



Digital Bros S.p.A.

**Relazione trimestrale consolidata
al 30 giugno 2006**

(4° Trimestre Esercizio 2005/2006)

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 76 – 20152 Milano

P.IVA 09554160151

Capitale Sociale : Euro 5.644.334,80 i.v.

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

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

INDICE

Organi sociali	3
Struttura del Gruppo e area di consolidamento	4
Prospetti contabili:	8
Stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2006	8
Conto economico consolidato al 30 giugno 2006	9
Rendiconto finanziario consolidato	10
Variazioni di patrimonio netto consolidato	12
Conto economico consolidato del trimestre aprile - giugno 2006	13
Informativa di segmento (IAS 14)	14
Note di commento ai risultati al 30 giugno 2006	15
Principi e metodi contabili	15
Criteri di redazione	16
Criteri di valutazione	16
Criteri di consolidamento	24
Il mercato dei videogiochi	26
Eventi significativi del periodo	29
Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2006	32
Ricavi per area geografica	35
Andamento dei segmenti di attività	36
Analisi dei principali aggregati patrimoniali	47
Eventi successivi alla chiusura del periodo	50
Evoluzione prevedibile della gestione	50
Attività e passività potenziali	51
Rapporti con parti correlate	51
Analisi dell'andamento economico del trimestre aprile - giugno 2006	52

ORGANI SOCIALI

Consiglio di Amministrazione

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

(1) Consiglieri esecutivi

(2) Consiglieri non esecutivi

(3) Consiglieri indipendenti

Comitato per il controllo interno

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Comitato per le remunerazioni

Bruno Soresina
Sergio Treves
Umberto Virri

Collegio Sindacale

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

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

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

Società di revisione

Reconta Ernst & Young S.p.A.

L'Assemblea del 4 marzo 2004 ha conferito l'incarico di controllo contabile alla Reconta Ernst & Young S.p.A. sino alla revisione del bilancio al 30 giugno 2006.

STRUTTURA DEL GRUPPO E AREA DI CONSOLIDAMENTO

Il Gruppo è attivo nella distribuzione e vendita di videogiochi sul territorio italiano e nel tempo ha sviluppato una serie di attività che integrano l'offerta di videogiochi al fine di fornire un ampio spettro di prodotti di intrattenimento digitale, utilizzando tutti i mezzi di comunicazione che la tecnologia attualmente rende disponibili. Tali attività sono gestite attraverso marchi distintivi per definire il segmento di attività.

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

Rispetto alla suddivisione per segmenti adottata fino al 31 marzo scorso, si è ritenuto opportuno apportare alcune modifiche, in funzione dell'evoluzione delle attività intercorsa negli ultimi mesi. A seguito infatti dell'elevata crescita registrata dalle attività di distribuzione in edicola e della decisione del Gruppo di sviluppare quest'area di business in modo continuativo per il futuro, i costi e ricavi ad essa attinenti sono stati scorporati dal segmento Distribuzione ed è stato creato un nuovo segmento denominato Edicola. Nello stesso frangente temporale, per il ridisegno delle attività del segmento New Media, con lo sviluppo di iniziative comuni sia all'online gaming che al comparto televisivo, ma anche alla luce della gestione manageriale unitaria di quelli che erano stati evidenziati come due segmenti distinti (Online Gaming e Televisione) e anche per la condivisione di costi di struttura, è stato considerato maggiormente appropriato raggruppare i segmenti Online Gaming e Televisione sotto la più ampia definizione New Media.

Pertanto le attività del Gruppo ad oggi possono essere suddivise nei cinque segmenti di seguito descritti:

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

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

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

La divisione della Capogruppo 505 Games (in precedenza 505 Game Street) ha sviluppato l'attività in questi ultimi due esercizi. Per motivazioni di mercato e visto l'elevato tasso di crescita del segmento le attività di publishing internazionale, a partire dal prossimo esercizio, saranno svolte dalla controllata 505 Games S.r.l., successivamente al cambio di denominazione sociale da DB International S.r.l. e dalle neo-costituite Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd., che operano rispettivamente sul territorio francese e inglese, e dalla società D3DB S.r.l., creata in joint venture paritetica con la società giapponese D3 Publisher Inc. allo scopo di distribuire in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) giochi di fascia economica.

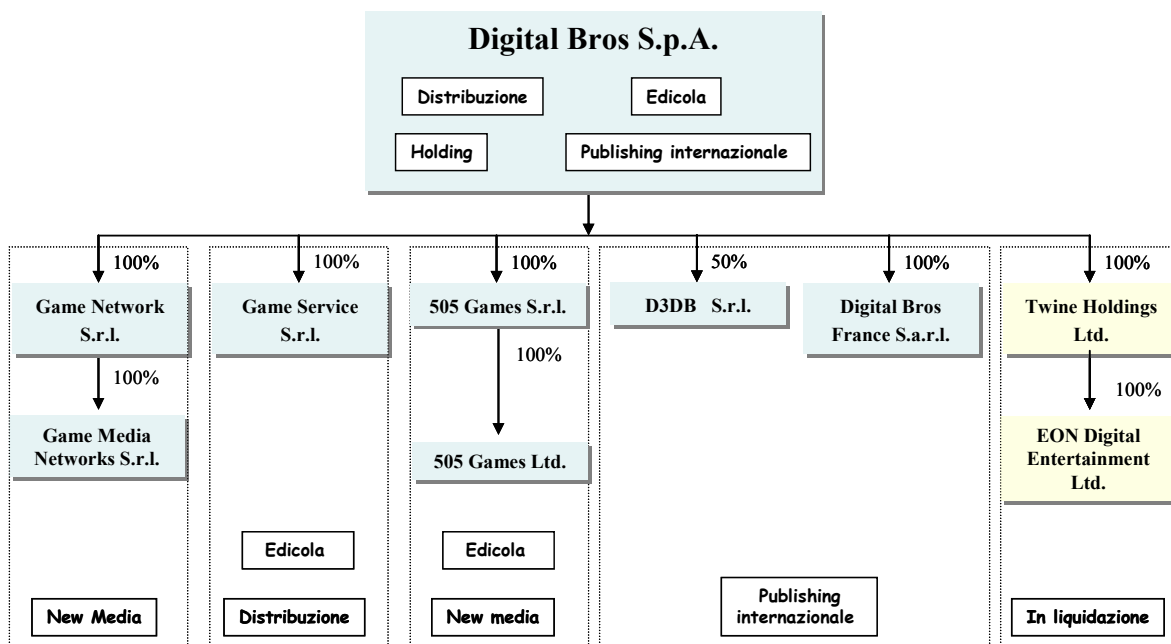
New Media: raggruppa tutte le attività di intrattenimento interattivo distribuite attraverso i nuovi mezzi di comunicazione. I contenuti di digital entertainment sono resi disponibili attraverso canali quali: la TV digitale, la telefonia mobile, l'e-commerce, il d-commerce e la IP TV e vengono svolte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

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

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

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

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



Nel perimetro di consolidamento sono comprese tutte le società su cui la Capogruppo Digital Bros S.p.A. esercita funzione di controllo, diretto o indiretto, ad esclusione pertanto della società D3DB S.r.l., posseduta in joint venture paritetica.

Rispetto al 30 giugno 2005 sono state incluse nel perimetro di consolidamento le società di nuova costituzione Digital Bros France S.a.r.l. e 505 Games Ltd..

La controllata francese ha portato a compimento le attività propedeutiche per permettere la distribuzione di videogiochi sul territorio francese a partire dal prossimo mese di settembre.

La controllata inglese 505 Games Ltd. è stata costituita solamente a fine giugno 2006 e non è ancora operativa. Nel corso del mese di luglio è stato sottoscritto un aumento di capitale portando lo stesso a 100.000 sterline in funzione dell'avvio dell'operatività previsto per il prossimo mese di ottobre.

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

Ragione Sociale	Sede	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente	Metodo di consolidamento
Digital Bros S.p.A.	Milano	5.644.335,8 Euro	Capogruppo		Integrale
Game Network S.r.l.	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Game Media Networks S.r.l. (1)	Milano	10.000 Euro		100%	Integrale
Game Service S.r.l.	Milano	50.000 Euro	100%		Integrale
505 Games S.r.l. (4)	Milano	100.000 Euro	100%		Integrale
Digital Bros France S.a.r.l.	Lione	100.000 Euro	100%		Integrale
505 Games Ltd. (2)	Londra	1 Sterlina		100%	Integrale
Twine Holdings Ltd.	Londra	1.000 Sterline	100%		Integrale
EON Digital Entertainment Ltd. (3)	Londra	1.000 Sterline		100%	Integrale

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

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

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

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

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

Società	Ubicazione	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Petrella - Trezzano S/N (Mi)	Magazzino
Digital Bros S.p.A.	Gainsborough House, Sheen Road, Richmond Unpon Thames, U	Ufficio commerciale
Game Service S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
505 Games S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Game Network S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Game Media Networks S.r.l.	Via Bisceglie 76 – Milano	Uffici
Digital Bros France S.a.r.l	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Lyon, Francia	Uffici

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Stato patrimoniale consolidato

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.328	3.479	(151)	-4,3%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,1%
4	Immobilizzazioni immateriali	684	613	71	11,5%
5	Partecipazioni in controllate	5	0	5	0,0%
6	Crediti ed altre attività non correnti	52	1.714	(1.662)	-96,9%
7	Imposte anticipate	4.495	5.287	(792)	-15,0%
	Totale attività non correnti	9.019	11.548	(2.529)	-21,9%
	Passività non correnti				
8	Benefici verso dipendenti	(803)	(626)	(177)	28,4%
9	Fondi non correnti	(155)	(71)	(84)	118,0%
10	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(958)	(697)	(261)	37,5%
	Capitale circolante netto				
11	Rimanenze	26.450	22.189	4.261	19,2%
12	Crediti commerciali	22.673	22.320	353	1,6%
13	Crediti tributari	437	599	(162)	-27,0%
15	Altre attività correnti	1.267	1.331	(64)	-4,8%
16	Debiti verso fornitori	(4.114)	(4.183)	69	-1,6%
17	Debiti tributari	(1.703)	(1.388)	(316)	22,7%
18	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
19	Altre passività correnti	(2.115)	(2.112)	(3)	0,2%
	Totale Capitale circolante netto	42.895	38.756	4.138	10,7%
	Patrimonio netto				
20	Capitale sociale	5.644	5.644	0	0,0%
21	Riserve	19.339	40.857	(21.518)	-52,7%
30	Azioni proprie	(671)	(268)	(403)	150,5%
22	Utili (perdite) a nuovo	5.903	(18.326)	24.229	-132,2%
	Totale patrimonio netto	30.215	27.907	2.308	8,3%
	Totale	20.741	21.700	(959)	-4,4%
23	Disponibilità liquide	3.354	5.218	(1.864)	-35,7%
24	Debiti verso banche a breve termine	(18.447)	(18.886)	439	-2,3%
25	Altre passività finanziarie a breve termine	(1.351)	(3.255)	1.904	-58,5%
	Posizione finanziaria netta corrente	(16.444)	(16.923)	479	-2,8%
26	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
27	Debiti verso banche non correnti	(2.367)	(1.000)	(1.367)	136,7%
28	Altre passività finanziarie non correnti	(1.930)	(3.777)	1.847	-48,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.297)	(4.777)	480	-10,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(20.741)	(21.700)	959	-4,4%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2006 per l'esercizio 2005/2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006		30 giugno 2005		Variazioni	
1	Ricavi	113.022	106,4%	95.150	106,3%	17.872	18,8%
2	Rettifiche ricavi	(6.811)	-6,4%	(5.677)	-6,3%	(1.134)	20,0%
3	Totale ricavi	106.211	100,0%	89.473	100,0%	16.738	18,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(76.452)	-72,0%	(67.672)	-75,6%	(8.780)	13,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.429)	-1,3%	(615)	-0,7%	(814)	n.s.
6	Royalties	(5.013)	-4,7%	(2.873)	-3,2%	(2.140)	74,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.926	3,7%	4.307	4,8%	(381)	-8,8%
8	Totale costo del venduto	(78.968)	-74,4%	(66.853)	-74,7%	(12.115)	18,1%
9	Utile lordo (3+8)	27.243	25,6%	22.620	25,3%	4.623	20,4%
10	Altri ricavi	194	0,2%	426	0,5%	(232)	-54,5%
11	Costi per servizi	(7.083)	-6,7%	(5.247)	-5,9%	(1.836)	35,0%
12	Affitti e locazioni	(459)	-0,4%	(429)	-0,5%	(30)	7,0%
13	Costi del personale	(8.174)	-7,7%	(7.127)	-8,0%	(1.047)	14,7%
14	Altri costi operativi	(1.647)	-1,6%	(1.562)	-1,7%	(85)	5,4%
15	Totale costi operativi	(17.363)	-16,3%	(14.365)	-16,1%	(2.998)	20,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.074	9,5%	8.681	9,7%	1.393	16,0%
17	Ammortamenti	(595)	-0,6%	(504)	-0,6%	(91)	18,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.396)	-1,3%	(74)	-0,1%	(1.322)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.991)	-1,9%	(578)	-0,6%	(1.413)	244,5%
22	Margine operativo (16+21)	8.083	7,6%	8.103	9,1%	(20)	-0,2%
23	Interessi attivi	45	0,0%	202	0,2%	(157)	-77,7%
24	Interessi passivi	(2.255)	-2,1%	(3.250)	-3,6%	995	-30,6%
25	Totale interessi netti	(2.210)	-2,1%	(3.048)	-3,4%	838	-27,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.873	5,5%	5.055	5,6%	818	16,2%
27	Imposte correnti	(1.472)	-1,4%	(2.294)	-2,6%	822	-35,8%
28	Imposte differite	(555)	-0,5%	1.641	1,8%	(2.196)	-133,8%
29	Totale imposte	(2.027)	-1,9%	(653)	-0,7%	(1.374)	210,4%
30	Utile netto (26+29)	3.846	3,6%	4.402	4,9%	(556)	-12,6%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,31		(0,04)	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,31		(0,04)	

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato dell'esercizio 2005-2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005
A. Disponibilità monetarie nette iniziali		(21.700)	(20.130)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo		3.846	4.402
Accantonamenti e costi non monetari		0	0
Ammortamenti immateriali		270	277
Ammortamenti materiali		325	227
Variazione netta degli altri fondi		84	71
Variazione netta del fondo TFR		177	88
SUBTOTALE B.		4.702	5.064
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		(4.261)	(4.307)
Crediti commerciali		(353)	1.215
Crediti tributari		162	(292)
Altre attività correnti		64	99
Debiti verso fornitori		(69)	(3.361)
Debiti tributari		316	(623)
Fondi correnti		0	0
Altre passività correnti		3	462
SUBTOTALE C.		(4.138)	(6.807)
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(341)	(146)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(174)	(3.076)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		2.449	1.490
SUBTOTALE D.		1.934	(1.732)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	256
SUBTOTALE E.		0	256
F. Movimenti del Patrimonio Netto Consolidato			
Dividendi distribuiti		(1.127)	0
Variazione Azioni proprie detenute		(403)	(171)
Incrementi (Decrementi) di altre componenti del Patrimonio Netto		(8)	1.820
SUBTOTALE F.		(1.538)	1.649
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)		959	(1.569)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+G)		(20.741)	(21.700)

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.864)	210
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	439	(139)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	1.904	(189)
Flusso monetario del periodo a breve	479	(118)
Flusso monetario del periodo a medio	480	(1.451)
Flusso monetario del periodo	959	(1.569)

Gruppo Digital Bros

Variazioni di patrimonio netto consolidato

<i>Migliaia di Euro</i>	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Saldo al 1 luglio 2004	5.388	37.785	258	1.005	3	39.051	(97)	(23.198)	457	(22.741)	21.601
Destinazione dell'utile d'esercizio						0		457	(457)	0	0
Utile del periodo						0			4.402	4.402	4.402
Conversione prestito obbligazionario convertibile	256	1.914				1.914				0	2.170
Acquisto azioni proprie						0	(171)			0	(171)
Altre variazioni				(111)	3	(108)		13		13	(95)
Totale al 30 giugno 2005	5.644	39.699	258	894	6	40.857	(268)	(22.728)	4.402	(18.326)	27.907
Destinazione utile d'esercizio			871		0	871		3.184	(4.055)	(871)	0
Coperture perdite a nuovo		(22.745)				(22.745)		22.745		22.745	0
Distribuzione dividendi						0		(1.127)		(1.127)	(1.127)
Acquisto azioni proprie						0	(403)			0	(403)
Altre variazioni				362	(6)	356		(17)	(347)	(364)	(8)
Utile del periodo						0			3.846	3.846	3.846
Totale al 30 giugno 2006	5.644	16.954	1.129	1.256	0	19.339	(671)	2.057	3.846	5.903	30.215

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato del trimestre aprile - giugno 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006 Q4		30 giugno 2005 Q4		Variazioni	
1	Ricavi	15.754	105,0%	15.842	116,7%	(88)	-0,6%
2	Rettifiche ricavi	(747)	-5,0%	(2.264)	-16,7%	1.517	-67,0%
3	Totale Ricavi	15.007	100,0%	13.578	100,0%	1.429	10,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.602)	-64,0%	(8.422)	-62,0%	(1.180)	14,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(296)	-2,0%	(615)	-4,5%	319	n.s.
6	Royalties	(1.039)	-6,9%	(980)	-7,2%	(59)	6,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.153	7,7%	(65)	-0,5%	1.218	n.s.
8	Totale costo del venduto	(9.784)	-65,2%	(10.082)	-74,3%	298	-3,0%
9	Utile lordo (3+8)	5.223	34,8%	3.496	25,7%	1.727	49,4%
10	Altri ricavi	2	0,0%	71	0,5%	(69)	-97,2%
11	Costi per servizi	(2.093)	-13,9%	(417)	-3,1%	(1.676)	401,9%
12	Affitti e locazioni	(121)	-0,8%	(62)	-0,5%	(59)	95,2%
13	Costi del personale	(1.894)	-12,6%	(1.900)	-14,0%	6	-0,3%
14	Altri costi operativi	(317)	-2,1%	(377)	-2,8%	60	-15,9%
15	Totale costi operativi	(4.425)	-29,5%	(2.756)	-20,3%	(1.669)	60,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	800	5,3%	811	6,0%	(11)	-1,4%
17	Ammortamenti	(133)	-0,9%	(126)	-0,9%	(7)	5,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	107	0,8%	(107)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(133)	-0,9%	(19)	-0,1%	(114)	600,0%
22	Margine operativo (16+21)	667	4,4%	792	5,8%	(125)	-15,8%
23	Interessi attivi	0	0,0%	122	0,9%	(122)	-100,0%
24	Interessi passivi	(580)	-3,9%	(642)	-4,7%	62	-9,7%
25	Totale interessi netti	(580)	-3,9%	(520)	-3,8%	(60)	11,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	87	0,6%	272	2,0%	(185)	-68,0%
27	Imposte correnti	(187)	-1,2%	(63)	-0,5%	(124)	196,8%
28	Imposte differite	560	3,7%	288	2,1%	272	94,4%
29	Totale imposte	373	2,5%	225	1,7%	148	65,8%
30	Utile netto (26+29)	460	3,1%	497	3,7%	(37)	-7,4%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,03		0,03		0,00	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,03		0,03		0,00	

Informativa di segmento (IAS 14)

	Migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing Internazionale	Holding	Totale
1	Ricavi	97.809	6.055	503	8.655	0	113.022
2	Rettifiche ricavi	(6.661)	0	0	(150)	0	(6.811)
3	Totale ricavi	91.148	6.055	503	8.505	0	106.211
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(72.119)	(544)	(6)	(3.783)	0	(76.452)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(503)	(926)	0	0	(1.429)
6	Royalties	(942)	(1.324)	(103)	(2.644)	0	(5.013)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	2.342	0	0	1.584	0	3.926
8	Totale costo del venduto	(70.719)	(2.371)	(1.035)	(4.843)	0	(78.968)
9	Utile lordo (3+8)	20.429	3.684	(532)	3.662	0	27.243
10	Altri ricavi	182	0	12	0	0	194
11	Costi per servizi	(4.876)	(1.156)	(472)	(330)	(249)	(7.083)
12	Affitti e locazioni	(273)	0	(139)	(47)	0	(459)
13	Costi del personale	(5.732)	0	(1.013)	(429)	(1.000)	(8.174)
14	Altri costi operativi	(1.175)	0	(82)	(101)	(289)	(1.647)
15	Totale costi operativi	(12.056)	(1.156)	(1.706)	(907)	(1.538)	(17.363)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	8.555	2.528	(2.226)	2.755	(1.538)	10.074
17	Ammortamenti	(273)	0	(120)	(1)	(201)	(595)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(837)	0	(444)	(115)	0	(1.396)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(1.110)	0	(564)	(116)	(201)	(1.991)
22	Margine operativo (16+21)	7.445	2.528	(2.790)	2.639	(1.739)	8.083

PRINCIPI E METODI CONTABILI

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

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- Stato patrimoniale consolidato al 30 giugno 2006 confrontato con i medesimi valori al 30 giugno 2005, data di chiusura dell'ultimo bilancio d'esercizio;
- Conto economico consolidato al 30 giugno 2006, confrontato con il conto economico consolidato al 30 giugno 2005;
- Rendiconto finanziario consolidato del periodo in esame comparato con il rendiconto finanziario consolidato del passato esercizio;
- Dettaglio dei flussi monetari per scadenza del periodo comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;
- Variazioni del patrimonio netto consolidato nel periodo in esame preceduto dalle variazioni del patrimonio netto consolidato intervenute dal 1 luglio 2004 al 30 giugno 2005;
- Conto economico consolidato al 30 giugno 2006 del trimestre aprile-giugno, confrontato con il conto economico consolidato del trimestre aprile-giugno al 30 giugno 2005;
- Informativa di Segmento (IAS 14).

CRITERI DI REDAZIONE

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

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

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2006 predisposte dalle società del Gruppo consolidate, rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

CRITERI DI VALUTAZIONE

I criteri di valutazione adottati per la redazione della relazione trimestrale al 30 giugno 2006, corrispondente al quarto trimestre dell'esercizio sociale, sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione della Transizione ai Principi Contabili Internazionali IFRS, a quelli utilizzati per la preparazione della relazione semestrale al 31 dicembre 2005 e di quella trimestrale al 31 marzo 2006.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

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

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

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

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

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

Investimenti immobiliari

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

Immobilizzazioni immateriali

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

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

Avviamento

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

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

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

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

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

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali sugli immobili, impianti e macchinari nonché sugli investimenti immobiliari, sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie.

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

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

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando,

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

Benefici ai dipendenti

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

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede una parte significativa dei propri crediti commerciali attraverso contratti stipulati con

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

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

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

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

mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

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

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

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

Strumenti finanziari derivati

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

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

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

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

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

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

Azioni proprie

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

Ricavi

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

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

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

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione ai ricavi, quando non producono futuri

benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

Costo del venduto

Il costo del venduto comprende il costo di produzione o di acquisto dei prodotti, delle merci e/o dei servizi destinati alla vendita. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione.

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

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

Imposte correnti

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

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

Imposte differite

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

Uso di stime

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

CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il rivenditore è il negozio dove il consumatore finale acquista il videogioco. I rivenditori possono essere catene internazionali specializzate nella vendita di videogiochi, punti vendita della grande distribuzione organizzata, ma anche negozi specializzati indipendenti.

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

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

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

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

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

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

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

vita dei campioni del wrestling. L'attività di distribuzione viene svolta attraverso le società controllate 505 Games S.r.l. e Game Service S.r.l.;

- gennaio 2006: Digital Bros ha costituito a Lione la società Digital Bros France S.a.r.l., con l'obiettivo di avere una presenza locale per la distribuzione in Francia di videogiochi del Gruppo o pubblicati da altri editori;
- gennaio 2006: Digital Bros ha firmato un accordo di distribuzione in esclusiva per l'Italia per il lancio del gioco "Dragon Quest: L'odissea del Re maledetto", pubblicato da Square Enix Ltd.. Il videogioco è stato lanciato sul mercato nel corso del mese di aprile 2006;
- febbraio 2006: la società controllata Game Network Online S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in DB International S.r.l.. Tale cambiamento è propedeutico ad una futura attività di coordinamento delle iniziative internazionali per il segmento Publishing Internazionale;
- maggio 2006: Game Media Networks ha presentato con La Gazzetta dello Sport "Football League", il primo gioco online multiplayer scaricabile dal sito www.gazzetta.it. Game Media Networks ha acquisito i diritti per la commercializzazione in tutti i paesi europei di Power Football, il primo videogioco di calcio online, e ha siglato con RCS l'accordo per la commercializzazione in esclusiva nel mercato italiano, sotto la denominazione di Football League;
- maggio 2006: Digital Bros ha sottoscritto un accordo con Sony Computer Entertainment Inc. per la pubblicazione a livello internazionale del nuovo videogioco "Rule of Rose". Digital Bros curerà la versione multilingua del gioco e lo distribuirà in esclusiva sui territori PAL (Europa, Australia e Sud Africa) nel corso dell'esercizio 2006-2007;
- maggio 2006: DB International S.r.l. ha cambiato denominazione sociale in 505 Games S.r.l., assumendo così direttamente il marchio utilizzato dal Gruppo per identificare la divisione del Publishing Internazionale. La nuova denominazione sociale consiste nell'attività di acquisizione di licenze internazionali di videogiochi per il segmento Publishing Internazionale, che verrà a breve concentrata nella società controllata a partire dal prossimo esercizio;
- giugno 2006: 505 Games S.r.l. ha costituito a Londra la società 505 Games Ltd., nell'ambito del progetto di internazionalizzazione del Publishing nei paesi europei che presentano mercati di dimensioni tali da giustificare economicamente la presenza diretta sul territorio.

- giugno 2006: Digital Bros e Mediaset hanno siglato un accordo per il progetto Premium Giochi, che offre sul digitale terrestre Mediaset giochi interattivi nel servizio Pay per View. Il servizio è a pagamento e diretto agli abbonati Mediaset premium. Al momento sono stati proposti tre giochi pilota, per poi sviluppare in modo significativo l'offerta di intrattenimento digitale.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 GIUGNO 2006

Di seguito si riportano i risultati economici registrati dal Gruppo nell'esercizio 2005-2006:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006		30 giugno 2005		Variazioni	
1	Ricavi lordi	113.022	106,4%	95.150	106,3%	17.872	18,8%
2	Rettifiche ricavi	(6.811)	-6,4%	(5.677)	-6,3%	(1.134)	20,0%
3	Totale ricavi	106.211	100,0%	89.473	100,0%	16.738	18,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(76.452)	-72,0%	(67.672)	-75,6%	(8.780)	13,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.429)	-1,3%	(615)	-0,7%	(814)	n.s.
6	Royalties	(5.013)	-4,7%	(2.873)	-3,2%	(2.140)	74,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	3.926	3,7%	4.307	4,8%	(381)	-8,8%
8	Totale costo del venduto	(78.968)	-74,4%	(66.853)	-74,7%	(12.115)	18,1%
9	Utile lordo (3+8)	27.243	25,6%	22.620	25,3%	4.623	20,4%
10	Altri ricavi	194	0,2%	426	0,5%	(232)	-54,5%
11	Costi per servizi	(7.083)	-6,7%	(5.247)	-5,9%	(1.836)	35,0%
12	Affitti e locazioni	(459)	-0,4%	(429)	-0,5%	(30)	7,0%
13	Costi del personale	(8.174)	-7,7%	(7.127)	-8,0%	(1.047)	14,7%
14	Altri costi operativi	(1.647)	-1,6%	(1.562)	-1,7%	(85)	5,4%
15	Totale costi operativi	(17.363)	-16,3%	(14.365)	-16,1%	(2.998)	20,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.074	9,5%	8.681	9,7%	1.393	16,0%
17	Ammortamenti	(595)	-0,6%	(504)	-0,6%	(91)	18,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.396)	-1,3%	(74)	-0,1%	(1.322)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.991)	-1,9%	(578)	-0,6%	(1.413)	244,5%
22	Margine operativo (16+21)	8.083	7,6%	8.103	9,1%	(20)	-0,2%
23	Interessi attivi	45	0,0%	202	0,2%	(157)	-77,7%
24	Interessi passivi	(2.255)	-2,1%	(3.250)	-3,6%	995	-30,6%
25	Totale interessi netti	(2.210)	-2,1%	(3.048)	-3,4%	838	-27,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.873	5,5%	5.055	5,6%	818	16,2%
27	Imposte correnti	(1.472)	-1,4%	(2.294)	-2,6%	822	-35,8%
28	Imposte differite	(555)	-0,5%	1.641	1,8%	(2.196)	n.s.
29	Totale imposte	(2.027)	-1,9%	(653)	-0,7%	(1.374)	210,4%
30	Utile netto (26+29)	3.846	3,6%	4.402	4,9%	(556)	-12,6%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,27		0,31		(0,04)	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,27		0,31		(0,04)	

Il Gruppo nell'esercizio 2005/2006 presenta ricavi lordi pari a 113.022 migliaia di Euro e ricavi netti pari a 106.211 migliaia di Euro, con un incremento rispetto ai medesimi valori dello scorso esercizio rispettivamente di 17.872 migliaia di Euro e di 16.738 migliaia di Euro, attribuibile sia alla crescita registrata dall'attività tradizionale di Distribuzione Italia ed al Publishing Internazionale, che alla nuova attività del segmento Edicola, come dettagliato nel capitolo relativo ai segmenti di attività.

Il costo del venduto presenta un lieve decremento percentuale sul fatturato, passando dal 74,7% al 74,4%, e consente di raggiungere un utile lordo pari a 27.243 migliaia di Euro, con un incremento di 4.623 migliaia di Euro rispetto ai 22.620 migliaia di Euro registrati al 30 giugno 2005.

Gli altri ricavi, pari a 194 migliaia di Euro, consistono principalmente in rimborsi assicurativi.

I costi operativi si incrementano di 2.998 migliaia di Euro, con una crescita percentuale del 20,9%, in misura leggermente più che proporzionale all'incremento dei ricavi.

I costi del personale passano da 7.127 migliaia di Euro a 8.174 migliaia di Euro, con una crescita pari a 1.047 migliaia di Euro. Tali maggiori costi riflettono sia l'ingresso avvenuto a luglio 2005 di un gruppo di manager dedicato alla gestione delle attività relative ai *new media*, che l'incremento del valore delle provvigioni erogate ad agenti in linea con un maggior volume d'affari generato.

I costi per servizi evidenziano anch'essi un incremento per complessivi 1.836 migliaia di Euro, dovuto principalmente ai costi sostenuti per la nuova attività di distribuzione in edicola di videogiochi in abbinamento editoriale e all'incremento delle spese per consulenti e professionisti.

Il margine operativo lordo passa da 8.681 migliaia di Euro a 10.074 migliaia di Euro, con un incremento del 16% pari a 1.393 migliaia di Euro.

Il margine operativo risulta pressoché invariato, nonostante l'incremento della voce svalutazione attività per 1.396 migliaia di Euro, relativa alla svalutazione di crediti commerciali e altre attività correnti, per effetto dell'insorgenza nel periodo di situazioni di difficile esigibilità di crediti verso la clientela.

Il risultato netto è pari a 3.846 migliaia di Euro, rispetto ai 4.402 migliaia di Euro al 30 giugno 2005. Il risultato è influenzato da un ammontare complessivo di imposte pari a 2.027 migliaia di Euro rispetto a 653 migliaia di Euro del precedente periodo, che è comprensivo di imposte differite attive iscritte per 1.641 migliaia di Euro rispetto ad imposte differite passive pari a 555 migliaia di Euro iscritte nel periodo appena concluso.

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

Il numero medio dei dipendenti del Gruppo nell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006 è pari a 82 unità.

RICAVI PER AREA GEOGRAFICA

I ricavi lordi realizzati dal Gruppo all'estero si sono incrementati del 43,7% da 4.933 migliaia di Euro nell'esercizio 2004/2005 a 7.087 migliaia di Euro nei 12 mesi appena conclusi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni	
Italia	105.935	90.217	15.718	17,4%
Eestero	7.087	4.933	2.154	43,7%
Totale ricavi lordi consolidati	113.022	95.150	17.872	18,8%

La suddivisione dei ricavi esteri lordi per segmento di attività mostra come circa il 90% dei ricavi esteri è generata dal segmento Publishing Internazionale, che si occupa del lancio e della commercializzazione di videogiochi in ambito internazionale. Questo segmento ha registrato nell'esercizio un incremento delle vendite di circa l' 85%, con un incremento pari a 3.052 migliaia di Euro:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni	
New Media	441	1.339	(898)	-67,1%
Publishing Interazionale	6.646	3.594	3.052	84,9%
Totale ricavi lordo estero	7.087	4.933	2.154	43,7%

L'andamento decrescente dei ricavi esteri relativi ai New Media è influenzato sia dal processo di ristrutturazione, che ha comportato tra l'altro l'abbandono delle attività sul territorio inglese, che dal lancio di nuove attività nei comparti Internet e piattaforme televisive, che però non hanno generato ricavi significativi nell'esercizio.

ANDAMENTO DEI SEGMENTI DI ATTIVITÀ

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

Come già evidenziato nel paragrafo relativo alla struttura del Gruppo, dal trimestre appena concluso è stato introdotto il nuovo segmento Edicola, mentre i segmenti Online gaming e Televisione sono stati raggruppati nel comparto New Media.

I segmenti così definiti sono pertanto:

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

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

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2006	2005	Variazioni		2006	2005	Variazioni	
Distribuzione	97.809	89.614	8.195	9,1%	91.148	83.971	7.177	8,5%
Edicola	6.055	0	6.055	n.s.	6.055	0	6.055	n.s.
New media	503	1.381	(878)	-63,6%	503	1.346	(843)	-62,6%
Publishing Internaz.	8.655	4.155	4.500	108,3%	8.505	4.155	4.350	104,7%
Holding	0	0	0	n.s.	0	0	0	n.s.
Totale	113.022	95.150	17.872	18,8%	106.211	89.473	16.738	18,7%

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

Migliaia di Euro	Distribuzione	Edicola	New Media	Publishing Internazionale	Holding	Totale
Ricavi	97.809	6.055	503	8.655	0	113.022
Rettifiche ricavi	(6.661)	0	0	(150)	0	(6.811)
Totale Ricavi	91.148	6.055	503	8.505	0	106.211
Altri ricavi	182	0	12	0	0	194
Totale costi operativi	(82.775)	(3.527)	(2.741)	(5.750)	(1.538)	(96.331)
Margine Operativo Lordo	8.555	2.528	(2.227)	2.755	(1.538)	10.074
Totale costi operativi non monetari	(1.110)	0	(564)	(116)	(201)	(1.991)
Margine operativo	7.445	2.528	(2.791)	2.639	(1.739)	8.083

Distribuzione

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

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

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

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

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	%	30 giugno 2005	%	Variazione	%
Ricavi	97.809	107,3%	89.614	106,7%	8.195	9,1%
Rettifiche ricavi	(6.661)	-7,3%	(5.643)	-6,7%	(1.018)	18,1%
Totale ricavi netti	91.148	100,0%	83.971	100,0%	7.177	8,5%
Altri ricavi	182	0,2%	426	0,5%	(244)	-57,2%
Totale costi operativi	(82.775)	-90,8%	(74.927)	-89,2%	(7.848)	10,5%
Margine operativo lordo	8.555	9,4%	9.470	11,3%	(915)	-9,7%
Totale costi operativi non monetari	(1.110)	-1,2%	(159)	-0,2%	(951)	598,1%
Margine operativo	7.445	8,2%	9.311	11,1%	(1.866)	-20,0%

Il segmento continua a registrare tassi di crescita, evidenziando un incremento dei ricavi netti pari a 7.177 migliaia di Euro, passando da 83.971 migliaia di Euro a 91.148 migliaia di Euro con un incremento percentuale pari all' 8,5%.

Il margine operativo lordo è negativamente influenzato dalla contrazione dei margini dovuta alla fase terminale del ciclo di vita di diverse console per videogiochi; infatti la fase di maturità dei prodotti è di solito caratterizzata da due elementi con effetto opposto: notevoli volumi di vendita per l'elevata penetrazione nelle case dei consumatori finali del relativo hardware e prezzi in calo per soddisfare tutte le esigenze. Nella fattispecie la riduzione dei prezzi di vendita ha avuto un impatto più che proporzionale rispetto all'incremento dei volumi venduti. A ciò si deve aggiungere una valutazione prudentiale del magazzino prodotti, in vista del lancio, da settembre in poi, di console di nuova generazione quali Sony PS3 e Nintendo Wii, che richiederanno una produzione di videogiochi specifica per il nuovo hardware, ma produrranno altresì una contrazione ulteriore dei prezzi di vendita dei prodotti destinati alle console di generazione precedente.

Il margine operativo lordo pertanto passa da 9.470 migliaia di Euro a 8.555 migliaia di Euro al 30 giugno 2006, con un decremento di 915 migliaia di Euro.

Il margine operativo risente di svalutazioni di crediti commerciali ritenuti di difficile recuperabilità per 838 migliaia di Euro con conseguente riduzione del risultato a 7.445 migliaia di Euro.

Per meglio comprendere gli effetti opposti di volumi e prezzi è opportuno analizzare la composizione delle unità vendute e dei ricavi realizzati suddivisi per console:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazione	
Distribuzione software per console	90.320	79.858	10.462	13,1%
Distribuzione software per Pc-CDRom	6.736	8.186	(1.450)	-17,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	1.202	1.959	(757)	-38,6%
Sconti finanziari	(449)	(389)	(60)	15,4%
Ricavi lordi	97.809	89.614	8.195	9,1%

I ricavi lordi hanno registrato un incremento rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente pari a 8.195 migliaia di Euro, passando da 89.614 migliaia di Euro a 97.809 migliaia di Euro, con una crescita pari all' 9,1%.

Elemento determinante della crescita è la distribuzione software per console, che registra un fatturato maggiore di 10.462 migliaia di Euro rispetto al precedente periodo, mentre tutte le altre tipologie di ricavi evidenziano un andamento decrescente.

La distribuzione per console, che rappresenta più del 90% del totale dei ricavi, manifesta un andamento costantemente positivo nel tempo. Di seguito i ricavi vengono analizzati in funzione delle unità vendute per tipologia di console:

Migliaia di Euro	30 giugno 2006		30 giugno 2005		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Nintendo Gameboy Advance	331.837	8.833	293.619	8.476	13,0%	4,2%
Sony Playstation 2	2.238.774	62.997	1.803.711	63.728	24,1%	-1,1%
Microsoft Xbox	86.639	2.994	172.145	6.172	-49,7%	-51,5%
Microsoft Xbox 360	45.967	2.113	0	0	n.s.	n.s.
Nintendo DS	128.365	3.474	0	0	n.s.	n.s.
Sony PSP	287.930	9.384	0	0	n.s.	n.s.
Altre console	28.647	525	126.695	1.482	n.s.	n.s.
Totale ricavi distribuzione console	3.148.159	90.320	2.396.170	79.858	31,4%	12,3%

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

- L'incremento dei volumi di unità vendute, pari a quasi 752.000 pezzi (+31,4%), che conferma la capacità di penetrazione del Gruppo nel mercato. La crescita è legata principalmente alla vendita di prodotti per console presenti sul mercato da diverso tempo quali Sony Playstation 2 (+24,1%) e Nintendo Gameboy Advance (+13%) e – in misura non meno importante - dalla vendita di prodotti per console di nuova generazione, quali Sony PSP, Nintendo DS e Microsoft Xbox 360;
- Il calo dei prezzi medi unitari di vendita pari al 14,6%, come evidenziato nella tabella seguente.

Importi in Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	26,6	28,9	-7,9%
Sony Playstation 2	28,1	35,3	-20,3%
Microsoft Xbox	34,6	35,9	-3,7%
Microsoft Xbox 360	46,0	0,0	0,0%
Nintendo DS	27,1	0,0	0,0%
Sony PSP	32,6	0,0	0,0%
Altre console	18,3	16,1	0,0%
Prezzo medio console	28,7	33,6	-14,6%

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

Importi in Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazione
Nintendo Gameboy Advance	9,8%	10,5%	-7%
Sony Playstation 2	69,7%	79,2%	-12%
Microsoft Xbox	3,3%	7,7%	-57%
Microsoft Xbox 360	2,3%	0,0%	n.s.
Nintendo DS	3,8%	0,0%	n.s.
Sony PSP	10,4%	0,0%	n.s.
Altre console	0,7%	2,6%	n.s.
Totale ricavi distribuzione console	100%	100%	n.s.

Il calo dei prezzi è stato piuttosto marcato nel periodo per effetto della maturità della console Sony Playstation 2. Nel corso del prossimo esercizio si assisterà ad un ulteriore calo dei prezzi medi del software per SonyPlaystation2, mentre i prodotti per la nuova console Sony Playstation 3 presenteranno prezzi medi elevati.

New Media

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

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

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

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	%	30 giugno 2005	%	Variazione	%
Ricavi	503	<i>n.s.</i>	1.381	<i>n.s.</i>	(878)	<i>n.s.</i>
Rettifiche ricavi	0	<i>n.s.</i>	(35)	<i>n.s.</i>	35	<i>n.s.</i>
Totale ricavi netti	503	<i>n.s.</i>	1.346	<i>n.s.</i>	(843)	<i>n.s.</i>
Altri ricavi	12	<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	12	<i>n.s.</i>
Totale costi operativi	(2.741)	<i>n.s.</i>	(2.666)	<i>n.s.</i>	(75)	<i>n.s.</i>
Margine operativo lordo	(2.226)	<i>n.s.</i>	(1.320)	<i>n.s.</i>	(906)	<i>n.s.</i>
Tot.costi operativi non monetari	(564)	<i>n.s.</i>	(229)	<i>n.s.</i>	(335)	<i>n.s.</i>
Margine operativo	(2.790)	<i>n.s.</i>	(1.549)	<i>n.s.</i>	(1.241)	<i>n.s.</i>

I ricavi sono costituiti da ricavi pubblicitari e televisivi per 175 migliaia di Euro e da ricavi realizzati dalla sottoscrizione di abbonamenti da parte dei giocatori ai tre giochi on line per 328 migliaia di Euro. L'analisi dell'andamento dell'esercizio conferma l'andamento decrescente dei ricavi in entrambi i comparti:

- i ricavi dell'online gaming passano dai 695 migliaia di Euro realizzati nell'esercizio 2004/2005 a 328 migliaia di Euro, con un decremento del 52%, derivante dalla perdita di giocatori di Horizon: Empire of Istaria e Mith of Soma, solo parzialmente controbilanciato dall'introduzione a giugno del terzo sequel di Legend of Mir;
- i ricavi relativi al comparto televisivo presentano una riduzione pari a 511 migliaia di Euro, passando da 686 migliaia di Euro a 175 migliaia di Euro. La riduzione è imputabile sia ad un decremento dei ricavi pubblicitari inglesi che dei ricavi televisivi propriamente detti per l'interruzione dei segnali televisivi all'inizio dell'esercizio.

I costi operativi sono influenzati da un insieme di fattori negativi:

- il contratto esistente con il gestore delle connessioni on line necessarie per consentire ai giocatori di collegarsi e giocare, il cui costo, un tempo proporzionato all'andamento dei ricavi, ora risulta essere non in linea con le attuali capacità di attrarre giocatori;
- la presenza di costi non ricorrenti di ristrutturazione sostenuti per il riordino delle attività televisive.

La concomitanza di tali elementi ha comportato un effetto negativo sul margine operativo lordo dell'esercizio pari a 2.226 migliaia di Euro.

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

Le operazioni di riposizionamento del segmento hanno portato al lancio nel trimestre in esame di differenti iniziative:

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

Publishing Internazionale

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

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

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	%	30 giugno 2005	%	Variazione	%
Ricavi	8.655	101,8%	4.155	100,0%	4.500	108,3%
Rettifiche ricavi	(150)	-1,8%	0	0,0%	(150)	n.s.
Totale ricavi netti	8.505	100,0%	4.155	100,0%	4.350	104,7%
Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
Totale costi operativi	(5.750)	-67,6%	(2.515)	-60,5%	(3.235)	128,6%
Margine operativo lordo	2.755	32,4%	1.640	39,5%	1.115	68,0%
Totale costi operativi non monetari	(116)	-1,4%	0	0,0%	(116)	n.s.
Margine operativo	2.639	31,0%	1.640	39,5%	999	60,9%

I ricavi da publishing internazionale di videogiochi hanno registrato un incremento di 4.500 migliaia di Euro, passando da 4.155 migliaia di Euro a 8.655 migliaia di Euro. Le ragioni della crescita del volume d'affari e conseguentemente dei margini in valori assoluti sono frutto dell'intensa attività di acquisizione di licenze internazionale svolta dal management negli ultimi due esercizi. Il numero di nuovi videogiochi distribuiti nel nell'esercizio infatti è stato pari a 32 nuovi titoli, rispetto a 14 titoli distribuiti nel corso del passato esercizio.

La politica di espansione nell'acquisizione di contenuti perseguita dal Gruppo nell'ultimo biennio permette oggi di disporre di 21 licenze internazionali di videogiochi già detenute e che verranno lanciate sul mercato nei prossimi 12 mesi, tra cui "Rule of Rose" e "Steamboat Chronicles" sviluppati da Sony Computer Entertainment Inc. Il Gruppo considerando come strategico per il prossimo futuro l'ampliamento delle attività del segmento, continua a perseguire la politica di acquisizione delle licenze nell'ottica di garantire un flusso crescente di ricavi e profitti.

La struttura dei costi diretti e un contenuto ammontare di costi fissi consente di raggiungere margini operativi percentualmente significativi (31% sul fatturato) passando da 1.640 migliaia di Euro del periodo precedente alle attuali 2.639 migliaia di Euro.

Edicola

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

La distribuzione di videogiochi in abbinamento editoriale è frutto di un accordo con il Gruppo RCS Mediagroup che consente di allegare i videogiochi a giornali a tiratura nazionale.

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	%	30 giugno 2005	%	Variazione	%
Ricavi	6.055	100,0%	0	n.s.	6.055	n.s.
Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	n.s.	0	n.s.
Totale ricavi netti	6.055	100,0%	0	n.s.	6.055	n.s.
Altri ricavi	0	0,0%	0	n.s.	0	n.s.
Totale costi operativi	(3.527)	-58,2%	0	n.s.	(3.527)	n.s.
Margine operativo lordo	2.528	41,8%	0	n.s.	2.528	n.s.
Tot.costi operativi non monetari	0	0,0%	0	n.s.	0	n.s.
Margine operativo	2.528	41,8%	0	n.s.	2.528	n.s.

I ricavi possono essere ripartiti nel seguente modo:

- 1.655 migliaia di Euro per la distribuzione di videogiochi in abbinamento editoriale, in base all'accordo con RCS Mediagroup che prevede la produzione e lo sfruttamento di una serie di licenze relative a videogiochi con elevata notorietà, che vengono allegati alla Gazzetta dello Sport e al Corriere della Sera. Il progetto di abbinamento editoriale ha preso il nome di "Serie Maxima" e ha durata prevista fino ad aprile 2007;
- 4.400 migliaia di Euro relativi alla collana di DVD "WWE Wrestling Megastars", che è composta da 21 DVD che illustrano la vita dei principali lottatori di wrestling. Al 30 giugno 2006 sono usciti 13 DVD, mentre la restante parte della collana è prevista con uscite quindicinali fino a novembre 2006.

Il segmento presenta una marginalità molto elevata, pari al 41,8%, con una struttura di costi operativi molto snella, con esternalizzazione della gestione del processo distributivo presso le edicole.

Holding

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

Principali dati economici

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	%	30 giugno 2005	%	Variazione	%
Ricavi		<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	0,0%
Rettifiche ricavi		<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	0,0%
Totale ricavi netti		<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	0,0%
Altri ricavi		<i>n.s.</i>	0	<i>n.s.</i>	0	0,0%
Totale costi operativi	(1.538)	<i>n.s.</i>	(1.109)	<i>n.s.</i>	(429)	38,7%
Margine operativo lordo	(1.538)	<i>n.s.</i>	(1.109)	<i>n.s.</i>	(429)	38,7%
Tot.costi operativi non monetari	(201)	<i>n.s.</i>	(190)	<i>n.s.</i>	(11)	5,8%
Margine operativo	(1.739)	<i>n.s.</i>	(1.299)	<i>n.s.</i>	(440)	33,9%

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

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

ANALISI DEI PRINCIPALI AGGREGATI PATRIMONIALI

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.328	3.479	(151)	-4,3%
2	Investimenti immobiliari	455	455	0	0,1%
4	Immobilizzazioni immateriali	684	613	71	11,5%
5	Partecipazioni in controllate	5	0	5	0,0%
6	Crediti ed altre attività non correnti	52	1.714	(1.662)	-96,9%
7	Imposte anticipate	4.495	5.287	(792)	-15,0%
	Totale attività non correnti	9.019	11.548	(2.529)	-21,9%
	Passività non correnti				
8	Benefici verso dipendenti	(803)	(626)	(177)	28,4%
9	Fondi non correnti	(155)	(71)	(84)	118,0%
10	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	(958)	(697)	(261)	37,5%
	Capitale circolante netto				
11	Rimanenze	26.450	22.189	4.261	19,2%
12	Crediti commerciali	22.673	22.320	353	1,6%
13	Crediti tributari	437	599	(162)	-27,0%
15	Altre attività correnti	1.267	1.331	(64)	-4,8%
16	Debiti verso fornitori	(4.114)	(4.183)	69	-1,6%
17	Debiti tributari	(1.703)	(1.388)	(316)	22,7%
18	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
19	Altre passività correnti	(2.115)	(2.112)	(3)	0,2%
	Totale Capitale circolante netto	42.895	38.756	4.138	10,7%
	Patrimonio Netto				
20	Capitale Sociale	5.644	5.644	0	0,0%
21	Riserve	19.339	40.857	(21.518)	-52,7%
30	Azioni proprie	(671)	(268)	(403)	150,5%
22	Utili (perdite) a nuovo	5.903	(18.326)	24.229	-132,2%
	Totale Patrimonio Netto	30.215	27.907	2.308	8,3%
	Totale	20.741	21.700	(959)	-4,4%
23	Disponibilità liquide	3.354	5.218	(1.864)	-35,7%
24	Debiti verso banche a breve termine	(18.447)	(18.886)	439	-2,3%
25	Altre passività finanziarie a breve termine	(1.351)	(3.255)	1.904	-58,5%
	Posizione finanziaria netta corrente	(16.444)	(16.923)	479	-2,8%
26	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
27	Debiti verso banche non correnti	(2.367)	(1.000)	(1.367)	136,7%
28	Altre passività finanziarie non correnti	(1.930)	(3.777)	1.847	-48,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(4.297)	(4.777)	480	-10,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(20.741)	(21.700)	959	-4,4%

Capitale circolante netto

Il capitale circolante netto si incrementa rispetto al 30 giugno 2005 di 4.138 migliaia di Euro, pari al 10,7%.

L'incremento è legato all'incremento delle rimanenze per 4.261 migliaia di Euro, pari al 19,2%, mentre l'andamento dei crediti e debiti commerciali non evidenzia variazioni di rilievo. L'incremento delle rimanenze è principalmente legato alla crescita dei ricavi e dei publisher rappresentati in esclusiva sul territorio italiano ma anche all'incremento delle rimanenze del segmento di Publishing Internazionale.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni	
Rimanenze	26.450	22.189	4.261	19,2%
Crediti commerciali	22.673	22.320	353	1,6%
Crediti tributari	437	599	(162)	-27,0%
Altre attività correnti	1.267	1.331	(64)	-4,8%
Debiti verso fornitori	(4.114)	(4.183)	69	-1,6%
Debiti tributari	(1.703)	(1.388)	(316)	22,7%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(2.115)	(2.112)	(3)	0,2%
Totale capitale circolante netto	42.895	38.756	4.138	10,7%

Investimenti

La politica degli investimenti è stata principalmente rivolta all'implementazione del nuovo sistema gestionale ERP basato su Microsoft Navision. Gli investimenti totali del periodo sono stati pari a circa 465 migliaia di Euro, composti per 336 migliaia di Euro in investimenti di software gestionale e da 129 migliaia di Euro nell'acquisto di altre immobilizzazioni, principalmente costituite da autovetture per i dipendenti e attrezzature di office automation.

Posizione finanziaria netta

L'indebitamento finanziario netto diminuisce rispetto all'indebitamento registrato nello scorso esercizio di 959 migliaia di Euro, pari al 4,4%. L'analisi del rendiconto finanziario consolidato evidenzia il miglioramento della posizione finanziaria netta come frutto della capacità del gruppo di finanziare l'investimento in Capitale circolante netto a fronte del processo di crescita della attività operative con maggiori flussi di cassa derivanti dalle attività d'esercizio. La generazione di cassa registrata avviene per effetto di un disinvestimento di immobilizzazione finanziarie (Imposte differite attive) per 2.449 migliaia di Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni
Disponibilità liquide	3.354	5.218	(1.864)
Debiti verso banche a breve termine	(18.447)	(18.886)	439
Debiti pro soluto	(1.199)	(3.104)	1.905
Quota leasing a breve	(152)	(151)	(1)
Posizione finanziaria netta corrente	(16.444)	(16.923)	479

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.007)	(1.000)	(7)
Quota a medio lungo leasing	(1.930)	(2.082)	152
Fondo rischi derivato	(1.360)	(1.695)	335
Posizione finanziaria netta non corrente	(4.297)	(4.777)	480

Patrimonio netto

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2006	30 giugno 2005	Variazioni
Patrimonio netto di apertura	27.907	21.601	6.306
Distribuzione dividendi	(1.127)	0	(1.127)
Movimentazione azioni proprie	(403)	(171)	(232)
Conversione prestito obbligaz.	0	2.170	(2.170)
Risultato del periodo	3.846	4.402	(556)
Altre variazioni	(8)	(95)	87
Patrimonio netto finale	30.215	27.907	4.669

EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

A luglio 2006 il capitale di 505 Games Ltd. è stato aumentato a 100.000 sterline, per dotare la società neocostituita nei mezzi finanziari necessari per lo sviluppo dell'attività.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

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

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

ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

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

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

PARTI CORRELATE

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

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves, per la quale nel periodo in oggetto sono stati riconosciuti 128 migliaia di Euro, e l'attività di consulenza svolta dal consigliere Umberto Virri per la quale sono stati riconosciuti 56 migliaia di Euro.

ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TRIMESTRE

Migliaia di Euro		30 giugno 2006 Q4		30 giugno 2005 Q4		Variazioni	
1	Ricavi	15.754	105,0%	15.842	116,7%	(88)	-0,6%
2	Rettifiche ricavi	(747)	-5,0%	(2.264)	-16,7%	1.517	-67,0%
3	Totale ricavi	15.007	100,0%	13.578	100,0%	1.429	10,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.602)	-64,0%	(8.422)	-62,0%	(1.180)	14,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(296)	-2,0%	(615)	-4,5%	319	n.s.
6	Royalties	(1.039)	-6,9%	(980)	-7,2%	(59)	6,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.153	7,7%	(65)	-0,5%	1.218	-1873,8%
8	Totale costo del venduto	(9.784)	-65,2%	(10.082)	-74,3%	298	-3,0%
9	Utile lordo (3+8)	5.223	34,8%	3.496	25,7%	1.727	49,4%
10	Altri ricavi	2	0,0%	71	0,5%	(69)	-97,2%
11	Costi per servizi	(2.093)	-13,9%	(417)	-3,1%	(1.676)	401,9%
12	Affitti e locazioni	(121)	-0,8%	(62)	-0,5%	(59)	95,2%
13	Costi del personale	(1.894)	-12,6%	(1.900)	-14,0%	6	-0,3%
14	Altri costi operativi	(317)	-2,1%	(377)	-2,8%	60	-15,9%
15	Totale costi operativi	(4.425)	-29,5%	(2.756)	-20,3%	(1.669)	60,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	800	5,3%	811	6,0%	(11)	-1,4%
17	Ammortamenti	(133)	-0,9%	(126)	-0,9%	(7)	5,6%
18	Accantonamenti		0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	107	0,8%	(107)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(133)	-0,9%	(19)	-0,1%	(114)	600,0%
22	Margine operativo (16+21)	667	4,4%	792	5,8%	(125)	-15,8%
23	Interessi attivi	0	0,0%	122	0,9%	(122)	-100,0%
24	Interessi passivi	(580)	-3,9%	(642)	-4,7%	62	-9,7%
25	Totale interessi netti	(580)	-3,9%	(520)	-3,8%	(60)	11,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	87	0,6%	272	2,0%	(185)	-68,0%
27	Imposte correnti	(187)	-1,2%	(63)	-0,5%	(124)	196,8%
28	Imposte differite	560	3,7%	288	2,1%	272	94,4%
29	Totale imposte	373	2,5%	225	1,7%	148	65,8%
30	Utile netto (26+29)	460	3,1%	497	3,7%	(37)	-7,4%
Utile netto per azione:							
33	Utile per azione base (in Euro)	0,03		0,03		0,00	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,03		0,03		0,00	

Il trimestre che va da aprile a giugno beneficia degli effetti di titoli novità lanciati nei trimestri precedenti che vengono venduti in via continuativa, insieme a nuovi prodotti in uscita.

I titoli novità lanciati nel trimestre sono tra gli altri “Dragon Quest: l’odissea del Re” videogioco di ruolo fantasy, “Moto GP 360” gioco di simulazione di gare motociclistiche e “Hitman: blood money”, videogioco d’azione. Inoltre si segnala l’uscita di “Platinum Pro Evolution Soccer 5” derivante dal grande successo “Pro Evolution Soccer 5”.

Tra i videogiochi lanciati nei mesi precedenti, che hanno proseguito nella fase di vendita si sottolineano “Tomb Raider: Legend”, videogioco ispirato all’eroina Lara Croft diventata star anche nell’industria cinematografica, e “Magnacarta”, videogioco di matrice fantasy, pubblicato a livello internazionale dal Gruppo.

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

Comparando i due trimestri dell’esercizio 2004/2005 e 2005/2006 nel loro complesso si evidenzia come gli stessi presentino sostanzialmente i medesimi risultati sia in termini di ricavi lordi che di risultato netto.

I ricavi lordi del trimestre si presentano con un lieve decremento, passando da 15.842 migliaia di Euro a 15.754 migliaia di Euro.

I ricavi netti del trimestre presentano rispetto al medesimo periodo dell’esercizio precedente un incremento di 1.429 migliaia di Euro, passando da 13.578 migliaia di Euro al 30 giugno 2005 agli attuali 15.007 migliaia di Euro, e sono influenzati da una rettifica ricavi per potenziali resi non concordati contrattualmente effettuata nell’esercizio precedente.

Il margine operativo lordo rimane sostanzialmente invariato rispetto all’esercizio precedente ed è pari a 800 migliaia di Euro, a dispetto di un incremento nei costi per servizi pari a 1.676 migliaia di Euro.

Il margine operativo passa da 792 migliaia di Euro a 667 migliaia di Euro, mentre l’utile del trimestre passa da 497 migliaia di Euro a 460 migliaia di Euro.

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