



DIGITAL BROS: Il Consiglio di Amministrazione approva il piano industriale - Riviste le previsioni di fatturato, ma confermato EBIT positivo per l'anno 2002 - Al via piano di buy back fino ad un massimo del 5% del capitale sociale Gli azionisti di riferimento prolungano il lock-up volontario sul 100% delle azioni in loro possesso fino al 21 aprile 2002

Milano, 1 Ottobre 2001 - Il Consiglio di amministrazione di Digital Bros SpA, Società quotata sul Nuovo Mercato della Borsa Italiana, preso atto delle mutate condizioni del mercato del Digital Entertainment e del quadro macroeconomico internazionale ha rivisto le proprie stime di crescita ed ha quindi approvato il piano industriale.

Le principali caratteristiche del piano sono:

- contenimento dei costi fissi e abbassamento del punto di pareggio;
- pianificazione delle attività di on-line gaming alla luce del modello di business già adottato e che prevede il pagamento di una fee mensile da parte dei giocatori.

Il CdA di Digital Bros ha rivisto le previsioni di fatturato per l'anno 2001 e 2002.

Benchè il primo semestre 2001 si sia chiuso con un incremento del fatturato consolidato di oltre il 14% rispetto al medesimo periodo dell'anno passato, gli amministratori hanno ritenuto che per l'anno in corso si debba prevenire un calo del fatturato di gruppo di circa il 18% contro una crescita precedentemente stimata di almeno il 40%. L'esercizio 2000 si era chiuso con ricavi pari a circa 113 miliardi di Lire. La causa della contrazione è da ricercarsi nell'andamento del mercato inferiore alle previsioni, per effetto della perdurante fase di transizione tra nuova e vecchia generazione di console, oltre alle negative condizioni macroeconomiche internazionali acuite dai recenti sviluppi.

Nonostante le previsioni relative al fatturato consolidato dell'anno 2002 (peraltro in crescita del 56% rispetto al 2001 e pari a 146 miliardi di Lire) siano inferiori rispetto alle previsioni formulate in sede di quotazione, si stima che il risultato netto consolidato dell'esercizio 2002 sarà comunque positivo. Per l'anno 2003 si ritiene che il fatturato possa raggiungere i 210 miliardi di Lire.

Il piano riflette anche perdite straordinarie su crediti realizzate dalla controllata inglese Eon nel corso del terzo trimestre 2001. Le perdite eccezionali ammontano a lire 9,3 miliardi di Lire e sono derivanti da problematiche commerciali emerse con i distributori americani e tedeschi.

Il CdA ha inoltre dato il via a un piano di acquisto di azioni proprie fino ad un massimo di 625.000, pari al 5% del capitale sociale. L'operazione è soggetta ad autorizzazione da parte dell'Assemblea dei Soci di prossima convocazione. La finalità del piano di buy back è legata alla disponibilità di azioni proprie per effettuare potenziali alleanze strategiche.

Gli azionisti di riferimento, Abramo, Raffaele e Davide Galante, hanno rinnovato il lock-up volontario sul 100% delle azioni in loro possesso (n. 9.910.000), pari a circa l'80% del capitale sociale, fino al 21 aprile 2002. Il lock-up precedente prevedeva l'impegno a non alienare o altrimenti disporre in alcun modo, diretto o indiretto del 100% delle azioni dagli stessi detenute fino al 21 ottobre 2001 e dell'80% delle azioni fino al 21 aprile 2002.

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 71 - 20152
Milano - Tel. +39.02.413031
Fax. +39.02.4130399
P. Iva 09554160151
Capitale Euro 5.160.000,00
interamente versato
Reg. Soc. Trib. di Milano
290680 - Vol. 7394
C.C.I.A.A. 1302132



Il Gruppo Digital Bros, quotato sul Nuovo Mercato dal 20 ottobre 2000, è uno dei primi in Europa con un'offerta integrata di contenuti di Digital Entertainment prodotti e diffusi sia on-line (Internet), che on-air (TV Digitale Satellitare) e off-line (distribuzione ai rivenditori di prodotti multimediali).

Eon, società del Gruppo con sede a Londra, costituita nei primi mesi del 2000, svolge l'attività di publishing di videogiochi per Console e PC. Eon, proprietaria ad oggi di 24 licenze relative ai diritti di editoria di videogame, inclusi alcuni titoli di primissimo piano per console PlayStation 2, dispone di una rete distributiva dei propri prodotti a livello internazionale in oltre 32 paesi.

HalifaX, da oltre 12 anni è il marchio di riferimento nel mercato italiano della localizzazione e distribuzione di Videogiochi con una quota di mercato complessiva in Italia superiore al 25%.

Digital Bros gestisce il canale televisivo tematico Game Network, completamente dedicato al mondo dei Videogame e del Multimedia Entertainment, trasmesso 24 ore su 24 via satellite in Europa. In Italia visibile agli abbonati D+ e Stream ed in Inghilterra a quelli BSKYB.

Game Network è anche il marchio attraverso il quale il Gruppo gestisce le proprie attività di on-line gaming ed in particolare il gioco di ruolo massive multi-playing "Legend of Mir" (www.legendofmir.net) offerto a pagamento con una tariffa mensile di 10 Euro.

Contact:

Luca Barabino

Nicola Calvo

Barabino & Partners

Tel. 02 - 72.02.35.35

email: nicola_calvo@milano.barabino.it

Digital Bros S.p.A.

Via Bisceglie, 71 - 20152
Milano - Tel. +39.02.413031
Fax. +39.02.4130399
P. Iva 09554160151
Capitale Euro 5.160.000,00
interamente versato
Reg. Soc. Trib. di Milano
290680 - Vol. 7394
C.C.I.A.A. 1302132