



*a Game Entertainment Company*

CARTELLA STAMPA

Novembre 2011

## INDICE

1. DIGITAL BROS: UNA GAME ENTERTAINMENT COMPANY
2. DISTRIBUZIONE: LEADER DEL MERCATO ITALIANO DEI VIDEOGAME
3. PUBLISHING: TRA I KEY PLAYER DEL MERCATO INTERNAZIONALE
4. DIGITAL BROS ALLO STAR DI BORSA ITALIANA
5. UN TRACK RECORD DI SUCCESSI

## 1. DIGITAL BROS: UNA GAME ENTERTAINMENT COMPANY

---

Digital Bros è una *Game Entertainment Company*, leader nel mercato italiano della distribuzione di videogame, **con una quota di mercato di oltre il 40%**, e tra i primi player del mercato Europeo.

Quotata al segmento STAR di Borsa Italiana, la Capogruppo Digital Bros è stata fondata a Milano nel 1989 con la denominazione **Halifax** dai fratelli Abramo e Raffaele Galante, rispettivamente Presidente e Amministratore Delegato, nonché azionisti di riferimento della società.

Pioniere dell'intrattenimento digitale e da sempre attento alle evoluzioni del mercato, il Gruppo Digital Bros ha avviato negli ultimi anni un processo di diversificazione delle attività secondo un approccio innovativo.

Oggi opera attraverso due principali aree di business:

- **Distribuzione di videogame in Italia**, attraverso le società Halifax, Game Service e Game Entertainment;
- **Publishing e distribuzione di videogame internazionale**, attraverso la controllata 505 Games, con sedi in Gran Bretagna, Germania e negli Stati Uniti, e le filiali estere 505 Games France e 505 Games Spain.

Il Gruppo Digital Bros ha chiuso l'esercizio 2010-2011 il 30 giugno scorso con Ricavi lordi consolidati pari a 128,5 milioni di Euro.

## 2. DISTRIBUZIONE: LEADER DEL MERCATO ITALIANO DEI VIDEOGAME

---

Nei suoi 20 anni di attività, il Gruppo ha saputo anticipare i cambiamenti che hanno caratterizzato l'evoluzione del mercato internazionale del videogame: dal lancio dei primissimi giochi elettronici (Nintendo, Master System, etc.) al successo della console Sony PlayStation, sino alla nascita del digital entertainment, con la diffusione delle console di ultima generazione di Microsoft, Nintendo e Sony.

Dalla seconda metà degli anni Novanta, l'industria dei videogame è cresciuta a ritmi esponenziali, raggiungendo uno sviluppo paragonabile a quello dell'industria cinematografica. Grazie a una profonda conoscenza del settore di riferimento, all'elevato know-how tecnico e a una grande capacità di visione strategica, Digital Bros ha conquistato la leadership nel mercato Italiano della distribuzione di videogiochi.

Vincente la scelta del Gruppo di adottare un modello di business fondato su una politica distributiva multicanale unica nel suo genere, che affianca alla distribuzione tradizionale (GDO, dettaglio, specializzato, edicole) il digital delivering (online, mobile e digitale terrestre).

L'attività di distribuzione, core business di Digital Bros che oggi rappresenta l'85% del fatturato del Gruppo, si focalizza sul territorio nazionale attraverso la divisione Halifax e le controllate Game Service e Game Entertainment, rispettivamente dedicate allo sviluppo della distribuzione sul canale non specializzato e su quello delle edicole.

L'attività di **Halifax** si focalizza sulla distribuzione in esclusiva dei videogame editi dai più prestigiosi publisher internazionali, adattati al contesto linguistico e culturale italiano. Attualmente Halifax, grazie a una rete di vendita di 45 agenti monomandatari, può contare su un forte radicamento a livello territoriale.

La controllata **Game Service**, operativa dall'Aprile 2004, si occupa di sviluppare – in sinergia con l'attività di distribuzione - il business all'interno dei canali e delle aree espositive dei punti vendita non specializzati (attività di gestione dello scaffale) con un'attività di service commerciale ad elevato valore aggiunto.

Attraverso la società **Game Entertainment**, il Gruppo Digital Bros sviluppa l'attività di distribuzione dei videogame sul canale delle edicole, arricchendo l'offerta di nuovi formati - i DVD games - e di collane tematiche collezionabili, con la licenza ufficiale ed esclusiva del publisher. In linea con la strategia di rafforzamento del business nel segmento edicola, da maggio 2009 il Gruppo è inoltre entrato nel settore delle Trading Cards.

### 3. PUBLISHING: TRA I KEY PLAYER DEL MERCATO EUROPEO

---

Forte di una profonda conoscenza del mercato nazionale dei videogame, il Gruppo Digital Bros espande il suo raggio di azione al mercato del publishing internazionale, in Europa e negli Stati Uniti. Oggi il Gruppo è presente nel mondo con 5 filiali estere dedicate allo sviluppo dell'attività di publishing, attraverso l'acquisizione in esclusiva dei diritti di pubblicazione delle Case Produttrici internazionali, e alla distribuzione dei prodotti nei singoli mercati di riferimento: PAL (area EMEA e Australia) e Nord America.

- **505 Games UK** – con sede a Londra in Gran Bretagna, il principale mercato Europeo dell'intrattenimento digital, si occupa dell'edizione di videogame per il mercato internazionale e della distribuzione dei prodotti del catalogo 505 Games in Europa, Medio Oriente, Africa e Australia attraverso partner locali.
- **505 Games France e 505 Games Spain**, con sedi rispettivamente a Lione e Madrid, svolgono il ruolo di distributori per il catalogo 505 Games e per editori terzi nei mercati francese, spagnolo e portoghese;
- **505 Games GmbH**, con sedi a Regensburg (Germania), è nata nel Luglio 2009 per supportare l'attività di marketing dei prodotti 505 Games in Germania.

- **505 Games US**, con sede a Los Angeles, da maggio 2008 opera in qualità di editore di videogame per tutta l'area del Nord America. L'avvio dell'attività sul territorio statunitense rappresenta il primo importante passo del Gruppo Digital Bros nel percorso di internazionalizzazione al di fuori del mercato europeo.

La società 505 Games ha un elevato potenziale di crescita nell'ambito del Gruppo Digital Bros. Attualmente opera come publisher ufficiale per Sony PS3 e PS2, Microsoft Xbox360 e Nintendo Wii e per le console portatili di vecchia e nuova generazione Nintendo DS, 3DS e Sony PSP. Da considerare, inoltre, l'attività nel mercato del publishing e della distribuzione di videogame per PC.

#### 4. DIGITAL BROS ALLO STAR DI BORSA ITALIANA

---

Digital Bros è quotata alla Borsa Italiana dall'Ottobre 2000 e fa parte del segmento STAR dall'Aprile 2004. Dalla quotazione in Borsa a oggi, il Gruppo ha mostrato una crescita significativa del fatturato e un deciso incremento dei margini di redditività: sia il Margine Operativo Lordo (EBITDA) che il fatturato sono più che triplicati rispetto ai valori pre-IPO.

L'esercizio 2010-2011 si è chiuso con Ricavi Netti Consolidati pari a 115,6 milioni di Euro, in calo dell'11,5% rispetto ai 130,6 milioni di Euro registrati nell'esercizio 2009-2010, ma con una performance positiva nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

Il Gruppo Digital Bros ha chiuso il primo trimestre dell'esercizio 2011-2012 con Ricavi Lordi Consolidati pari a 51,3 milioni di Euro in aumento del 57,4% rispetto ai 32,6 milioni di Euro realizzati nel primo trimestre dell'esercizio precedente. L'utile netto è risultato positivo per 2,7 milioni di euro rispetto ad un valore negativo di 817 mila euro dell'analogo periodo dell'esercizio precedente.

Il forte incremento dei Ricavi e dei Margini è da attribuire, da un lato, allo straordinario continuo successo internazionale di Zumba® Fitness e di Rugby World Cup, che hanno trainato i ricavi internazionali del Gruppo, dall'altro dal lancio del videogioco di simulazione calcistica Pro Evolution Soccer – PES 2012 che, insieme alle vendite di tutto il catalogo, ha inciso in misura significativa sui ricavi del trimestre della Distribuzione Italia.

#### 5. UN TRACK RECORD DI SUCCESSI

---

Per essere distribuiti sul mercato nazionale, i videogame prodotti dai più prestigiosi publisher internazionali, devono essere accuratamente selezionati e adattati dal Gruppo alle esigenze e al gusto dei giocatori italiani. Il processo di "localizzazione", ovvero l'adattamento linguistico e culturale dei videogame al contesto nazionale cui si rivolgono (traduzione dei manuali di gioco, doppiaggio delle voci dei personaggi, etc.), è un'operazione delicata e complessa, che richiede oltre a grande *know how* tecnico anche la collaborazione sinergica fra diverse business unit: product management, ufficio stampa e reparto grafico della società publisher.

In tale attività Digital Bros ha raggiunto livelli di eccellenza, decretando il successo in Italia di titoli che hanno segnato la storia del mercato dei videogame. Di seguito, alcuni casi di successo.

### **Pro Evolution Soccer**

Pro Evolution Soccer (PES), il videogioco più amato dagli italiani, rappresenta la saga video ludica dei record, che, dal 2001 a oggi, ha fatto registrare anno dopo anno successi di vendite e di gradimento continui. Ogni nuova edizione regala agli appassionati rivoluzionarie novità di gioco accompagnate da emozioni sempre più intense.

In particolare, l'edizione 2010 di Pro Evolution Soccer (PES), ha superato a circa un mese dal lancio sul mercato nazionale il record di vendite, con un totale di 725.000 copie acquistate, 50.000 in più rispetto all'edizione precedente (+7,5%). Con ricavi superiori ai 26,5 milioni di Euro, PES è il videogioco più venduto di tutti i tempi e conferma la leadership del produttore giapponese Konami nella categoria dei giochi sportivi e di simulazione calcistica.

### **Zumba® Fitness**

Il titolo rivelazione dell'anno 2011, Zumba® Fitness, è il videogioco ufficiale del rivoluzionario programma di allenamento Zumba Fitness, disponibile per le console Nintendo Wii, Playstation 3 Move e Microsoft Xbox 360, che ha riscosso un enorme successo in Europa e negli altri territori PAL con oltre 1,5 milioni di copie vendute dal lancio ad oggi. Il motivo di questo successo è molto semplice: ZUMBA® è il programma studiato per mantenersi in forma ballando coreografie sensuali basate su un mix di ritmi internazionali dal sapore latino, alternando movimenti lenti e veloci, facili ed intuitivi, per un allenamento divertente e travolgente. Uno dei fenomeni più influenti del mondo del benessere, con oltre 12 milioni di partecipanti alle lezioni ogni settimana in più di 110.000 sedi, che ha contribuito al dimagrimento dei suoi fan in 125 paesi del Globo.

### **Cooking Mama**

Uscito per Nintendo DS nel 2006, il primo **Cooking Mama**, edito da 505 Games, ha saputo catturare l'attenzione dei giocatori grazie al suo stile grafico particolare, la varietà dei mini-giochi e il gameplay educativo. La serie di *Cooking Mama* ha venduto oltre due milioni di copie in UK, dove l'originale episodio della saga gode ancora del prestigioso riconoscimento di titolo third party Nintendo più venduto. La serie *Cooking Mama World* ha venduto in Europa oltre 3,5 milioni di pezzi e più di 12 milioni nel mondo.

Fanno parte delle serie "Gardening Mama", "Cooking Mama 2", "Cooking Mama 3", "Cooking Mama World: Babysitting Mama" e "Cooking Mama World: Hobbies & Fun". Inoltre, il 25 novembre 2011, sono usciti i nuovi titoli *Cooking Mama 4* per Nintendo 3DS e *Cooking Mama World: in campeggio con Mama* per Nintendo DS.

### **Altri titoli di successo distribuiti da Digital Bros**

"**Football Manager 2012**" per Sony PSP e PC/MAC, "**Sonic Generations**" per Microsoft Xbox360 e Sony Playstation3 e "**Mario&Sonic ai Giochi Olimpici di Londra 2012**" per Nintendo Wii; "**DEUS EX: Human Revolution**" per PC, Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox360 e "**Dungeon Siege 3**" per PC, Sony



Playstation 3 e Microsoft Xbox360; **"Cars 2"** per Sony Playstation 3, Microsoft Xbox360, Nintendo DS, 3DS e Wii e **"Disney Universe"** per le console Sony Playstation 3, Microsoft Xbox360; **"Saints Row: The Third"** per le console Playstation 3, Microsoft Xbox360 e PC e la rivoluzionaria periferica **uDraw Game Tablet**, la tavoletta grafica che rappresenta una novità assoluta per il gaming, nelle versioni per Nintendo Wii e in HD per le console next gen Sony Playstation 3, Microsoft Xbox360; **"Rugby World Cup 2011"** per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox360 e **"Michael Phelps: Push the limit"** per Microsoft Xbox360 Kinect.

Per ulteriori informazioni: <http://www.digital-bros.net/it/>