



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Diffusion immédiate

Technologies D-BOX annonce ses résultats du troisième trimestre La stratégie de jeux vidéo et du divertissement à domicile prend de l'essor

Longueuil, Québec, 11 février 2021 — Technologies D-BOX Inc. (TSX : DBO), un chef de file mondial de l'industrie du divertissement haptique et immersif, a annoncé aujourd'hui les résultats de son troisième trimestre clos le 31 décembre 2020. Tous les montants sont exprimés en dollars canadiens.

FAITS SAILLANTS FINANCIERS

Faits saillants du troisième trimestre clos le 31 décembre 2020

- La trésorerie et équivalents de trésorerie était de 4,8 millions de dollars au 31 décembre 2020 comparativement à 4,1 millions de dollars au 31 mars 2020.
- Les revenus totaux ont diminué à 3,0 millions de dollars comparativement à 5,5 millions de dollars à la même période de l'exercice précédent en raison des incidences négatives de la pandémie de la COVID-19.
- La perte nette a atteint 2,2 millions de dollars comparée 1,6 million de dollars à la même période l'année dernière.
- Le BAIIA ajusté* a diminué à (1,3) million de dollars comparativement à un BAIIA ajusté* de 0,3 million de dollars à la même période de l'exercice précédent.

Faits saillants de la période de neuf mois clos le 31 décembre 2020

- Les revenus ont atteint 8,1 millions de dollars, comparativement à 19,3 millions de dollars durant la même période de l'exercice précédent dû à l'impact négatif causé par la pandémie de la COVID-19.
- La perte nette a atteint 3,7 millions de dollars comparativement à une perte nette de 3,2 millions de dollars à la même période de l'exercice précédent.
- Le BAIIA ajusté* a diminué à (2,0) million de dollars comparativement à 0,6 million de dollars à la même période de l'exercice précédent.

Le 25 janvier 2021, D-BOX a conclu une entente de modification avec la Banque Nationale du Canada [« BNC »]. À la lumière de la pandémie COVID-19 et de ses effets sur les activités de D-BOX, l'amendement prévoit la suspension immédiate de certaines clauses financières restrictives que la société ne respectait pas, sous certaines conditions, et sera prolongé jusqu'au quatrième trimestre de 2021 se terminant le 31 mars 2021. Au 11 février 2021, un montant total de 3,3 millions de dollars était en cours au titre des facilités de crédit.

Troisième trimestre et période de neuf mois clos le 31 décembre (en milliers de dollars sauf pour les données par actions)				
	Troisième trimestre		Neuf mois	
	2020	2019	2020	2019
Revenus	2 997	5 473	8 144	19 335
Perte nette	(2 194)	(1 615)	(3 701)	(3 154)
BAIIA Ajusté*	(1 288)	279	(1 957)	608
Perte nette de base et diluée	(0,012)	(0,008)	(0,021)	(0,017)
Données du bilan consolidé				
	Au 31 décembre 2020		Au 31 mars 2020	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	4 811		4 116	

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 11 février 2021.

« La transformation stratégique menant à une forte croissance possible en ce qui a trait au divertissement à domicile s'est accélérée au troisième trimestre avec une conclusion d'ententes avec de nouveaux partenaires commerciaux, le lancement de produits et l'arrivée de Stéphane Vidal au poste de vice-président, marketing et communications, un dirigeant chevronné qui vient ainsi renforcer l'équipe de direction avec son expertise en matière de mise en œuvre de stratégies de marketing numériques à l'échelle internationale. À la suite de l'annonce d'un partenariat historique avec Ubisoft au précédent trimestre, l'écosystème de jeu vidéo de D-BOX s'agrandit avec l'ajout de Cooler Master, un détaillant d'accessoires d'ordinateurs, de cinq studios québécois de jeu vidéo, et plus récemment, d'AudioKinetic, un acteur de premier plan d'outils de conception de jeux vidéo. En plus de posséder un écosystème bien établi, ces partenaires vont permettre à d'autres studios de jeu vidéo d'intégrer nativement le HapticCode aux jeux vidéo sur la plupart des plateformes (PlayStation, XBOX, Nintendo, iOS, Android, Windows, Linux), d'étoffer notre ludothèque, et surtout, d'offrir pour la première fois au monde une expérience haptique pour un fauteuil de jeu. À titre de rappel, le marché mondial des jeux et du matériel de diffusion en continu est estimé à environ 40 milliards de dollars par Jon Peddie Research¹ et D-BOX est heureuse de profiter de cette possibilité de marché, », déclare M. Sébastien Mailhot, président et chef de la direction de D-BOX. « D-BOX est également fière de recevoir l'aval officiel – une première – de la Fédération internationale de l'automobile (FIA) pour un système haptique immersif. Cette reconnaissance représente un atout considérable auprès de la clientèle passionnée de jeu vidéo à la recherche du meilleur simulateur de course. Enfin, le lancement du D-BOX Lifestyle par Jaymar Experience, un fauteuil inclinable de divertissement à domicile enrichissant vos expériences de divertissement, est un jalon important pour DBOX. Ce siège haptique immersif est offert sur amazon.com, wayfair.com et jaymarexperience.com aux États-Unis et le sera bientôt au Canada par l'entremise du réseau de détaillants autorisés par Jaymar. Ce produit révolutionnaire permettra aux consommateurs de s'immerger dans plus de 2 000 films, séries télévisées et œuvres musicales, y compris vos classiques préférés, les dernières nouveautés et bien plus encore », affirme M. Mailhot.

« Étant donné l'impact de la pandémie de COVID-19, nous sommes satisfaits de notre performance financière ce trimestre. Les revenus en termes de divertissement à domicile ont augmenté de 94 % par rapport à la même période l'an dernier et de 246 % séquentiellement. De plus, les activités de vente se sont accrues, ce qui est de bon augure pour une reprise dans les prochains trimestres. En outre, notre encaisse à la fin du T3 était de 4,8 M\$ comparativement à 4,9 M\$ au T2. D-BOX anticipe que, compte tenu du déploiement mondial des vaccins contre la COVID-19, de la vaste gamme de superproductions dont la sortie est prévue dans la seconde moitié de 2021, des recettes en redevances à marge bénéficiaire élevée que D-BOX perçoit en termes de revenus au

¹ "Global PC Gaming Hardware Market Forecast", Jon Peddie Research, 6 juillet 2020

box-office et de la contribution de nos solutions de divertissement à domicile récemment lancées, que 2021 sera une année de redressement », explique M. David Montpetit, chef des Finances de D BOX.

FAITS SAILLANTS OPÉRATIONNELS

- D-BOX et Cooler Master, l'un des principaux fabricants de périphériques informatiques et de jeux, ont uni leurs forces pour la conception et la commercialisation d'une chaise de jeu vidéo innovant, intégrant la technologie de retour haptique du corps entier D-BOX. Destinée aux joueurs de tous genres et de tous niveaux, cette chaise immersive, la première du genre au monde, révolutionnera l'expérience du jeu vidéo et sera disponible à l'automne 2021 via le réseau de vente au détail mondial Cooler Master.
- D-BOX et Jaymar, l'un des principaux fabricants de meubles en Amérique du Nord, ont lancé un fauteuil inclinable qui intègre la technologie haptique D-BOX, offrant aux fans de séries, de films et de jeux vidéo des expériences immersives et haptiques.
- D-BOX, True Course Simulations et Morane Technologies, ont combiné leur expertise pour la livraison de 30 dispositifs de formation immersive (ITD) de simulation de vol installés dans l'US Air Force Academy (USAFA).
- La Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), l'organe directeur du sport automobile et de la mobilité, a annoncé l'endossement exclusif et la recommandation des produits D-BOX à ses membres.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

L'information financière inhérente au troisième trimestre clos le 31 décembre 2020 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 11 février 2021. 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	
	2020	2019	2020	2019
Perte nette	(2 194)	(1 615)	(3 701)	(3 154)
Amortissement des immobilisations corporelles	387	535	1 263	1 391
Amortissement des immobilisations incorporelles	228	202	608	664
Amortissement des autres actifs	—	1	—	3
Perte à la cession d'immobilisations corporelles	—	—	—	2
Frais financiers (charges financières moins intérêts créditeurs)	150	94	338	467
Impôts sur le résultat (recouvrement)	(3)	—	(2)	(1)
Charge au titre des paiements fondés sur des actions	19	55	96	116
Perte de change (gain)	125	4	(145)	117
Frais de restructuration	—	1 003	(414)	1003
Adjusted EBITDA	(1 288)	279	(1 957)	608

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 11 février 2021.



À PROPOS DE D-BOX

D-BOX crée et redéfinit des expériences de divertissement réalistes, immersives et haptiques en fournissant une rétroaction à l'ensemble du corps et en stimulant l'imagination par le mouvement. 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, 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. 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, concernant des questions qui ne sont pas des faits historiques sont destinés à identifier des informations prospectives et sont basés sur les croyances ou hypothèses actuelles de la Société quant au résultat et à la survenance de ces événements futurs. Les résultats futurs réels peuvent différer de façon importante. 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. Aucune assurance ne peut être donnée à l'effet que des événements prévus par les informations prospectives surviendront ou se produiront et les lecteurs ne doivent pas se fier indûment aux informations prospectives. Diverses hypothèses ou facteurs sont généralement appliqués pour tirer des conclusions ou faire les prévisions ou les projections présentées dans les informations prospectives. Ces hypothèses et facteurs sont fondés sur les informations actuellement disponibles à la Société 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, à des hypothèses et à d'autres facteurs imprévisibles, dont bon nombre sont indépendants de la volonté de la Société.

La Société considère que les hypothèses sur lesquelles ces énoncés prospectifs sont fondés sont raisonnables, mais avertit le lecteur que ces hypothèses concernant des événements futurs, dont plusieurs sont hors de son contrôle, pourraient ultimement se révéler incorrectes puisqu'elles sont soumises à des risques et incertitudes qui affectent la Société. Pour de plus amples renseignements sur ces risques et d'autres facteurs, consultez la notice annuelle de la Société pour l'exercice terminé le 31 mars 2020, déposée sur le profil de la société sur SEDAR à l'adresse www.sedar.com. La Société décline toute intention ou obligation de mettre à jour ou de réviser publiquement tout énoncé prospectif, que ce soit à la suite de nouvelles informations, d'événements futurs ou autrement, sauf si requis par les lois sur les valeurs mobilières.

POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC :

David Montpetit
Chef des finances
Technologies D-BOX Inc.
450-442-3003 ext.296
dmontpetit@d-box.com

Steve Li
Vice-Président relation avec les investisseurs et
stratégies d'affaires
Technologies D-BOX Inc.
450-442-3003, poste 403
sli@d-box.com