato	10
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A.	12
Conto economico Digital Bros S.p.A.	13
Note di commento ai risultati semestrali al 31 dicembre 2005	14
Principi e metodi contabili	14
Criteri di redazione	15
Criteri di valutazione	15
Criteri di consolidamento	22
Il mercato dei videogiochi	23
Eventi significativi del semestre	26
Analisi dell'andamento economico del semestre	27
Ricavi per area geografica	29
Andamento dei segmenti di attività	30
Analisi delle componenti patrimoniali	39
Eventi successivi alla chiusura del periodo	52
Evoluzione prevedibile della gestione	52
Attività e passività potenziali	53
Rapporti con parti correlate	53

## ORGANI SOCIALI

---

### Consiglio di amministrazione

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

(\*) Consiglieri non esecutivi

(\*\*) Consiglieri indipendenti

### Comitato per il controllo interno

Bruno Soresina  
Sergio Treves  
Umberto Virri

### Comitato per le remunerazioni

Bruno Soresina  
Sergio Treves  
Umberto Virri

### Collegio sindacale

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

I mandati del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale scadranno con il consiglio di amministrazione che approverà il bilancio al 30 giugno 2008.

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

### Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

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

## **STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO**

---

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

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

**Distribuzione**, il core business societario, che consiste nella localizzazione di videogiochi acquistati da publisher internazionali e nella successiva distribuzione sul territorio italiano.

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

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

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

**New media**, che raggruppa al suo interno tutte le attività di intrattenimento connesse ai videogiochi e distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. In realtà sotto la definizione New media è possibile identificare due segmenti distinti:

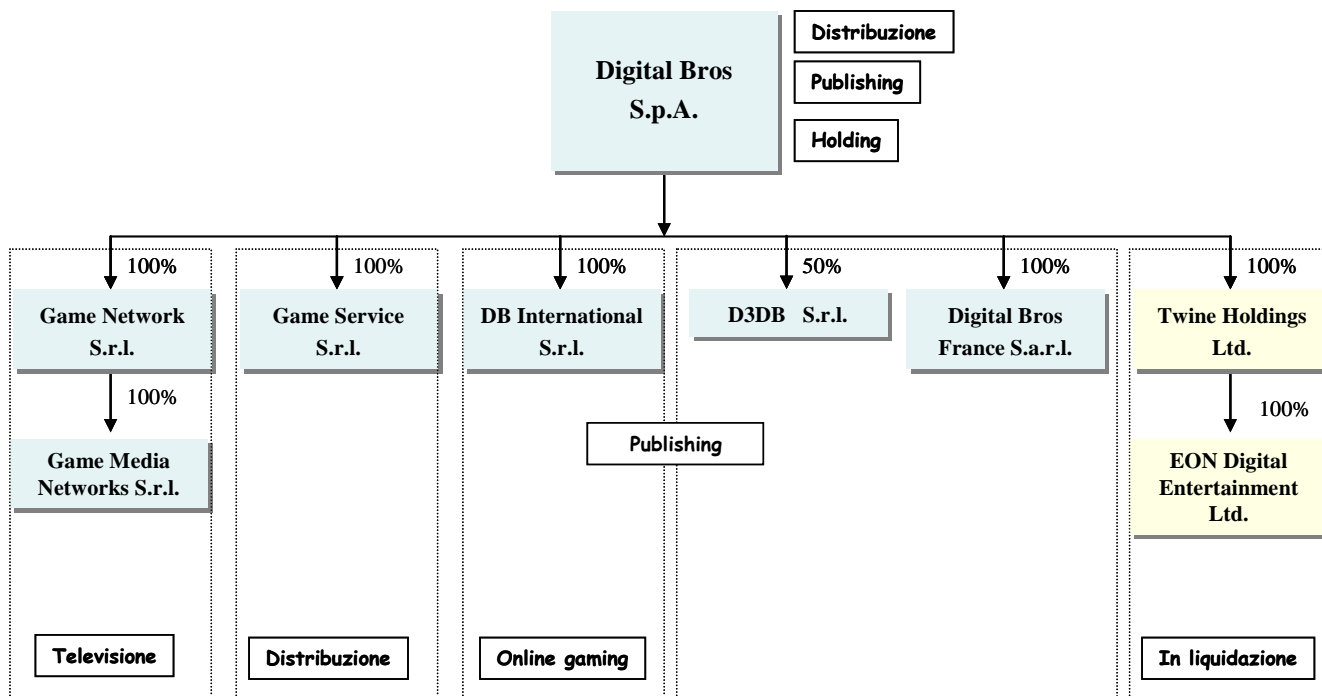
**Televisione**, che si occupa dell'intrattenimento attraverso i media: la TV digitale, la telefonia mobile, l'e-commerce, d-commerce ed IP TV. Tali attività vengono svolte dalle società controllate Game Network S.r.l. e Game Media Networks S.r.l., dopo il cambio di denominazione sociale da ADI S.r.l..

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

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

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

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenziati i segmenti di attività:



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

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

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

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

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente	Metodo di consolidamento
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.335,8 Euro	Capogruppo		Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Game Media Networks S.r.l.	Milano	10.000 Euro		100%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%		Integrale
DB International S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
D3DB S.r.l.	Milano	5.000 Euro	50%		Integrale
Digital Bros France S.a.r.l.	Lione	7.517,94 Euro	100%		Integrale
Twine Holdings Ltd.	Londra	1.000 Sterline	100%		Integrale
EON Digital Entertainment Ltd.	Londra	1.000 Sterline		100%	Integrale

Il gruppo ha operato nel corso del semestre nelle seguenti sedi:

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

## PROSPETTI CONTABILI

### Gruppo Digital Bros

#### Stato patrimoniale consolidato

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	30 giugno 2005	31 dicembre 2004
<b>Attività non correnti</b>			
Immobili impianti e macchinari	3.376	3.479	3.107
Investimenti immobiliari	455	455	455
Immobilizzazioni immateriali	596	613	646
Partecipazioni	0	0	0
Crediti ed altre attività non correnti	1.350	1.714	2.913
Imposte anticipate	5.287	5.287	6.213
<b>Totale attività non correnti</b>	<b>11.063</b>	<b>11.548</b>	<b>13.334</b>
<b>Passività non correnti</b>			
Benefici verso dipendenti	(706)	(626)	(551)
Fondi non correnti	(116)	(71)	(241)
Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(822)</b>	<b>(697)</b>	<b>(792)</b>
<b>Capitale circolante netto</b>			
Rimanenze	23.657	22.189	19.767
Crediti commerciali	49.173	22.320	37.245
Crediti tributari	182	599	608
Altre attività correnti	1.201	1.331	1.920
Debiti verso fornitori	(8.460)	(4.183)	(9.529)
Debiti tributari	(4.024)	(1.388)	(2.527)
Fondi correnti	0	0	0
Altre passività correnti	(3.166)	(2.112)	(2.295)
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>58.563</b>	<b>38.756</b>	<b>45.189</b>
<b>Patrimonio netto</b>			
Capitale sociale	5.644	5.644	5.388
Riserve	18.977	40.857	38.366
Azioni proprie	(115)	(268)	(97)
Utili (perdite) a nuovo	4.655	(18.326)	(18.989)
<b>Totale patrimonio netto di gruppo</b>	<b>29.162</b>	<b>27.907</b>	<b>24.668</b>
<b>Patrimonio netto di terzi</b>	<b>68</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Sub-totale</b>	<b>39.574</b>	<b>21.700</b>	<b>33.063</b>
Disponibilità liquide	3.757	5.218	4.825
Debiti verso banche a breve termine	(27.464)	(18.886)	(23.315)
Altre passività finanziarie a breve termine	(10.371)	(3.255)	(8.854)
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(34.077)</b>	<b>(16.923)</b>	<b>(27.345)</b>
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.879)	(1.000)	0
Altre passività finanziarie non correnti	(3.617)	(3.777)	(5.718)
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(5.497)</b>	<b>(4.777)</b>	<b>(5.718)</b>
<b>Totale posizione finanziaria</b>	<b>(39.574)</b>	<b>(21.700)</b>	<b>(33.063)</b>

**Gruppo Digital Bros**
**Conto economico semestrale consolidato**

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazioni	%
1 Ricavi lordi	73.335	107,7%	60.586	104,7%	12.749	21,0%
2 Rettifiche ricavi	(5.213)	-7,7%	(2.712)	-4,7%	(2.501)	92,2%
<b>3 Totale ricavi netti</b>	<b>68.122</b>	<b>100,0%</b>	<b>57.874</b>	<b>100,0%</b>	<b>10.248</b>	<b>17,7%</b>
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.805)	-74,6%	(44.018)	-76,1%	(6.787)	15,4%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(148)	-0,2%	(1)	0,0%	(147)	0,0%
6 Royalties	(2.144)	-3,1%	(1.309)	-2,3%	(835)	63,8%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.468	2,2%	1.884	3,3%	(416)	-22,1%
<b>8 Totale costo del venduto</b>	<b>(51.629)</b>	<b>-75,8%</b>	<b>(43.444)</b>	<b>-75,1%</b>	<b>(8.185)</b>	<b>18,8%</b>
<b>9 Utile lordo (3+8)</b>	<b>16.493</b>	<b>24,2%</b>	<b>14.429</b>	<b>24,9%</b>	<b>2.063</b>	<b>14,3%</b>
10 Altri ricavi	280	0,4%	291	0,5%	(11)	-3,7%
11 Costi per servizi	(3.806)	-5,6%	(3.308)	-5,7%	(498)	15,1%
12 Affitti e locazioni	(216)	-0,3%	(182)	-0,3%	(34)	19,0%
13 Costi del personale	(4.392)	-6,4%	(3.635)	-6,3%	(757)	20,8%
14 Altri costi operativi	(962)	-1,4%	(873)	-1,5%	(89)	10,2%
<b>15 Totale costi operativi</b>	<b>(9.375)</b>	<b>-13,8%</b>	<b>(7.997)</b>	<b>-13,8%</b>	<b>(1.378)</b>	<b>17,2%</b>
<b>16 Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>7.398</b>	<b>10,9%</b>	<b>6.723</b>	<b>11,6%</b>	<b>675</b>	<b>10,0%</b>
17 Ammortamenti	(303)	-0,4%	(390)	-0,7%	87	-22,3%
18 Accantonamenti	0	0,0%	(700)	-1,2%	700	-100,0%
19 Svalutazione di attività	(1.393)	-2,0%	(363)	-0,6%	(1.029)	283,3%
20 Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21 Totale costi operativi non monetari</b>	<b>(1.696)</b>	<b>-2,5%</b>	<b>(1.454)</b>	<b>-2,5%</b>	<b>(242)</b>	<b>16,7%</b>
<b>22 Margine operativo (16+21)</b>	<b>5.702</b>	<b>8,4%</b>	<b>5.269</b>	<b>9,1%</b>	<b>433</b>	<b>8,2%</b>
23 Interessi attivi	8	0,0%	86	0,1%	(79)	-91,3%
24 Interessi passivi	(1.095)	-1,6%	(1.275)	-2,2%	180	-14,1%
<b>25 Totale interessi</b>	<b>(1.087)</b>	<b>-1,6%</b>	<b>(1.188)</b>	<b>-2,1%</b>	<b>101</b>	<b>-8,5%</b>
<b>26 Risultato prima delle imposte (22+25)</b>	<b>4.614</b>	<b>6,8%</b>	<b>4.081</b>	<b>7,1%</b>	<b>534</b>	<b>13,1%</b>
27 Imposte correnti	(2.311)	-3,4%	(1.916)	-3,3%	(395)	20,6%
28 Imposte differite	0	0,0%	902	1,6%	(902)	-100,0%
<b>29 Totale imposte</b>	<b>(2.311)</b>	<b>-3,4%</b>	<b>(1.014)</b>	<b>-1,8%</b>	<b>(1.297)</b>	<b>127,8%</b>
<b>30 Risultato netto prima degli interessi di terzi (26+29)</b>	<b>2.303</b>	<b>3,4%</b>	<b>3.066</b>	<b>5,3%</b>	<b>(763)</b>	<b>-24,9%</b>
31 (Utile) perdita netta di competenza di terzi	(63)	-0,1%	0	0,0%	(63)	0,0%
<b>32 Risultato netto di competenza (30+31)</b>	<b>2.240</b>	<b>3,3%</b>	<b>3.066</b>	<b>5,3%</b>	<b>(826)</b>	<b>-26,9%</b>
<b>Utile per azione</b>						
33 Utile per azione base	0,16		0,22		(0,06)	
34 Utile per azione diluito	0,16		0,22		(0,06)	

## Gruppo Digital Bros

### Variazioni di patrimonio netto consolidato

<i>Migliaia di Euro</i>	Capitale sociale	Riserva sovrapprezzo azioni	Azioni proprie	Riserva legale	Altre riserve	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Riserva transizione IAS	Patrimonio netto consolidato di gruppo	Patrimonio netto di terzi	Patrimonio netto
<b>Saldo al 1 Luglio 2004</b>	<b>5.388</b>	<b>37.785</b>	<b>(97)</b>	<b>258</b>	<b>3</b>	<b>(23.198)</b>	<b>457</b>	<b>1.005</b>	<b>21.601</b>	<b>0</b>	<b>21.601</b>
Destinazione dell'utile d'esercizio						457	(457)		0		0
Utile del periodo							3.067		3.067		3.067
<b>Totale al 31 dicembre 2004</b>	<b>5.388</b>	<b>37.785</b>	<b>(97)</b>	<b>258</b>	<b>3</b>	<b>(22.741)</b>	<b>3.067</b>	<b>1.005</b>	<b>24.668</b>	<b>0</b>	<b>24.668</b>
Conversione prestito obbligazionario convertibile	256	1.914							2.170		2.170
Utile del periodo							1.335		1.335		1.335
Acquisto azioni proprie			(171)						(171)		(171)
Altre variazioni					3	13		(111)	(95)		(95)
<b>Totale al 30 giugno 2005</b>	<b>5.644</b>	<b>39.699</b>	<b>(268)</b>	<b>258</b>	<b>6</b>	<b>(22.728)</b>	<b>4.402</b>	<b>894</b>	<b>27.907</b>	<b>0</b>	<b>27.907</b>
Destinazione utile d'esercizio				871	0	3.184	(4.055)		0		0
Coperture perdite a nuovo		(22.745)				22.745			0		0
Distribuzione dividendi						(1.127)			(1.127)		(1.127)
Vendita azioni proprie			153						153		153
Altre variazioni					(6)	(5)			(11)		(11)
Utile del periodo							2.240		2.240	68	2.308
<b>Totale al 31 dicembre 2005</b>	<b>5.644</b>	<b>16.954</b>	<b>(115)</b>	<b>1.129</b>	<b>0</b>	<b>2.069</b>	<b>2.587</b>	<b>894</b>	<b>29.162</b>	<b>68</b>	<b>29.230</b>

**Gruppo Digital Bros****Rendiconto finanziario consolidato**

(Migliaia di Euro)	31 dicembre 2005	31 dicembre 2004
<b>A. Disponibilità monetarie nette iniziali</b>	<b>(21.700)</b>	<b>(20.130)</b>
<b>B. Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	2.240	3.066
Utile (perdita) netta di competenza di terzi	63	0
Ammortamenti immateriali	95	286
Ammortamenti materiali	208	104
Variazione delle imposte anticipate	0	1.068
Variazione netta degli altri fondi	45	241
Variazione netta del fondo TFR	80	13
<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>2.731</b>	<b>4.777</b>
<b>C. Variazione del capitale circolante netto</b>		
Rimanenze	(1.468)	(1.884)
Crediti commerciali	(26.853)	(13.710)
Crediti tributari	417	(301)
Altre attività correnti	130	(490)
Debiti verso fornitori	4.277	1.984
Debiti tributari	2.636	516
Fondi correnti	(0)	0
Altre passività correnti	1.054	645
<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>(19.807)</b>	<b>(11.104)</b>
<b>D. Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(78)	(188)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(105)	(2.582)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	365	(1.703)
<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>182</b>	<b>(4.473)</b>
<b>E. Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
Aumenti di capitale	0	0
<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>F. Movimenti del patrimonio netto consolidato</b>		
Incrementi (Decrementi) del patrimonio netto di terzi	0	0
Dividendi distribuiti	(1.127)	0
Variazione azioni proprie detenute	153	0
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del Patrimonio Netto	(6)	3
<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>(980)</b>	<b>3</b>
<b>G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>(17.874)</b>	<b>(12.933)</b>
<b>H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)</b>	<b>(39.574)</b>	<b>(33.063)</b>

<b>Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza</b>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>31 dicembre 2004</b>
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.461)	(183)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	(8.578)	(4.569)
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(7.116)	(5.788)
Flusso monetario del periodo a breve	(17.155)	(10.540)
Flusso monetario del periodo a medio	(720)	(2.393)
<b>Flusso monetario del periodo</b>	<b>(17.874)</b>	<b>(12.933)</b>

**Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A.**

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	30 giugno 2005	31 dicembre 2004
<b>Attività non correnti</b>			
Immobili impianti e macchinari	3.260	3.297	2.841
Investimenti immobiliari	455	455	455
Avviamento	0	0	0
Immobilizzazioni immateriali	569	456	613
Partecipazioni in controllate	263	255	250
Crediti ed altre attività non correnti	1.306	1.417	5.934
Imposte anticipate	3.722	3.722	4.397
<b>Totale attività non correnti</b>	<b>9.575</b>	<b>9.601</b>	<b>14.490</b>
<b>Passività non correnti</b>			
Benefici verso dipendenti	(698)	(623)	(570)
Fondi non correnti	(116)	(71)	(3.310)
Altri debiti e passività non correnti	0	0	0
<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(814)</b>	<b>(694)</b>	<b>(3.880)</b>
<b>Capitale circolante netto</b>			
Rimanenze	23.568	22.131	19.607
Crediti commerciali	49.434	21.767	36.729
Crediti tributari	68	1.229	512
Altre attività correnti	9.286	4.692	4.303
Debiti verso fornitori	(9.760)	(3.275)	(7.613)
Debiti tributari	(3.825)	(1.315)	(2.504)
Fondi correnti	(4.632)	(3.859)	(701)
Altre passività correnti	(5.609)	(2.326)	(5.120)
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>58.540</b>	<b>39.046</b>	<b>45.212</b>
<b>Patrimonio Netto</b>			
Capitale Sociale	5.644	5.644	5.388
Riserve	17.941	40.035	36.785
Azioni proprie	(115)	(268)	(97)
Utili (perdite) a nuovo	3.927	(18.942)	(19.003)
<b>Totale Patrimonio Netto</b>	<b>27.397</b>	<b>26.469</b>	<b>23.073</b>
<b>Sub-totale</b>	<b>39.905</b>	<b>21.484</b>	<b>32.748</b>
Disponibilità liquide	3.426	5.081	4.774
Debiti verso banche a breve termine	(27.464)	(18.880)	(23.315)
Altre passività finanziarie a breve termine	(10.371)	(3.257)	(8.838)
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(34.409)</b>	<b>(17.056)</b>	<b>(27.379)</b>
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.879)	(1.000)	0
Altre passività finanziarie non correnti	(3.617)	(3.428)	(5.369)
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(5.497)</b>	<b>(4.428)</b>	<b>(5.369)</b>
<b>Totale posizione finanziaria</b>	<b>(39.905)</b>	<b>(21.484)</b>	<b>(32.748)</b>

Conto economico Digital Bros S.p.A.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazioni	%
1 Ricavi lordi	74.076	107,5%	59.961	104,7%	14.115	23,5%
2 Rettifiche ricavi	(5.163)	-7,5%	(2.712)	-4,7%	(2.451)	90,4%
<b>3 Totale ricavi netti</b>	<b>68.913</b>	<b>100,0%</b>	<b>57.248</b>	<b>100,0%</b>	<b>11.664</b>	<b>20,4%</b>
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(52.070)	-75,6%	(43.964)	-76,8%	(8.106)	18,4%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(148)	-0,2%	(1)	0,0%	(147)	0,0%
6 Royalties	(2.137)	-3,1%	(1.268)	-2,2%	(869)	68,5%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.436	2,1%	1.725	3,0%	(288)	-16,7%
<b>8 Totale costo del venduto</b>	<b>(52.918)</b>	<b>-76,8%</b>	<b>(43.509)</b>	<b>-76,0%</b>	<b>(9.410)</b>	<b>21,6%</b>
<b>9 Utile lordo (3+8)</b>	<b>15.994</b>	<b>23,2%</b>	<b>13.740</b>	<b>24,0%</b>	<b>2.254</b>	<b>16,4%</b>
10 Altri ricavi	825	1,2%	632	1,1%	193	30,6%
11 Costi per servizi	(3.503)	-5,1%	(2.978)	-5,2%	(525)	17,6%
12 Affitti e locazioni	(150)	-0,2%	(151)	-0,3%	1	-0,8%
13 Costi del personale	(4.122)	-6,0%	(3.223)	-5,6%	(899)	27,9%
14 Altri costi operativi	(925)	-1,3%	(786)	-1,4%	(139)	17,7%
<b>15 Totale costi operativi</b>	<b>(8.701)</b>	<b>-12,6%</b>	<b>(7.138)</b>	<b>-12,5%</b>	<b>(1.563)</b>	<b>21,9%</b>
<b>16 Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>8.118</b>	<b>11,8%</b>	<b>7.233</b>	<b>12,6%</b>	<b>885</b>	<b>12,2%</b>
17 Ammortamenti	(215)	-0,3%	(213)	-0,4%	(2)	1,0%
18 Accantonamenti	0	0,0%	(1.400)	-2,4%	1.400	-100,0%
19 Svalutazione di attività	(2.514)	-3,6%	(363)	-0,6%	(2.151)	591,9%
20 Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21 Totale costi operativi non monetari</b>	<b>(2.729)</b>	<b>-4,0%</b>	<b>(1.976)</b>	<b>-3,5%</b>	<b>(752)</b>	<b>38,1%</b>
<b>22 Margine operativo (16+21)</b>	<b>5.389</b>	<b>7,8%</b>	<b>5.257</b>	<b>9,2%</b>	<b>132</b>	<b>2,5%</b>
23 Interessi attivi	7	0,0%	86	0,2%	(79)	-91,3%
24 Interessi passivi	(1.063)	-1,5%	(1.272)	-2,2%	209	-16,4%
<b>25 Totale interessi</b>	<b>(1.055)</b>	<b>-1,5%</b>	<b>(1.186)</b>	<b>-2,1%</b>	<b>131</b>	<b>-11,0%</b>
<b>26 Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>4.334</b>	<b>6,3%</b>	<b>4.071</b>	<b>7,1%</b>	<b>263</b>	<b>6,5%</b>
27 Imposte correnti	(2.203)	-3,2%	(1.916)	-3,3%	(287)	15,0%
28 Imposte differite	0	0,0%	902	1,6%	(902)	-100,0%
<b>29 Totale imposte</b>	<b>(2.203)</b>	<b>-3,2%</b>	<b>(1.014)</b>	<b>-1,8%</b>	<b>(1.189)</b>	<b>117,3%</b>
<b>30 Risultato netto (26+29)</b>	<b>2.131</b>	<b>3,1%</b>	<b>3.057</b>	<b>5,3%</b>	<b>(926)</b>	<b>-30,3%</b>

## **NOTE DI COMMENTO AI RISULTATI SEMESTRALI AL 31 DICEMBRE 2005**

### **PRINCIPI E METODI CONTABILI**

---

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

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- Stato Patrimoniale consolidato al 31 dicembre 2005 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2005, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio, ma anche al 31 dicembre 2004, per raffrontare dati patrimoniali in linea con l'elevata stagionalità delle attività del gruppo;
- Conto economico consolidato al 31 dicembre 2005, rappresentativo del primo semestre dell'esercizio sociale, confrontato con il conto economico consolidato al 31 dicembre 2004;
- Variazioni del patrimonio netto consolidato del semestre in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2004 al 31 dicembre 2004 e dal 1 gennaio 2005 al 30 giugno 2005;
- Rendiconto finanziario consolidato del semestre in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del primo semestre del passato esercizio;
- Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza del primo semestre dell'esercizio in corso comparati con i movimenti intervenuti nel primo semestre dello scorso esercizio;
- Stato patrimoniale della capogruppo Digital Bros S.p.A. confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2005, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio, ma anche al 31 dicembre 2004, per raffrontare dati patrimoniali in linea con l'elevata stagionalità delle attività del gruppo;
- Conto economico della capogruppo Digital Bros S.p.A. rappresentativo del primo semestre dell'esercizio sociale confrontato con il conto economico della capogruppo al 31 dicembre 2004;

Non si è ritenuto opportuno predisporre le note di commento ai dati della capogruppo in quanto si è ritenuto che i dati consolidati siano idonei a fornire una corretta informativa.

## **CRITERI DI REDAZIONE**

La Relazione semestrale al 31 dicembre 2005, corrispondente al primo semestre dell'esercizio sociale, è stata redatta in osservanza a quanto previsto dall'art. 81 del Regolamento Emittenti Consob n. 11971/99 e successive modifiche in conformità al principio contabile internazionale applicabile per l'informativa finanziaria infrannuale, secondo quanto previsto dall'art. 6 del Regolamento CE 1606/2002.

Il contenuto della Relazione semestrale è stato predisposto secondo quanto indicato nel principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai Bilanci Intermedi.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 dicembre 2005 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo, conformi agli IAS/IFRS. I dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

## **CRITERI DI VALUTAZIONE**

I criteri di valutazione adottati per la redazione della Relazione semestrale al 31 dicembre 2005, corrispondente al primo semestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione della Transizione ai Principi Contabili Internazionali IFRS, ed a quelli utilizzati per la preparazione delle relazioni trimestrali al 30 settembre 2005 e al 31 dicembre 2005.

### *Immobili, impianti e macchinari*

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

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

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

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

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

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

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

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

#### *Investimenti immobiliari*

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

#### *Immobilizzazioni immateriali*

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

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

#### *Avviamento*

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

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

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

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

#### *Perdita di valore delle attività*

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

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

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

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

#### *Benefici ai dipendenti*

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

#### *Rimanenze di magazzino*

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

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

#### *Crediti e debiti*

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

#### *Cessioni di crediti*

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

#### *Fondi correnti e non correnti*

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

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

### *Attività e passività finanziarie*

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

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

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

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

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

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

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

### *Strumenti finanziari derivati*

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

periodi contabili per i quali è designata.

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

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

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

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

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

#### *Azioni proprie*

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

#### *Riconoscimento dei ricavi*

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

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

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

### *Costi*

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

### *Costo del venduto*

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

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

### *Imposte*

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

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

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

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

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

### *Utile per azione*

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

### *Operazioni in valuta estera*

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

#### *Uso di stime*

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

## **CRITERI DI CONSOLIDAMENTO**

#### *Imprese controllate*

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

#### *Transazioni eliminate nel processo di consolidamento*

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

## **IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI**

---

Il mercato dei videogiochi nasce nella seconda metà degli anni ottanta e presenta tassi di crescita costanti dal momento della sua genesi. Attualmente, sulla base di stime macroeconomiche il settore vale a livello europeo quasi 5 miliardi di Euro, mentre il solo mercato italiano si avvicina ai 400 milioni di Euro.

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

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

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

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

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

Gli editori o publisher rappresentano per gli sviluppatori non solo l'elemento della catena che permette al gioco di arrivare sino agli scaffali dei punti vendita attraverso la rete di vendita, ma anche coloro i quali finanziano il progetto ed implementano opportune politiche di marketing. L'editore detiene poi, per videogiochi destinati ad una singola console, la licenza di produrre con il produttore della console.

Il produttore della console è la società che produce l'hardware attraverso il quale il videogioco viene fruito da parte del consumatore finale. Sony è il produttore delle console Sony Playstation2 e Sony PSP,

Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox e Microsoft 360, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo GameBoy Advance, Nintendo DS e Nintendo GameCube.

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

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

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

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

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

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

La struttura patrimoniale è anch'essa strettamente collegata all'andamento dei ricavi. Si assiste infatti ad un progressivo incremento del capitale circolante netto durante i primi sei mesi dell'esercizio per effetto di un continuo incremento delle rimanenze di prodotti finiti e dei crediti verso la clientela, mentre, per il

fattore esattamente opposto, ovvero la diminuzione delle rimanenze e dei crediti, il capitale circolante netto tende a diminuire costantemente durante il secondo semestre dell'esercizio.

Lo stesso andamento è registrato dalla posizione finanziaria netta che raggiunge i livelli massimi in prossimità del termine dell'anno solare.

## **EVENTI SIGNIFICATIVI DEL SEMESTRE**

---

I principali eventi del semestre sono stati:

- luglio 2005: la società AD1 S.r.l. ha cambiato oggetto e denominazione sociale. La società, ora denominata Game Media Networks S.r.l., ha modificato l'oggetto sociale che ora consiste nello sviluppo delle attività di produzione e diffusione di contenuti di intrattenimento digitale per le piattaforme televisive, Internet e telefonia mobile (new media). Game Media Networks si presenta inoltre sul mercato come produttore di contenuti digitali relativi al digital entertainment. Per potenziare al meglio la nuova attività da settembre è entrata a far parte della società una squadra di professionisti specializzati nel mondo dell'intrattenimento televisivo digitale;
- settembre 2005: Digital Bros S.p.A. ha siglato un nuovo accordo di distribuzione in Italia con Eidos Interactive per la gestione in esclusiva del lancio di due dei titoli di maggior rilievo del catalogo Eidos: "Tomb Raider: Legend" e "Hitman: Blood Money";
- settembre 2005: come conseguenza del ridisegno delle attività relative alle nuove modalità di gestione dell'intrattenimento digitale attraverso tecnologie di comunicazione innovative (new media) sono stati interrotti i segnali satellitari relativi alla TV digitale precedentemente gestita da Game Network S.r.l.;
- novembre 2005: in data 7 novembre 2005 l'assemblea ordinaria della Digital Bros S.p.A., ha approvato il bilancio di esercizio al 30 giugno 2005 e ha deliberato:
  - la copertura delle perdite di esercizi precedenti attraverso l'utilizzo del fondo sovrapprezzo azioni;
  - la distribuzione di un dividendo pari a 8 centesimi di Euro per azione, al lordo di eventuali ritenute di legge.

L'assemblea ha inoltre nominato un nuovo Consiglio di Amministrazione per il triennio 2006-2008, confermando alla Presidenza del Gruppo Abramo Galante.

- novembre 2005: Digital Bros S.p.A. lancia la quinta serie del gioco di simulazione calcistica Pro Evolution Soccer 5, che nel periodo raggiunge vendite pari a 500.000 unità e ricavi superiori a 20 milioni di Euro, confermandosi il prodotto più venduto nel mercato italiano dei videogiochi;
- dicembre 2005: a poco più di un mese dal lancio del videogioco di wrestling WWE SmackDown vs. Raw sono state superate 250.000 copie vendute, con ricavi superiori a 10.000 migliaia di Euro, più che raddoppiando le vendite registrate nello stesso periodo del 2004 dalla precedente versione del prodotto.

## ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL SEMESTRE

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal gruppo nel primo semestre dell'esercizio al 30 giugno 2006 confrontati con i medesimi dati al 31 dicembre 2004.

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazioni	%
1	Ricavi lordi	73.335	107,7%	60.586	104,7%	12.749	21,0%
2	Rettifiche ricavi	(5.213)	-7,7%	(2.712)	-4,7%	(2.501)	92,2%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>68.122</b>	<b>100,0%</b>	<b>57.874</b>	<b>100,0%</b>	<b>10.248</b>	<b>17,7%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(50.805)	-74,6%	(44.018)	-76,1%	(6.787)	15,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(148)	-0,2%	(1)	0,0%	(147)	0,0%
6	Royalties	(2.144)	-3,1%	(1.309)	-2,3%	(835)	63,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.468	2,2%	1.884	3,3%	(416)	-22,1%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(51.629)</b>	<b>-75,8%</b>	<b>(43.444)</b>	<b>-75,1%</b>	<b>(8.185)</b>	<b>18,8%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>16.493</b>	<b>24,2%</b>	<b>14.429</b>	<b>24,9%</b>	<b>2.063</b>	<b>14,3%</b>
10	Altri ricavi	280	0,4%	291	0,5%	(11)	-3,7%
11	Costi per servizi	(3.806)	-5,6%	(3.308)	-5,7%	(498)	15,1%
12	Affitti e locazioni	(216)	-0,3%	(182)	-0,3%	(34)	19,0%
13	Costi del personale	(4.392)	-6,4%	(3.635)	-6,3%	(757)	20,8%
14	Altri costi operativi	(962)	-1,4%	(873)	-1,5%	(89)	10,2%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(9.375)</b>	<b>-13,8%</b>	<b>(7.997)</b>	<b>-13,8%</b>	<b>(1.378)</b>	<b>17,2%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>7.398</b>	<b>10,9%</b>	<b>6.723</b>	<b>11,6%</b>	<b>675</b>	<b>10,0%</b>
17	Ammortamenti	(303)	-0,4%	(390)	-0,7%	87	-22,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	(700)	-1,2%	700	-100,0%
19	Svalutazione di attività	(1.393)	-2,0%	(363)	-0,6%	(1.029)	283,3%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale costi operativi non monetari</b>	<b>(1.696)</b>	<b>-2,5%</b>	<b>(1.454)</b>	<b>-2,5%</b>	<b>(242)</b>	<b>16,7%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>5.702</b>	<b>8,4%</b>	<b>5.269</b>	<b>9,1%</b>	<b>433</b>	<b>8,2%</b>
23	Interessi attivi	8	0,0%	86	0,1%	(79)	-91,3%
24	Interessi passivi	(1.095)	-1,6%	(1.275)	-2,2%	180	-14,1%
<b>25</b>	<b>Totale interessi</b>	<b>(1.087)</b>	<b>-1,6%</b>	<b>(1.188)</b>	<b>-2,1%</b>	<b>101</b>	<b>-8,5%</b>
<b>26</b>	<b>Risultato prima delle imposte (22+25)</b>	<b>4.614</b>	<b>6,8%</b>	<b>4.081</b>	<b>7,1%</b>	<b>534</b>	<b>13,1%</b>
27	Imposte correnti	(2.311)	-3,4%	(1.916)	-3,3%	(395)	20,6%
28	Imposte differite	0	0,0%	902	1,6%	(902)	-100,0%
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(2.311)</b>	<b>-3,4%</b>	<b>(1.014)</b>	<b>-1,8%</b>	<b>(1.297)</b>	<b>127,8%</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto prima degli interessi di terzi (26+29)</b>	<b>2.303</b>	<b>3,4%</b>	<b>3.066</b>	<b>5,3%</b>	<b>(763)</b>	<b>-24,9%</b>
31	(Utile) perdita netta di competenza di terzi	(63)	-0,1%	0	0,0%	(63)	0,0%
<b>32</b>	<b>Risultato netto di competenza (30+31)</b>	<b>2.240</b>	<b>3,3%</b>	<b>3.066</b>	<b>5,3%</b>	<b>(826)</b>	<b>-26,9%</b>
<b>Utile per azione</b>							
33	Utile per azione base	0,16		0,22		(0,06)	
34	Utile per azione diluito	0,16		0,22		(0,06)	

Il primo semestre dell'esercizio presenta storicamente un volume d'affari più significativo rispetto al secondo semestre, con un maggiore assorbimento dei costi fissi e quindi più elevata redditività. In particolare il primo semestre dell'esercizio è stato caratterizzato da una concentrazione di uscite sul mercato di nuovi videogiochi in prossimità delle feste natalizie, quali ad esempio: Pro Evolution Soccer 5, videogioco di simulazione calcistica, WWE SmackDown vs. Raw 2006, videogioco dedicato al wrestling, e Le Cronache di Narnia, legato al successo cinematografico Disney di quest'ultimo Natale.

Il Gruppo presenta nel semestre ricavi lordi pari a 73.335 migliaia di Euro con un incremento di 12.749 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, attribuibile alla crescita dell'attività tradizionale di distribuzione Italia ed al publishing internazionale, come meglio descritto nel paragrafo relativo ai segmenti di attività.

I ricavi netti, ovvero al netto delle rettifiche sulle vendite per effetto di potenziali resi da clienti e/o costi direttamente correlati all'andamento dei ricavi, crescono di 10.248 migliaia di Euro, passando da 57.874 migliaia di Euro a 68.122 migliaia di Euro.

La lieve crescita percentuale del costo del venduto sul fatturato, che passa dal 75,1% al 75,8% consente di raggiungere un utile lordo pari a 16.493 migliaia di Euro, con un incremento di 2.063 migliaia di Euro rispetto ai 14.429 migliaia di Euro registrati al 31 dicembre 2004.

Gli altri ricavi, pari a 280 migliaia di Euro, consistono principalmente in rimborsi assicurativi e contributi per le spese di trasporto riconosciute dai clienti e sono rimasti stabili rispetto all'esercizio precedente.

I costi operativi si incrementano di 1.373 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 17,12%.

L'incremento più significativo è dato dall'aumento dei costi per il personale che passano da 3.635 migliaia di Euro a 4.392 migliaia di Euro con un incremento pari a 757 migliaia di Euro sostanzialmente dovuto all'ingresso, avvenuto a luglio 2005, di un gruppo di manager dedicato alla gestione e allo sviluppo del segmento New Media oltre che all'incremento delle retribuzioni medie del periodo.

Il margine operativo lordo passa da 6.723 migliaia di Euro a 7.398 migliaia di Euro, con un incremento dell'10% pari a 675 migliaia di Euro.

La crescita del margine operativo, pari a 242 migliaia di Euro, è ottenuta a dispetto dell'incremento della voce svalutazione attività per 1.029 migliaia di Euro relativa alla svalutazione di crediti commerciali e altre attività correnti, per effetto dell'insorgenza nel periodo di situazioni di difficile esigibilità.

Il risultato al lordo della quota di terzi è pari a 2.303 migliaia di Euro, rispetto ai 3.066 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004, con imposte pari a 2.311 migliaia di Euro rispetto a 1.014 migliaia di Euro del precedente semestre che beneficiava dell'iscrizione di imposte differite attive per 902 migliaia di Euro.

Nella presente relazione semestrale si è provveduto a consolidare anche i risultati della società D3DB S.r.l., controllata al 50% con la società giapponese D3 Publisher Inc., e pertanto sono stati evidenziati separatamente gli utili di competenza di terzi, pari a 63 migliaia di Euro.

Il numero medio dei dipendenti del Gruppo nel semestre al 31 dicembre 2005 è pari a 88 unità, e si incrementa di una unità rispetto alle 87 unità del primo semestre dell'esercizio 2004/2005.

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. Gli indici presentati includono l'effetto della totale conversione del prestito obbligazionario convertibile in circolazione al 31 dicembre 2004 avvenuta il 30 giugno 2005.

## RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

I ricavi realizzati dal gruppo all'estero si sono incrementati di 1.604 migliaia di Euro, passando da 2.128 migliaia di Euro nel primo semestre 2004 a 3.732 migliaia di Euro nel semestre appena concluso:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	31 dicembre 2004	Variazioni	
Italia	69.603	58.458	11.145	19,1%
Estero	3.732	2.128	1.604	75,3%
<b>Totale Ricavi Lordi</b>	<b>73.335</b>	<b>60.586</b>	<b>12.749</b>	<b>21,0%</b>

Come illustrato nella tabella seguente la maggior parte dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing internazionale che si occupa del lancio e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	31 dicembre 2004	Variazioni	
Online gaming	173	400	(227)	-56,7%
Televisione	91	294	(203)	-69,0%
Publishing internazionale	3.468	1434	2.034	141,8%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>3.732</b>	<b>2.128</b>	<b>1.604</b>	<b>73,4%</b>

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

## ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITA'

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

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

I segmenti così definiti sono pertanto:

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

Di seguito si riepiloga il dettaglio dei ricavi suddiviso per area di attività al 31 dicembre 2005, confrontati con i risultati del medesimo semestre del periodo precedente.

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>Ricavi lordi</b>				<b>Ricavi netti</b>			
	<b>2005</b>	<b>2004</b>	<b>Variazioni</b>		<b>2005</b>	<b>2004</b>	<b>Variazioni</b>	
Distribuzione	69.598	58.438	11.160	19,1%	64.385	55.726	8.659	15,5%
Televisione	92	294	(202)	-68,8%	92	294	(202)	-68,8%
Online gaming	177	420	(243)	-57,8%	177	420	(243)	-57,8%
Publishing Int.le.	3.468	1.434	2.034	141,8%	3.468	1.434	2.034	141,8%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
<b>Totale</b>	<b>73.335</b>	<b>60.586</b>	<b>12.749</b>	<b>21,0%</b>	<b>68.122</b>	<b>57.874</b>	<b>10.248</b>	<b>17,7%</b>

Margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 31 dicembre 2005

Migliaia di Euro	Distribuzione	Televisione	Online gaming	Publishing int.le	Holding	Totale
Ricavi	69.598	92	177	3.468	0	73.335
Rettifiche ricavi	(5.213)	0	0	0	(1)	(5.213)
<b>Totale Ricavi</b>	<b>64.385</b>	<b>92</b>	<b>177</b>	<b>3.468</b>	<b>(1)</b>	<b>68.122</b>
Altri ricavi	279	2	4	0	(5)	280
Totale costi operativi	(56.826)	(1.035)	(669)	(1.784)	(690)	(61.004)
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>7.838</b>	<b>(940)</b>	<b>(489)</b>	<b>1.685</b>	<b>(696)</b>	<b>7.398</b>
Totale costi operativi non monetari	(915)	(33)	(496)	(115)	(137)	(1.697)
<b>Margine operativo</b>	<b>6.923</b>	<b>(974)</b>	<b>(984)</b>	<b>1.569</b>	<b>(833)</b>	<b>5.702</b>
Totale interessi netti						(1.088)
<b>Utile prima delle imposte</b>						<b>4.614</b>
Totale imposte						(2.311)
<b>Risultato netto</b>						<b>2.303</b>

Margini reddituali dei singoli segmenti di attività al 31 dicembre 2004

Migliaia di Euro	Distribuzione	Televisione	Online gaming	Publishing int.le	Holding	Totale
Ricavi lordi	58.438	294	420	1.434	0	60.586
Rettifiche ricavi	(2.712)	0	0	0	0	(2.712)
<b>Totale ricavi</b>	<b>55.726</b>	<b>294</b>	<b>420</b>	<b>1.434</b>	<b>0</b>	<b>57.874</b>
Altri ricavi	291	0	0	0	0	291
Totale costi operativi	(48.851)	(569)	(583)	(999)	(440)	(51.442)
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>7.166</b>	<b>(275)</b>	<b>(163)</b>	<b>435</b>	<b>(440)</b>	<b>6.723</b>
Totale costi operativi non monetari	(1.214)	(32)	(149)	0	(59)	(1.454)
<b>Margine operativo</b>	<b>5.952</b>	<b>(307)</b>	<b>(312)</b>	<b>435</b>	<b>(499)</b>	<b>5.269</b>
Totale interessi netti						(1.188)
<b>Utile prima delle imposte</b>						<b>4.081</b>
Totale imposte						(1.014)
<b>Risultato netto</b>						<b>3.066</b>

## Distribuzione

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

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

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

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

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

### Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazione	%
Ricavi	69.598	108,1%	58.438	104,9%	11.160	19,1%
Rettifiche ricavi	(5.213)	-8,1%	(2.712)	-4,9%	(2.501)	92,2%
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>64.385</b>	<b>100,0%</b>	<b>55.726</b>	<b>100,0%</b>	<b>8.659</b>	<b>15,5%</b>
Altri ricavi	279	0,4%	291	0,5%	(12)	-4,1%
Totale costi operativi	(56.826)	-88,3%	(48.851)	-87,7%	(7.975)	16,3%
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>7.838</b>	<b>12,2%</b>	<b>7.166</b>	<b>12,9%</b>	<b>672</b>	<b>9,4%</b>
Totale costi operativi non monetari	(915)	-1,4%	(1.214)	-2,2%	299	-24,6%
<b>Margine operativo</b>	<b>6.923</b>	<b>10,8%</b>	<b>5.952</b>	<b>10,7%</b>	<b>971</b>	<b>16,3%</b>

Il gruppo ha mantenuto nel segmento i tassi di crescita già registrati nei passati esercizi, evidenziando un incremento dei ricavi netti pari a 8.659 migliaia di Euro, passando da 55.726 migliaia di Euro a 64.385 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari al 15,5%.

Tale andamento è confermato anche a livello del margine operativo lordo e del margine operativo, con incrementi percentuali del 9,4% e del 16,3% rispettivamente.

Il miglioramento del margine operativo lordo è riconducibile ad un incremento delle quantità vendute e conseguentemente del fatturato più che ad una riduzione dei costi operativi, che registrano un incremento più che proporzionale, in particolare per le attività di marketing e di promozione dei prodotti.

Il margine operativo passa da 5.952 migliaia di Euro a 6.923 migliaia di Euro con un incremento di 971 migliaia di Euro ed un incremento percentuale del 16,3%.

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

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>Variazione</b>	
Distribuzione software per console	64.080	53.340	10.740	20,1%
Distribuzione software per Pc-CDRom	4.540	5.149	(609)	-11,8%
Distribuzione edicola	599	0	599	n.s.
Distribuzione altri prodotti e servizi	730	221	509	230,0%
Sconti finanziari	(352)	(272)	(80)	29,4%
<b>Ricavi lordi</b>	<b>69.598</b>	<b>58.438</b>	<b>11.160</b>	<b>19,1%</b>

I ricavi lordi della distribuzione di videogiochi hanno registrato un incremento nel semestre pari a 11.160 migliaia di Euro, passando da 58.438 migliaia di Euro agli attuali 69.598 migliaia di Euro, e presentano un andamento in crescita in quasi tutte le linee, con la sola eccezione della distribuzione software per Pc-CdRom.

La distribuzione per console rappresenta circa il 90% del totale e conferma un andamento costantemente positivo nel tempo. Di seguito i ricavi vengono analizzati in funzione delle unità vendute per tipologia di console:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005</b>		<b>31 dicembre 2004</b>		<b>Variazioni</b>	
	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>	<i>Unità</i>	<i>Fatturato</i>
Nintendo Gameboy Advance	242.465	6.939	208.036	5.871	16,5%	18,2%
Sony Playstation	11.882	112	59.464	752	-80,0%	-85,1%
Sony Playstation 2	1.350.531	45.891	1.142.848	41.890	18,2%	9,6%
Nintendo Gamecube	11.977	389	21.661	616	-44,7%	-36,8%
Microsoft Xbox	65.265	2.694	118.710	4.211	-45,0%	-36,0%
Microsoft Xbox 360	6.413	289	0	0	n.s.	n.s.
Nintendo DS	54.236	1.723	0	0	n.s.	n.s.
Sony PSP	152.953	6.044	0	0	n.s.	n.s.
Altre console	7	0	0	0	n.s.	n.s.
<b>Totale ricavi distribuzione console</b>	<b>1.895.729</b>	<b>64.080</b>	<b>1.550.719</b>	<b>53.340</b>	<b>22,2%</b>	<b>20,1%</b>

L'andamento dei prezzi medi è di seguito riportato:

<b>Importi in Euro</b>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>Variazione</b>
Nintendo Gameboy Advance	28,6	28,2	1,5%
Sony Playstation	9,4	12,6	-25,4%
Sony Playstation 2	34,0	36,7	-7,4%
Nintendo Gamecube	32,5	28,4	14,5%
Microsoft Xbox	41,3	35,5	16,3%
Microsoft Xbox 360	45,0	0,0	0,0%
Nintendo DS	31,8	0,0	0,0%
Sony PSP	39,5	0,0	0,0%
Altre console	9,1	0,0	0,0%
<b>Prezzo medio console</b>	<b>33,8</b>	<b>33,8</b>	<b>0,0%</b>

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

<b>Importi in Euro</b>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>Variazione</b>
Nintendo Gameboy Advance	10,8%	11,0%	-2%
Sony Playstation	0,2%	1,0%	-83%
Sony Playstation 2	71,6%	79,0%	-9%
Nintendo Gamecube	0,6%	1,0%	-39%
Microsoft Xbox	4,2%	8,0%	-47%
Microsoft Xbox 360	0,5%	0,0%	n.s
Nintendo DS	2,7%	0,0%	n.s
Sony PSP	9,4%	0,0%	n.s
<b>Tot. ricavi distribuzione console</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	

Nel semestre il Gruppo ha iniziato una nuova attività di commercializzazione attraverso il canale distribuzione Edicola di prodotti di media gamma e per personal computer (PC-CDRom) in abbinamento editoriale. Questa nuova iniziativa ha generato quasi 600 migliaia di Euro di ricavi nel periodo in esame.

## Televisione

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

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

### Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazione	%
Ricavi lordi	92	<i>n.s.</i>	294	<i>n.s.</i>	(202)	<i>n.s.</i>
Rettifiche ricavi	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>92</b>	<i>n.s.</i>	<b>294</b>	<i>n.s.</i>	<b>(202)</b>	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	2	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	2	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi	(1.035)	<i>n.s.</i>	(569)	<i>n.s.</i>	(466)	<i>n.s.</i>
<b>Margine oper. lordo</b>	<b>(940)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(275)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(665)</b>	<i>n.s.</i>
Tot.costi oper. non monetari	(33)	<i>n.s.</i>	(32)	<i>n.s.</i>	(1)	<i>n.s.</i>
<b>Margine operativo</b>	<b>(974)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(307)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(667)</b>	<i>n.s.</i>

Nel semestre sono state portate a compimento le operazioni di riorganizzazione del segmento Televisione con l'interruzione dei canali satellitari italiano e inglese. Sono state investite nuove risorse ai fini di un futuro rafforzamento delle attività che hanno comportato di conseguenza un effetto negativo sul margine operativo per 974 migliaia di Euro.

I ricavi sono costituiti da ricavi pubblicitari e televisivi che presentano una riduzione pari a 202 migliaia di Euro, passando da 294 migliaia di Euro a 92 migliaia di Euro. La riduzione è imputabile ad un decremento dei ricavi pubblicitari inglesi, a causa dell'interruzione della diffusione del segnale sul territorio del Regno Unito in settembre.

I costi operativi sono incrementati di 466 migliaia di Euro, passando da 569 migliaia di Euro a 1.035 migliaia di Euro, a causa dell'incremento dei costi per servizi per effetto della risoluzione di contratti con i canali satellitari e dell'introduzione, a partire da settembre 2005, di un gruppo di professionisti specializzati, appartenenti al mondo dell'intrattenimento televisivo digitale, alla guida del segmento per il rilancio delle attività. Nel secondo semestre, sebbene non si prevedano effetti significativi sui ricavi del segmento per effetto dell'attività commerciale in essere, i costi operativi semestrali saranno in diminuzione rispetto ai costi operativi del primo semestre.

## Online gaming

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

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

L'attività è svolta attraverso la società controllata Game Network on Line S.r.l., ora denominata DB International S.r.l..

### Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazione	%
Ricavi	177	<i>n.s.</i>	420	<i>n.s.</i>	(243)	<i>n.s.</i>
Rettifiche ricavi	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>177</b>	<i>n.s.</i>	<b>420</b>	<i>n.s.</i>	<b>(243)</b>	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	4	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	4	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi	(669)	<i>n.s.</i>	(583)	<i>n.s.</i>	(86)	<i>n.s.</i>
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>(489)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(163)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(326)</b>	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi non monetari	(496)	<i>n.s.</i>	(149)	<i>n.s.</i>	(347)	<i>n.s.</i>
<b>Margine operativo</b>	<b>(984)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(312)</b>	<i>n.s.</i>	<b>(672)</b>	<i>n.s.</i>

I ricavi derivanti da attività di Online gaming sono unicamente ricavi realizzati dalla sottoscrizione di abbonamenti da parte dei giocatori ai tre giochi on line. Anche questo semestre conferma il trend di diminuzione dei ricavi derivante dalla perdita di giocatori di Horizon: Empire of Istaria e Mith of Soma, non controbilanciata dall'introduzione di nuovi prodotti on line. I ricavi passano dai 420 migliaia di Euro realizzati nel primo semestre dell'esercizio 2004/2005 a 177 migliaia di Euro con un decremento del 57%.

Il costo del venduto è influenzato dal contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all'andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le aspettative. E' obiettivo del gruppo, considerando che il contratto in essere ha scadenza al 31 dicembre 2006, ospitare sui server nuovi giochi nell'ottica di meglio assorbire i costi fissi derivanti dal contratto stesso.

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

## Publishing internazionale

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

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

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

### Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazione	%
Ricavi lordi	3.468	100,0%	1.434	100,0%	2.034	141,8%
Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>3.468</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.434</b>	<b>100,0%</b>	<b>2.034</b>	<b>141,8%</b>
Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Totale costi operativi	(1.784)	-51,4%	(999)	-69,7%	(785)	78,5%
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>1.685</b>	<b>48,6%</b>	<b>435</b>	<b>30,3%</b>	<b>1.250</b>	<b>287,2%</b>
Totale costi operativi non monetari	(115)	-3,3%	0	0,0%	(115)	0,0%
<b>Margine operativo</b>	<b>1.569</b>	<b>45,2%</b>	<b>435</b>	<b>30,3%</b>	<b>1.134</b>	<b>260,7%</b>

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento del 141,8%, passando da 1.434 migliaia di Euro a 3.468 migliaia di Euro, grazie anche alle vendite effettuate attraverso la controllata D3DB S.r.l..

Il numero di videogiochi distribuiti nel semestre è stato pari a 35 comparato con i 8 titoli distribuiti nel corso del primo semestre del passato esercizio.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di 37 licenze internazionali di videogiochi che verranno lanciate sul mercato nei prossimi 12 mesi. Il Gruppo considerando come strategico per il prossimo futuro l'ampliamento delle attività del segmento, continua a perseguire la politica di acquisizione delle licenze nell'ottica di garantire un flusso di ricavi e profitti crescenti.

La struttura dei costi diretti e un contenuto ammontare di costi fissi consente di raggiungere margini operativi percentualmente significativi (45% sul fatturato) passando da 435 migliaia di Euro del semestre 2004 alle attuali 1.569 migliaia di Euro.

I costi operativi sono composti esclusivamente da royalties pagate agli sviluppatori di videogiochi ed ai costi sostenuti per la produzione fisica degli stessi.

## Holding

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

### Principali dati economici

Migliaia di Euro	31 dicembre 2005	%	31 dicembre 2004	%	Variazione	%
Ricavi	0	n.s.	0	n.s.	0	0,0%
Rettifiche ricavi	(1)	n.s.	0	n.s.	(1)	0,0%
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>(1)</b>	<b>n.s.</b>	<b>0</b>	<b>n.s.</b>	<b>(1)</b>	<b>0,0%</b>
Altri ricavi	(5)	n.s.	0	n.s.	(5)	0,0%
Totale costi operativi	(690)	n.s.	(440)	n.s.	(250)	56,8%
<b>Margine operativo lordo</b>	<b>(696)</b>	<b>n.s.</b>	<b>(440)</b>	<b>n.s.</b>	<b>(256)</b>	<b>58,1%</b>
Tot. costi operativi non monetari	(137)	n.s.	(59)	n.s.	(78)	132,7%
<b>Margine operativo</b>	<b>(833)</b>	<b>n.s.</b>	<b>(499)</b>	<b>n.s.</b>	<b>(334)</b>	<b>66,9%</b>

L'incremento dei costi operativi è relativo all'aumento degli emolumenti agli amministratori deliberati dall'ultima assemblea dei soci a maggiori spese generali e di rappresentanza.

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

## ANALISI DELLE COMPONENTI PATRIMONIALI

---

### MOVIMENTI SIGNIFICATIVI

#### CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 31 dicembre 2004 di 13.374 migliaia di Euro, pari al 29,6%, per effetto di un incremento dei crediti commerciali per 11.927 migliaia di Euro, leggermente superiore alla crescita percentuale del fatturato ed un incremento delle rimanenze per 3.891 migliaia di Euro. Tali incrementi non sono stati compensati da un incremento dei debiti verso fornitori, in linea con la prassi del segmento della distribuzione che prevede pagamenti anticipati per l'acquisto dei videogiochi destinati alla rivendita.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 31 dicembre 2004, per tenere in considerazione l'elevata stagionalità delle vendite concentrate nel periodo natalizio, è come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Rimanenze	23.658	22.189	19.767	3.891
Crediti commerciali	49.172	22.320	37.245	11.927
Crediti tributari	182	599	608	(426)
Altre attività correnti	1.201	1.331	1.920	(719)
Debiti verso fornitori	(8.460)	(4.183)	(9.529)	1.069
Debiti tributari	(4.025)	(1.388)	(2.527)	(1.497)
Altre passività correnti	(3.166)	(2.112)	(2.295)	(871)
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>58.563</b>	<b>38.756</b>	<b>45.189</b>	<b>13.374</b>

#### Rimanenze

Tutte le rimanenze sono composte da prodotti finiti destinati alla rivendita. Di seguito si riporta la suddivisione delle rimanenze per tipologia di canale distributivo e con evidenza separata del fondo obsolescenza:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Rimanenze Halifax	14.056	14.565	13.429	627
Rettifica per resi da ricevere	2.026	756	0	2.026
<b>Rimanenze lorde Halifax</b>	<b>16.082</b>	<b>15.321</b>	<b>13.429</b>	<b>2.653</b>
Fondo obsolescenza	(334)	(334)	(334)	0
<b>Sub-totale rimanenze</b>	<b>15.748</b>	<b>14.986</b>	<b>13.095</b>	<b>2.653</b>
Rimanenze DTI	7.766	7.145	6.512	1.254
Rimanenze Game Service	144	58	160	(16)
<b>Totale rimanenze</b>	<b>23.658</b>	<b>22.189</b>	<b>19.767</b>	<b>3.891</b>

Le rimanenze passano da 22.189 migliaia di Euro registrate al 30 giugno 2005 a 23.658 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005, con un incremento di 1.468 migliaia di Euro. Effettuando invece il confronto con quanto registrato al 31 dicembre 2004 le rimanenze di prodotti finiti si incrementano di 3.891 migliaia di Euro, per effetto di un incremento di 2.653 migliaia di Euro relativo alla divisione Halifax e di 1.254 migliaia di Euro relativo alla divisione DTI. Il magazzino relativo a Game Service S.r.l. invece passa da 160 migliaia di Euro a 144 migliaia di Euro.

La variazione delle rimanenze Halifax è inoltre influenzata dalla presenza di una rettifica per potenziali resi contrattuali da ricevere, pari a 2.026 migliaia di Euro, mentre nello scorso esercizio tale prassi contrattuale non era utilizzata.

Il fondo obsolescenza magazzino non è stato movimentato in quanto ritenuto capiente per eventuali perdite di valore del magazzino.

La svalutazione di magazzino effettuata per tenere in considerazione potenziali perdite per un decremento del valore di mercato delle merci, ammonta a 2.674 migliaia di Euro contro i 1.655 migliaia di Euro dello stesso periodo del 2004. Le rimanenze sono esposte al netto della svalutazione.

### Crediti commerciali

I crediti verso clienti e i crediti per licenze di videogiochi presentano la seguente movimentazione nel periodo:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Crediti v/clienti Italia	45.049	18.304	35.245	9.804
Crediti v/clienti CEE	2.260	1.751	806	1.454
Crediti v/clienti resto del mondo	500	88	41	459
Fondo svalutazione crediti	(1.084)	(250)	(586)	(498)
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>46.725</b>	<b>19.893</b>	<b>35.507</b>	<b>11.218</b>
Crediti per licenze d'uso videogiochi	1.966	1.532	1.201	765
Crediti per prodotti Disney	481	895	537	(56)
<b>Totale crediti commerciali</b>	<b>49.172</b>	<b>22.320</b>	<b>37.245</b>	<b>11.927</b>

I crediti commerciali verso clienti Italia sono composti anche dalle anticipazioni di crediti ceduti a società di factoring pro soluto, per un importo di 10.291 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005, e rispettivamente di 3.106 migliaia di Euro al 30 giugno 2005 e 8.742 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004, come previsto dallo IAS 39. Sulla base del medesimo principio anche le altre passività finanziarie a breve termine sono state incrementate per il medesimo importo.

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2005, pari a 19.893 migliaia di Euro, rispetto al valore al 31 dicembre 2005, pari a 46.725 migliaia di Euro mostra una crescita pari a 26.832 migliaia di Euro. La stagionalità del settore rende più significativo il confronto tra i crediti verso clienti al 31 dicembre 2005 e quelli del medesimo periodo dell'esercizio precedente. I crediti verso clienti nel periodo considerato si sono

incrementati per 11.218 migliaia di Euro, con una crescita percentuale pari al 31,5% di poco superiore rispetto all'incremento percentuale del fatturato lordo rilevato nel medesimo periodo (+ 21,2%).

Il fondo svalutazione crediti tiene conto delle potenziali perdite su crediti per l'insolvenza dei debitori. Il fondo cresce di 498 migliaia di Euro, da 586 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004 a 1.084 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005, per tenere in considerazione crescenti rischi di inesigibilità, specialmente sul canale distributivo del dettaglio.

I crediti per licenze d'uso videogames e per prodotti Disney sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi; licenze il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Il grado di utilizzo delle licenze è calcolato in base al rapporto tra il numero di unità prodotte e il numero totale di unità che si ipotizza verranno vendute durante il periodo contrattuale definito.

L'incremento registrato nei crediti per licenze d'uso videogames (da 1.201 a 1.966 migliaia di Euro) fa riferimento all'acquisizione di numerose licenze nel periodo, superiore all'effettivo utilizzo nel medesimo arco temporale, in linea con la crescita registrata nel segmento Publishing internazionale.

#### **Crediti tributari**

I crediti tributari sono composti da acconti di imposta e da crediti IVA relativa alle società controllate. Sono passati da 608 migliaia di Euro a 182 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005.

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Acconti imposte	47	540	296	(249)
Crediti verso erario	135	59	312	(178)
<b>Totale crediti tributari</b>	<b>182</b>	<b>599</b>	<b>608</b>	<b>(427)</b>

#### **Altre attività correnti**

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti, nonché da rimborsi assicurativi da ricevere. Sono passate da 1.334 migliaia di Euro al 30 giugno 2005 a 1.201 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005.

La movimentazione del periodo è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Rimborsi assicurativi da ricevere	43	0	0	43
Anticipi a fornitori	230	989	1.680	(1.450)
Anticipi a dipendenti	96	83	196	(100)
Anticipi ad agenti	450	228	25	425
Altri crediti	382	31	18	364
<b>Totale altre attività correnti</b>	<b>1.201</b>	<b>1.331</b>	<b>1.920</b>	<b>(718)</b>

In particolare la voce anticipi a fornitori è passata da 1680 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004 a 230 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005, con un decremento di 1.450 migliaia di Euro. Tale decremento, oltre ai normali rapporti commerciali con i fornitori, è dovuto parzialmente alla svalutazione degli acconti pagati allo sviluppatore del gioco on line Horizons: Empire of Istaria, pari a 444 migliaia di Euro. Tali acconti sono stati ritenuti difficilmente recuperabili sia per l'andamento dei ricavi del gioco che per le condizioni finanziarie dello sviluppatore stesso.

La voce altri crediti contiene i crediti verso terzi delle società inglesi Eon Digital Entertainment Ltd. e Twine Holdings Ltd. in liquidazione, che si ritiene verranno incassati nei prossimi mesi dell'esercizio.

### Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori passano da 9.529 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004 a 8.460 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005 con un decremento di 1.069 migliaia di Euro, e sono prevalentemente composti da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti.

### Debiti tributari

I debiti tributari passano da 2.527 migliaia di Euro a 4.025 migliaia di Euro, con un incremento di 1.498 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	31 dicembre 2005 (A)	30 giugno 2005 (B)	31 dicembre 2004 (C)	Variazioni (A-C)
Imposte sul reddito Irap-Ires	2.298	624	2.359	(61)
Debiti verso erario	1.442	608	0	1.442
Altri debiti tributari	285	155	168	117
<b>Totale debiti tributari</b>	<b>4.025</b>	<b>1.388</b>	<b>2.527</b>	<b>1.498</b>

### Altre passività correnti

La voce passa da 2.295 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004 a 3.166 migliaia di Euro al 31 dicembre 2005, con un incremento di 871 migliaia di Euro, come di seguito illustrato:

<i>Migliaia di Euro</i>	31 dicembre 2005 (A)	30 giugno 2005 (B)	31 dicembre 2004 (C)	Variazioni (A-C)
Debiti verso istituti di previdenza	268	245	190	78
Debiti verso dipendenti	765	772	698	67
Debiti verso collaboratori	80	38	34	46
Provvigioni ad agenti	1.348	1.014	1.255	93
Altri debiti	704	42	117	586
<b>Totale altre passività correnti</b>	<b>3.166</b>	<b>2.112</b>	<b>2.295</b>	<b>871</b>

La variazione è sostanzialmente riconducibile all'incremento della voce altri debiti per 475 migliaia di Euro, dovuta ad un'operazione tra la controllata D3DB S.r.l. e il socio giapponese D3 Publisher Inc., mentre le altre voci di dettaglio mostrano incrementi in linea con l'andamento dell'attività.

## ATTIVITÀ NON CORRENTI

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Navision. Gli investimenti totali del semestre sono stati pari a 186 migliaia di Euro composti per 118 migliaia di Euro in investimenti nel software gestionale, 29 migliaia di Euro nell'acquisto di macchine elettroniche di office automation e 42 migliaia di Euro in acquisto di altre immobilizzazioni.

### Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 3.479 migliaia di Euro a 3.376 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nel periodo sono i seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	30 giugno 2005	Incrementi	Decrementi	Rettifiche	Amm.to.	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2005
Fabbricati industriali	2.235	0	0	2	(34)	0	2.203
Terreni	600	0	0	0	0	0	600
Impianti e macchinari	11	0	0	0	(2)	0	9
Attrezz. industriali e comm.	548	34	(16)	0	(111)	16	472
Altri beni	32	35	(16)	0	(7)	10	54
Migliorie su beni di terzi	53	2	0	7	(24)	0	39
<b>Totale</b>	<b>3.479</b>	<b>71</b>	<b>(32)</b>	<b>9</b>	<b>(178)</b>	<b>26</b>	<b>3.376</b>

Le immobilizzazioni materiali, con esclusione dei terreni, sono ammortizzate sulla base della vita utile attribuibile a ciascun singolo cespite.

La voce fabbricati industriali è relativa al magazzino di Trezzano sul Naviglio, mentre la voce terreni è relativa al terreno ad esso pertinente, valutato in 600 migliaia di Euro. Tali beni sono stati acquistati dal gruppo attraverso un contratto di locazione finanziaria e sono rilevati nello stato patrimoniale in base a quanto previsto dallo IAS 17. Non sono stati capitalizzati gli oneri finanziari relativi all'acquisto tramite locazione finanziaria.

Il terreno non viene assoggettato ad ammortamento.

Per quanto attiene alle altre voci, gli incrementi registrati nel periodo fanno riferimento all'acquisto di attrezzature di office automation per 29 migliaia di Euro, a mobili e arredi per 5 migliaia di Euro e all'acquisto di un'autovettura per circa 35 migliaia di Euro.

I decrementi sono invece relativi alla vendita di un'autovettura e di attrezzature varie relative alle riprese televisive, non più utilizzate e completamente ammortizzate.

Le miglorie su beni di terzi fanno riferimento a beni e attività di ristrutturazione effettuate nello stabile in affitto di via Bisceglie 76 ed ammortizzato sulla base della durata residua del contratto di affitto.

### **Investimenti immobiliari**

La voce non ha presentato variazioni nel periodo.

Gli investimenti immobiliari consistono in un immobile di proprietà con destinazione ed uso uffici e laboratori sito in Milano al momento non utilizzato dal Gruppo. Tale immobile è posseduto per l'apprezzamento dal capitale in esso investito. Conformemente a quanto consentito dallo IAS 40 il Gruppo ha scelto di mantenere la valorizzazione dell'immobile al costo ammortizzato. Pertanto è stata apportata una rettifica per adeguare il valore dell'immobile a quanto esposto al 1° luglio 2004.

Il fair value dell'investimento immobiliare, basato su valori esposti nell'Osservatorio sul Mercato Immobiliare edito dalla Camera di Commercio di Milano a settembre 2005, risulta essere superiore rispetto al valore di costo iscritto a bilancio, che pertanto non è stato ammortizzato nel periodo. Il fair value dell'immobile è pari a 962 migliaia di Euro.

### **Immobilizzazioni immateriali**

La tabella seguente illustra i movimenti del periodo:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>30 giugno 2005</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Decrementi</b>	<b>Ammortamenti</b>	<b>31 dicembre 2005</b>
Concessioni e licenze	239	118	0	(61)	296
Marchi e dir. simili	374	0	0	(74)	300
<b>Totale</b>	<b>613</b>	<b>118</b>	<b>0</b>	<b>(136)</b>	<b>596</b>

La voce concessioni e licenze d'uso, pari a 296 migliaia di Euro, fa riferimento ad oneri pluriennali relativi alla realizzazione della seconda fase di sviluppo del nuovo sistema gestionale di Gruppo, basato sul sistema ERP Navision.

Le movimentazioni del periodo fanno riferimento allo sviluppo dei software applicativo avvenuto nel semestre.

La voce marchi, pari a 300 migliaia di Euro, fa riferimento ai marchi di proprietà della controllante Digital Bros S.p.A., ed è movimentata solo per gli ammortamenti del periodo.

### **Partecipazioni**

Non esistono al 31 dicembre 2005 partecipazioni, così come nei precedenti periodi.

## Crediti e altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono state così movimentate nel periodo:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>30 giugno 2005</b>	<b>Incrementi</b>	<b>Decrementi</b>	<b>Riclassifiche</b>	<b>31 dicembre 2005</b>
Crediti v/so clienti	1.299	0	0		1.299
Depositi cauz. superiori all'anno	48	3	0		51
Altri crediti superiori all'anno	367	0	(115)	(252)	0
<b>Tot. crediti e att. non correnti</b>	<b>1.714</b>	<b>3</b>	<b>(115)</b>	<b>(249)</b>	<b>1.350</b>

Tra i crediti a medio lungo termine la voce più significativa è quella relativa ai crediti verso la società Servizi 5 S.r.l che risultano incassabili dopo il 30 giugno 2006, pari a 1.299 migliaia di Euro. Il credito è assistito da garanzie.

Gli altri crediti hanno subito una riduzione pari a 115 migliaia di Euro nel periodo, relativa allo storno di crediti verso erario per ritenute versate per l'acquisto di licenze di videogiochi attualmente non recuperabili.

La riclassifica di 252 migliaia di Euro fa riferimento a crediti delle società inglesi in liquidazione, che si ritiene verranno incassati nel corso del 2006. Sono stati pertanto riclassificati tra le altre attività correnti.

## Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate fanno riferimento ad ammontari di risparmio di imposta derivanti da perdite fiscali di esercizi precedenti e a differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio, stimati considerando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo. La voce imposte anticipate non ha subito movimentazioni nel periodo.

Le imposte anticipate per tipologia di formazione sono così suddivise :

<i>Migliaia di Euro</i>	Imposte anticipate iscritte a bilancio
Perdite fiscali anni precedenti	2.757
Differenze temporanee	2.530
<b>Totale imposte anticipate</b>	<b>5.287</b>

## PASSIVITÀ NON CORRENTI

### Benefici verso i dipendenti

La movimentazione del periodo mostra un incremento netto del fondo pari a 80 migliaia di Euro che passa da 626 a 706 migliaia di Euro. La voce rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del gruppo verso i dipendenti, calcolato secondo quanto previsto dallo IAS 19 da un attuario indipendente.

Il calcolo dell'attuario si fonda su una base demografica denominata IPS55, elaborata su dati Istat relativi a proiezioni di mortalità in Italia per il periodo 2001-2051. Le probabilità annue di eliminazione dal servizio per inabilità sono quelle edite dall'INPS nel 2000, mentre le probabilità di eliminazione dal servizio per altre cause e di richiesta anticipazione TFR sono state stimate dall'attuario pari al 5% e al 2% annui rispettivamente.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza a fine periodo pari a 82, con un'età anagrafica media di 34,58 anni.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 4%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 1,5%.

La movimentazione della voce trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2005</b>	<b>626</b>
Utilizzo del fondo per dimissioni	(43)
Accantonamenti del semestre	120
Adeguamento per ricalcolo attuariale	3
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2005</b>	<b>706</b>

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

### **Fondi non correnti**

Sono costituiti dal fondo indennità suppletiva clientela agenti, la cui movimentazione è di seguito illustrata:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>30 giugno 2005 (B)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Fondo indennità suppletiva di clientela	(116)	(71)	(56)	(60)
<b>Totale</b>	<b>(116)</b>	<b>(71)</b>	<b>(56)</b>	<b>(60)</b>

Il fondo si è movimentato per gli accantonamenti del periodo pari a 64 migliaia di Euro, al netto degli utilizzi per di dimissioni pari a 19 migliaia di Euro.

### **Altri debiti e passività non correnti**

Non esistono al 31 dicembre 2005 altri debiti e passività non correnti, così come nei precedenti periodi.

## POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

L'indebitamento finanziario netto cresce rispetto all'indebitamento registrato alla stessa data dello scorso esercizio di 6.511 migliaia di Euro, pari al 19,7%, per effetto del maggior volume di attività registrato dal Gruppo nel semestre. Considerando peraltro che l'incremento del capitale circolante netto alla stessa data è stato pari a 13.374 migliaia di Euro, e che la società nel semestre ha distribuito dividendi per 1.127 migliaia di Euro, la posizione finanziaria netta presenta un andamento in miglioramento. Per un'ulteriore analisi dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato allegato alla presente relazione semestrale.

Il dettaglio delle poste componenti la posizione finanziaria netta comparata con i medesimi dati al 31 dicembre 2004 è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>Variazioni</b>
Disponibilità liquide	3.757	4.825	(1.068)
Debiti verso banche a breve termine	(27.464)	(23.315)	(4.149)
Altre passività finanziarie a breve termine	(10.371)	(8.854)	(1.877)
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(34.077)</b>	<b>(27.345)</b>	<b>(6.732)</b>
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.879)	0	(1.879)
Altre passività finanziarie non correnti	(3.617)	(5.718)	2.101
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(5.497)</b>	<b>(5.718)</b>	<b>221</b>
<b>Totale posizione finanziaria</b>	<b>(39.574)</b>	<b>(33.063)</b>	<b>(6.511)</b>

### Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve è così composta :

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Cassa e disponibilità liquide	3.757	4.825	(1.068)
Debiti verso banche a breve termine	(27.464)	(23.315)	(4.149)
Altre passività finanziarie a breve termine	(10.371)	(8.854)	(1.517)
<b>Totale posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(34.077)</b>	<b>(27.345)</b>	<b>(6.732)</b>

Le disponibilità liquide consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista e titoli di fondi comuni di investimento di natura monetaria quali impieghi di liquidità.

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti essenzialmente da scoperti di conto corrente.

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle quote capitale dei leasing finanziari stipulati con Intesa Leasing e SanPaolo Leasing con scadenza entro i 12 mesi successivi la chiusura del periodo, per un

importo pari a 80 migliaia di Euro iscritte a bilancio in coerenza con quanto previsto dallo IAS 17. I leasing attualmente in essere sono relativi al magazzino ed al terreno di Trezzano sul Naviglio e ad attrezzature di office automation.

La voce contiene inoltre le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring, coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39.

### **Posizione finanziaria netta non corrente**

La posizione finanziaria netta non corrente include:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005 (A)</b>	<b>31 dicembre 2004 (C)</b>	<b>Variazioni (A-C)</b>
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.879)	0	(1.879)
Altre passività finanziarie non correnti	(3.617)	(5.718)	2.101
<b>Totale posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(5.497)</b>	<b>(5.718)</b>	<b>221</b>

I debiti verso banche non correnti sono composti da due finanziamenti a medio lungo termine non ipotecari con valore iniziale pari a 1.000 migliaia di Euro ciascuno e della durata di 5 anni, stipulati nel corso del 2005. Nel semestre è stata rimborsata una prima quota capitale pari a 121 migliaia di Euro.

Le altre passività finanziarie non correnti sono composte da:

- quote capitale dei leasing finanziari scadenti oltre i dodici mesi successivi alla chiusura del semestre per un ammontare di 2.076 migliaia di Euro; le quote capitali con scadenza superiore ai 5 anni sono pari a 1.443 migliaia di Euro.
- il fondo rischi relativo agli strumenti derivati in essere, relativi a diverse operazioni di copertura del tasso di interesse per un ammontare di 1.541 migliaia di Euro.

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 31 dicembre 2005 sono:

- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 27/12/2004 con San Paolo Imi con scadenza 28/12/2009 e con un capitale di riferimento di Euro 20.000.000,00. Tale contratto prevede un tasso

parametro debitore pari all'euribor 3 mesi ACT/360 + 2%. Il tasso così determinato non potrà comunque essere superiore al 7%.

- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 21/07/03 con Banca Intesa con scadenza 21/07/08 e con un capitale di riferimento di Euro 3.000.000,00.

I contratti derivati considerati di hedge accounting al 31 dicembre 2005 sono:

- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 29/11/05 con Banca Intesa con scadenza 29/11/2014 e con un capitale di riferimento di Euro 1.974.987,00. Tale contratto prevede un tasso parametro cliente del 3,35% e un tasso parametro Banca che corrisponde all' Euribor 3M. Tale strumento è a copertura dei canoni relativa al contratto di locazione finanziaria per l'acquisto dell'immobile in Trezzano sul Naviglio.
- un contratto di Interest rate swap stipulato in data 15/06/05 con Unicredit Banca d'impresa della durata di 5,25 anni con un capitale di riferimento di Euro 1.000.000,00 . Tale contratto, per il quale non è stata rilevata nessuna variazione al 31/12/05, prevede per il primo anno la società incassa euribor 3 mesi mentre paga il tasso fisso del 2,30%, per il secondo anno la società incassa euribor 3 mesi e paga il tasso fisso del 2,75% mentre per gli ultimi 3 anni e 3 mesi la società incassa euribor 3 mesi e paga il tasso fisso del 3,30%. Tale contratto è a copertura delle rate del mutuo non ipotecario stipulato con la banca stessa.

Il decremento registrato nella voce altre passività non correnti consiste nella integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile per 2.170 migliaia di Euro.

## PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto del semestre sono le seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	Capitale sociale	Riserva sovrapprezzo azioni	Azioni proprie	Riserva legale	Altre riserve	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Riserva transizione IAS	Patrimonio netto consolidato di gruppo	Patrimonio netto di terzi	Patrimonio netto
<b>Totale al 1 luglio 2005</b>	<b>5.644</b>	<b>39.699</b>	<b>(268)</b>	<b>258</b>	<b>6</b>	<b>(22.728)</b>	<b>4.402</b>	<b>894</b>	<b>27.907</b>	<b>0</b>	<b>27.907</b>
Destinazione utile d'esercizio				871	0	3.184	(4.055)		0		0
Coperture perdite a nuovo		(22.745)				22.745			0		0
Distribuzione dividendi						(1.127)			(1.127)		(1.127)
Vendita azioni proprie			153						153		153
Altre variazioni					(6)	(5)			(11)		(11)
Utile del periodo							2.240		2.240	68	2.308
<b>Totale al 31 dicembre 2005</b>	<b>5.644</b>	<b>16.954</b>	<b>(115)</b>	<b>1.129</b>	<b>0</b>	<b>2.069</b>	<b>2.587</b>	<b>894</b>	<b>29.162</b>	<b>68</b>	<b>29.230</b>

Il dettaglio delle movimentazioni avvenute nel semestre al 31 dicembre 2004 è riportato nei prospetti contabili di variazione del patrimonio netto consolidato.

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 5.644.335 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni.

Nel corso del periodo sono state acquistate numero 128.776 azioni ordinarie e sono state vendute numero 171.481 azioni ordinarie. A fine semestre le azioni ordinarie detenute e classificate a diretta riduzione del patrimonio netto sono pari a 24.668 per un valore medio di 4,66 Euro per azione. Il corrispondente valore nominale è pari a 9.867 Euro. Il numero medio di azioni detenute nel semestre è stato pari a 34.777 azioni.

Nel corso dell'esercizio, in data 14 dicembre 2005, sono stati pagati dividendi per un ammontare di 1.127 migliaia di Euro, per effetto di un dividendo unitario per azione di 8 centesimi di Euro deliberati dall'assemblea dei soci in data 29 ottobre 2005.

Non sono state effettuate emissioni, rimborsi di titoli di debito e titoli azionari nel corso del semestre.

Si è riscontrato un errato calcolo dei minori ammortamenti sull'investimento immobiliare e sui costi di impianto ed ampliamento che gli IAS, a differenza dei principi contabili italiani, non consentono di capitalizzare. L'effetto di tale errore ha comportato una rettifica in riduzione alla riserva di transizione IAS per 111 migliaia di Euro. La riserva passa da 1.005 migliaia di Euro a 894 migliaia di Euro. L'errore ha comportato una rettifica sugli utili di esercizi precedenti in aumento per 13 migliaia di Euro.

## **EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO**

---

Nei primi giorni di gennaio 2006 Digital Bros ha siglato un accordo in esclusiva con la società Clearvision Ltd., società licenziataria per i video e i DVD di World Wrestling Entertainment in Europa, per la distribuzione sul mercato italiano di una collana di DVD sulla vita dei campioni del wrestling. L'attività di distribuzione in edicola dei suddetti prodotti verrà svolta attraverso la società controllata Game Service S.r.l.

A metà gennaio Digital Bros ha firmato un accordo di distribuzione in esclusiva per l'Italia per il lancio del gioco DRAGON QUEST: L'odissea del Re maledetto, pubblicato da Square Enix Ltd.. Il videogioco sarà distribuito attraverso la divisione Halifax.

A fine febbraio la società controllata Game Network Online S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in DB International S.r.l.. Tale cambiamento è propedeutico ad un'attività di coordinamento delle iniziative internazionali che verrà in futuro svolta dalla società.

## **EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE**

---

Grazie all'accordo stipulato con Clearvision e al positivo andamento delle attività registrato nel semestre appena concluso, il management di Digital Bros S.p.A. ha ridefinito, incrementandoli, i dati revisionali approvati in data 29 settembre 2005. I nuovi dati di budget prevedono un incremento rispetto al budget precedentemente approvato dei ricavi lordi consolidati da 96.500 a 100.000 migliaia di Euro e un utile prima delle imposte che passa da 4.500 a 5.000 migliaia di Euro.

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2005</b>	<b>Budget precedente</b>	<b>Variazione</b>
Ricavi lordi	100.000	96.500	3.500
Ricavi netti	95.000	91.500	3.500
Margine operativo	7.300	6.700	600
Utile ante imposte	5.000	4.500	500

## **ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI**

Non esistono al 31 dicembre 2005 attività e passività potenziali, così come non ne esistevano al 30 giugno 2005 e al 31 dicembre 2004.

## **PARTI CORRELATE**

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

### *Altre parti correlate*

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel periodo in oggetto sono stati riconosciuti 62 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono stati riconosciuti 26 migliaia di Euro.