

**CHIFFRE D'AFFAIRES CONSOLIDE ANNUEL 2016**

Données non auditées (en millions d'euros) Du 1er janvier au 31 décembre 2016	<u>2016</u>	<u>2015</u>	<u>Variation</u>
<b>Quatrième trimestre</b>			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	19,1	18,6	+3%
OEM*	0,0	0,2	-
<b>Thrustmaster</b>	<b>19,1</b>	<b>18,8</b>	<b>+2%</b>
Périphériques numériques Hercules	3,6	3,9	-8%
OEM*	0,0	0,5	-
<b>Hercules</b>	<b>3,6</b>	<b>4,4</b>	<b>-18%</b>
<b>Total</b>	<b>22,7</b>	<b>23,2</b>	<b>-2%</b>
<b>Total Annuel</b>			
Gammes d'accessoires de jeux Thrustmaster	53,2	55,1	-4%
OEM	0,0	0,2	-
<b>Thrustmaster</b>	<b>53,2</b>	<b>55,3</b>	<b>-4%</b>
Périphériques numériques Hercules	9,5	9,3	+ 2%
OEM	1,5	1,2	+25%
<b>Hercules</b>	<b>11,0</b>	<b>10,5</b>	<b>+5%</b>
<b>Total</b>	<b>64,2</b>	<b>65,8</b>	<b>-2%</b>

(\*) Accessoires développés pour compléter des produits de sociétés tierces (*Original Equipment Manufacturer*).

Le chiffre d'affaires annuel du Groupe en 2016 s'établit à 64,2 millions d'euros en baisse de 2%, avec des ventes Hercules en croissance de 5% et un chiffre d'affaires Thrustmaster en léger retrait sur les neuf premiers mois mais qui renoue avec la croissance au quatrième trimestre. Thrustmaster n'a pas pu compter sur la sortie de son volant haut de gamme sous licence Gran Turismo qui a dû être reporté à 2017 en raison du décalage du jeu du même nom.

**Principaux faits marquants 2016 :**

- Livraison du « 500 000ième » exemplaire du logiciel DJing Hercules DJUCED®, créé pour les contrôleurs de la marque,
- Mise en place en cours d'année de nouveaux réseaux de distribution pour Hercules aux Etats-Unis et au Canada afin de pénétrer le réseau Musique,
- Progression globale des ventes de 25% en Amérique du Nord,
- Signature d'un partenariat majeur avec la première chaîne de magasins de jeux vidéo au Royaume-Uni,
- Ouverture de nouveaux distributeurs notamment en Chine, au Japon, dans les pays nordiques et Pays de l'Est,
- Positionnement de Thrustmaster sur le marché du « eSport », et utilisation en exclusivité des volants Thrustmaster à la compétition « *Formula-e Vegas eRace* » à Las Vegas.
- Lancement au quatrième trimestre du tout nouveau volant, TS-PC RACER, qui permet à Thrustmaster de se positionner sur le marché des volants haut de gamme sur PC.
- Report à 2017 du jeu très attendu Gran Turismo Sport qui a entraîné le décalage du lancement du nouveau volant Thrustmaster pour console PlayStation®4 sous cette même licence.
- Mise sur le marché d'une nouvelle gamme d'accessoires de simulation de vol dans le cadre de la célébration des 25 ans de Thrustmaster dans ce domaine,
- Obtention en janvier 2017 (pour la quatrième année consécutive) d'un prix de l'Innovation « *CES Innovation Awards Honoree* », attribué cette année à l'ensemble T.16000M FCS Flight Pack, pour ses avancées technologiques qui assurent une précision extrême aux pilotes.

**Perspectives**

Avec ses volants très haut de gamme, TS-PC RACER et celui sous licence Gran Turismo sur PlayStation®4, le Groupe sera idéalement positionné en 2017 pour bénéficier de la montée en puissance du « eSport » qui nécessite les meilleurs accessoires. Le Groupe prévoit un exercice 2017 en croissance.