

Technologies D-BOX annonce ses résultats du deuxième trimestre

Forte croissance, BAIIA positif et traction ascendante dans le divertissement à domicile et le segment des jeux vidéo

- Les revenus totaux ont augmenté pour s'établir à 5,6 millions de dollars comparativement à 3,0 millions de dollars pour la même période l'an dernier;
- Porté par les performances exceptionnelles de Spider-Man: pas de retour à la maison, les revenus des droits d'utilisation, de location et de maintenance ont augmenté de 812% pour atteindre 2,1 million de dollars comparativement à 0,2 million de dollars pour la même période l'an dernier;
- Les revenus de la vente de systèmes ont augmenté de 26 % pour atteindre 3,5 millions de dollars comparativement à 2,8 millions de dollars pour la même période l'an dernier;
- La perte nette a diminué pour se fixer à 0,3 million de dollars comparativement à 2,2 million de dollars l'an dernier.;
- Le BAIIA ajusté* a augmenté pour s'établir à 0,4 million de dollars comparativement à un BAIIA ajusté* de (1,3) million de dollars l'an dernier;
- La trésorerie et les équivalents de trésorerie au 31 décembre 2021 totalisaient 5,2 millions de dollars comparativement à 9,1 millions de dollars au 31 mars 2021;

Longueuil, Québec, 14 février 2022 — Technologies D-BOX inc. (« D-BOX » ou la « société ») (TSX : DBO), chef de file mondial des expériences de divertissement haptiques et immersives, a annoncé aujourd'hui les résultats de son troisième trimestre de l'exercice 2022 clos le 31 décembre 2021. Tous les montants sont exprimés en dollars canadiens.

Troisième trimestre et période de neuf mois clos le 31 décembre 2021 (en milliers de dollars sauf pour les données par action)				
	Troisième trimestre		Neuf mois	
	2021	2020	2021	2020
Revenus	5 578	2 997	14 341	8 144
Perte nette	(340)	(2 194)	(2 105)	(3 701)
BAIIA ajusté*	402	(1 336)	(47)	(1 951)
Perte nette de base et diluée	(0,002)	(0,012)	(0,010)	(0,021)
Données du bilan consolidé				
	Au 31 décembre 2021		Au 31 mars 2021	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	5 171		9 134	

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 14 février 2022.

« Nous sommes satisfaits de notre performance financière du troisième trimestre, alors que nous avons continué à tirer profit d'opportunités de vente et atteint un BAIIA positif, un objectif que nous avons formulé dans le passé. Avec une croissance des ventes de 86 % année sur année, D-BOX a démontré que le marché du divertissement commercial poursuit sa progression, en particulier les revenus des droits d'utilisation de D-BOX qui ont crû de 812 %. Cela prouve clairement que les cinéphiles sont prêts à payer plus pour une expérience immersive supérieure telle que D-BOX. De plus, la récente performance de *Spider-Man: Pas de retour à la maison* démontre que l'expérience du cinéma en salle demeure un important facteur de succès des studios de productions cinématographiques», a déclaré M. David. Montpetit, chef des finances de Technologies D-BOX Inc. « Le trimestre a été affecté par les perturbations de la chaîne d'approvisionnement qui ont eu un impact sur les coûts de production, les retards d'expédition, ainsi que par la propagation des cas du variant Omicron à l'échelle

mondiale. Par conséquent, il y a des ventes que nous n'avons pas pu reconnaître à titre de revenu dans ce trimestre. Heureusement, la demande demeure forte et nous pouvons compter sur le soutien de nos clients et de nos employés pour rencontrer nos objectifs. Enfin, la trésorerie actuelle est suffisante pour poursuivre nos initiatives de croissance liées au divertissement à domicile et est conforme à nos prévisions. »

« Nous continuons l'exécution de notre plan stratégique et à positionner la technologie haptique de D-BOX au cœur de différentes industries clés. Comme Mark Zuckerberg l'a récemment partagé dans sa vision, dans un univers métavers, l'interaction et l'implication du corps sera au centre des expériences humaines. D-BOX a toujours épousé cette vision, et plus que jamais, poursuit son positionnement stratégique consistant à connecter sa plateforme haptique à de plus en plus de sièges et d'accessoires : fauteuil de divertissement, simulateurs, châssis de course, plateforme, manettes de jeu, gants et vestes ; dans le futur, l'haptique sera partout ! Également, nous sommes satisfaits de l'élan qu'a connu nos initiatives pour le segment des jeux vidéo et des courses virtuelles. La chaise de jeu Razer™ (Razer) Enki Pro, tirant profit de la technologie haptique de D-BOX, a été présentée au CES 2022 et a attiré énormément d'attention pendant l'évènement. Bien sûr, nous sommes ravis qu'un chef de file des accessoires de jeu tel que Razer, avec plus de 150 millions d'utilisateurs dans le monde entier, ait épaté les consommateurs avec ce concept. De plus, nous sommes heureux de vous annoncer qu'au premier trimestre de notre année fiscale, notre partenaire Cooler Master va commencer à prendre des commandes pour la chaise de jeu Motion 1 qui a été dévoilé l'été dernier. Le segment de la course virtuelle n'est pas en reste. Nous avons continué à renforcer notre marque de commerce en Amérique du Nord en étant un commanditaire officiel de l'évènement eNASCAR comme nous l'avons fait en Europe avec l'entente de la FIA », a mentionné Sébastien Mailhot, président et chef de la direction de Technologies D-BOX.

« Nous sommes heureux d'accueillir deux dirigeants d'expériences responsables des ventes qui seront basés aux États-Unis. Ils ont une solide expérience dans le divertissement et le segment des jeux vidéo dans des organisations de premier plan telles que Disney, Paramount, EA et Nintendo. De plus, tel qu'annoncé en décembre, Zrinka Dekic s'est joint à notre conseil d'administration apportant d'incalculables expériences de chez Goldman Sachs, Houlihan Lokey et Disney. Le leadership des nouveaux venus, leur expérience de l'industrie et leurs relations d'affaires seront clés pour le succès de l'organisation. Enfin, je voudrais souligner notre positionnement stratégique dans l'industrie haptique, puisque le chef des Technologies de D-BOX a été nommé président du conseil d'administration et président du Haptics Industry Forum. Nous serons au cœur de l'industrie avec d'autres participants, pour façonner l'avenir et définir les normes et les lignes directrices de l'écosystème haptique », ajoute M. Mailhot.

FAITS SAILLANTS OPÉRATIONNELS

- D-BOX s'est associé à Razer, la première marque mondiale de produits de style de vie destinés aux joueurs de jeux vidéo, afin de développer le premier fauteuil de jeu conceptuel Razer doté de la technologie haute-fidélité haptique de D-BOX. Présenté au CES 2022, le prototype démontrait une rétroaction tactile et sensorielle immersive fournissant des sensations réalistes basées sur des signaux provenant de jeux et d'une variété de supports de divertissement entièrement intégrés. Ce produit conceptuel présente un retour haptique direct à partir de contenus passifs et interactifs allant des jeux vidéo aux bibliothèques de diffusion en continu regroupant plus de 2 000 films et séries télévisées.
- D-BOX est devenu un commanditaire officiel de la série D-BOX eNASCAR International iRacing Series présenté par Digital Motorsports. Cette série de courses eSports visitera cinq pistes virtuelles aux États-Unis, au Canada et en Belgique.
- Dans l'industrie du cinéma en salle, D-BOX a augmenté sa base installée de systèmes haptiques dans quinze auditoriums dont huit sont situés aux États-Unis. D-BOX est actuellement présent dans plus de 42 pays et sur plus de 780 écrans.
- MajorMega, un partenaire de D-BOX, a lancé l'expérience SpongeBob SquarePants VR en novembre à l'IAAPA 2021. Cette unité s'opère sans opérateur et ne nécessite que 80 pieds carrés d'espace, des caractéristiques qui permettent de générer un retour sur investissement élevé.
- L'Université Embry-Riddle, l'une des universités les plus importantes et les plus importantes dans les programmes d'aérospatiale, d'aéronautique et d'astronautique, a acheté 12 unités VR Trainer de True Course Simulation, un partenaire de D-BOX.
- D-BOX a annoncé la nomination de Zrinka Dekic au sein de son conseil d'administration. Mme Dekic compte



près de 20 années d'expérience dans l'industrie du divertissement et des marchés financiers, notamment dans les domaines de la stratégie d'entreprise et du développement des affaires chez The Walt Disney Company, vice-présidente de la gestion des placements chez Goldman Sachs à New York et en tant que vice-présidente du groupe Technology, Media & Telecom (TMT) des services bancaires d'investissement Houlihan Lokey.

- D-BOX a nommé Tripp Wood au poste de vice-président des ventes, divertissement à domicile. M. Wood est un vétéran de l'industrie avec plus de 20 ans d'expérience dans le développement des affaires, les partenariats et les ventes dans le secteur du divertissement à domicile incluant les jeux vidéo et les films et contenus télévisés traditionnels. Au cours de sa carrière, il a établi des liens d'affaires pour des chefs de file du marché tels que The Walt Disney Company, Electronic Arts et Paramount Pictures Home Media.
- D-BOX a nommé Karen Mendoza au poste de vice-présidente, ventes, divertissement commercial. Mme Mendoza compte plus de 20 années d'expérience en développement commercial, en gestion des partenaires, en ventes et en merchandising. Elle a développé des marchés commerciaux pour des entreprises de divertissement, de jeux et de sports électroniques telles que Nintendo of America, FOX Sports Interactive et GameTruck Licensing.
- Robert Desautels, Chef des Technologies de D-BOX, a été nommé, le 11 janvier 2022, président du conseil d'administration et président du Haptics Industry Forum (« HIF »), un consortium mondial qui représente les intérêts de l'industrie haptique depuis. HIF a été créé pour donner aux principaux acteurs de l'écosystème la possibilité de définir des normes communes ainsi que des pratiques et des lignes directrices recommandées, maximisant l'interopérabilité et la croissance continue du marché. La voix commune de HIF permettra de mettre en commun des décennies de savoir-faire pour faciliter l'adoption.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES RELATIVES AU TROISIÈME TRIMESTRE CLOS LE 31 DÉCEMBRE 2021

L'information financière inhérente au troisième trimestre clos le 31 décembre 2021 devrait être lue conjointement avec les états financiers consolidés intérimaires, résumés et non audités de la Société et le Rapport de Gestion de l'entreprise en date du 14 février 2022. Ces documents peuvent être consultés au www.sedar.com.

RAPPROCHEMENT DU BAIIA AJUSTÉ* À LA PERTE NETTE

Le BAIIA ajusté* fournit de l'information utile et complémentaire, permettant notamment d'évaluer la rentabilité et la capacité de la Société à générer des flux de trésorerie avec les activités d'exploitation. Il inclut le bénéfice net (la perte nette) et exclut ce qui suit : l'amortissement, les frais financiers nets des revenus d'intérêts, les impôts sur le résultat, les dépréciations d'actifs, les charges au titre des paiements fondés sur les actions, le gain ou la perte de change et les frais de restructuration non récurrents.

Le tableau suivant explique le rapprochement du BAIIA ajusté à la perte nette :

(tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Troisième trimestre clos le 31 décembre		Période de neuf mois close le 31 décembre	
	2021	2020	2021	2020
Perte nette	(340)	(2 197)	(2 105)	(3 701)
Amortissement des immobilisations corporelles	271	340	848	1 269
Amortissement des immobilisations incorporelles	232	228	638	608
Dépréciation des immobilisations corporelles	179	—	179	—
Charge de désactualisation	5	—	5	—
Charges financières	59	150	296	338
Impôts sur le résultat (recouvrement)	—	(2)	—	(2)
Paiements fondés sur des actions	44	20	144	96
Perte (gain) de change	(48)	125	(50)	(145)
Frais de restructuration	—	—	—	(414)
BAIIA ajusté	402	(1 336)	(47)	(1 951)

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 14 février 2022.

À PROPOS DE D-BOX

D-BOX redéfinit et crée des expériences de divertissement réalistes, immersives et haptiques en fournissant une rétroaction à l'ensemble du corps et en stimulant l'imagination par les effets de mouvements, de vibration et de texture. L'haptique permet essentiellement de ressentir des sensations qui seraient perçues si le corps interagissait directement avec des objets physiques. Cette expertise explique pourquoi D-BOX a collaboré avec les meilleures entreprises du monde pour raconter des histoires captivantes. Qu'il s'agisse de films, de jeux vidéo, de musique, de relaxation, d'applications de réalité virtuelle, de divertissement thématique ou de simulateurs professionnels, la mission de D-BOX est de faire vivre et vibrer le monde comme jamais.

Technologies D-BOX inc. (TSX : DBO) a son siège social situé à Montréal, au Canada, et possède des bureaux à Los Angeles, aux États-Unis et à Beijing, en Chine. www.D-Box.com

MISE EN GARDE QUANT AUX ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Le présent communiqué contient des « énoncés prospectifs » au sens des lois sur les valeurs mobilières. Les énoncés prospectifs peuvent notamment inclure des énoncés au sujet de la Société, de ses projets, ses activités, ses objectifs, ses opérations, sa stratégie, ses résultats financiers et de sa situation ou des hypothèses sous-



jacentes à ceux-ci. Dans présent communiqué de presse, les expressions telles que « pouvoir », « probable », « croire », « prévoir », « s'attendre », « avoir l'intention », « planifier », « estimer » et des expressions similaires, leur mode conditionnel ou futur, et leur forme négative, servent à désigner des énoncés prospectifs. Les énoncés prospectifs ne sauraient être interprétés comme une garantie d'un rendement ou de résultats futurs et n'indiquent pas nécessairement avec précision si ce rendement futur se matérialisera ni comment ou à quel moment il pourra se matérialiser. Ces énoncés prospectifs sont fondés sur les renseignements alors disponibles et/ou sur les croyances de bonne foi de la direction à l'égard d'événements futurs. Ils sont assujettis à des risques connus et inconnus, à des incertitudes et à d'autres facteurs imprévisibles, dont bon nombre sont indépendants de la volonté de la Société.

Ces risques, incertitudes et hypothèses comprennent notamment ceux qui sont exposés à la rubrique « Facteurs de risques » de la notice annuelle de la Société pour l'exercice clos le 31 mars 2020, dont une copie est disponible sur SEDAR à l'adresse www.sedar.com, et pourraient faire en sorte que les événements ou les résultats réels diffèrent considérablement de ceux que laissent entrevoir les énoncés prospectifs. La Société n'a pas l'intention de mettre à jour ni de réviser les énoncés prospectifs figurant dans le présent communiqué de presse pour tenir compte de renseignements nouveaux, d'événements ou de circonstances subséquentes ou pour toute autre raison, et elle n'est tenue à aucune obligation à cet égard, sauf si les lois applicables l'y obligent.

POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC :

David Montpetit
Chef des finances
Technologies D-BOX Inc.
450-999-3216
dmontpetit@d-box.com

Steve Li
Vice-Président relation avec les investisseurs et
stratégies d'affaires
Technologies D-BOX Inc.
450-912-2036
sli@d-box.com