



RAPPORT DE GESTION

**Technologies D-BOX inc.
Période de trois mois close le 30 juin 2023**

Table des matières

Table des matières	i
1. ÉTENDUE DU RAPPORT DE GESTION.....	1
2. ÉNONCÉS PROSPECTIFS.....	1
3. PROFIL DE L'ENTREPRISE.....	2
3.1 Stratégie de l'entreprise.....	3
4. FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS.....	4
5. RÉSULTATS D'EXPLOITATION.....	4
5.1 Revenus.....	5
5.2 Marge brute.....	5
5.3 Charges d'exploitation.....	6
5.4 Frais financiers.....	7
5.5 Impôts sur le résultat.....	7
5.6 Résultat net.....	7
6. INFORMATION TRIMESTRIELLE.....	8
7. SITUATION DE TRÉSORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT.....	8
7.1 Activités d'exploitation.....	9
7.2 Activités d'investissement.....	9
7.3 Activités de financement.....	9
8. MESURES DE PERFORMANCE NON CONFORMES AUX IFRS.....	10
9. CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION (10 août 2023).....	11
10. STRATEGIE ENVIRONNEMENT, SOCIÉTÉ ET GOUVERNANCE (ESG).....	11
11. RISQUES ET INCERTITUDES.....	12
12. CONTRÔLES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE À L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE.....	12
13. PERSPECTIVES.....	12
14. INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE.....	14

RAPPORT DE GESTION

Technologies D-BOX inc.

Période de trois mois close le 30 juin 2023

1. ÉTENDUE DU RAPPORT DE GESTION

Le présent rapport de gestion vise à aider le lecteur à mieux comprendre les activités de Technologies D-BOX inc. et de ses filiales ainsi que les éléments-clés de ses résultats financiers. Il explique notamment l'évolution de la situation financière et les résultats d'exploitation de la Société pour la période de trois mois close le 30 juin 2023 en les comparant aux résultats de la période correspondante de l'exercice précédent. Il présente également une comparaison des bilans aux 30 juin 2023 et 31 mars 2023.

Le présent rapport de gestion, préparé conformément au Règlement 51-102 sur les obligations d'information continue, doit être lu en parallèle avec les informations contenues dans les états financiers consolidés audités de l'exercice clos le 31 mars 2023 et les notes afférentes, ainsi que les états financiers intermédiaires consolidés résumés non audités pour la période de trois mois close le 30 juin 2023. Sauf indication contraire, les termes « Société » et « D-BOX » font référence à Technologies D-BOX inc.

Les états financiers intermédiaires consolidés résumés non audités pour la période de trois mois close le 30 juin 2023 de même que le présent rapport de gestion ont été revus par le comité d'audit et approuvés par le conseil d'administration de la Société le 10 août 2023. Sauf indication contraire, tous les montants dont il est question dans le rapport de gestion sont exprimés en dollars canadiens.

2. ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Certains renseignements figurant dans le présent rapport de gestion pourraient constituer des « énoncés prospectifs » au sens des lois canadiennes applicables en matière de 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 perspectives commerciales, ses résultats financiers et de sa situation financière ou des hypothèses sous-jacentes à ceux-ci. Dans le présent rapport de gestion, 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. De par leur nature, les énoncés prospectifs sont assujettis à de nombreux risques et incertitudes et sont fondés sur plusieurs hypothèses qui donnent lieu à la possibilité que les résultats réels puissent différer sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans les énoncés prospectifs. Aucune garantie ne peut être donnée que les événements prévus par les énoncés prospectifs se produiront, y compris, mais sans s'y limiter, ses projets, ses activités, ses objectifs, ses opérations, sa stratégie, ses perspectives commerciales, ses résultats financiers et sa situation financière.

Les énoncés prospectifs sont présentés dans le présent rapport de gestion en vue de donner des renseignements sur les attentes et les plans actuels de la direction et de permettre aux investisseurs et à d'autres parties de mieux comprendre le contexte dans lequel la Société exerce ses activités. Toutefois, les lecteurs sont mis en garde du fait que ces énoncés prospectifs peuvent ne pas convenir à d'autres fins.

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, à des incertitudes et à d'autres facteurs imprévisibles connus et inconnus, dont bon nombre sont indépendants de la volonté de D-BOX.

Les risques, incertitudes et hypothèses qui pourraient faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans les informations prospectives comprennent, sans toutefois s'y limiter : la dépendance à l'égard des fournisseurs; la concentration de clients; l'endettement; les besoins de financement futurs; l'accès au contenu; les crises sanitaires mondiales; la performance du contenu; le réseau de distribution; les alliances stratégiques; la concurrence; les conditions politiques, sociales et économiques; la normalisation technologique; le taux de change entre le dollar canadien et le dollar américain; les garanties, rappels et poursuites; la propriété intellectuelle; la sécurité et la gestion de l'information; le risque de crédit; le risque de réputation lié aux médias sociaux ; et la dépendance à l'égard du personnel clé et les relations de travail. Ces éléments et d'autres facteurs de risque qui pourraient faire en sorte que les résultats réels diffèrent sensiblement des attentes exprimées ou sous-entendues dans les énoncés prospectifs sont décrits à la section intitulée « Facteurs de risque » dans la notice annuelle. Sauf si les lois canadiennes en valeurs mobilières l'exigent, la Société n'assume aucune obligation de mettre à jour ou de réviser tout énoncé prospectif contenu dans la notice annuelle pour tenir compte de renseignements nouveaux, d'événements ou de circonstances subséquents ou pour toute autre raison.

La Société met en garde les lecteurs que les risques énumérés ci-dessus ne sont pas les seuls susceptibles de la toucher. D'autres risques et incertitudes, pour l'instant non connus de la Société ou que celle-ci juge négligeables, pourraient également avoir une incidence défavorable importante sur ses activités, sa situation financière ou ses résultats d'exploitation.

3. PROFIL DE L'ENTREPRISE

D-BOX est un leader de la conception d'expériences haptiques et immersives. 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 des effets de mouvements, de vibration et de texture. D-BOX a collaboré avec les meilleures entreprises du monde pour trouver de nouvelles façons de rehausser du contenu captivant. Qu'il s'agisse de films, de séries télévisées, de jeux vidéo, d'applications de réalité virtuelle, de musique, de divertissement thématique ou de simulateurs professionnels, la technologie de mouvement D-BOX fait vivre et vibrer le monde comme jamais.

Grâce à sa maîtrise inégalée de l'haptique, D-BOX offre une synchronisation parfaite des mouvements du corps avec les images et le son.

Trois éléments produisent un mouvement synchronisé inégalé en parfaite harmonie avec les images et le son:

1. Les effets haptiques logiciel sont programmés sous forme de piste, image par image, dans le cas d'un contenu linéaire, ou programmés sous forme de bibliothèque pour un contenu interactif, en fonction de la télémétrie spécifique du contenu.
2. Un processeur haptique (ou contrôleur haptique) servant d'interface entre le contenu (films, jeux vidéo, musique, bien-être, simulation et formation, expériences de réalité virtuelle) et le système haptique de D-BOX. Ce dispositif est capable de reconnaître le contenu utilisé ou joué, quelle qu'en soit la source, et de l'associer au Code Haptique D-BOX approprié. Il permet ensuite aux systèmes haptiques D-BOX d'être synchronisés avec le contenu.
3. Le système haptique de D-BOX est composé, entre autres, d'actuateurs électromécaniques exclusifs intégrés à un siège, une plateforme ou autre type d'équipement.

Au 30 juin 2023, D-BOX comptait 100 employés comparativement à 92 employés au 30 juin 2022.

3.1 Stratégie de l'entreprise

La Société mène la majeure partie de ses activités dans deux marchés :

Marché du divertissement

Le marché du divertissement comprend le divertissement cinématographique, incluant le cinéma maison, les centres de divertissement (p. ex., les parcs d'attractions, les salles de jeux, les musées et les planétariums), les périphériques de jeux vidéo, incluant les chaises de jeux vidéo, les contrôleurs de jeux vidéo et les périphériques et accessoires de simulation de course, ainsi que les systèmes de réalité virtuelle. D-BOX offre ses produits et services au marché du divertissement par l'intermédiaire de partenaires de distribution, notamment des OEM, des intégrateurs et des revendeurs et distributeurs à valeur ajoutée. Les éléments clés de la stratégie de la Société sur le marché du divertissement sont les suivants :

- Continuer à améliorer et à développer la technologie de mouvement haptique de D-BOX afin de maintenir notre présence en tant que leader des expériences haptiques et immersives en position assise;
- Établir des partenariats commerciaux avec les leaders de ces marchés afin d'intégrer l'expérience haptique D-BOX à leurs produits et de commercialiser de nouveaux produits et de nouvelles applications;
- Développer et stimuler la croissance dans tous les domaines du marché du divertissement;
- Continuer à développer le divertissement cinématographique en étendant les capacités et l'infrastructure existantes;
- Développer de nouveaux produits et applications à l'usage des consommateurs qui intégreront l'expérience haptique D-BOX.

Marché de la simulation et de la formation

D-BOX offre ses produits et services au marché de la simulation et de la formation soit directement à l'utilisateur, soit occasionnellement par l'entremise de partenaires de distribution, notamment des OEM, des intégrateurs et des revendeurs et distributeurs à valeur ajoutée. Les éléments clés de la stratégie de la Société sur le marché de la simulation et de la formation sont les suivants :

- Continuer à développer le marché de la simulation et de la formation en élargissant les capacités et l'infrastructure existantes;
- Se concentrer sur l'excellence opérationnelle en contrôlant les coûts d'exploitation tout en continuant à fournir des expériences haptiques de pointe.

4. FAITS SAILLANTS FINANCIERS ET OPÉRATIONNELS

Faits saillants pour la période de trois mois close le 30 juin 2023

- Les revenus totaux ont augmenté de 47 %, passant de 7,1 millions de dollars à 10,5 millions de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.
- Les revenus des droits d'utilisation, de location et de maintenance ont augmenté de 8 %, passant de 2,8 millions de dollars à 3,0 millions de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.
- Les revenus de la vente de systèmes ont augmenté de 73 %, passant de 4,3 millions de dollars à 7,5 millions de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.
- Le résultat net a augmenté de 0,03 million de dollars pour se fixer à 0,5 million de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.
- Le BAIIA ajusté* a augmenté de 109 %, passant de 0,6 million de dollars à 1,3 million de dollars par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent.
- La trésorerie et les équivalents de trésorerie étaient de 3,9 millions de dollars au 30 juin 2023 comparativement à 3,1 millions de dollars au 31 mars 2023.

Périodes de trois mois closes les 30 juin (en milliers de dollars)		
	2023	2022
Revenus	10 491	7 113
Résultat net	496	29
BAIIA ajusté*	1 257	605
Au 30 juin 2023		
Trésorerie et équivalents de trésorerie	3 881	3 116

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

5. RÉSULTATS D'EXPLOITATION

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes pour la période de trois mois close le 30 juin 2023 en les comparant avec celles de la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2023	2022
Revenus	10 491	7 113
Marge brute excluant l'amortissement*	5 620	4 291
Résultat net	496	29
BAIIA ajusté*	1 257	605

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

5.1 Revenus

Le tableau suivant présente les revenus pour la période de trois mois close le 30 juin 2023 en les comparant avec la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin			
	2023	2022	Variation (\$)	Variation (%)
Revenus				
Ventes de systèmes				
Divertissement	4 543	3 159	1 384	44 %
Simulation et formation	2 937	1 162	1 775	153 %
Total des ventes de systèmes	7 480	4 321	3 159	73 %
Droits d'utilisation, location et maintenance	3 011	2 792	219	8 %
REVENUS TOTAUX	10 491	7 113	3 378	47 %

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les revenus ont augmenté de 47% pour atteindre 10,5 millions de dollars, contre 7,1 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette hausse est attribuable à l'augmentation de ventes de systèmes, stimulée par de fortes hausses dans les marchés de divertissement et de la simulation et de la formation. Les ventes de systèmes de simulation et de formation ont augmenté de 153 % pour atteindre 2,9 millions de dollars, contre 1,2 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette augmentation découle de la croissance de l'industrie du transport. Les ventes de systèmes de divertissement ont augmenté de 44 % pour atteindre 4,5 millions de dollars, contre 3,2 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette augmentation découle de l'expansion et de la croissance du secteur de la simulation de course, qui est partiellement attribuable à des partenariats stratégiques et à l'augmentation des dépenses de marketing, ainsi qu'à la croissance organique du marché mondial de la simulation de course.

Les revenus des droits d'utilisation, de location et d'entretien ont augmenté de 8 % pour atteindre 3,0 millions de dollars, un nouveau record trimestriel, comparativement à 2,8 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette croissance s'explique par l'augmentation des salles D-BOX dans le marché du cinéma, ainsi que par les succès au box-office comme *The Super Mario Bros. Movie*, *Guardians of the Galaxy Vol. 3* et *Fast X*.

5.2 Marge brute

Le tableau suivant présente le rapprochement de la marge brute à la marge brute excluant l'amortissement pour la période de trois mois close le 30 juin 2023 par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2023	2022
Revenus	10 491	7 113
Marge brute	5 321	3 963
Amortissement lié au coût des produits vendus	299	328
Marge brute excluant l'amortissement*	5 620	4 291
Marge bénéficiaire brute excluant l'amortissement*	54 %	60 %

* Se référer à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, la marge brute a augmenté pour se fixer à 5,3 millions de dollars, contre 4,0 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. L'augmentation s'explique par la croissance des revenus des ventes de systèmes.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, la marge brute excluant l'amortissement a augmenté pour se fixer à 5,6 millions de dollars, contre 4,3 millions de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. La marge brute excluant l'amortissement a diminué pour atteindre 54 % comparativement à 60 % pour la période correspondante de l'exercice précédent. La diminution de la marge brute s'explique par la proportion plus élevée (composition du marché) des ventes de systèmes par rapport aux revenus de droits d'utilisation, de location et de la maintenance au cours de la période par rapport à la période correspondante de l'exercice précédent. Les revenus des droits d'utilisation, de location et de la maintenance génèrent une marge plus élevée que les ventes de systèmes.

5.3 Charges d'exploitation

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin		
	2023	2022	Variation (%)
Frais de ventes et marketing	1 763	1 546	14 %
% des revenus	17 %	22 %	
Frais d'administration	1 603	1 554	3 %
% des revenus	15 %	22 %	
Frais de recherche et développement	1 160	859	35 %
% des revenus	11 %	12 %	
(Gain) perte de change	132	(138)	(196) %
% des revenus	1 %	-2 %	

Frais de ventes et marketing : Les frais de ventes et marketing se composent principalement des coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, des honoraires professionnels, des frais de publicité et du matériel promotionnel aux points de vente et des frais de participation à des foires commerciales. Ils incluent aussi les frais relatifs aux codes de mouvement et autres frais de marketing.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les frais de ventes et marketing ont augmenté de 14 % pour s'établir à 1,8 million de dollars (17 % des revenus), comparativement à 1,5 million de dollars (22 % des revenus) pour la période correspondante de l'exercice précédent. Cette augmentation est principalement attribuable à une réduction de 125 mille dollars d'aide gouvernementale au cours de la période comparativement à la période correspondante de l'exercice précédent. Le reste de l'augmentation est le résultat d'initiatives de marketing et de la participation à des foires commerciales, à des événements de développement commercial et à des voyages axés sur les marchés du divertissement et des jeux vidéo.

Frais d'administration : Les frais d'administration se composent notamment des coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, des honoraires professionnels et des autres frais généraux et administratifs.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les frais d'administration sont restés stables à 1,6 million de dollars (15 % des revenus en 2023 et 32 % des revenus en 2022).

Frais de recherche et développement : Les frais de recherche et développement incluent principalement les coûts liés au personnel incluant la charge au titre des paiements fondés sur des actions, l'amortissement des immobilisations corporelles et des immobilisations incorporelles, les autres coûts liés à l'amélioration des produits existants et à l'adaptation des produits aux diverses normes internationales, moins les crédits d'impôt à l'investissement.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les dépenses de recherche et développement ont augmenté de 35 % pour atteindre 1,2 million de dollars (11 % des revenus) contre 0,9 million de dollars (12 % des revenus) pour la période correspondante de l'exercice précédent. L'augmentation est le résultat de projets liés à la prochaine génération d'actionneurs et au développement de logiciels.

Perte de change : La perte (le profit) de change résulte principalement de la fluctuation de la devise canadienne par rapport à la devise américaine lors de la conversion des opérations libellées en devise américaine au cours du jour de la transaction, et des actifs et passifs monétaires libellés en devise américaine au cours de clôture. La perte (le profit) de change inclut la variation de la juste valeur des instruments financiers dérivés liés au change.

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, la perte de change s'est élevée à 0,1 million de dollars comparativement à un profit de change de 0,1 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. La fluctuation du change s'explique par la volatilité de la devise canadienne par rapport à la devise américaine au cours de ces périodes.

Aide gouvernementale: Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, la Société a comptabilisé une aide gouvernementale de diverses entités gouvernementales d'un montant de 0,04 million de dollars, comparativement à 0,16 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent. L'aide gouvernementale reçue à l'égard des dépenses en immobilisations et déduite de la valeur comptable de l'immobilisation incorporelle générée en interne, la technologie de mouvement D-BOX, s'est élevée à néant pour les périodes de trois mois closes les 30 juin 2023 et 2022.

5.4 Frais financiers

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les charges financières nettes des intérêts créditeurs se sont élevées à 0,2 million de dollars comparativement à 0,1 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

5.5 Impôts sur le résultat

En ce qui concerne la comptabilisation des impôts différés, la Société a conclu qu'une provision pour moins-value équivalente aux montants des actifs d'impôts différés devait être comptabilisée. La charge d'impôts sur le résultat, une fois réalisées, concerne les opérations internationales de D-BOX effectuées dans des pays sous des juridictions fiscales différentes.

5.6 Résultat net

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, le résultat net s'est élevé à 496 mille dollars (résultat de base et dilué par action de 0,002 \$), comparativement à 29 mille dollars (résultat de base et dilué par action de 0,000 \$) pour la période correspondante de l'exercice précédent.

6. INFORMATION TRIMESTRIELLE

Les résultats d'exploitation pour chacun des huit derniers trimestres sont présentés dans le tableau suivant :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens, sauf les montants liés aux actions et les données par action)

	2024	2023				2022		
	T1	T4	T3	T2	T1	T4	T3	T2
Droits d'utilisation, location et maintenance	3 011	1 930	2 009	1 771	2 792	1 579	2 098	1 284
Vente de systèmes	7 480	8 482	8 446	4 371	4 321	5 392	3 480	4 317
REVENUS TOTAUX	10 491	10 412	10 455	6 142	7 113	6 971	5 578	5 601
BAIIA ajusté*	1 257	648	491	38	605	972	402	150
Résultat net	496	(115)	(110)	(743)	29	238	(340)	(421)
Résultat de base et dilué par action (en milliers)	0,002	(0,001)	(0,000)	(0,003)	0,000	0,001	(0,002)	(0,002)
Nombre moyen pondéré dilué d'actions ordinaires en circulation	220 227	220 226	220 226	220 226	220 226	220 226	220 226	220 226

* Se reporter à la rubrique « Mesures de performance non conformes aux IFRS » dans la section 8.

7. SITUATION DE TRÉSORERIE ET SOURCES DE FINANCEMENT

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes des bilans consolidés au 30 juin 2023 et au 31 mars 2023 :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Données des bilans consolidés	Au 30 juin 2023	Au 31 mars 2023
Trésorerie et équivalents de trésorerie	3 881	3 116
Stocks	9 277	9 966
Actif total	26 658	26 721
Passifs courants	12 862	13 334
Passif total	15 141	15 827
Capitaux propres	11 517	10 894

Le fonds de roulement a augmenté de 0,6 million de dollars, passant de 8,4 millions de dollars au 31 mars 2023 à 9 millions de dollars au 30 juin 2023. Cette augmentation s'explique par une diminution des passifs courants au cours de la période.

Les passifs courants ont diminué de 0,5 million de dollars pour atteindre 12,9 millions de dollars au 30 juin 2023. La variation est attribuable à la diminution des fournisseurs et des charges à payer de 2,4 millions de dollars, compensée par l'augmentation de la facilité de crédit de 2,0 millions de dollars. Cette variation, combinée à la variation de la dette à long terme, explique la variation du passif total qui a diminué de 0,7 million de dollars pour s'établir à 15,1 millions de dollars au 30 juin 2023. Au 30 juin 2023, la dette à long terme, incluant la tranche courante, s'élevait à 3,7 millions de dollars, contre 3,9 millions de dollars au 31 mars 2023.

Les capitaux propres ont augmenté de 0,6 million de dollars pour atteindre 11,5 millions de dollars au 30 juin 2023, contre 10,9 millions de dollars au 31 mars 2023. Cette augmentation découle principalement du résultat net de 0,5 million de dollars pour la période de trois mois close le 30 juin 2023.

Le tableau suivant présente certaines données financières importantes pour la période de trois mois clos le 30 juin 2023 en les comparant avec la période correspondante de l'exercice précédent :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

Données sur les états consolidés des flux de trésorerie	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2023	2022
Flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation	(655)	333
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement	(241)	(330)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement	1 669	(134)

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, la variation nette de la trésorerie et des équivalents de trésorerie a totalisé 0,8 million de dollars comparativement à (0,1) million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

7.1 Activités d'exploitation

Pour la période de trois mois clos le 30 juin 2023, les flux de trésorerie utilisés par les activités d'exploitation se sont élevés à 0,7 million de dollars comparativement à des flux de trésorerie générés par les activités d'exploitation de 0,3 million de dollars pour le trimestre correspondant de l'exercice précédent. Cette variation de 1,0 million de dollars des flux de trésorerie liés aux activités d'exploitation est principalement attribuable aux éléments du fonds de roulement. Le paiement de 2,3 millions de dollars de comptes fournisseurs et de charges à payer, compensé par la vente de stocks et le recouvrement des créances au cours de la période par rapport à la même période de l'année précédente.

7.2 Activités d'investissement

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les flux de trésorerie affectés aux activités d'investissement se sont élevés à 0,2 million de dollars, comparativement à 0,3 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

7.3 Activités de financement

Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont élevés à 1,7 million de dollars, contre 0,1 million de dollars affectés aux activités de financement de la période correspondante de l'exercice précédent'. La variation découle de l'utilisation de la facilité de crédit au cours du trimestre pour respecter les obligations liées aux comptes fournisseurs.

Au 30 juin 2023, le taux d'intérêt effectif de la dette à long terme était de 6,95 % (5,80 % au 30 juin 2022). Pour la période de trois mois close le 30 juin 2023, les charges d'intérêts sur la dette à long terme imputées au résultat net se sont élevées à 0,1 million de dollars, comparativement à 0,07 million de dollars pour la période correspondante de l'exercice précédent.

8. MESURES DE PERFORMANCE NON CONFORMES AUX IFRS

La Société a recours à deux mesures de performance financière non conformes aux IFRS dans le présent rapport de gestion et d'autres formes de communications. Ces mesures non conformes aux IFRS n'ont pas de définition normalisée aux termes des IFRS et peuvent difficilement être comparées à des mesures portant un nom semblable présentées par d'autres sociétés. Le lecteur doit garder à l'esprit que ces mesures visent à élargir, et non à remplacer, l'analyse des résultats financiers présentés conformément aux IFRS. La direction a recours tant aux mesures conformes aux IFRS qu'aux mesures non conformes aux IFRS dans le cadre de la planification, de la surveillance et de l'évaluation de la performance de la Société. Les deux mesures de performance non conformes aux IFRS sont les suivantes :

- 1) Le BAIIA représente le bénéfice avant l'intérêt et le financement, les impôts sur le résultat et l'amortissement. Le BAIIA est ajusté pour tenir compte d'éléments qui ne sont pas nécessairement indicatifs de la performance opérationnelle sous-jacente de la Société. Étant donné qu'il n'existe pas de méthode généralement reconnue de calculer le BAIIA, cette mesure n'est pas nécessairement comparable à des mesures portant un nom semblable utilisées par d'autres émetteurs. Le BAIIA ajusté fournit de l'information utile et complémentaire, qui peut servir, notamment, à évaluer la rentabilité et les flux de trésorerie d'exploitation. Le tableau suivant présente le rapprochement entre le BAIIA ajusté et le résultat net :

(Tous les montants sont en milliers de dollars canadiens)

	Périodes de trois mois closes les 30 juin	
	2023	2022
Résultat net	496	29
Amortissement des immobilisations corporelles	255	248
Amortissement des immobilisations incorporelles	191	230
Charges financières	167	106
Impôts sur le résultat	—	7
Paiements fondés sur des actions	16	123
Perte (profit) de change	132	(138)
BAIIA ajusté	1 257	605

- 2) La marge brute excluant l'amortissement et la marge bénéficiaire brute excluant l'amortissement permettent toutes deux d'évaluer la capacité de la Société à générer de la trésorerie par la vente de ses produits en considérant le coût des produits mais en excluant le principal élément non monétaire soit l'amortissement (voir le tableau à la section 5.2).

9. CAPITAL SOCIAL EN CIRCULATION (10 août 2023)

	Actions ordinaires de catégorie A
Actions ordinaires de catégorie A en circulation	220 226 573
Instruments convertibles	
Options d'achat d'actions en cours	8 102 500
	228 329 073

10. STRATEGIE ENVIRONNEMENT, SOCIÉTÉ ET GOUVERNANCE (ESG)

La Société s'engage à mener ses activités de manière éthique, légale et responsable sur le plan social, par l'adoption d'une approche toujours plus responsable en favorisant, accélérant et facilitant l'intégration des principes du développement durable à son modèle d'affaires.

Les questions ESG sont imbriquées les unes dans les autres et doivent être traitées par toutes les entreprises citoyennes responsables. La Société reconnaît que les questions ESG ont acquis une plus grande importance auprès des investisseurs, des décideurs et d'autres parties prenantes clés, car elles sont considérées comme un moyen de protéger les entreprises contre les risques futurs. Les trois piliers des questions ESG pour D-BOX sont les suivants :

« *E* » ou *Environnement* se rapporte à la consommation d'énergie, aux déchets, à la pollution et à la conservation des ressources naturelles de la Société;

« *S* » ou *Société* examine la façon dont la Société interagit avec les collectivités où elle mène ses activités, et les politiques internes de la Société liées au travail, à la diversité et à l'inclusion, entre autres;

« *G* » ou *Gouvernance* se rapporte aux pratiques et politiques internes qui conduisent à une prise de décision efficace et au respect de la loi. Les questions ESG facilitent la croissance du chiffre d'affaires de la Société à long terme, attirent les talents, réduisent les coûts et forgent un sentiment de confiance parmi les consommateurs.

D-BOX a adopté une approche proactive en mettant en place des politiques et des comportements liés à l'environnement et à la durabilité, au bien-être, à la diversité et à l'éthique. Ces politiques et ces comportements sont décrits dans la notice annuelle datée du 2 juin 2023 disponible sur SEDAR au www.sedar.com.

11. RISQUES ET INCERTITUDES

Pour une description détaillée des facteurs de risque propres à la Société, reportez-vous à la section « Facteurs de risque » de la notice annuelle de la Société (la « notice annuelle ») datée du 31 mai 2023, qui est disponible sur www.sedar.com. La mise à jour suivante doit être lue avec les facteurs de risque décrits dans la notice annuelle de 2023, qui sont par la présente intégrés par renvoi.

12. CONTRÔLES DE COMMUNICATION DE L'INFORMATION ET CONTRÔLE INTERNE À L'ÉGARD DE L'INFORMATION FINANCIÈRE

Le contrôle interne à l'égard de l'information financière a pour objectif de fournir une assurance raisonnable quant à la fiabilité de l'information financière de la Société et à la préparation des états financiers selon les IFRS.

Au cours de la période de trois mois close le 30 juin 2023, aucune modification n'a été apportée touchant le contrôle interne à l'égard de l'information financière qui a eu ou est susceptible d'avoir une incidence importante sur le contrôle interne à l'égard de l'information financière de la Société.

13. PERSPECTIVES

Selon un rapport de 2022 de Research and Markets, le marché mondial de l'haptique devrait atteindre 28,1 milliards de dollars US d'ici 2026. Cela représente un taux de croissance annuel composé de 12,7 %.

Bien que l'incertitude demeure quant aux risques géopolitiques, économiques et de la chaîne d'approvisionnement, et bien qu'historiquement, les revenus de la Société aient été cycliques, la Société s'attend à ce que sa croissance se poursuive au cours de l'exercice 2024. Alors que D-BOX prévoit s'appuyer sur sa position de chef de file dans le marché des salles de cinéma et sur sa présence dans la simulation et la formation, la Société est également prête à croître dans les marchés de la course sur simulateur et du jeu vidéo.

Marché du divertissement

La taille et le potentiel de croissance du marché du divertissement sont prometteurs et devraient s'accroître car les consommateurs continuent à se rendre dans les lieux de divertissement et à acheter des jeux vidéo et des périphériques de simulation de course pour leurs besoins de divertissement à la maison. Les consommateurs sont impatients de se divertir en vivant une expérience améliorée et immersive, comme le confirme la forte croissance des revenus du divertissement d'une année sur l'autre.

Dans le domaine du divertissement cinématographique, D-BOX est réputée pour offrir une expérience cinématographique haptique haut de gamme aux cinéphiles du monde entier. Le succès de *Mission Impossible - Dead Reckoning Part One* après la fin de la période et les prochaines sorties de superproductions telles que *Gran Turismo*, *The Equalizer 3* et *Hunger Games : The Ballad of Songbirds & Snakes*, les perspectives du marché des salles de cinéma sont prometteuses pour l'exercice 2024. La Société se concentre sur le renforcement de sa position de chef de file dans ce marché et sur l'expansion de sa présence en salles de plus de 20 % pour passer à 1 000 écrans d'ici deux à trois ans.

Pour le marché du divertissement thématique, une récente étude de marché de Polaris Market Research prévoit que le marché mondial du divertissement sur l'emplacement augmentera selon un taux de croissance annuel composé (« TCAC ») de 34 % pour atteindre 21,4 milliards de dollars US d'ici 2028.

Au cours des dernières années, les courses de simulateurs sont passées d'un jeu de niche à un sport légitime. L'adoption croissante de solutions d'entraînement virtuel pour les pilotes de course afin d'améliorer leurs compétences de conduite devrait être un facteur clé de la demande de simulateurs de course. Grâce à ses systèmes haptiques capables de reproduire les textures, la vitesse, les vibrations du moteur et le mouvement dynamique du véhicule, D-BOX a attiré l'attention de plusieurs partenaires de simulation de course de premier plan qui ont choisi d'intégrer les systèmes haptiques de D-BOX à leurs simulateurs.

Suite au lancement du premier emplacement de F1 Arcade à Londres, au Royaume-Uni, l'an dernier, Kindred Concepts prévoit ouvrir un deuxième emplacement à Birmingham, au Royaume-Uni, plus tard cette année, un emplacement à Boston, au Massachusetts, aux États-Unis, l'an prochain, et planifie jusqu'à 30 centres de simulation de course automobile officiellement sanctionnés par F1 Arcade au cours des quatre à cinq prochaines années. Nous nous attendons à ce que ces centres soient de taille similaire à celui de Londres, qui compte 60 simulateurs de course équipés de D-BOX.

Toujours dans le domaine de la simulation de course, la plateforme haptique polyvalente développée en collaboration avec RSEAT est maintenant disponible à l'achat, de même que la plateforme de mouvement polyvalente de Mercedes-Benz et Mercedes-AMG ; et le châssis Trak Racer équipé de cinq des nouveaux actionneurs G5 de D-BOX devrait être lancé plus tard au cours de l'année. Chacune de ces collaborations représente de nouvelles sources de revenus pour D-BOX au cours de l'exercice 2024.

Avec environ trois milliards de joueurs dans le monde, le jeu vidéo est un marché attrayant et pourrait éventuellement devenir un important contributeur de revenus pour D-BOX, car ses produits haptiques sont intégrés dans les jeux vidéo et le matériel de diffusion en continu, dont le marché devrait croître à un TCAC de plus de 20 % pour atteindre environ 45 milliards de dollars d'ici 2024, selon Jon Peddie Research. Les joueurs ont depuis longtemps adopté la technologie haptique de base, avec des grondements sur les contrôleurs de jeux vidéo. Les signaux haptiques rendent le jeu vidéo plus immersif et réaliste que jamais et peuvent offrir des avantages de jeu significatifs grâce à un contrôle et une précision améliorés, ouvrant une pléthore d'opportunités pour D-BOX.

Le code de mouvement de D-BOX est actuellement implémenté dans plus de 100 jeux vidéos sélectionnés par les principaux studios partenaires tels qu'Ubisoft, Microsoft et plus encore. Alors que la liste des jeux D-BOX codés à la main devrait s'allonger, pour les jeux qui ne sont pas codés à la main, le mode de jeu adaptatif de D-BOX fournit un retour haptique basé sur les entrées des utilisateurs sur leurs contrôleurs, leur souris ou leur clavier, élargissant considérablement le l'attrait des plateformes de mouvement Motion 1 et D-BOX pour les joueurs.

Simulation et formation

Le marché de la simulation et de la formation devrait croître de 10 % par an pour atteindre 20 milliards de dollars US d'ici 2027. Les données commerciales fondamentales du marché de la simulation restent solides grâce aux mesures de sécurité et de prévention, à l'augmentation des compétences et de la productivité, à la réduction de l'empreinte environnementale et aux économies de coûts par rapport à la formation sur avions et hélicoptères, camions d'équipement lourd et automobiles.

14. INFORMATION ADDITIONNELLE ET CONTINUE

Le présent rapport de gestion a été préparé en date du 10 août 2023. Des renseignements supplémentaires sont disponibles sur SEDAR au www.sedar.com.

Les marques de commerce D-BOX, HAPTICODE, HAPTISYNC, FEEL IT ALL, MOVE THE WORLD, VIVEZ L'ACTION, HEMC et D-BOX MOTION CODE, que ce soit sous forme de texte ou sous forme graphique, sont la propriété de D-BOX et dans la plupart des cas, sont des marques déposées ou dans le processus d'être enregistrées au Canada et dans la plupart des pays ou territoires dans lesquels ces marques de commerce sont utilisées.

Tous les aspects des effets de mouvement D-BOX sont protégés par le droit d'auteur.