



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

**Relazione semestrale al 31 dicembre 2004**

## INDICE

Organi sociali	3
Stato patrimoniale consolidato	4
Conto economico consolidato	7
Rendiconto finanziario consolidato	8
Composizione della posizione finanziaria netta	10
Relazione sulla gestione del gruppo Digital Bros	11
<i>Suddivisione delle attività del gruppo</i>	12
<i>Analisi dell'andamento dei ricavi delle vendite e delle prestazioni</i>	17
<i>Andamento dei margini reddituali</i>	23
<i>Andamento della capitale circolante e della posizione finanziaria netta</i>	30
<i>Investimenti effettuati nel semestre</i>	32
<i>Fatti di rilievo avvenuti dopo la chiusura del periodo</i>	33
<i>Evoluzione prevedibile della gestione</i>	34
Nota Integrativa	37
<i>Attività</i>	46
<i>Passività</i>	53
<i>Conto Economico</i>	57
<i>Altre informazioni</i>	58
Stato patrimoniale Digital Bros S.p.A.	61
Conto economico Digital Bros S.p.A.	64

## **ORGANI SOCIALI**

### ***Consiglio di Amministrazione***

#### **Presidente ed Amministratore Delegato**

Abramo Galante

#### **Amministratore Delegato**

Raffaele Galante

#### **Consiglieri**

Martial Chaillet (\*), Davide Galante, Sem Bruno Moioli, Bruno Soresina (\*\*), Dario Treves, Sergio Treves (\*\*)

(\*) Consigliere non esecutivo

(\*\*) Consiglieri indipendenti

Il Presidente e l'Amministratore Delegato sono dotati in forma disgiunta dei poteri di ordinaria e straordinaria amministrazione

### ***Collegio Sindacale***

#### **Sindaci Effettivi**

Dott. Franco Gaslini, Presidente del Collegio Sindacale, Sindaco Effettivo

Dott. Giovanni Giovannini, Sindaco Effettivo

Dott. Paolo Villa, Sindaco Effettivo

#### **Sindaci Supplenti**

Alessandro Carducci Artemisio, Sindaco Supplente

Marcello Priori, Sindaco Supplente

Entrambi gli organi sociali restano in carica per tre esercizi sino all'approvazione del bilancio d'esercizio 2004/2005

#### **Società di revisione**

L'Assemblea del 5 marzo 2004 ha conferito l'incarico alla Reconta Ernst & Young S.p.A. per il triennio 2004-2006

Situazione Semestrale Consolidata al 31 dicembre 2004

Stato Patrimoniale

Importi in migliaia di Euro

<b>ATTIVO:</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>
B) Immobilizzazioni			
I - Immobilizzazioni immateriali			
1) costi di impianto e di ampliamento	386	659	1.196
4) concessioni, licenze, marchi e diritti simili	947	714	1.423
5) avviamento	0	467	524
6) immobilizzazioni in corso e acconti	922	909	587
7) altre	80	76	147
<b>Totale Immobilizzazioni immateriali</b>	<b>2.335</b>	<b>2.825</b>	<b>3.877</b>
II - Immobilizzazioni materiali			
1) terreni e fabbricati	2.946	455	461
2) impianti e macchinario	3	6	9
3) attrezzature industriali e commerciali	448	450	523
4) altri beni	3	1	2
<b>Totale Immobilizzazioni materiali</b>	<b>3.400</b>	<b>912</b>	<b>995</b>
III - Immobilizzazioni finanziarie			
2) crediti			
e) verso altri			
b) Importi esigibili oltre l'esercizio succ.	44	47	7
<b>Totale Immobilizzazioni finanziarie</b>	<b>44</b>	<b>47</b>	<b>7</b>
<b>Totale immobilizzazioni (B)</b>	<b>5.779</b>	<b>3.784</b>	<b>4.879</b>
C) Attivo circolante			
I - Rimanenze			
4) prodotti finiti e merci	20.304	18.672	17.980
<b>Totale Rimanenze</b>	<b>20.304</b>	<b>18.672</b>	<b>17.980</b>
II - Crediti (netti)			
1) verso clienti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	27.474	18.545	22.967
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.740	2.414	2.851
2) verso imprese controllate			
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	3.640	3.639	3.636
4bis) crediti tributari			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	308	318	32
4ter) crediti per imposte anticipate			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	1.067	1.067	1.067
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	2.424	2.424	2.424
5) verso altri			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	1.600	1.016	266
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	118	118	3
<b>Totale Crediti</b>	<b>38.371</b>	<b>29.541</b>	<b>33.246</b>

	31 dicembre 2004	30 giugno 2004	31 dicembre 2003
III - Attività finanziarie che non cost.no imm.ni			
4) azioni proprie	97	97	0
5) altri titoli	2.583	3.293	3.502
<b>Totale Attività finanziarie</b>	<b>2.680</b>	<b>3.390</b>	<b>3.502</b>
IV - Disponibilità liquide			
1) depositi bancari e postali	1.523	1.691	1.830
3) danaro e valori in cassa	6	24	5
<b>Totale Disponibilità liquide</b>	<b>1.529</b>	<b>1.715</b>	<b>1.835</b>
<b>Totale attivo circolante (C)</b>	<b>62.884</b>	<b>53.318</b>	<b>56.563</b>
D) Ratei e risconti			
<b>b) Risconti attivi (D)</b>	<b>319</b>	<b>402</b>	<b>564</b>
<b>Totale attivo (B+C+D)</b>	<b>68.982</b>	<b>57.504</b>	<b>62.006</b>

<b>PASSIVO:</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>
A) Patrimonio netto			
I - Capitale	5.388	5.388	5.388
II - Riserva da soprapprezzo delle azioni	37.685	37.688	37.785
IV - Riserva legale	260	258	258
VI Azioni proprie in portafoglio	97	97	0
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	(22.737)	(23.196)	(23.196)
<b>Sub-totale</b>	<b>20.693</b>	<b>20.235</b>	<b>20.235</b>
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	3.749	457	255
<b>Totale Patrimonio netto (A)</b>	<b>24.442</b>	<b>20.692</b>	<b>20.490</b>
B) Fondi per rischi e oneri			
2) per imposte	0	0	54
3) altri	4.911	4.018	3.101
<b>Totale Fondi per rischi e oneri (B)</b>	<b>4.911</b>	<b>4.018</b>	<b>3.155</b>
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (C)</b>	<b>603</b>	<b>589</b>	<b>555</b>
D) Debiti:			
2) obbligazioni convertibili			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	2.170	0	0
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	2.170	2.170
4) debiti verso banche			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	22.564	18.711	25.345
5) debiti verso altri finanziatori			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	96	0	0
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.777	168	169
6) acconti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	271	0	0
7) debiti verso fornitori			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	9.398	7.495	7.060
12) debiti tributari			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	399	1.977	1.774
13) debiti verso istituti di previdenza e di sicurezza sociale			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	190	163	187
14) altri debiti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	733	767	513
<b>Totale Debiti (D)</b>	<b>37.598</b>	<b>31.451</b>	<b>37.218</b>
E) Ratei e risconti			
a) Ratei passivi	1.292	621	588
b) Risconti passivi	136	133	0
<b>Totale Ratei e Risconti passivi (E)</b>	<b>1.428</b>	<b>754</b>	<b>588</b>
<b>Totale passivo e patrimonio netto (A+B+C+D+E)</b>	<b>68.982</b>	<b>57.504</b>	<b>62.006</b>
CONTI D'ORDINE:			
a) Garanzie prestate	4.356	3.354	775
b) Contratti derivati	23.000	10.888	28.446
e) Impegni	0	0	2.777
<b>Totale conti d'ordine</b>	<b>27.356</b>	<b>14.242</b>	<b>31.998</b>

## Conto Economico Consolidato

Importi in migliaia di Euro

	31 dicembre 2004	31 dicembre 2003
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	60.877	48.513
2) variazioni delle rimanenze di prodotti finiti	1.632	2.363
5) altri ricavi e proventi:		
a) altri ricavi	292	328
<b>Totale valore della produzione</b>	<b>62.801</b>	<b>51.204</b>
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	44.290	37.244
7) per servizi	7.239	6.024
8) per godimento di beni di terzi	192	252
9) per il personale:		
a) salari e stipendi	1.436	1.156
b) oneri sociali	445	426
c) trattamento di fine rapporto	97	96
10) ammortamenti e svalutazioni:		
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	1.543	1.821
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	103	111
d) svalutazioni dei crediti compresi nell'attivo circolante	173	876
12) accantonamenti per rischi	897	366
14) oneri diversi di gestione	404	487
<b>Totale costi della produzione</b>	<b>56.819</b>	<b>48.859</b>
<b>Differenza tra valore e costi della produzione (A-B)</b>	<b>5.982</b>	<b>2.345</b>
C) Proventi e (oneri) finanziari		
16) altri proventi finanziari		
c) da titoli nell'attivo circolante che non cos.no partecipazioni	56	19
e) altri proventi	9	5
17) interessi e altri oneri finanziari		
e) altri interessi e oneri finanziari	(1.612)	(1.339)
<b>Totale interessi ed oneri finanziari</b>	<b>(1.547)</b>	<b>(1.315)</b>
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie		
19) svalutazioni		
a) partecipazioni	0	(566)
b) immobilizzazioni finanziarie che non cos.no partecipazioni	0	(3.069)
<b>Totale delle rettifiche</b>	<b>0</b>	<b>(3.635)</b>
E) Proventi e oneri straordinari		
20) proventi		
b) altri proventi	43	36
21) oneri		
c) altri oneri	(729)	(349)
<b>Totale delle partite straordinarie (20-21)</b>	<b>(686)</b>	<b>(313)</b>
<b>Risultato prima delle imposte (A-B+C+D+-E)</b>	<b>3.749</b>	<b>(2.918)</b>

**Rendiconto finanziario consolidato**
**Comparazione del movimenti del semestre con i dati relativi all'intero esercizio 2003/2004**
*Importi in migliaia di Euro*

	31 dicembre 2004	30 giugno 2004
<b>A. Disponibilità monetarie nette iniziali</b>	<b>(15.944)</b>	<b>(15.234)</b>
<b>B. Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	3.750	457
Ammortamenti immateriali	1.543	3.175
Ammortamenti materiali	123	223
Variazione netta degli altri fondi	893	3.911
Variazione netta del fondo TFR	14	109
<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>6.323</b>	<b>7.875</b>
<b>C. Variazione del capitale circolante netto</b>		
Rimanenze	(1.632)	(2.721)
Crediti vs. clienti	(8.930)	(3.451)
Altri crediti a breve	(611)	(2.019)
Crediti oltre i 12 mesi	671	(4.841)
Ratei e risconti attivi	83	(91)
Debiti verso fornitori	1.903	2.337
Acconti	271	0
Altri debiti	(1.585)	144
Risconti passivi	674	509
<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>(9.156)</b>	<b>(10.133)</b>
<b>D. Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(1.053)	(280)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(2.611)	(41)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	43	(38)
<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>(3.621)</b>	<b>(358)</b>
<b>E. Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
Aumenti di capitale	0	1.830
<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>0</b>	<b>1.830</b>
<b>F. Movimenti del Patrimonio Netto Consolidato</b>		
Incrementi (Decrementi) del patrimonio netto di terzi	0	0
Incrementi (Decrementi) della riserva di conversione	0	(15)
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del Patrimonio Netto	0	92
<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>0</b>	<b>77</b>
<b>G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>(6.454)</b>	<b>(709)</b>
<b>H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)</b>	<b>(22.398)</b>	<b>(15.944)</b>

**Rendiconto finanziario consolidato**
**Comparazione del movimenti del semestre con i dati relativi al primo semestre dell'esercizio 2003/2004**
*Importi in migliaia di Euro*

	31 dicembre 2004	31 dicembre 2003
<b>A. Disponibilità monetarie nette iniziali</b>	<b>(15.944)</b>	<b>(15.234)</b>
<b>B. Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	3.750	255
Ammortamenti immateriali	1.543	1.821
Ammortamenti materiali	123	111
Variazione netta degli altri fondi	893	3.048
Variazione netta del fondo TFR	14	75
<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>6.323</b>	<b>5.310</b>
<b>C. Variazione del capitale circolante netto</b>		
Rimanenze	(1.632)	(2.029)
Crediti vs. clienti	(8.930)	(7.873)
Altri crediti a breve	(611)	(979)
Crediti oltre i 12 mesi	671	(5.162)
Ratei e risconti attivi	83	(253)
Debiti verso fornitori	1.903	1.902
Acconti	271	0
Altri debiti	(1.585)	(288)
Risconti passivi	674	343
<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>(9.156)</b>	<b>(14.338)</b>
<b>D. Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(1.053)	22
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(2.611)	(12)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	43	(2)
<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>(3.621)</b>	<b>8</b>
<b>E. Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
Aumenti di capitale	0	1.830
<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>0</b>	<b>1.830</b>
<b>F. Movimenti del Patrimonio Netto Consolidato</b>		
Incrementi (Decrementi) della riserva di conversione	0	(15)
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del Patrimonio Netto	0	92
<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>0</b>	<b>77</b>
<b>G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>(6.454)</b>	<b>(7.113)</b>
<b>H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)</b>	<b>(22.398)</b>	<b>(22.347)</b>

**Composizione della posizione finanziaria netta consolidata**  
*Importi in migliaia di Euro*

	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>30 giugno 2004</b>
Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.680	3.502	3.390
Disponibilità liquide	1.529	1.835	1.715
Debiti verso banche a breve	(22.564)	(25.345)	(18.711)
Debiti verso altri finanziatori a breve	(96)	(169)	(168)
<b>Posizione finanziaria netta a breve</b>	<b>(18.451)</b>	<b>(20.177)</b>	<b>(13.774)</b>
Debiti verso banche a medio	(1.777)	0	0
Obbligazioni convertibili	(2.170)	(2.170)	(2.170)
<b>Posizione finanziaria netta a medio</b>	<b>(3.947)</b>	<b>(2.170)</b>	<b>(2.170)</b>
<b>Posizione finanziaria netta finale</b>	<b>(22.398)</b>	<b>(22.347)</b>	<b>(15.944)</b>

**Dettaglio dei movimenti del flusso monetario per scadenza**  
*Importi in migliaia di Euro*

	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>30 giugno 2004</b>
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(896)	225	(7)
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	(3.853)	(9.188)	(2.552)
Flusso monetario del periodo a breve	(4.749)	(8.963)	(2.559)
Flusso monetario del periodo a medio	(1.705)	1.850	1.850
<b>Flusso monetario del periodo</b>	<b>(6.454)</b>	<b>(7.113)</b>	<b>(709)</b>



### **Relazione semestrale sulla gestione del gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2004**

I criteri utilizzati nella redazione della situazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2004 sono omogenei a quelli utilizzati dalla società per la redazione del bilancio d'esercizio consolidato al 30 giugno 2004, nonché a quelli utilizzati per la predisposizione della relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2003.

Le società controllate incluse nell'area di consolidamento al 31 dicembre 2004 sono le medesime incluse al 30 giugno 2004, e sono in dettaglio:

<b>Società</b>	<b>Sede</b>	<b>Capitale Sociale</b>	<b>% posseduta</b>	<b>Metodo</b>
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.388.058 Euro	Capogruppo	Integrale
Game Network On Line S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%	Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%	Integrale
Ad1 S.r.l. (1)	Milano	10.000 Euro	100%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%	Integrale

(1) Trattasi di partecipazione indiretta attraverso la controllata Game Network S.p.A.

Le sole variazioni intervenute rispetto al 30 giugno ultimo scorso riguardano:

- l'aumento del capitale sociale della Game Network On Line S.r.l. passato da 84.450 Euro a 100.000 Euro;
- la riduzione del capitale sociale della Game Network passato da un milione di Euro a 100.000 Euro con la contestuale trasformazione della società da Società per azioni a Società a Responsabilità Limitata.

I dati patrimoniali e finanziari riportati nei prospetti contabili allegati sono confrontati con i rispettivi valori risultanti dal bilancio al 30 giugno 2004. Per meglio raffigurare l'andamento delle principali voci patrimoniali, in virtù della stagionalità che caratterizza le attività sociali i dati patrimoniali al 31 dicembre 2004 sono stati altresì raffrontati con i rispettivi valori al 31 dicembre 2003.

I dati economici al 31 dicembre 2004, e relativi al primo semestre dell'esercizio sociale, sono stati confrontati con i relativi valori alla stessa data dell'esercizio precedente sia consolidati che della sola capogruppo Digital Bros S.p.A. I raffronti riportati nelle note di commento e relativamente alle voci di conto economico sono relativi al primo semestre dell'esercizio.

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

### **Criteri di stima adottati**

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

### **Suddivisione delle attività del gruppo**

#### *Distribuzione e co-publishing di videogiochi in Italia*

L'attività caratteristica del gruppo Digital Bros viene svolta direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. con il marchio Halifax e consiste nella localizzazione di videogiochi e nella successiva distribuzione sul territorio italiano. La società distribuisce i prodotti editi da publisher internazionali di videogiochi che sono rappresentati in esclusiva sul territorio italiano.

La localizzazione, o co-publishing, consiste nell'adattamento linguistico e culturale del videogioco al mercato italiano congiuntamente con la traduzione dei manuali del videogioco per arrivare eventualmente sino al doppiaggio delle voci contenute nel videogioco. La localizzazione avviene in stretta cooperazione tra i reparti di product management, ufficio stampa e reparto grafico della società e i publisher di videogiochi.

Le tipologie di contratti stipulati sono di due forme distinte tali per cui nel corso del semestre si è provveduto a scindere dalla divisione Halifax una nuova divisione DTI, acronimo di Distribuzione Trade Italia. Pertanto in virtù di questa necessaria razionalizzazione la divisione Halifax si occupa della localizzazione e distribuzione in esclusiva sul territorio italiano e rappresenta publisher quali ad esempio Konami International, THQ Ltd. e Codemasters Ltd., mentre la divisione DTI si occupa della sola distribuzione dei prodotti di editori presenti in Italia con una propria organizzazione e con contratti di esclusiva sul solo canale distributivo Dettaglio, con l'eccezione quindi del canale distributivo definito Grande Distribuzione Organizzata. Esempi di contratti di questa tipologia sono quelli stipulati con la Electronic Arts (parte del catalogo di videogiochi), con la Activision Italia (parte del catalogo) e con la Vivendi Universal Games per la totalità del catalogo.

A livello di gruppi di prodotti invece la distribuzione di videogiochi viene suddivisa in due tipologie differenti tra loro: la distribuzione di videogiochi per console (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube e console portatili Nintendo GameBoy Advance) e la distribuzione di videogiochi per Personal Computer. I due segmenti presentano tassi di crescita, modalità di vendita e redditività differenti e non ultimi spesso canali distributivi differenti.

Tra i prodotti lanciati nel semestre dalla divisione Halifax spiccano:

- Pro Evolution Soccer 4 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Konami;
- WWE Smackdown vs Raw per le console Sony PlayStation 2 e Nintendo GameBoy Advance, insieme alla versione dello scorso anno WWE Smackdown 5: Here Comes the Pain edito dalla THQ;
- Colin Mc Rae 5 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Codemasters.

Tra i prodotti lanciati nel semestre dalla divisione DTI spiccano:

- Need for Speed Underground 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom insieme alla versione dello scorso anno Need for Speed Underground edito dalla Electronic Arts;
- Spiderman 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Activision;
- Crash Bandicoot Twinsanity per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Vivendi Universal.

Nel corso del semestre sono stati stipulati alcuni contratti di significativo interesse:

- un nuovo contratto di distribuzione in esclusiva sul canale distributivo sul territorio italiano (con l'esclusione quindi della Grande Distribuzione Organizzata) con la Vivendi Universal Games. La società pertanto ha distribuito nel corso del semestre titoli quali: Crash Bandicoot: Twinsanity , Spyro A Hero's Tail e l'attesissimo Half Life 2;
- è stato rinnovato il contratto stipulato lo scorso anno, con però la limitazione dell'esclusività al canale dettaglio con la Electronic Arts.

La significativa dimensione del volume d'affari generato dai contratti di cui sopra, unitamente al forte catalogo di prestigiosi editori tradizionalmente rappresentati da Digital

Bros, attraverso la divisione Halifax, ha permesso la costituzione di una seconda rete vendita nazionale formata da agenti. La scelta è motivata per non perdere focalizzazione sui prodotti tradizionalmente distribuiti da Digital Bros gestiti dalla rete vendita già collaudata da anni.

### *Publishing internazionale di videogiochi*

Il publishing internazionale di videogiochi consiste nell'acquisizione selettiva di diritti di sfruttamento dei videogiochi da sviluppatori, altrimenti chiamati *developer*, per il successivo lancio sul mercato attraverso una rete commerciale internazionale. La durata dei contratti stipulati con i *developer* e la possibilità geografica di sfruttamento variano da contratto a contratto.

L'attività viene svolta direttamente da una divisione della capogruppo Digital Bros S.p.A. denominata "505 Game Street" ed è attualmente composta da 3 persone.

Nel corso del semestre sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce:Aim Strike" (sequel di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingay Swordmaster" nonché sei titoli della linea economica Simply 20.

L'attività di selezione svolta dal reparto permetterà al Gruppo di poter beneficiare già nell'immediato futuro di fatturato e utili con continuità, semestre dopo semestre.

Di notevole importanza è la costituzione di una joint-venture paritetica con la giapponese D3 publishing che permetterà al gruppo di distribuire in esclusiva sul territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa), i prodotti editi dalla D3 publishing, specializzata in giochi economici per la console Sony PlayStation 2.

Il gruppo Digital Bros attraverso la controllata Game Network S.p.A. gestisce il canale satellitare denominato Game Network che trasmette 24 ore su 24 programmi dedicati al mondo dei videogame.

La trasmissione avviene in Europa continentale attraverso il satellite Eutelsat e nel Regno Unito attraverso il Satellite Astra. I programmi sono visibili in chiaro per tutti i possessori di un sistema di ricezione che siano dotati di parabola. Nel corso del passato esercizio sono stati rinegoziati i contratti di diffusione dei segnali con entrambi gli operatori. In particolare la rinegoziazione del segnale Astra è stata realizzata nel corso del mese di dicembre 2003, ma avrà effetti economici evidenti a partire dal mese di gennaio 2005. Mentre la rinegoziazione del segnale Eutelsat è stata perfezionata nel corso del mese di giugno 2004, e ha manifestato effetti economici a partire dal mese di luglio 2004.

Game Network permette allo spettatore di interagire con gli altri spettatori attraverso l'invio di messaggi cosiddetti "SMS", a pagamento o premium, che vengono riprodotti in diretta sul video. A seguito di ciò sono stati introdotti nuovi programmi che permettono, ad esempio, di partecipare alla votazione per eleggere i migliori giochi e/o poter dialogare con una persona presente sul video in diretta.

Game Network nel corso dell'esercizio ha prodotto in proprio la totalità dei programmi trasmessi nello studio di registrazione in Milano, Via Bisceglie 76 realizzando anche i primi programmi in diretta.

### *On-line Gaming*

L'attività consiste nel permettere ai giocatori dotati di un Personal Computer, di potersi connettere ad uno o più server di proprietà del gruppo e poter giocare on-line interagendo con i giocatori connessi sullo stesso server. I due giochi che attualmente il gruppo ha acquisito in via esclusiva per il territorio europeo "Legend of Mir" e "Myth of Soma" sono del genere cosiddetto MMORPG, ovvero Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Si tratta di giochi di ruolo in cui il giocatore attraverso un proprio carattere, che viene scelto preliminarmente, vive in un mondo virtuale e interagisce con gli altri giocatori presenti sullo stesso mondo virtuale, ad esempio parlando, scambiandosi oggetti virtuali utili per il gioco, costituendo gruppi di giocatori coalizzati contro altri gruppi detti "gilde" e via dicendo.

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

Nel corso del passato esercizio il gruppo ha lanciato un terzo MMORPG: "Horizons: Empire of Istaria". Il lancio del gioco è avvenuto in Europa il 5 dicembre 2003; la metodologia distributiva utilizzata dallo sviluppatore americano Artifact Entertainment, proprietario dei diritti del gioco, è mista e ha previsto che il prodotto in scatola, composto dal gioco stesso e da un abbonamento di un mese prepagato, venga venduto attraverso le forme tradizionali di distribuzione nei negozi, per permettere poi al giocatore di rinnovare l'abbonamento on-line alla scadenza.

### *Rack Jobbing*

L'attività consiste nell'acquisizione in esclusiva di spazi espositivi presso catene distributive che non sono ancora attive nella distribuzione di videogiochi.

Il gruppo attraverso la controllata Game Service S.r.l. potrà quindi fornire alla catena aderente il proprio know-how nella scelta dell'acquisto dei videogiochi sia in termini qualitativi che quantitativi, la consulenza per il lay-out della zona dedicata al videogioco all'interno del punto vendita, insieme all'hardware denominato "commessa virtuale". La "commessa virtuale" consiste in un totem dotato di schermo posizionato sul punto vendita il quale consente al cliente di verificare prima dell'acquisto: le caratteristiche qualitative del videogioco, la corrispondenza del videogioco alla fascia di età per la quale è destinato, il prezzo del videogioco, la disponibilità sul punto vendita nonché, ma non meno importante, vedere le fasi del gioco direttamente sul video attraverso le clip realizzate da Game Network.

L'attività si prevede verrà svolta unicamente sul territorio italiano.

### *Analisi dell'andamento dei ricavi delle vendite e delle prestazioni*

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 passato 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. Si crea così un circolo virtuoso per il quale i consumatori incentivano la domanda anche per la maggior disponibilità di prodotti di più elevata qualità.

Il semestre che va da gennaio a giugno rimane comunque importante in termini di vendite ai clienti finali sia perché proseguono le vendite dei prodotti di successo lanciati nel periodo autunnale sia per l'effetto del lancio di prodotti "evento", ovvero di prodotti che per le loro caratteristiche tecniche e/o di marketing vengono considerati dei "capolavori" nel settore e pertanto rafforzano le vendite di videogiochi in periodi stagionalmente poco favorevoli. I titoli evento spesso sono titoli *sequel*, ovvero una successiva uscita di un videogioco che ha riscontrato particolare successo nelle versioni precedenti.

Tali dinamiche, peculiari peraltro anche di altri settori come quello del giocattolo, hanno un notevole impatto sia sulla struttura del conto economico che sulla struttura patrimoniale del Gruppo. A livello economico infatti si assiste ad un differente livello di assorbimento 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 (sottoassorbimento dei costi fissi e pertanto minori margini) che tradizionalmente rappresenta solamente il 15% del fatturato totale annuo.

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

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

Nel corso del semestre il Gruppo ha eseguito il passaggio dal sistema contabile basato su AS 400 ad un nuovo sistema gestionale basato su Microsoft Business Solution Navision; insieme a questo nel corso del mese di luglio si sono completate le operazioni di trasferimento degli uffici commerciali ed amministrativi presso i nuovi uffici di Via Bisceglie 76 nonché della logistica presso il magazzino di recente costruzione sito in Trezzano sul Naviglio.

I positivi risultati raggiunti nel corso del semestre sono ancora più soddisfacenti alla luce delle importanti migliorie gestionali ottenute, ma che comunque nella fase iniziale hanno comportato ritardi ed interruzioni delle attività aziendali, peraltro di modesta entità.

Il gruppo ha realizzato nei primi sei mesi dell'esercizio 2004/2005 ricavi delle vendite e delle prestazioni per 60.877 migliaia di Euro in crescita del 25% rispetto ai 48.513 migliaia di Euro realizzati nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

La suddivisione dei ricavi per tipologia di attività nel semestre è stata la seguente:

<i>migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	
Distribuzione e localizzazione Italia	58.709	47.782	10.927	23%
On-line Gaming	420	321	99	31%
TV Digitale	314	410	(96)	-23%
Publishing Internazionale	1.434	0	1.434	n.s.
<b>Totale Ricavi Consolidati</b>	<b>60.877</b>	<b>48.513</b>	<b>12.364</b>	<b>25%</b>

La crescita del fatturato della distribuzione e localizzazione Italia che da sempre ha rappresentato l'area d'affari predominante per le attività di gruppo, è stata pari al 23%, raggiungendo i 58.709 migliaia di Euro da 47.782 migliaia di Euro realizzati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Il dettaglio dei ricavi della distribuzione e localizzazione nel semestre di riferimento è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	
Distribuzione Videogiochi per console	53.340	40.386	12.954	32%
Distribuzione Videogiochi per PC	5.149	5.721	(572)	-10%
Distribuzione Accessori e Hardware	221	1.675	(1.454)	-87%
<b>Totale Distribuzione Italia</b>	<b>58.709</b>	<b>47.782</b>	<b>10.927</b>	<b>23%</b>

Per meglio analizzare l'andamento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console si riportano di seguito il dettaglio delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>		<b>31 dicembre 2003</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	208.036	5.871	66.084	2.022	215%	190%
Sony Playstation	59.464	752	90.198	1.643	-34%	-54%
Sony Playstation 2	1.142.848	41.890	832.418	31.903	37%	31%
Nintendo Gamecube	21.661	616	18.359	740	18%	-17%
Microsoft Xbox	118.710	4.211	90.375	3.608	31%	17%
Altre console	0	0	15.291	470	n.s.	n.s.
<b>Totale Ricavi Distribuzione Console</b>	<b>1.550.719</b>	<b>53.340</b>	<b>1.112.726</b>	<b>40.386</b>	<b>39%</b>	<b>32%</b>

I ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console sono cresciuti nel semestre del 32% rispetto al corrispettivo periodo dell'esercizio precedente, passando da 40.386 migliaia di Euro agli attuali 53.340 migliaia di Euro. La crescita del fatturato è data da un incremento delle quantità vendute solamente marginalmente contrastato da una riduzione dei prezzi medi:

- l'incremento dei volumi di unità di software venduto è stato pari al 39%. Degna di nota la crescita dei volumi per Nintendo Gameboy Advance, +215%, e Sony Playstation 2, +37%;
- il calo dei prezzi medi unitari di vendita del 7%.

Questi due fattori sono tipici della fase di maturità delle console che ormai si approssimano alla sostituzione da parte di nuove e più potenti macchine: volumi elevati per l'elevata penetrazione nelle case dei consumatori finali del relativo hardware, prezzi in calo anche per contrastare il fenomeno della pirateria in genere crescente nella fase di maturità della console.

Il fatturato più significativo realizzato nei primi sei mesi dell'esercizio è stato quello generato dalla vendita di videogiochi per la console Sony PlayStation2. Il peso percentuale del fatturato generato è stato infatti del 79% sul totale della distribuzione console (vedi tabella infra) e ben il 69% del fatturato totale consolidato del semestre. Le unità vendute nei primi sei mesi dell'esercizio 2004/2005 sono state oltre un milione (1.142.848 in particolare) in significativa crescita rispetto alle 832.418 dell'anno precedente, +37%.

I prodotti che hanno rappresentato una porzione significativa del fatturato sono, tra gli altri, i seguenti:

- Pro Evolution Soccer 4 per le console Sony PlayStation2, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Konami;

- WWE Smackdown vs Raw per le console Sony PlayStation 2 e Nintendo GameBoy Advance, insieme alla versione dello scorso anno WWE Smackdown 5: Here Comes the Pain edito dalla THQ; il successo del film Disney di Natale “Gli Incredibili” ha contribuito non poco al successo del videogioco relativo edito dalla THQ per tutte le piattaforme di gioco;
- Colin Mc Rae 5 per le console Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e PcCDRom editi dalla Codemasters.
- Need for Speed Underground 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom insieme alla versione dello scorso anno Need for Speed Underground edito dalla Electronic Arts;
- Spiderman 2 per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Activision;
- Crash Bandicoot Twinsanity per le console Sony PlayStation 2, Nintendo GameBoy Advance, Microsoft Xbox e PcCDRom edito dalla Vivendi Universal. La stessa società ha altresì lanciato nel corso del semestre il videogioco per PcCDRom “Half Life 2”, videogioco che presenta funzionalità online piuttosto marcate e un meccanismo antipirateria attraverso la connessione Internet.

Il positivo andamento dei ricavi è anche frutto del successo di alcuni videogiochi tra quelli menzionati in forte crescita rispetto all’esercizio precedente:

Pro Evolution Soccer 4 ha sfondato infatti le 400.000 copie prima delle fine dell’esercizio rilevandosi il videogioco maggiormente venduto sul mercato italiano di tutti i tempi rispetto alle 200.000 copie vendute nell’esercizio precedente della versione Pro Evolution Soccer 3, confermando la leadership di Konami nei giochi sportivi ed in particolare nei giochi di simulazione calcistica. Il successo del gioco è frutto sia di un grandissimo sviluppo delle potenzialità e realismo che viene trasmesso ai videogiocatori, ma anche dall’attività marketing e promozionale svolta dal gruppo con un grande supporto dell’editore in questi ultimi anni.

WWE Smackdown vs Raw in concomitanza con il grande successo riscontrato dalla trasmissione televisiva sui canali Mediaset e SKY ha venduto infatti più di 120.000 copie nel primo semestre dell’esercizio a cui vanno aggiunte 50.000 copie della versione del videogioco dell’anno precedente (WWE Smackdown: Here comes the pain) contro le 30.000 copie totali vendute l’anno passato.

Confermando il successo di videogiochi legati ai grandi successi Disney nelle sale cinematografiche a Natale, nel corso del 2004 il videogioco “Gli Incredibili” ha venduto più di 80.000 unità contro le già eccezionali vendite di “Alla ricerca di Nemo” (50.000 unità vendute lo scorso esercizio nel periodo natalizio).

### *Andamento dei prezzi medi*

<b>Importi in Euro</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Nintendo Gameboy Advance	28,2	30,6	-8%
Sony Playstation	12,6	18,2	-31%
Sony Playstation 2	36,7	38,3	-4%
Game Cube	28,4	40,3	-29%
X-Box	35,5	39,9	-11%
<b>Totale Distribuzione console</b>	<b>33,8</b>	<b>36,3</b>	<b>-7%</b>

### *Peso percentuale delle vendite suddivise per console*

<b>Importi in Euro</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Nintendo Gameboy Advance	11%	5%	6%
Sony Playstation	1%	4%	-3%
Sony Playstation 2	79%	79%	0%
Game Cube	1%	2%	-1%
X-Box	8%	9%	-1%

La crescita realizzata dalle vendite di videogiochi per la console Nintendo Gameboy Advance è stata la più significativa. La console portatile ha sicuramente beneficiato della rivitalizzazione ottenuta con il lancio della versione GameBoy Advance SP nella primavera del 2003. Il fatturato del segmento cresce infatti del 190% per effetto di un aumento delle quantità vendute, +215%, solo parzialmente compensato da una diminuzione del prezzo medio, meno 8%.

Relativamente buono l'andamento delle vendite di videogiochi per la piattaforma Microsoft Xbox, +17%, con volumi in aumento del 31% e prezzi in calo del 11%. Semestre negativo per le vendite di videogiochi per la console Nintendo Gamecube, con tassi di crescita decrescenti per il fatturato; a dispetto della crescita delle unità vendute, più 18%. I volumi raggiunti sono peraltro poco significativi, 1% è il peso percentuale del fatturato realizzato sul fatturato totale del segmento.

I ricavi delle vendite di videogiochi per personal computer (PCCDRom) scendono di 572 migliaia di Euro, passando da 5.721 migliaia di Euro ai 5.149 migliaia di Euro realizzati nel primo semestre dell'esercizio passato. Tale dinamica è in linea con l'andamento del mercato di riferimento che, a differenza del mercato dei videogiochi per console, presenta margini di crescita leggermente negativi. Il dato peraltro è da leggere dalla forte crescita che registrata dal gruppo nello scorso esercizio, più 182% rispetto all'esercizio precedente 2002/2003.

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi si attestano nel semestre a 1.434 milioni di Euro e sono frutto del rilancio delle attività del gruppo nel segmento. Durante l'esercizio infatti è ripresa l'attività commerciale dopo che nel corso del secondo semestre

dell'esercizio passato era ripresa l'attività di selezione dei videogiochi da pubblicare. Nel corso del semestre sono stati lanciati sul mercato dal gruppo nuovi titoli: "Energy Airforce: Aim Strike" (*sequel* di Energy Airforce già pubblicato nello scorso esercizio), "Bujingay Swordmaster" nonché sei titoli della linea economica Simply 20.

I ricavi derivanti da attività di on-line gaming sono ricavi realizzati dalla sottoscrizione di abbonamenti da parte dei giocatori ai tre giochi lanciati dal gruppo Digital Bros a livello europeo: "Legend of Mir", "Myth of Soma" e "Horizon: Empire of Istaria". I ricavi sono in aumento rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente soprattutto grazie al lancio del nuovo gioco on line "Horizon Empire of Istaria" avvenuto a Gennaio 2004, e passano dai 321 migliaia di Euro realizzati nel primo semestre 2003/2004 agli attuali 420 migliaia di Euro con un incremento del 31%.

I ricavi da TV interattiva invece diminuiscono del 23% passando da 410 migliaia di Euro a 314 migliaia di Euro principalmente per un decremento dei ricavi pubblicitari.

### ***Ricavi esteri***

I ricavi realizzati dal gruppo al di fuori del territorio italiano passano da 593 migliaia di Euro (pari all'1,2% del fatturato) ai 2.144 migliaia di Euro realizzati nel primo semestre del corrente esercizio (pari al 3,5% del fatturato totale consolidato).

<b><i>Migliaia di Euro</i></b>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>
Ricavi Italia	58.733	47.920
Ricavi UE	1.835	593
Ricavi Extra UE	309	0
<b>Totale ricavi consolidati</b>	<b>60.877</b>	<b>48.513</b>

In particolare l'incremento è da ascrivere principalmente al rilancio delle attività di publishing internazionale non svolte nel corso del passato esercizio (incremento di 1.434 migliaia di Euro), come si evince dalla seguente tabella:

<b><i>Migliaia di Euro</i></b>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>
TV Digitale e pubblicitari	310	284
Online Gaming	400	309
Publishing Internazionale	1.434	0
<b>Totale ricavi extra Italia</b>	<b>2.144</b>	<b>593</b>

### ***Andamento dei margini reddituali***

Il positivo andamento dei ricavi è altresì riflesso dall'andamento dei margini reddituali sia a livello consolidato che a livello della sola capogruppo.

#### *Indici reddituali del gruppo::*

<b><i>Migliaia di Euro</i></b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	
Ricavi delle Vendite	60.877	48.513	12.364	25%
Margine operativo lordo (EBITDA)	8.546	5.519	3.027	55%
Risultato operativo (EBIT)	5.983	2.345	3.638	155%
Utile prima delle imposte (EBT)	3.750	(2.918)	6.668	

#### *Indici reddituali della capogruppo:*

<b><i>Migliaia di Euro</i></b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	
Ricavi delle Vendite	60.234	47.785	12.449	26%
Margine operativo lordo (EBITDA)	9.209	5.691	3.518	62%
Risultato operativo (EBIT)	6.655	2.139	4.516	211%
Utile prima delle imposte (EBT)	3.742	(10.889)	14.631	

Il miglioramento dei tre principali indicatori reddituali EBITDA (Utile prima degli ammortamenti, oneri finanziari e straordinari e tasse), EBIT (Utile prima degli oneri finanziari e straordinari e tasse) ed EBT (Utile prime delle imposte) è stato superiore rispettivamente a 3 milioni di Euro, 4,5 milioni di Euro e 6,7 milioni di Euro rispetto a quanto realizzato nel primo semestre del passato esercizio. La crescita dei margini può essere ricondotta sia ad un aumento dei margini percentuali in valore assoluto che ad una migliore struttura dei costi di produzione. Il valore aggiunto infatti aumenta dal 27% al 29% del totale dei ricavi consolidati e aumenta in valore assoluto di 4,5 milioni di Euro.

La crescita del valore aggiunto in termini percentuali è derivante da due distinti fattori:

- le attività di publishing presentano margini percentuali decisamente superiori alle attività di distribuzione italiana di videogame e piuttosto evidente a livello di valore aggiunto. La società infatti registra i costi per l'acquisto delle licenze tra gli ammortamenti e non nel costo del venduto, in linea con i principi contabili vigenti.
- la politica commerciale adottata dalla divisione Halifax che ha riconosciuto maggiori contributi alla Grande Distribuzione Organizzata in relazione però ad un incremento dei prezzi di listino adottati. Pertanto l'incremento percentuale del valore aggiunto è poi assorbito da una maggiore incidenza percentuale di costi della produzione classificati tra i costi per servizi.

### *Andamento dei margini reddituali per area d'affari*

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

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

<i>migliaia di Euro</i>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	<b>Fatturato</b>	<b>EBITDA %</b>
EBITDA Distribuzione	7.981	6.084	1.897	58.709	13,6%
EBITDA Publishing	985	0	985	1.434	68,7%
EBITDA TV Digitale	(261)	(147)	(114)	314	-83,1%
EBITDA Online Gaming	(159)	(94)	(65)	420	-37,9%
<b>EBITDA Consolidato</b>	<b>8.546</b>	<b>5.843</b>	<b>2.703</b>	<b>60.877</b>	<b>14,04%</b>
Poste non ricorrenti	0	(324)	324		
<b>EBITDA Consolidato</b>	<b>8.546</b>	<b>5.519</b>	<b>3.027</b>	<b>60.877</b>	<b>14,04%</b>

L'EBITDA percentuale del segmento distribuzione si attesta al 13,6% dei ricavi in crescita del 53% rispetto a quello realizzato nel corso del primo semestre dello scorso esercizio.

L'EBITDA percentuale del segmento del publishing internazionale di videogiochi è particolarmente elevata rispetto al fatturato (68,7%) in quanto una significativa parte dei costi è relativa agli ammortamenti dei costi di licenza. L'EBITDA realizzato dal segmento pesa per l'11,5% del totale EBITDA consolidato.

Rimangono negativi ed in leggero peggioramento i valori dell'EBITDA per i segmenti di TV Digitale e Online Gaming.

#### *Utile prima delle imposte, degli interessi (EBIT)*

<i>migliaia di Euro</i>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	<b>Fatturato</b>	<b>EBIT %</b>
EBIT distribuzione	6.148	3.544	2.604	58.709	10,5%
EBIT publishing	435	0	435	1.434	30,3%
EBIT TV Digitale	(292)	(178)	(114)	314	-93,0%
EBIT Online Gaming	(309)	(331)	22	420	-73,6%
<b>EBIT Consolidato</b>	<b>5.982</b>	<b>3.035</b>	<b>2.947</b>	<b>60.877</b>	<b>9,83%</b>
Poste non ricorrenti	0	(690)	690		
<b>EBIT Consolidato</b>	<b>5.982</b>	<b>2.345</b>	<b>3.637</b>	<b>60.877</b>	<b>9,83%</b>

L'incremento significativo dell'EBIT di gruppo pari a 2.947 migliaia di Euro, che passa da un EBIT di 3.035 migliaia di Euro dello scorso esercizio agli attuali 5.982 migliaia di Euro, è quasi interamente dovuto al miglioramento registrato nei segmenti della distribuzione e del publishing per rispettivamente 2.604 migliaia di Euro e 435 migliaia di Euro.

Nonostante l'effetto degli ammortamenti faccia scendere la percentuale dell'EBIT sul fatturato relativo al segmento publishing dal 68,7% (percentuale dell'EBITDA sul fatturato)

al 30,3%, tale percentuale rimane di tutto rispetto ed in virtù dei risultati prospettici del segmento in termini di ricavi attesi per l'esercizio.

Il completamento del piano di ammortamento dei costi relativi all'acquisizione delle licenze di videogiochi per l'on-line gaming avvenuta nel semestre ha permesso al segmento, a dispetto di un EBIT negativo per 309 migliaia di Euro, un leggero miglioramento pari a 22 milioni di Euro.

### **Costi per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci**

La distribuzione di videogiochi in Italia che riveste la quasi totalità dell'attività svolta dal gruppo nel semestre rende estremamente significativa la voce di acquisto materiali, che si compone esclusivamente di merci destinate alla rivendita.

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>		<b>31 dicembre 2003</b>	
<b>Totale ricavi da vendita di videogiochi (a)</b>	<b>60.143</b>	<b>100%</b>	<b>47.782</b>	<b>100%</b>
Acquisto materiali	(44.290)		(37.244)	
Variazione delle rimanenze	1.632		2.363	
<b>Totale Costo del venduto (b)</b>	<b>(42.658)</b>	<b>(71%)</b>	<b>(34.881)</b>	<b>(73%)</b>
<b>Valore Aggiunto (a)-(b)</b>	<b>17.485</b>	<b>29%</b>	<b>12.901</b>	<b>27%</b>

Il valore aggiunto aumenta del 35,5% passando da 12.901 migliaia di Euro realizzati nel corso del primo semestre del passato esercizio agli attuali 17.485 migliaia di Euro. In termini percentuali rispetto al totale dei ricavi da vendita di videogiochi aumenta al 29% rispetto al 27% realizzato nel corso del passato esercizio.

La crescita del valore aggiunto in termini percentuali è esclusivamente derivante da due distinti fattori:

- le attività di publishing presentano margini percentuali decisamente superiori alle attività di distribuzione italiana di videogame è piuttosto evidente a livello di valore aggiunto. La società infatti registra i costi per l'acquisto delle licenze tra gli ammortamenti e non nel costo del venduto, in linea con i principi contabili vigenti.
- la politica commerciale adottata dalla divisione Halifax che ha riconosciuto maggiori contributi alla Grande Distribuzione Organizzata in relazione però ad un incremento dei prezzi di listino adottati e pertanto l'incremento percentuale del valore aggiunto e poi assorbito da una maggiore incidenza percentuale di costi della produzione classificati tra i costi per servizi.

## Costi per servizi

Il dettaglio dei costi per servizi confrontato con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31/12/2004</b>	<b>31/12/2003</b>	<b>Differenza</b>	<b>%</b>
Pubblicità, marketing , fiere e mostre	2.956	2.314	642	27,7%
Provvigioni ed oneri accessori	1.114	825	289	35,0%
Trasporti e noli	617	526	91	17,3%
<b>Sub-totale servizi legati alle vendite</b>	<b>4.687</b>	<b>3.665</b>	<b>1.022</b>	<b>27,9%</b>
Royalties	95	55	40	72,7%
Licenze e Costi online gaming	195	202	(7)	-3,5%
<b>Sub-totale servizi legati agli acquisti</b>	<b>290</b>	<b>257</b>	<b>33</b>	<b>12,8%</b>
Assicurazioni	82	72	10	13,9%
Consulenze, legali e notarili	547	390	157	40,3%
Postali e telefoniche	53	63	(10)	-15,9%
Spese viaggi e trasferte	112	56	56	100,0%
Utenze varie	71	50	21	42,0%
Prestazioni di lavoro temporaneo	65	115	(50)	-43,5%
Manutenzioni	26	21	5	23,8%
Compensi agli organi sociali	334	387	(53)	-13,7%
Altre spese generali ed amministrative	335	304	31	10,2%
Collegamento satellitare	637	644	(7)	-1,1%
<b>Sub-totale servizi generali</b>	<b>2.262</b>	<b>2.102</b>	<b>160</b>	<b>7,6%</b>
<b>Totale costi per servizi</b>	<b>7.239</b>	<b>6.024</b>	<b>1.215</b>	<b>20,2%</b>

Il totale dei costi per servizi è aumentato di 1.215 migliaia di Euro, da 6.024 migliaia di Euro del primo semestre dell'esercizio precedente agli attuali 7.239 migliaia di Euro.

In particolare l'incremento dei costi per servizi legati alle vendite, evidenziati nella tabella come sub-totale, è pari a 1.022 migliaia di Euro in crescita del 27,9% rispetto all'esercizio precedente. Il livello di crescita è in linea con l'incremento del fatturato realizzato dal gruppo pari al 23% ed è dovuto principalmente al risparmio sui trasporti e noli, la cui variabilità è legata al numero di spedizioni effettuate piuttosto che al volume di fatturato generato, compensata da un incremento della voce pubblicità e marketing, voce che accoglie anche i contributi extra contrattuali del cui incremento si è parlato nell'analisi sul valore aggiunto.

Un significativo incremento in termini percentuali si è realizzato nella voce provvigioni che aumenta di 289 migliaia di Euro (+35%) questo per effetto di un aumentato fatturato realizzato sul canale dettaglio che permette alla rete vendita aliquote provvigionali maggiori. L'incremento percentuale del fatturato sul canale dettaglio è in linea con i nuovi contratti stipulati con Electronic Arts, Activision e Vivendi che prevedono l'esclusività proprio su questo canale di vendita.

Il totale dei costi per servizi generali sale di 160 migliaia di Euro, pari al 7,6%, da 2.102 migliaia di Euro agli attuali 2.262 migliaia di Euro. In particolare l'aumento più significativo si legge nella voce consulenze per effetto di:

- consulenze legate alla predisposizione di tutta la documentazione di legge sia per i nuovi uffici che per la logistica (piani antincendio, normativa 626, etc.)
- consulenze legate ai prodotti di publishing internazionale che richiedono costi di localizzazione e traduzione
- un incremento dei costi per consulenze legate a progetto, da leggersi peraltro in un contenimento dei costi per lavoratori temporanei.

### **Costi per godimento dei beni di terzi**

Si decrementano di 80 migliaia di Euro passando da 252 migliaia di Euro agli attuali 172 migliaia di Euro, principalmente per la riduzione dei canoni di locazione per il magazzino di Trezzano sul Naviglio che è stato acquistato nel corso del semestre.

### **Costi del personale**

Il dettaglio dei costi per il personale nonché il calcolo del costo medio annuo è il seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Differenza</b>	<b>%</b>
Salari e Stipendi	1.436	1.156	280	16%
Oneri sociali	445	426	19	27%
Trattamento fine rapporto	97	96	1	1%
<b>Totale Costi del personale</b>	<b>1.978</b>	<b>1.678</b>	<b>300</b>	<b>18%</b>
Numero medio di dipendenti	87	83	4	5%
<b>Costo medio annuo per dipendente</b>	<b>45,5</b>	<b>40,4</b>	<b>5,04</b>	<b>12%</b>

L'incremento di 300 migliaia di Euro registrato nel totale dei costi del personale, pari ad un incremento del 18% su base annua è da attribuire sia all'incremento del numero di dipendenti cresciuti da 83 dipendenti medi dello scorso esercizio agli attuali 87, nonché alla crescita del 12% nel costo medio annuo del personale per effetto di alcuni aumenti *ad personam* insieme all'erogazione di premi per il raggiungimento degli obiettivi aziendali erogati in particolare al reparto commerciale.

## **Accantonamenti per rischi**

Si attestano a 897 migliaia di Euro per effetto:

- dell'accantonamento operato per la copertura delle perdite sullo strumento derivato in cambi per un controvalore totale di 700 migliaia di Euro;
- del riconoscimento di perdite su acconti erogati ad un fornitore attualmente in fase pre-fallimentare per 186 migliaia di Euro;
- dell'accantonamento al fondo indennità suppletiva clientela agenti per 11 migliaia di Euro.

## **Oneri diversi di gestione**

Si decrementano di 83 migliaia di Euro passando da 487 migliaia di Euro agli attuali 404 migliaia di Euro. La composizione di tale voce consiste principalmente nelle spese bancarie, nelle commissioni per la fattorizzazione dei crediti, nelle spese di vigilanza, nelle spese per la pulizia dei locali nonché spese condominiali.

### **Andamento del capitale circolante netto**

L'attività della distribuzione di videogiochi presenta un andamento stagionale per effetto della maggior propensione all'acquisto da parte dei consumatori nel periodo autunnale ed invernale. Ai fini di una più chiara presentazione dell'andamento della voce e per spiegare gli effetti che hanno determinato la variazione del capitale circolante netto è opportuno pertanto confrontare i saldi patrimoniali del corrente esercizio con i relativi dati consolidati alla stessa data dell'esercizio precedente:

<i>migliaia di Euro</i>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>	<b>30 giugno 2004</b>
Rimanenze	20.304	17.980	18.672
Crediti verso Clienti	29.214	22.967	18.545
Altri crediti a breve	2.975	1.365	2.404
Ratei e risconti attivi	319	564	402
Acconti da clienti	(271)	0	0
Debiti verso fornitori	(9.398)	(7.060)	(7.495)
Altri debiti a breve	(1.322)	(2.474)	(2.907)
Ratei e risconti passivi	(1.428)	(588)	(754)
<b>Capitale Circolante Netto</b>	<b>40.393</b>	<b>32.754</b>	<b>28.867</b>

L'incremento del capitale circolante netto pari a 7.639 milioni di Euro (+23,3% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente) è principalmente legato all'incremento dei crediti per 6.247 migliaia di Euro (+27% rispetto all'esercizio precedente) ed alle rimanenze per 2.324 migliaia di Euro (+13% rispetto all'esercizio precedente).

La società ha fatto un utilizzo estensivo della fattorizzazione di crediti pro-soluto nel corso dell'esercizio e non scaduti alla data di chiusura del periodo. Pertanto è opportuno, per verificare l'andamento in relazione all'aumentato fatturato realizzato, analizzare la seguente tabella:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazioni</b>	
Crediti verso Clienti	29.214	22.967	6.247	27%
Crediti verso Clienti pro-soluto	11.357	9.992	1.365	14%
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>40.571</b>	<b>32.959</b>	<b>7.612</b>	<b>23%</b>

L'effetto di cui sopra porterebbe la variazione del capitale circolante netto ad aumentare ulteriormente di 1.365 migliaia di Euro a 9.004 migliaia di Euro:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazioni</b>	
Capitale Circolante netto	40.393	32.754	7.639	23%
Crediti verso Clienti pro-soluto	11.357	9.992	1.365	14%
<b>Totale CCN rettificato</b>	<b>51.750</b>	<b>42.746</b>	<b>9.004</b>	<b>21%</b>

La movimentazione delle rimanenze, in particolare per la capogruppo, non è strettamente legata al volume quanto più al numero di publisher rappresentati in esclusiva sul territorio nazionale. Durante l'esercizio sono stati stipulati due nuovi accordi di distribuzione con la Activision Italia e la Vivendi Universal Games. Tali accordi, insieme al rinnovo dell'accordo con la Electronic Arts, sono stati ricollocati in una nuova divisione del gruppo denominata Distribuzione Trade Italia ( di seguito "DTI") con una rete vendite autonoma dalla rete vendite tradizionale che distribuisce i prodotti Halifax.

I tre contratti hanno in comune il fatto che i tre editori di videogiochi hanno una presenza diretta sul territorio nazionale, con una struttura marketing ed una rete vendita autonoma. I servizi distributivi pertanto che la DTI eroga sono limitati al canale distributivo del dettaglio, con l'esclusione pertanto della Grande Distribuzione Organizzata, e sono la gestione degli ordini, l'attività di marketing sui punti vendita serviti, la spedizione ed il relativo incasso. I tre contratti prevedono, sebbene con modalità diverse, una protezione parziale dai rischi di obsolescenza. Pertanto l'analisi delle rimanenze è opportuno venga effettuata scindendo le rimanenze Halifax, il cui rischio di obsolescenza ricade totalmente sul gruppo, dalle rimanenze DTI, le quali invece presentano rischi di obsolescenza realmente limitati.

L'analisi delle rimanenze per tipologia, Halifax e DTI, mostra il seguente andamento:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>	
Rimanenze Halifax	13.792	13.818	(26)	0%
Rimanenze DTI	6.512	4.162	2.350	56%
<b>Totale Rimanenze</b>	<b>20.304</b>	<b>17.980</b>	<b>2.324</b>	<b>13%</b>

## Andamento della posizione finanziaria netta

I positivi risultati reddituali hanno permesso di mantenere l'indebitamento finanziario netto in linea con quello registrato al 31 dicembre dello scorso anno, pur nell'ambito dell'intensificazione della politica degli investimenti, vedi infra. L'indebitamento finanziario netto si attesta infatti a 22.398 migliaia di Euro in trascurabile crescita di 51 migliaia di Euro rispetto ai 22.347 migliaia di Euro registrati a dicembre 2003. La suddivisione tra le poste attive e le poste passive nel rispetto del criterio temporale di esigibilità è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31dicembre 2004</b>	<b>31dicembre 2003</b>	<b>30 giugno 2004</b>
Titoli che non costituiscono immobilizzazioni	2.680	3.502	3.390
Disponibilità liquide	1.529	1.835	1.715
Debiti verso banche a breve	(22.564)	(25.345)	(18.711)
Obbligazioni convertibili a breve	(2.170)	0	0
Debiti verso altri finanziatori a breve	(96)	(169)	(168)
<b>Posizione finanziaria netta a breve</b>	<b>(20.621)</b>	<b>(20.177)</b>	<b>(13.774)</b>
Debiti verso altri finanziatori a medio	(1.777)	0	0
Obbligazioni convertibili	0	(2.170)	(2.170)
<b>Posizione finanziaria netta a medio</b>	<b>(1.777)</b>	<b>(2.170)</b>	<b>(2.170)</b>
<b>Posizione finanziaria netta finale</b>	<b>(22.398)</b>	<b>(22.347)</b>	<b>(15.944)</b>

L'indebitamento al 31 dicembre 2004 si incrementa di 6.454 migliaia di Euro rispetto al medesimo dato al 30 giugno ultimo scorso. Ciò è spiegato dall'andamento dell'attività distributiva che impone infatti un investimento in capitale circolante netto in virtù dell'esigenza di mantenere rimanenze di prodotti finiti in uscita e/o di recente lancio insieme alla concessione di crediti alla clientela, ed è direttamente correlato al volume d'affari. L'andamento dell'investimento in capitale circolante netto variabile nel corso dell'anno per la stagionalità è direttamente riflesso dall'andamento dell'indebitamento che presenta la sua massima esposizione proprio in coincidenza della fine dell'anno solare. La riduzione dell'investimento in capitale circolante netto per effetto del pagamento da parte dei clienti e la riduzione delle rimanenze avviene durante il corso del primo semestre dell'anno solare toccando solitamente il limite minimo nel corso del mese di agosto, mese in cui il gruppo presenta il livello di indebitamento minore.

## **Investimenti effettuati nel periodo**

L'attività di investimento nel corso dei sei mesi si è particolarmente intensificata in linea con la strategia del gruppo, orientata al lancio delle attività di publishing internazionale di videogiochi sfruttando le sinergie con la struttura distributiva italiana.

Nel corso del semestre è stato infatti realizzato l'investimento nella nuova sede logistica delle attività del gruppo attraverso l'acquisizione di un fabbricato di circa 3.400 metri quadri congiuntamente ad una superficie cortilizia di oltre 2.000 mq. L'acquisizione è avvenuta a valori particolarmente interessanti (710 Euro al metro quadro) considerando che l'immobile sorge in Trezzano sul Naviglio (MI), in prossimità della linea ferroviaria Milano-Abbiategrasso e non lontano dalla stazione ferroviaria di Gaggiano (MI). L'acquisizione è avvenuta tramite un apposito contratto di locazione finanziaria il cui debito residuo pari a 1.873 migliaia di Euro è stato classificato tra i debiti verso altri finanziatori.

Nel periodo in esame si è altresì completato il primo sviluppo del nuovo sistema gestionale basato sul sistema Microsoft Business Solutions Navision.

Gli investimenti realizzati a livello di gruppo nel periodo considerato sono pari a 3.661 migliaia di Euro come meglio dettagliati nel prospetto che segue:

<i>migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>
Licenze internazionali di videogiochi	1.028	351
Acquisto del magazzino sito in Trezzano	2.516	0
Altri investimenti	117	332
<b>Totale Investimenti</b>	<b>3.661</b>	<b>683</b>

Non sono stati effettuati investimenti in immobilizzazioni finanziarie.

## **Fatti di rilievo intervenuti dopo la chiusura del periodo**

In data 23 marzo 2005 Société Générale ha convertito 800 obbligazioni convertibili per un controvalore di 800.000 Euro in numero 254.777 azioni ordinarie Digital Bros pari all'1,86% del capitale sociale post conversione.

Per effetto di tale conversione, il prestito obbligazionario residuo è ora pari a 1.370 obbligazioni per un controvalore totale di 1.370 migliaia di Euro ed il numero di azioni ordinarie in circolazione Digital Bros si eleva così a 13.724.922.

## **Evoluzione prevedibile della gestione**

Le ottime performance aziendali realizzate nel primo semestre dell'esercizio permettono al management di confermare in pieno i dati previsionali per l'esercizio in corso, pari a:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>Budget 2004/2005</b>	<b>Esercizio 2003/2004</b>	<b>Variazione</b>	
Ricavi delle vendite	87.146	84.804	2.342	3%
EBITDA	7.379	8.908	(1.529)	-17%
EBIT	5.351	4.225	1.126	27%
Utile Netto	1.801	457	1.344	294%

## **Informazioni sull'adesione alle raccomandazioni contenute nel Codice di Autodisciplina delle società quotate ai sensi della Sezione IA.2.12 delle Istruzioni al regolamento del Nuovo Mercato**

La Digital Bros S.p.A., in qualità di capogruppo, ha adottato, antecedentemente all'ammissione alla quotazione sul Nuovo Mercato, il Codice di Autodisciplina delle Società quotate, che ha completato il quadro normativo ed autoregolamentare introdotto dal Decreto legislativo 24 febbraio 1998 n.58 adottato dalla CONSOB con delibera n.11971 del 14 maggio 1999 e successive modifiche.

Tra i principi del Codice già stati recepiti si vuole sottolineare: previsione statutaria atta ad assicurare la presenza di un membro del Collegio Sindacale eletto da parte delle minoranze; la presenza in Consiglio di Amministrazione di amministratori non esecutivi e, fra questi, amministratori indipendenti; nomina del Comitato per il controllo interno e del Comitato di Remunerazione degli amministratori delegati o di quelli investiti di particolari cariche; la definizione di un'apposita funzione che intrattiene i rapporti con gli azionisti; Codice di comportamento di internal dealing; l'introduzione di un sistema di retribuzioni variabili (piano di stock option) per gli amministratori e dipendenti, nonché l'adozione di un regolamento assembleare.

In definitiva il quadro complessivo della "Corporate Governance" della società risulta adeguato alle raccomandazioni ed alle regole contenute nel Codice di Autodisciplina e si fonda su concreti procedure organizzative, di cui si evidenziano le più rilevanti:

- il Consiglio di Amministrazione tiene di regola 8 riunioni l'anno nel corso delle quali esamina l'andamento della gestione nei vari settori di attività, i risultati consuntivi trimestrali, i piani strategici e le operazioni rilevanti presentate dagli amministratori esecutivi
- il Consiglio attualmente in carica è composto da 8 amministratori di cui due, il Presidente e l'Amministratore Delegato sono investiti di poteri esecutivi
- il Presidente e l'Amministratore Delegato portano costantemente all'approvazione del Consiglio di Amministrazione le operazioni aventi un significativo rilievo economico-patrimoniale e finanziario, nonostante i poteri a loro delegati siano di natura ampia
- il Consiglio ha istituito al suo interno due comitati. Il Comitato per il controllo interno, formato da due Amministratori esterni non esecutivi (Bruno Soresina, Sergio Treves), ed il comitato per le nomine ed i compensi, costituito da due Amministratori non esecutivi (Davide Galante, Dario Treves)

- è operante, sotto la responsabilità del Presidente, una struttura denominata Investor Relations. Detta struttura, affidata a un dirigente responsabile, ha la funzione, tra l'altro, di intrattenere rapporti con gli investitori istituzionali. Essa assolve in oltre agli obblighi di comunicazione verso il mercato derivanti dalla presenza di informazioni price sensitive, nel pieno rispetto della normativa vigente e riservando grande attenzione al problema della simmetrica diffusione delle informazioni.

## Rapporti con parti correlate

Secondo quanto previsto dalle Comunicazioni CONSOB DAC/RM/97001574 del 20 febbraio 1997 e DAC/98015373 del 27 febbraio 1998, si precisa che i rapporti delle società del gruppo Digital Bros con le proprie controllate dirette ed indirette nonché con le società correlate e non controllate con le quali sono stati intrattenuti rapporti, sia di natura commerciale che finanziaria, regolati secondo le normali condizioni di mercato.

I dati di sintesi al 31 dicembre 2004 sono di seguito riportati:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>Attivo</b>	<b>Passivo</b>
Crediti/ (Debiti) Eon/Twine	3.636	(3.069)
Crediti/ (Debiti) Game Network Ltd	4	0

Non sono stati iscritti né costi né ricavi verso parti correlate nel corso dell'esercizio.

L'unico rapporto tra le società del gruppo e parti correlate non controllate è rappresentato dall'impegno dei sigg. Abramo e Raffaele Galante di ripianare il debito della società Servizi 5 S.r.l. (già No Pay S.r.l.) verso Digital Bros S.p.A..

La Capogruppo vanta un credito residuo dell'importo di 2.437 migliaia di Euro nei confronti della Servizi 5 S.r.l. I sigg. Abramo e Raffaele Galante, rispettivamente Presidente ed Amministratore Delegato della Digital Bros S.p.A., avendo ceduto in data 9 ottobre 2003 la loro partecipazione nella Servizi 5 S.r.l. a terzi hanno garantito il pagamento del credito mediante un piano di rientro trimestrale che prevede il pagamento del 30% entro la data 30 settembre 2005 ed il saldo entro la data del 30 giugno 2007.

La proposta di cui sopra è stata discussa ed approvata dal Consiglio di Amministrazione della Digital Bros S.p.A. con l'astensione alla deliberazione da parte dei sigg. Abramo e Raffaele Galante.

Per effetto della cessione di quote di cui sopra che ha comportato la cessazione del rapporto correlato con la Servizi 5 S.r.l., e ad esclusione del piano di rientro sopra descritto, non

sussistono altri rapporti con parti correlate, transazioni o contratti che, con riferimento alla materialità degli effetti, possano essere considerati significativi per valore o condizioni.

### **Attività di ricerca e sviluppo**

Il gruppo non ha svolto attività di ricerca e sviluppo.

### **Sedi Secondarie del Gruppo**

Le sedi attraverso le quali il Gruppo ha operato nel corso dell'esercizio sono state:

<b>Società</b>	<b>Ubicazione</b>	<b>Attività</b>
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella - Trezzano S/N (MI)	Magazzino
Game Network S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici, produzione
AdI S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Game Network on line S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76 - Milano	Uffici

### **Partecipazioni detenute dagli amministratori e dai sindaci**

Ai sensi della delibera CONSOB 11971/99 e successive modificazioni si riportano di sotto l'elenco delle partecipazioni detenute dagli amministratori, non sussistendo partecipazioni detenute da membri del collegio sindacale.

<b>Cognome e nome</b>	<b>Società partecipata</b>	<b>N. di azioni possedute al 30/06/04</b>	<b>N. di azioni acquistate</b>	<b>N. di azioni vendute</b>	<b>N. di azioni possedute al 31/12/04</b>
Abramo Galante	Digital Bros S.p.A.	4.651.995	0	0	4.651.995
Raffaele Galante	Digital Bros S.p.A.	4.678.736	0	0	4.678.736
Davide Galante	Digital Bros S.p.A.	253.728	0	0	253.728
Sem Moioli	Digital Bros S.p.A.	320.000	0	49.000	271.000

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

Il Presidente

(Abramo Galante)

## **DIGITAL BROS S.p.A.**

### **NOTA INTEGRATIVA ALLA RELAZIONE SEMESTRALE CONSOLIDATA AL 31 DICEMBRE 2004**

#### *Premessa*

La nota integrativa alla relazione semestrale consolidata al 31 dicembre 2004 della Digital Bros S.p.A. e delle società sulle quali esercita il controllo diretto, è stata redatta secondo il disposto del Decreto Legislativo 9 aprile 1991 n. 127 e successive modificazioni ed integrazioni.

La relazione semestrale al 31 dicembre 2004 è costituita dallo stato patrimoniale consolidato, dal conto economico consolidato, dal rendiconto finanziario consolidato nonché dalla presente nota integrativa ed è corredato dalla relazione sulla gestione del gruppo Digital Bros.

Nella nota integrativa sono inclusi il prospetto di riconciliazione tra patrimonio netto e risultato d'esercizio della capogruppo e le stesse voci del situazione semestrale consolidata.

Non si sono verificate situazioni tali da richiedere l'applicazione della deroga prevista dal quarto comma dell'art.2423 del Codice Civile.

L'assemblea straordinaria degli azionisti della Digital Bros S.p.A. tenutasi in data 23 Settembre u.s., nonché le assemblee straordinarie delle controllate indicate sotto hanno approvato le modifiche statutarie per adeguarne i contenuti alle norme inderogabili della Riforma organica della disciplina delle società di capitali e società cooperative.

#### *Attività svolte*

Il Gruppo ha come oggetto principale la distribuzione e commercializzazione di videogiochi, principalmente attraverso la catena distributiva tradizionale, ma anche attraverso mezzi di diffusione quali la televisione digitale e la rete Internet.

Si rimanda alla relazione sulla gestione per i commenti relativi all'andamento economico e finanziario anche nei diversi settori in cui il gruppo opera, ai fatti di rilievo avvenuti dopo la chiusura del periodo ed ai rapporti con imprese controllate e collegate non consolidate ed ai rapporti con entità correlate.

### *Criteria di formazione*

Il bilancio d'esercizio è conforme al dettato delle disposizioni normative contenute nel Codice Civile. La struttura dello stato patrimoniale è quella stabilita dall'art. 2424 del codice civile e quella di conto economico è quella prevista dall'art. 2425 del codice civile.

### *Area di consolidamento*

Le società controllate incluse nell'area di consolidamento al 31 dicembre 2004 sono:

<b>Denominazione</b>	<b>Sede</b>	<b>Valuta</b>	<b>Capitale</b>	<b>% di controllo</b>	<b>Metodo</b>
Digital Bros S.p.A.	Milano	Euro	5.388.058	Capogruppo	Integrale
Game Network On Line S.r.l.	Milano	Euro	100.000	100,0%	Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	Euro	100.000	100,0%	Integrale
AD1 S.r.l. (1)	Milano	Euro	10.000	100,0%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	Euro	50.000	100,0%	Integrale

(1) Trattasi di partecipazione indiretta detenuta al 100% da Game Network S.p.A.

Tutte le società incluse nell'area di consolidamento chiudono l'esercizio sociale al 30 giugno di ogni anno e pertanto risultano omogenee con la chiusura civilistica adottata dalla capogruppo.

Le tre società di diritto inglese Twine Holdings Ltd., Eon Digital Entertainment Ltd. e Game Network Ltd., sebbene rimangano, alla data di chiusura del periodo, società controllate sono state escluse dall'area di consolidamento in considerazione della loro messa in liquidazione volontaria.

### *Principi di redazione e tecniche di consolidamento*

La struttura dello stato patrimoniale e del conto economico è quella prevista dal Decreto Legislativo 127/91. La relazione semestrale consolidata è stata redatta nel rispetto dell'art. 29 del medesimo Decreto.

Ai fini della redazione della relazione al 31 dicembre 2004 sono stati eliminati:

- il valore di carico delle partecipazioni in società incluse nell'area di consolidamento e le corrispondenti frazioni del rispettivo patrimonio netto
- costi e ricavi reciproci delle società incluse nell'area di consolidamento
- crediti e debiti reciproci delle società incluse nell'area di consolidamento

- proventi ed oneri reciproci relativi ad operazioni effettuate dalle società medesime.

Le attività e le passività delle società sono consolidate con il metodo integrale, assumendo per intero l'importo delle attività e delle passività delle singole società, e prescindendo dalle quote di partecipazione possedute.

#### *Criteria di valutazione*

La valutazione delle voci è stata fatta ispirandosi a criteri generali di prudenza e competenza nella prospettiva della continuazione dell'attività ed è omogenea alla valutazione effettiva, ai fini della redazione della relazione semestrale al 31 dicembre 2003 ed al bilancio d'esercizio al 30 giugno 2004.

L'applicazione del principio di prudenza ha comportato la valutazione individuale degli elementi componenti le singole poste o voci delle attività o passività, per evitare compensazioni tra perdite che dovevano essere riconosciute e profitti da non riconoscere in quanto non ancora realizzati.

In ottemperanza al principio di competenza l'effetto delle operazioni e degli altri eventi è stato rilevato contabilmente ed attribuito all'esercizio al quale tali operazioni ed eventi si riferiscono.

I principi contabili di riferimento sono quelli, compatibili con le norme di legge, che il Consiglio Nazionale dei Dottori Commercialisti e Ragionieri ha predisposto e che la CONSOB ha indicato come riferimento per l'interpretazione del Codice Civile.

#### ***Immobilizzazioni Immateriali***

Le immobilizzazioni immateriali sono iscritte al costo storico di acquisto comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione diminuito delle quote di ammortamento. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

I costi di impianto e di ampliamento sono stati iscritti con il consenso del Collegio Sindacale, sono principalmente costituiti dall'iscrizione delle spese sostenute per la quotazione sul Nuovo Mercato regolamentato e organizzato da Borsa Italiana S.p.A. I costi sono ammortizzati in quote costanti in cinque esercizi in linea con la durata prevista di utilizzo dell'attivo a cui si riferiscono.

Gli oneri derivanti dall'emissione del prestito obbligazionario convertibile avvenuta nel corso dell'esercizio passato sono stati iscritti in questa voce e sono stati ammortizzati in base al rapporto tra obbligazioni convertite alla data di chiusura del periodo e le obbligazioni emesse all'atto della sottoscrizione.

A partire dal primo luglio 2004, è stato modificato il criterio di valutazione delle licenze internazionali di videogiochi. Il nuovo criterio prevede che dal momento in cui avviene il lancio del prodotto sul mercato la relativa licenza debba essere completamente ammortizzata con la sola eccezione del costo unitario della licenza gravante sugli ordini non evasi relativi al prodotto e confermati alla data di redazione della situazione patrimoniale. Il criterio adottato sino alla chiusura del passato esercizio prevedeva invece una stima sulla vendibilità del prodotto soggetto a licenza e pertanto non venivano ammortizzati i costi unitari di licenza per prodotti già lanciati sul mercato di cui si prevedevano vendite nei periodi successivi.

I marchi vengono ammortizzati in dieci esercizi a quote costanti.

Le migliorie su beni di terzi vengono ammortizzate a quote costanti sulla base della durata residua dei rispettivi contratti di locazione.

Le rimanenti immobilizzazioni immateriali sono ammortizzate a quote costanti in cinque esercizi.

### ***Immobilizzazioni Materiali***

Le immobilizzazioni materiali sono iscritte al costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori di diretta imputazione, e sono rettificata dai corrispondenti fondi ammortamento. Le aliquote di ammortamento utilizzate non sono state modificate rispetto agli esercizi precedenti.

Le immobilizzazioni materiali non sono state oggetto di rivalutazioni.

L'ammortamento è calcolato secondo un piano sistematico a quote costanti, determinate con l'applicazione delle aliquote massime previste dagli specifici decreti del Ministero delle Finanze in quanto ritenute adeguatamente rappresentative della residua possibilità di utilizzo.

Il periodo di ammortamento decorre dall'esercizio in cui il bene entra in funzione.

In ordine alla corretta stima della residua vita utile dei beni produttivi, nel primo anno di impiego, la quota è stata rapportata alla metà di quella annuale.

### ***Beni in locazione finanziaria***

Per meglio raccordare i principi contabili utilizzati nella redazione della presente situazione semestrale con quanto verrà attuato a partire dal prossimo esercizio, per i contratti di locazione finanziaria stipulati a partire da primo luglio 2004 è stato applicato quanto previsto dallo IAS 17.

### ***Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni***

I titoli che rappresentano un investimento temporaneo in quote di fondi comuni mobiliari aperti sono stati valutati al minore tra il costo storico e il valore corrente di fine periodo.

La configurazione di costo adottata è quella del costo specifico.

### ***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, tenendo in considerazione le condizioni economiche generali, di settore e la situazione specifica dei singoli debitori.

I crediti ceduti pro-soluto vengono dedotti dal totale dei crediti verso clienti se effettivamente ceduti alla data di chiusura dell'esercizio. Viene contestualmente iscritto il credito verso società di factoring al netto delle eventuali anticipazioni ricevute.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

### ***Azioni proprie***

Le azioni proprie sono iscritte al costo di acquisto eventualmente ridotto per perdite permanenti di valore; la configurazione di costo è il costo medio. Ai sensi dell'art. 2357 ter

Codice Civile, a fronte di tale voce, è iscritta nel patrimonio netto una riserva indisponibile per un importo corrispondente al valore contabile.

### ***Disponibilità liquide e debiti verso banche***

Le disponibilità liquide sono iscritte al valore nominale in linea con il presunto valore di realizzo.

I debiti verso banche sono esposti al valore nominale.

### ***Rimanenze***

I prodotti finiti sono iscritti al minore tra il costo di acquisto e 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 viene appostata al singolo articolo quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto e/o al valore di realizzo del periodo precedente e viene effettuata direttamente sul valore di carico unitario del singolo articolo. E' stato costituito a rettifica del valore delle rimanenze un fondo obsolescenza magazzino genericamente rivolto a coprire potenziali perdite sulle rimanenze che potrebbero emergere per effetto di una sovrastima del valore di mercato su articoli di magazzino a scarsa rotazione.

### ***Fondo TFR***

Rappresenta l'effettivo debito maturato verso i dipendenti in conformità di legge e dei contratti collettivi di lavoro vigenti, considerando ogni forma di remunerazione avente carattere continuativo.

### ***Ratei e risconti***

I ratei e risconti sono determinati in modo da imputare all'esercizio la quota di competenza dei costi o dei ricavi comuni a due o più esercizi, secondo il principio della competenza temporale delle relative operazioni.

In particolare, i ratei attivi e passivi si riferiscono a ricavi e costi di competenza del periodo, ma con manifestazione numeraria nell'esercizio successivo; i risconti attivi e passivi sono relativi a costi e ricavi registrati nell'esercizio, ma di competenza di periodi futuri.

### ***Fondi rischi ed oneri***

I fondi per rischi ed oneri iscritti si riferiscono a rischi ed oneri di natura determinata, di esistenza certa o probabile, dei quali tuttavia alla chiusura dell'esercizio sono indeterminati o l'ammontare oppure la data di manifestazione. Gli accantonamenti relativi calcolati prudenzialmente sono stati registrati nel conto economico nelle voci accantonamento per rischi o, in alternativa, nella voce rettifiche di valore di attività finanziarie.

### ***Contratti derivati***

Gli strumenti derivati finalizzati alla copertura dell'esposizione al rischio di tasso di interesse e di cambio, sono valutati coerentemente con la valutazione delle attività e delle passività relative rilevando a conto economico gli eventuali oneri netti, determinati con riferimento a ciascuna operazione.

### ***Conti d'ordine***

Le garanzie prestate e gli altri impegni assunti sono esposti in calce allo stato patrimoniale per l'ammontare corrispondente all'effettivo impegno della società alla data di chiusura del periodo.

### ***Costi e ricavi***

I costi, gli oneri, i ricavi ed i proventi sono rilevati secondo il principio della competenza economica. I ricavi derivanti dalla vendita di prodotti sono riconosciuti al momento del trasferimento della proprietà dei beni che normalmente coincide con la consegna o la spedizione. I ricavi ed i proventi, i costi e gli oneri sono iscritti al netto dei resi, premi, degli sconti e abbuoni, nonché delle imposte direttamente connesse con la vendita dei prodotti e la prestazione dei servizi.

### ***Imposte differite***

Le imposte differite e anticipate sono calcolate in base all'aliquota d'imposta applicabile nei periodi nei quali si prevede la manifestazione dell'effetto fiscale. Le imposte differite attive sono state contabilizzate ad incremento dei Crediti per imposte anticipate dello stato patrimoniale. Le imposte differite attive sono state iscritte in quanto esiste ragionevole certezza di recupero.

### ***Criteri di conversione dei valori espressi in valuta estera***

I crediti e debiti in valuta al di fuori dell'area dell'Euro, sono contabilizzati al cambio del giorno in cui è stata effettuata l'operazione. Nel caso in cui tra la conversione delle poste attive e passive al cambio corrente a fine esercizio ed il cambio di contabilizzazione emerga una potenziale passività le stesse vengono adeguate al cambio di fine periodo.

### ***Oneri e proventi straordinari***

I proventi e gli oneri straordinari sono stati determinati in funzione della estraneità della fonte degli stessi alla attività ordinaria di gestione dell'esercizio.

**Prospetto di raccordo tra il risultato netto ed il patrimonio netto della capogruppo ed i relativi dati consolidati**

<b>Prospetto di raccordo tra il patrimonio netto ed il risultato netto della capogruppo ed i relativi dati consolidati</b>		
	Patrimonio Netto	Risultato d'esercizio
<b>Patrimonio netto e risultato d'esercizio come riportati nel bilancio d'esercizio della società controllante</b>	<b>24.422</b>	<b>3.739</b>
<i>Eliminazione del valore di carico delle partecipazioni:</i>		
risultati conseguiti dalla partecipate	(692)	(692)
<i>Eliminazione degli effetti di operazioni compiute tra società controllate:</i>		
eliminazione delle operazioni infra-gruppo	0	0
svalutazione delle partecipazioni per effetto di perdite delle controllate	700	700
<i>Altre rettifiche:</i>		
rettifica derivante dall'applicazione dello IAS 17	3	3
variazione negli utili di esercizi precedenti	8	0
altre rettifiche	(1)	(1)
<b>Patrimonio netto e risultato d'esercizio di competenza del gruppo</b>	<b>24.442</b>	<b>3.749</b>

## Informazioni sullo stato patrimoniale

### ATTIVITÀ

#### Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali a fine esercizio sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Costi di impianto e ampliamento	386	659	(273)
Concessioni, licenze, marchi e diritti simili	947	714	233
Avviamento	0	467	(467)
Differenza di consolidamento	0	0	0
Immobilizzazioni in corso ed acconti	922	909	13
Altre	80	76	4
<b>Totale immobilizzazioni immateriali nette</b>	<b>2.335</b>	<b>2.825</b>	<b>(490)</b>

I principali movimenti intervenuti nelle singole voci partendo dai saldi di apertura del precedente esercizio risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>Impianto e ampliamento</b>	<b>Licenze &amp; marchi</b>	<b>Avviamento</b>	<b>Imm.ni in corso</b>	<b>Altre</b>	<b>Totale</b>
<b>Saldi al 30 giugno 2004</b>	<b>659</b>	<b>714</b>	<b>467</b>	<b>909</b>	<b>76</b>	<b>2.825</b>
Incrementi dell'esercizio	3	1.476	0	861	28	2.368
Decrementi dell'esercizio	0	0	(467)	(848)	0	(1.315)
Ammortamenti dell'esercizio	(276)	(1.243)	0	0	(24)	(1.543)
<b>Saldi al 31 dicembre 2004</b>	<b>386</b>	<b>947</b>	<b>0</b>	<b>922</b>	<b>80</b>	<b>2.335</b>

I Costi di impianto e ampliamento sono stati iscritti nell'attivo con il consenso del Collegio Sindacale e sono rappresentati dalle spese sostenute per l'ammissione della società alla quotazione sul Nuovo Mercato regolamentato della Borsa Italiana iscritte nel corso dell'esercizio 2000, insieme ai costi sostenuti per l'emissione del prestito obbligazionario convertibile avvenuta nel corso dell'esercizio 2002.

L'incremento delle Licenze e marchi pari Euro 1.476 migliaia è così rappresentato:

- per 955 migliaia di Euro da acquisti di licenze internazionali di videogiochi il cui utilizzo si è verificato nel corso dell'esercizio;
- per Euro 54 migliaia è rappresentato dall'acquisizione di licenze di software automation;
- per 467 migliaia di Euro dalla più corretta rappresentazione dell'avviamento nella voce marchi e relativa al marchio Game Network, tale per cui la voce avviamento è

stata azzerata.

L'incremento delle Immobilizzazioni in corso è rappresentato da Euro 861 migliaia per acconti versati per l'acquisizione dei diritti di sfruttamento di licenze d'uso internazionali di videogiochi il cui lancio sul mercato è previsto nel corso del secondo semestre dell'esercizio o successivamente.

Il decremento delle immobilizzazioni in corso è principalmente rappresentato dall'utilizzo dei diritti di sfruttamento di licenza d'uso riguardanti videogiochi, a seguito del lancio avvenuto nel corso del primo semestre dell'esercizio.

#### *Immobilizzazioni materiali*

Le immobilizzazioni materiali nette a fine periodo sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Terreni e fabbricati	2.946	455	2.491
Impianti e macchinari	3	6	(3)
Attrezzature industriali e commerciali	448	450	(2)
Altri beni	3	1	2
<b>Totale immobilizzazioni materiali nette</b>	<b>3.400</b>	<b>912</b>	<b>2.488</b>

Le immobilizzazioni materiali lorde a fine periodo sono composte come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Terreni e fabbricati	3.132	553	2.579
Impianti e macchinari	14	100	(86)
Attrezzature industriali e commerciali	1.556	1.463	93
Altri beni	29	24	5
<b>Totale immobilizzazioni materiali</b>	<b>4.731</b>	<b>2.140</b>	<b>2.591</b>

I relativi fondi ammortamento alla data di chiusura del periodo risultano:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Fondo ammortamento terreni e fabbricati	186	98	88
Fondo impianti e macchinari	11	94	(83)
Fondo attrezzature industriali e commerciali	1.108	1.013	95
Fondo ammortamento altri beni	26	23	3
<b>Totale fondo amm.to imm.ni materiali</b>	<b>1.331</b>	<b>1.228</b>	<b>103</b>

Il dettaglio della movimentazione è come segue:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>Terreni e fabbricati</b>	<b>Impianti e Macchinario</b>	<b>Attr. Industriali e commerciali</b>	<b>Altri Beni</b>	<b>Totale Imm.ni. materiali nette</b>
<b>Imm.ni al 30 giugno 2004</b>	<b>455</b>	<b>6</b>	<b>450</b>	<b>1</b>	<b>912</b>
Incrementi dell'esercizio	2.579	0	7	5	2.591
Ammortamenti dell'esercizio	(88)	(3)	(9)	(3)	(103)
<b>Imm.ni al 31 dicembre 2004</b>	<b>2.946</b>	<b>3</b>	<b>448</b>	<b>3</b>	<b>3.400</b>

L'incremento è relativo all'investimento nella nuova sede logistica delle attività del gruppo sita in Trezzano concernente l'acquisizione di un fabbricato di circa 3.400 metri quadri congiuntamente ad una superficie cortilizia di oltre 2.000 mq.

#### *Immobilizzazioni finanziarie*

Il valore a fine esercizio è pari a 44 migliaia di Euro e sono costituite interamente da depositi cauzionali.

Le partecipazioni in società poste in liquidazione volontaria Twine Holdings Ltd. e Game Network Ltd., nonché la controllata indiretta Eon Digital Entertainment Ltd., sono state completamente svalutate per allinearle al patrimonio netto di liquidazione, non sussistendo ulteriori potenziali passività tali da suggerire l'iscrizione di appositi fondi rischi, oltre all'ammontare già iscritto in bilancio.

#### *Rimanenze di prodotti finiti*

Le rimanenze al 31 dicembre 2004 sono così composte:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Rimanenze Halifax	14.126	15.674	(1.548)
Fondo Obsolescenza	(334)	(334)	(0)
<b>Sub-totale Rimanenze</b>	<b>13.792</b>	<b>15.340</b>	<b>(1.548)</b>
Rimanenze DTI	6.512	3.332	3.180
<b>Totale Rimanenze</b>	<b>20.304</b>	<b>18.672</b>	<b>1.632</b>

La movimentazione delle rimanenze, in particolare per la capogruppo, non è strettamente legata al volume quanto più al numero di *publisher* rappresentati in esclusiva sul territorio nazionale. Durante l'esercizio sono stati stipulati due nuovi accordi di distribuzione con la Activision Italia e la Vivendi Universal Games. Tali accordi, insieme al rinnovo dell'accordo con la Electronic Arts, sono stati ricollocati in una nuova divisione del gruppo denominata Distribuzione Trade Italia ( di seguito "DTI") con una rete vendite autonoma dalla rete vendite tradizionale che distribuisce i prodotti Halifax.

I tre contratti hanno in comune il fatto che i tre editori di videogiochi hanno una presenza diretta sul territorio nazionale, con una struttura marketing ed una rete vendita autonoma. I servizi distributivi pertanto che la DTI eroga sono limitati al canale distributivo del dettaglio, con l'esclusione pertanto della Grande Distribuzione Organizzata, e sono la gestione degli ordini, l'attività di marketing sui punti vendita serviti, la spedizione ed il relativo incasso. I tre contratti prevedono, sebbene con modalità diverse, una protezione parziale dai rischi di obsolescenza. Pertanto l'analisi delle rimanenze è opportuno venga effettuata scindendo le rimanenze Halifax, il cui rischio di obsolescenza ricade totalmente sul gruppo, dalle rimanenze DTI, le quali invece presentano rischi di obsolescenza realmente limitati.

#### *Crediti verso Clienti a breve termine*

I crediti verso clienti a breve termine si incrementano di 8.929 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2004 per effetto di un volume maggiore di vendite realizzato nell'esercizio ed in particolare nell'ultimo trimestre del periodo:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Crediti verso clienti entro i 12 mesi	28.060	18.958	9.102
Fondo svalutazione crediti	(586)	(413)	(173)
<b>Totale Crediti verso clienti</b>	<b>27.474</b>	<b>18.545</b>	<b>8.929</b>

L'incremento è in parte dovuto ad un incremento dei crediti lordi per 9.102 migliaia di Euro al netto di un incremento del fondo svalutazione crediti per 173 migliaia di Euro. I movimenti del fondo svalutazione crediti sono stati i seguenti:

<i>Migliaia di Euro</i>	
<b>Fondo svalutazione crediti al 30 giugno 2004</b>	<b>413</b>
Accantonamenti dell'esercizio	173
Utilizzo del fondo	0
<b>Fondo svalutazione crediti al 31 dicembre 2004</b>	<b>586</b>

Il fondo svalutazione crediti pari a 586 migliaia di Euro al 31 dicembre 2004 è ritenuto rappresentativo delle potenziali perdite su crediti sulla massa creditoria a fine periodo.

Il gruppo nel corso dell'esercizio ha ceduto pro-soluto crediti per un ammontare totale di 13.011 migliaia di Euro. L'ammontare totale dei crediti ceduti pro-soluto alla data di chiusura dell'esercizio e non incassati dalle controparti è pari a 11.357 migliaia di Euro.

### *Crediti Tributari*

I crediti tributari ammontano al 31 dicembre 2004 a 308 migliaia di Euro in diminuzione di 10 migliaia di Euro rispetto alla chiusura dell'esercizio precedente. L'ammontare è riferito per 294 migliaia di Euro ad acconti per imposte, mentre il residuo è dato da crediti verso erario derivanti da dichiarazioni d'imposta di anni precedenti.

Il gruppo non detiene crediti per imposta sul valore aggiunto.

### *Crediti per imposte anticipate*

La voce crediti per imposte anticipate è in linea con quanto registrato al termine dell'esercizio precedente e pari a 3.491 migliaia di Euro, di cui 1.067 entro l'esercizio, mentre il residuo di 2.424 migliaia di Euro esigibile oltre l'esercizio corrente.

L'iscrizione dei crediti è avvenuta nel corso dei passati esercizi, in particolare 3.395 migliaia di Euro nel corso del passato esercizio, a fronte della recuperabilità dell'imposta che si prevede comincerà nel corso del presente esercizio.

La formazione della voce è avvenuta tenendo in considerazione esclusivamente una porzione del potenziale risparmio di imposta derivante da perdite fiscali di esercizi precedenti e da differenze temporanee che ammonterebbe considerando un'aliquota del 33% a 6.282 migliaia di Euro. Tale valutazione è stata effettuata per tenere in considerazione gli utili derivanti dai futuri piani del gruppo in linea quindi con la ragionevole certezza di recupero.

Migliaia di Euro	Imponibile	Aliquota	Ammontare
Perdite fiscali di anni precedenti	13.204	33%	4.357
Differenze temporanee	5.833	33%	1.925
<b>Totale</b>	<b>19.037</b>	<b>33%</b>	<b>6.282</b>

In particolare la composizione delle perdite fiscali per anno di scadenza è la seguente:

Migliaia di Euro	Scadenza	Ammontare
Perdite fiscali da conferimenti	Illimitata	1.245
Anno 2001	Anno 2006	7.295
Anno 2002	Anno 2007	266
Anno 2003	Anno 2008	4.398
<b>Totale</b>		<b>13.204</b>

### *Crediti verso altri a breve termine*

I crediti verso altri a breve termine sono così costituiti:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Anticipi a fornitori	1.600	1.016	584
Anticipi a fornitori oltre l'esercizio successivo	118	118	0
<b>Crediti verso altri a breve</b>	<b>1.718</b>	<b>1.134</b>	<b>584</b>

### *Crediti a lungo termine*

I crediti a lungo termine sono così composti:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Crediti verso clienti	1.740	2.414	(674)
Crediti verso imprese controllate non consolidate	3.640	3.639	1
<b>Crediti oltre 12 mesi</b>	<b>5.380</b>	<b>6.053</b>	<b>(673)</b>

I crediti verso clienti oltre i 12 mesi sono costituiti dalla porzione di credito verso la società Servizi 5 S.r.l. che risulta incassabile oltre il 30 giugno 2005. Il credito è assistito da garanzie e verrà rimborsato in base ad un piano di rientro descritto nella relazione sulla gestione nel paragrafo inerente i rapporti con parti correlate.

I crediti verso imprese controllate non consolidate sono costituiti dal credito verso la controllata non consolidata Eon Digital Entertainment Ltd. per 1.248 migliaia di Euro e al credito verso la controllata Twine Holdings Ltd. per 2.388 migliaia di Euro, tale posta è stata indirettamente rettificata tramite l'iscrizione di un fondo rischi specifico per un ammontare di 3.069 migliaia di Euro. Il residuo di 4 migliaia di Euro è dato da crediti verso la controllata non consolidata Game Network Ltd.

*Ratei e Risconti attivi*

L'ammontare dei risconti attivi al 31 dicembre 2004 è:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Risconti canoni telefonici	0	4	(4)
Risconti collegamento satellitare	146	40	106
Risconti su assicurazioni	10	33	(23)
Risconti attivi su fidejussioni	57	52	5
Risconti su spese anticipate per prodotti di proprio lancio	0	80	(80)
Risconti su contratti di <i>leasing</i>	0	13	(13)
Risconti attivi su contratti	49	70	(21)
Allestimenti fieristici	0	57	(57)
Altri risconti attivi	57	53	4
<b>Totale Risconti attivi</b>	<b>319</b>	<b>402</b>	<b>(83)</b>

Non sono stati rilevati ratei attivi.

## PASSIVITÀ

### Patrimonio Netto

La movimentazione del patrimonio netto nel periodo risulta dalla seguente tabella:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Destinazione risultato 2003</b>	<b>Utile Periodo</b>	<b>31 dicembre 2004</b>
Capitale Sociale	5.388	0	0	5.388
Riserva sovrapprezzo azioni	37.688	0	0	37.688
Riserva legale	258	0	0	258
Riserva azioni proprie	97	0	0	97
Riserva di conversione	0	0	0	0
Utili (perdite) portate a nuovo	(23.196)	457	0	(22.739)
Utile (perdita) d'esercizio	457	(457)	3.749	3.749
<b>Totale Patrimonio Netto</b>	<b>20.692</b>	<b>0</b>	<b>3.749</b>	<b>24.441</b>

Non essendo intervenuti aumenti di capitale, in particolare ulteriori conversioni del prestito obbligazionario convertibile al 31 dicembre 2004 il capitale sociale risultava composto da n. 13.470.145 azioni ordinarie al valore nominale di 0,4 Euro ciascuna.

La formazione della riserva per sovrapprezzo azioni risulta composta per 36.183 migliaia di Euro a fronte dell'aumento di capitale effettuato per la quotazione sul Nuovo Mercato avvenuta nell'ottobre 2000, ed il residuo 1.505 migliaia di Euro a fronte dell'emissione di nuove azioni ordinarie per effetto delle conversioni parziali del prestito obbligazionario convertibile effettuate alla data. L'ammontare totale delle riserve risulta interamente distribuibile.

La riserva per azioni proprie immutata rispetto al 30 giugno 2003 è stata formata in base ai disposti del Codice Civile per recepire l'acquisto di 32.302 azioni ordinarie Digital Bros effettuate nel corso dell'esercizio passato. La riserva, a norma di legge, non è distribuibile.

La riserva legale per un importo di 258 migliaia di Euro è stata costituita negli esercizi passati mediante l'utilizzo di utili della società. La riserva è distribuibile nei limiti fissati dalla legge e dai disposti statutari.

Le perdite per esercizi precedenti pari a meno 22.739 migliaia di Euro in calo rispetto al 30 giugno 2003 per effetto delle deliberazioni dell'assemblea ordinaria degli azionisti che ha destinato l'utile dello scorso esercizio per 457 migliaia di Euro ad integrale copertura delle perdite di esercizi precedenti.

## Fondo per rischi ed oneri

L'analisi dei fondi per rischi ed oneri al 31 dicembre 2004 è la seguente:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Fondo rischi su crediti finanziari	3.255	3.069	186
Fondo rischi su strumenti derivati	1.600	900	700
Fondo indennità suppletiva clientela agenti	56	49	7
<b>Sub-totale altri fondi rischi ed oneri</b>	<b>4.911</b>	<b>4.018</b>	<b>893</b>
Fondi per imposte	0	0	0
<b>Totale fondi per rischi ed oneri</b>	<b>4.911</b>	<b>4.018</b>	<b>893</b>

Gli altri fondi per rischi ed oneri sono costituiti per 3.069 migliaia di Euro dal fondo rischi ed oneri su crediti finanziari iscritti per tenere in considerazione potenziali perdite sui crediti verso società controllate e non consolidate (Twine Holdings Ltd. e Eon Digital Entertainment Ltd., entrambe in liquidazione volontaria). La recuperabilità di questi crediti finanziari è legata alla possibilità delle controllate di poter incassare somme alla chiusura di contenziosi attivi che hanno instaurato. L'iscrizione del fondo a rettifica dei crediti è stata effettuata per tenere in considerazione elementi nuovi emersi nel corso del passato esercizio: per una causa la significativa riduzione dell'ammontare recuperabile per effetto di una potenziale transazione; per un secondo contenzioso la probabile fondatezza di alcune obiezioni mosse dalla controparte al mancato pagamento delle somme dovute alle controllate e per la terza il preventivo delle spese legali da sostenere per recuperare il credito è di gran lunga superiore alle aspettative e tale da poter rendere antieconomica la prosecuzione del contenzioso.

L'iscrizione di un ulteriore fondo rischi su crediti finanziari per 186 migliaia di Euro è stata effettuata per tenere in considerazione la difficile recuperabilità di un acconto erogato ad un fornitore di videogiochi attualmente in procedura concorsuale.

Il fondo rischi su strumenti derivati pari a 1.600 migliaia di Euro, riguarda un'operazione di copertura del tasso di cambio Dollaro/Euro. Le potenziali perdite derivano dal contratto derivato di acquisto di dollari statunitensi a termine per 8 milioni di dollari sottoscritto dalla società nel corso del mese di aprile 2003 e inizialmente rivolto a coprire il gruppo dalle rimesse che si sarebbero dovute versare allo sviluppatore americano Artifact Entertainment per il contratto di licenza per lo sfruttamento del gioco online "Horizons: Empire of Istaria". Il successo del gioco al di sotto delle aspettative del management ha comportato il fatto che la totalità dell'ammontare totale del contratto derivato non fosse più considerabile come strumento di copertura "Hedging" e pertanto la potenziale perdita è stata riflessa in conto economico. Per mitigare l'effetto finanziario della perdita sull'operazione, ma nel contempo determinare la perdita massima sullo strumento, è stato rinegoziato il contratto derivato di

cui sopra con un Interest Rate Swap per un valore nozionale di 20 milioni di Euro. Tale strumento permette di versare trimestralmente uno *spread* sull'Euribor 3 mesi pari al 2% sino ad un limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% per i prossimi 5 anni, al di sopra del limite dell'Euribor tre mesi pari al 5% lo *spread* inizia a diminuire sino a diventare zero al raggiungimento di un Euribor 3 mesi pari al 7%. L'utilizzo del fondo pertanto avverrà in linea con le future rimesse che si prevede dovranno essere versate.

#### *Fondo di Trattamento di Fine Rapporto*

Le variazioni del fondo di trattamento di fine rapporto sono dettagliate di seguito:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
<b>Fondo di Trattamento di Fine Rapporto al 30 Giugno 2004</b>	589	480	109
Utilizzo del fondo per dimissioni	(78)	(72)	(6)
Accantonamenti dell'esercizio	92	181	(89)
<b>Fondo di Trattamento di Fine Rapporto al 31 dicembre 2004</b>	<b>603</b>	<b>589</b>	<b>14</b>

La voce si è movimentata per effetto degli accantonamenti effettuati in conformità alla normativa vigente e degli utilizzi per avvicendamenti di personale.

#### *Debiti a lungo termine*

I debiti a lungo termine, sono così composti:

<i>Migliaia di Euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Obbligazioni convertibili	0	2.170	(2.170)
Debiti verso altri finanziatori	1.777	168	1.609
<b>Debiti a lungo termine</b>	<b>1.777</b>	<b>2.338</b>	<b>(561)</b>

La voce Obbligazioni convertibili relativa al prestito obbligazionario convertibile residuo, con esclusione del diritto di opzione, emesso dalla capogruppo, della durata di tre anni dalla data di emissione è stato classificato tra le poste a breve termine sia per le aspettative di conversione che per il fatto che la scadenza è il prossimo mese di agosto. L'ammontare del debito al 31 dicembre 2004 rimane peraltro dello stesso ammontare pari a 2.170 migliaia di Euro.

### *Debiti verso altri finanziatori a breve*

La voce Debiti verso altri finanziatori è costituita dalla debito contratto con la Intesa Leasing relativamente ai canoni di locazione finanziaria con scadenza successiva alla data di chiusura dell'esercizio in corso. La quota corrente del debito è pari a 96 migliaia di Euro.

### *Ratei e Risconti passivi*

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Ratei passivi provvigioni	1.255	565	690
Ratei passivi per interessi	0	36	(36)
Ratei passivi competenze banche	37	20	17
Risconti passivi giochi on line	136	133	3
<b>Totale ratei e risconti passivi</b>	<b>1.428</b>	<b>754</b>	<b>674</b>

### *Conti d'ordine*

Il dettaglio dei conti d'ordine è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Fideiussioni a Terzi	4.356	3.354	1.002
Hedging su tassi di interesse a lungo	23.000	3.000	20.000
Derivati su valute	0	7.699	(7.699)
Beni in locazione finanziaria	0	189	(189)
<b>Totale Conti d'ordine</b>	<b>27.356</b>	<b>14.242</b>	<b>13.114</b>

Le Fideiussioni a terzi si incrementano di 1.002 migliaia di Euro e sono principalmente costituite da fideiussioni rilasciate a *publisher* di videogiochi per usufruire di migliori condizioni contrattuali.

La voce Hedging su tassi di interesse a lungo è costituita da:

- un contratto derivato di Interest rate Swap del tipo “Double Swap” con scadenza 21 luglio 2008. I proventi realizzati nell'esercizio sono stati pari a 1 migliaio di Euro e sono stati iscritti tra i proventi finanziari.
- un contratto di Interest Rate Swap di cui si è ampiamente parlato nella sezione relativa ai fondi rischi.

Il decremento della voce Derivati su valute è altresì ampiamente spiegato nella sezione relativa ai fondi rischi.

## CONTO ECONOMICO

### *Proventi e oneri finanziari*

Il dettaglio dei proventi finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Interessi su titoli	56	19	37
Interessi attivi bancari	9	5	4
<b>Totale proventi finanziari</b>	<b>65</b>	<b>24</b>	<b>41</b>

Il dettaglio degli oneri finanziari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Interessi passivi	1.064	917	(147)
Interessi e spese <i>factoring</i>	121	90	(31)
Altri interessi passivi	355	221	(134)
Prestito obbligazionario convertibile	72	111	39
<b>Totale oneri finanziari</b>	<b>1.612</b>	<b>1.339</b>	<b>(273)</b>

Non sono state rilevate utili o perdite su cambi.

### *Rettifiche di valore di attività finanziarie*

Non sono state iscritte rettifiche di valore di attività finanziarie.

### *Proventi e Oneri straordinari*

Il dettaglio dei proventi straordinari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Insussistenza di debiti	38	30	8
Altre sopravvenienze attive	0	3	(3)
Maggior accantonamento di costi	5	3	2
<b>Totale proventi e oneri straordinari</b>	<b>43</b>	<b>36</b>	<b>7</b>

L'insussistenza di debiti è generata da transazioni raggiunte con fornitori.

Il dettaglio degli oneri straordinari è il seguente:

<i>Migliaia di euro</i>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>	<b>Variazione</b>
Rettifica dei ricavi di esercizi precedenti	632	249	(383)
Insussistenza di crediti	97	100	3
<b>Totale oneri straordinari</b>	<b>729</b>	<b>349</b>	<b>(380)</b>

## ALTRE INFORMAZIONI

### *Dipendenti*

Il dettaglio del numero dei dipendenti alla fine dell'esercizio comparato con il rispettivo dato dell'anno precedente è il seguente:

<b>Tipologia</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>Variazione</b>
Dirigenti	5	4	1
Impiegati	71	72	(1)
Operai e Apprendisti	11	11	0
<b>Totale</b>	<b>87</b>	<b>87</b>	<b>0</b>

Il numero medio di dipendenti per l'esercizio 2004 è calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese e confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente risulta essere:

<b>Tipologia</b>	<b>Numero medio 2004</b>	<b>Numero medio 2003</b>	<b>Variazione</b>
Dirigenti	4	4	0
Impiegati	74	73	1
Operai e Apprendisti	6	4	2
<b>Totale</b>	<b>84</b>	<b>81</b>	<b>3</b>

### *Compensi spettanti ad Amministratori e Sindaci*

Ai sensi del Regolamento CONSOB n. 11971/99 e successive modificazioni in attuazione del decreto legislativo n. 58, del 24 febbraio 1998, viene di seguito riportato il dettaglio dei compensi corrisposti o da corrispondere ai membri del Consiglio di Amministrazione e del Collegio Sindacale. Alla data della chiusura d'esercizio non vi sono Direttori Generali ex art.2396 C.C..

Nome e Cognome	Carica Ricoperta	Periodo per cui è stata ricoperta la carica	Scadenza della carica	Emolumenti	Benefici non monetari	Altri compensi
<b>Consiglio di Amministrazione</b>						
Sig. Abramo Galante	Presidente e AD	01/07/04-31/12/04	30/06/05	139.000	2.245	7.292
Sig. Raffaele Galante	Amm. Delegato	01/07/04-31/12/04	30/06/05	139.000	1.071	7.292
Sig. Davide Galante	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.750	0	0
Sig. Sem Bruno Moioli	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	0	1.071	74.967
Dott. Bruno Soresina	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.750	0	0
Avv. Dario Treves	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	0	1.085	0
Sig. Martial Chaillet	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.750	0	0
Ing. Sergio Treves	Consigliere	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.750	0	0
<b>Collegio Sindacale</b>						
Dott. Franco Gaslini	Presidente	01/07/04-31/12/04	30/06/05	10.461	0	7.099
Dott. Paolo Villa	Sindaco Effettivo	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.700	0	0
Dott. Giovanni Giovannini	Sindaco Effettivo	01/07/04-31/12/04	30/06/05	7.700	0	1.957
Dott. Marcello Priori	Sindaco Supplente	01/07/04-31/12/04	30/06/05	0	0	0
Dott. Alessandro Carducci	Sindaco Supplente	01/07/04-31/12/04	30/06/05	0	0	0

I consiglieri di amministrazione ed i membri del collegio sindacale non hanno percepito bonus ed altri incentivi nel periodo di competenza.

Non sono stati corrisposti compensi a membri del Consiglio d'amministrazione e del Collegio Sindacale da altre società del gruppo.

### *Stock Option*

Il piano di *Stock option* approvato dall'Assemblea straordinaria del 19 aprile 2000 di durata quadriennale è scaduto senza che sia stato effettuate richieste di esercizio. Pertanto non esistono beneficiari di opzioni sull'emissione di azioni ordinarie Digital Bros.

### *Disinquinamento fiscale*

Il Decreto Legislativo n. 6/2003 ha stabilito l'eliminazione dai bilanci delle cosiddette "interferenze fiscali" relative ad apposizioni contabili effettuate in bilanci di esercizi precedenti all'entrata in vigore della norma. Verrà effettuata l'analisi puntuale delle differenti fattispecie in sede di chiusura del bilancio al 30 giugno 2004. Possiamo peraltro sin d'ora evidenziare che non riteniamo emergeranno dall'analisi importi significativi.

Si dichiara che la presente situazione di chiusura d'esercizio, costituita da Stato Patrimoniale, Conto Economico, Nota Integrativa nonché Relazione sulla gestione è conforme alle scritture contabili tenute ai sensi di legge e rappresenta in modo veritiero e corretto la situazione patrimoniale e finanziaria del gruppo ed il risultato economico del periodo.

In nome e per conto del Consiglio di Amministrazione

Il Presidente

(Abramo Galante)

Situazione Semestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2004

Stato Patrimoniale

Importi in migliaia di Euro

<b>ATTIVO:</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>
B) Immobilizzazioni			
I - Immobilizzazioni immateriali			
1) costi di impianto e di ampliamento	373	645	1.178
4) concessioni, licenze, marchi e diritti simili	946	595	1.118
5) avviamento	0	467	524
6) immobilizzazioni in corso e acconti	922	909	110
7) altre	32	13	26
<b>Totale Immobilizzazioni immateriali</b>	<b>2.273</b>	<b>2.629</b>	<b>2.956</b>
II - Immobilizzazioni materiali			
1) terreni e fabbricati	449	455	461
2) impianti e macchinario	0	3	4
3) attrezzature industriali e commerciali	290	252	290
4) altri beni	3	1	2
<b>Totale Immobilizzazioni materiali</b>	<b>742</b>	<b>711</b>	<b>757</b>
III - Immobilizzazioni finanziarie			
1) partecipazioni in:			
a) imprese controllate	250	1.134	1.084
2) crediti			
e) verso altri			
b) Importi esigibili oltre l'esercizio succ.	0	3	3
<b>Totale Immobilizzazioni finanziarie</b>	<b>250</b>	<b>1.137</b>	<b>1.087</b>
<b>Totale immobilizzazioni (B)</b>	<b>3.265</b>	<b>4.477</b>	<b>4.800</b>
C) Attivo circolante			
I - Rimanenze			
4) prodotti finiti e merci	20.144	18.672	17.980
<b>Totale Rimanenze</b>	<b>20.144</b>	<b>18.672</b>	<b>17.980</b>
II - Crediti (netti)			
1) verso clienti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	26.955	17.674	22.689
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	1.740	2.414	2.851
2) verso imprese controllate			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	929	3.418	3.160
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	3.640	3.637	3.636
4bis) crediti tributari			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	303	250	32
4ter) crediti per imposte anticipate			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	1.067	1.067	1.067
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	2.424	2.424	2.424
5) verso altri			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	427	159	213
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	121	118	3
<b>Totale Crediti</b>	<b>37.606</b>	<b>31.161</b>	<b>36.075</b>
III - Attività finanziarie che non cost.no imm.ni			
4) azioni proprie	97	97	0
5) altri titoli	2.583	3.293	3.502
<b>Totale Attività finanziarie</b>	<b>2.680</b>	<b>3.390</b>	<b>3.502</b>

	31 dicembre 2004	30 giugno 2004	31 dicembre 2003
IV - Disponibilità liquide			
1) depositi bancari e postali	1.471	1.561	1.719
3) danaro e valori in cassa	6	24	5
<b>Totale Disponibilità liquide</b>	<b>1.477</b>	<b>1.585</b>	<b>1.724</b>
<b>Totale attivo circolante (C)</b>	<b>61.907</b>	<b>54.808</b>	<b>59.281</b>
D) Ratei e risconti			
<b>b) Risconti attivi (D)</b>	<b>650</b>	<b>276</b>	<b>167</b>
<b>Totale attivo (B+C+D)</b>	<b>65.822</b>	<b>59.561</b>	<b>64.248</b>

<b>PASSIVO:</b>	<b>31 dicembre 2004</b>	<b>30 giugno 2004</b>	<b>31 dicembre 2003</b>
A) Patrimonio netto			
I - Capitale	5.388	5.388	5.388
II - Riserva da soprapprezzo delle azioni	37.688	37.688	37.785
IV - Riserva legale	258	258	258
VI Azioni proprie in portafoglio	97	97	0
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	(22.748)	(15.303)	(15.303)
<b>Sub-totale</b>	<b>20.683</b>	<b>28.128</b>	<b>28.128</b>
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	3.739	(7.442)	(7.714)
<b>Totale Patrimonio netto (A)</b>	<b>24.422</b>	<b>20.686</b>	<b>20.414</b>
B) Fondi per rischi e oneri			
2) per imposte	0	0	54
3) altri	5.612	6.199	4.371
<b>Totale Fondi per rischi e oneri (B)</b>	<b>5.612</b>	<b>6.199</b>	<b>4.425</b>
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (C)</b>	<b>570</b>	<b>545</b>	<b>510</b>
D) Debiti:			
2) obbligazioni convertibili			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	2.170	0	0
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	2.170	2.170
4) debiti verso banche			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	22.564	18.706	25.341
5) debiti verso altri finanziatori			
b) Importi esigibili oltre l'esercizio successivo	0	169	169
6) acconti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	272	0	0
7) debiti verso fornitori			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	7.500	5.524	6.051
9) debiti verso imprese controllate			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	210	2.198	2.212
12) debiti tributari			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	379	1.929	1.753
13) debiti verso istituti di previdenza e di sicurezza sociale			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	167	130	153
14) altri debiti			
a) Importi esigibili entro l'esercizio successivo	664	684	462
<b>Totale Debiti (D)</b>	<b>33.926</b>	<b>31.510</b>	<b>38.311</b>
E) Ratei e risconti			
a) Ratei passivi	1.292	621	588
b) Risconti passivi	0		0
<b>Totale Ratei e Risconti passivi (E)</b>	<b>1.292</b>	<b>621</b>	<b>588</b>
<b>Totale passivo e patrimonio netto (A+B+C+D+E)</b>	<b>65.822</b>	<b>59.561</b>	<b>64.248</b>
CONTI D'ORDINE:			
a) Garanzie prestate	4.356	3.355	775
b) Contratti derivati	23.000	10.795	28.446
e) Impegni	0	0	2.777
<b>Totale conti d'ordine</b>	<b>27.356</b>	<b>14.150</b>	<b>31.998</b>

Situazione Semestrale Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2004

Conto Economico

Importi in migliaia di Euro

	31 dicembre 2004	31 dicembre 2003
A) Valore della produzione		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	60.234	47.785
2) variazioni delle rimanenze di prodotti finiti	1.472	2.383
5) altri ricavi e proventi:		
a) altri ricavi	623	634
<b>Totale valore della produzione</b>	<b>62.329</b>	<b>50.802</b>
B) Costi della produzione		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	44.234	37.239
7) per servizi	6.747	5.889
8) per godimento di beni di terzi	192	208
9) per il personale:		
a) salari e stipendi	1.170	939
b) oneri sociali	394	353
c) trattamento di fine rapporto	84	82
10) ammortamenti e svalutazioni:		
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	1.404	2.241
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	61	69
d) svalutazioni dei crediti compresi nell'attivo circolante	173	876
12) accantonamenti per rischi	893	366
14) oneri diversi di gestione	320	401
<b>Totale costi della produzione</b>	<b>55.672</b>	<b>48.663</b>
<b>Differenza tra valore e costi della produzione (A-B)</b>	<b>6.657</b>	<b>2.139</b>
C) Proventi e (oneri) finanziari		
16) altri proventi finanziari		
c) da titoli nell'attivo circolante che non cos.no partecipazioni	56	19
e) altri proventi	9	5
17) interessi e altri oneri finanziari		
e) altri interessi e oneri finanziari	(1.609)	(1.337)
<b>Totale interessi ed oneri finanziari</b>	<b>(1.544)</b>	<b>(1.313)</b>
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie		
19) svalutazioni		
a) partecipazioni	(700)	(8.333)
b) immobilizzazioni finanziarie che non cos.no partecipazioni	0	(3.069)
<b>Totale delle rettifiche</b>	<b>(700)</b>	<b>(11.402)</b>
E) Proventi e oneri straordinari		
20) proventi		
b) altri proventi	21	34
21) oneri		
c) altri oneri	(695)	(347)
<b>Totale delle partite straordinarie (20-21)</b>	<b>(674)</b>	<b>(313)</b>
<b>Risultato prima delle imposte (A-B+C+-D+-E)</b>	<b>3.739</b>	<b>(10.889)</b>