



Technologies D-BOX annonce ses résultats du quatrième trimestre et de l'exercice financier 2021

Une année de transformation bouclée par un financement pour l'exécution de son plan stratégique

Longueuil, Québec, 7 juin 2021 — Technologies D-BOX Inc. (TSX : DBO), un chef de file mondial de l'industrie du divertissement immersif, a annoncé aujourd'hui les résultats de son quatrième trimestre et son exercice financier clos le 31 mars 2021. Tous les montants sont exprimés en dollars canadiens.

FAITS SAILLANTS FINANCIERS

« Nous sommes très heureux du soutien de la communauté des investisseurs avec la clôture d'un financement par actions de 5,75 M \$ au cours du quatrième trimestre. Ce financement devrait réduire les inquiétudes de liquidité à court terme. Avec maintenant plus de 9 millions de dollars en trésorerie et équivalents de trésorerie, ce financement permettra aussi à D-BOX d'accélérer ses investissements pour consolider sa position de chef de file en technologie et dans le marché haptique. Il aidera également à soutenir la reprise du secteur du divertissement commercial et d'exécuter notre plan stratégique dans les marchés du jeu vidéo, de la simulation de course et du divertissement à domicile », a déclaré David Montpetit, chef de la direction financière de D-BOX Technologies.

Faits saillants de l'exercice clos le 31 mars 2021

La trésorerie et équivalents de trésorerie a atteint 9,1 millions de dollars au 31 mars 2021, comparativement à 4,1 millions de dollars au 31 mars 2020.

- Les revenus ont diminué, passant de 25,9 millions de dollars à 11,1 millions de dollars dû à l'impact négatif de la pandémie de COVID-19.
- La perte nette est passée de 6,3 millions de dollars à 6,2 millions de dollars.
- Le BAIIA ajusté* a diminué, passant de 0,6 million de dollars à un BAIIA ajusté négatif de 3,5 millions de dollars.
- Les flux de trésorerie utilisés par les activités d'exploitation se sont élevés à 0,3 million de dollars durant l'exercice 2021, comparativement à 3,0 millions de dollars durant l'exercice 2020 grâce à des stratégies de gestion du fonds de roulement.

Faits saillants du quatrième trimestre clos le 31 mars 2021

- Les revenus ont diminué, passant de 6,6 millions de dollars à 2,9 millions de dollars.
- La perte nette est passée de 3,1 millions de dollars à 2,5 millions de dollars.
- Le BAIIA ajusté* a diminué, passant de 7 000 dollars à un BAIIA ajusté* négatif de 1,6 millions de dollars.

« D-BOX se réjouit des progrès enregistrés dans sa stratégie pour le marché du divertissement à domicile. Notre stratégie pour le secteur des jeux vidéo continue de montrer beaucoup d'intérêt, suite aux annonces antérieures de partenariats avec des chefs de file de l'industrie tels qu'Ubisoft pour le contenu de jeux vidéo et Cooler Master pour la conception et la fabrication d'une chaise de jeu intégrant la technologie haptique de D-BOX, dont le lancement est prévu en 2021. Durant le quatrième trimestre, nous avons annoncé les ententes d'Audiokinetic pour la production de contenu et de plusieurs studios de jeux indépendants. De plus, D-BOX est fier d'étendre son empreinte haptique autre que sur un siège avec la pédale de frein haptique de SIMTAG. La présence de l'expérience haptique s'accorde naturellement dans le monde du jeu vidéo et, par conséquent, cibler d'autres périphériques de jeu pourrait représenter une opportunité considérable pour D-BOX. Enfin, nous avons renforcé notre présence à Los Angeles et nos liens avec les studios d'Hollywood par le biais du partenariat avec LADB, une société de post-production qui nous permettra d'augmenter le nombre de contenus



de films et de séries télévisées », a déclaré Sébastien Mailhot, président et chef de la direction de D-Technologies BOX.

« L'avenir de D-BOX est prometteur. Non seulement nous continuons d'ajouter des brevets technologiques clés, notre transformation au cours de la dernière année et le récent financement vont permettre à D-BOX de profiter des opportunités dans le divertissement à domicile. Le fort potentiel commercial des périphériques de jeu vidéo et de la simulation de course donne un souffle d'optimisme aux lancements que nous prévoyons effectuer avec nos partenaires cette année », a ajouté M. Mailhot. « Avec le déploiement des vaccins en cours sur nos marchés clés, la reprise tant attendue du divertissement commercial tel que démontré par la signature récente d'une entente visant à l'installation de sièges immersifs D-BOX par Cinemark, et la sortie des titres à succès telles que Rapide & dangereux 9, la veuve noire, James Bond: Mourir peut attendre et Top Gun Maverick, D-BOX maintient un optimisme prudent quant au retour de la croissance au cours de l'exercice 2022 ».

Exercice financier et quatrième trimestre clos le 31 mars (en milliers de dollars sauf pour les données par action)				
	Exercice		Quatrième trimestre	
	2021	2020	2021	2020
Revenus	11 080	25 895	2 936	6 560
Perte nette	(6 192)	(6 250)	(2 491)	(3 096)
BAIIA ajusté*	(3 549)	612	(1 592)	7
Perte nette de base et diluée par action	(0,035)	(0,036)	(0,014)	(0,019)
Données du bilan consolidé				
	Au 31 mars 2021		Au 31 mars 2020	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	9 134		4 116	

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 7 juin 2021.

- Le 4 mars 2021, la Société a annoncé la clôture de son placement public commercialisé annoncé, aux termes duquel D-BOX a émis 44 275 000 unités à un prix de 0,13 \$ l'unité, pour un produit brut total revenant à D-BOX de 5 755 750 \$. Chaque unité consiste en une action ordinaire de catégorie A de D-BOX et un bon de souscription d'action ordinaire de catégorie A. Chaque bon de souscription confère à son porteur le droit d'acquérir une action ordinaire de catégorie A de D-BOX à un prix d'exercice de 0,16 \$ en tout temps jusqu'au 4 mars 2023.

FAITS SAILLANTS OPÉRATIONNELS

- D-BOX a conclu une entente avec SIMTAG BV, un innovateur dans la conception et production de simulateurs et d'accessoires de course automobile virtuelle, conformément à laquelle, D-BOX fournira à SIMTAG des composants haptiques à intégrer dans la nouvelle pédale de frein active de SIMTAG intégrant la technologie haptique sous licence de la FIA. La valeur des composants haptiques vendues par D-BOX en vertu de cette entente, est d'environ 1,17 million de dollars CDN (918 000 dollars US), sur la prochaine année.
- D-BOX s'associe à Audiokinetic, une division de Sony Interactive Entertainment, le principal fournisseur mondial de solutions audios multiplateformes pour les industries de médias interactifs et de jeux vidéo, afin d'augmenter la portée du contenu interactif offrant l'expérience haptique D-BOX. Les créateurs de contenu interactif auront la possibilité de créer l'expérience immersive améliorée D-BOX via la solution intergiciel audio standard d'Audiokinetic, Wwise^{MD}.
- D-BOX s'associe à cinq studios de jeux vidéo québécois indépendants : 3Mind Games, Breaking Walls, Lucid Dreams Studio, Beyond Fun Studio et Astrolabe Interactive. L'intégration de la technologie haptique



exclusive de D-BOX à certains jeux en développement ou actuellement disponibles permettra d'améliorer l'expérience de jeu en apportant un niveau de réalisme jamais vu auparavant.

- En mars 2021, D-BOX a obtenu le brevet 10943446 de l'USPTO (United States Patent and Trademark Office) pour la reconnaissance multimédia et la synchronisation à un signal de mouvement. Au 31 mars 2021, D-BOX avait 104 demandes d'enregistrements de brevets qui ont été accordé et 83 demandes de brevets en instance. Bien que cette technologie ait diverses applications, elle est une composante clé des solutions de divertissement à domicile de D-BOX, notamment le HaptiSync Hub.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES RELATIVES AU QUATRIÈME TRIMESTRE ET À L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2021

L'information financière inhérente au quatrième trimestre ayant pris fin le 31 mars 2021 devrait être lue conjointement avec les états financiers consolidés vérifiés de la Société, la notice annuelle de la Société et le Rapport de gestion de l'entreprise en date du 7 juin 2021. Ces documents peuvent être consultés au www.sedar.com.

RAPPROCHEMENT DU BAIIA AJUSTÉ AU BÉNÉFICE NET (OU LA PERTE NETTE)*

Le BAIIA ajusté fournit de l'information utile et complémentaire qui permet notamment d'évaluer la rentabilité de l'entreprise et son flux de trésorerie en fonction de ses activités d'exploitation. Il inclut le bénéfice net (perte nette) et exclut l'amortissement, les charges financières nettes de revenus, les impôts, la radiation d'immobilisations corporelles et incorporelles, les paiements fondés sur les actions, la perte (le gain) liée aux taux de change et les dépenses non récurrentes liées aux coûts de restructuration.

	Exercice financier clos le 31 mars		Quatrième trimestre clos le 31 mars	
	2021	2020	2021	2020
Perte nette	(6 192)	(6 250)	(2 491)	(3 096)
Amortissement des immobilisations corporelles	1 530	1 914	267	523
Amortissement des actifs incorporels	819	905	211	241
Amortissement des autres actifs	—	2	—	—
Perte sur cession d'immobilisations corporelles	24	—	24	—
Dépréciation d'immobilisation corporelles	235	765	235	765
Dépréciation d'actifs incorporels	—	508	—	508
Dépréciation de contrats de location - Financement	(26)	52	(26)	52
Résultat financier (charges financières moins intérêt créditeurs)	488	545	150	78
Impôts sur le résultat	(34)	8	(32)	9
Charge au titre des paiements fondés sur les actions	154	155	58	39
Perte de change	(133)	605	12	488
Frais de restructuration	(414)	1 403	—	400
BAIIA ajusté	(3 549)	612	(1 592)	7

* Se référer à la section « Mesures non conformes aux IFRS » du Rapport de gestion en date du 7 juin 2021.



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. D-Box.com

MISE EN GARDE QUANT AUX ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Certains énoncés du présent document, y compris ceux exprimant les attentes ou les estimations de la direction quant au rendement futur de l'entreprise, constituent des « énoncés prospectifs » au sens des lois sur les valeurs mobilières applicables. Ces énoncés prospectifs sont nécessairement fondés sur un certain nombre d'estimations et de présomptions qui, bien que la direction les considère comme vraisemblables en ce moment, sont par nature assujetties à des incertitudes et contingences d'ordre commercial, économique et concurrentiel. Les investisseurs sont donc avisés de ne pas se fier indûment à ces énoncés prospectifs. D-BOX décline toute intention ou obligation de mettre à jour publiquement ces énoncés prospectifs, que ce soit en raison de nouvelles informations, d'événements futurs ou de quelque autre motif que ce soit.

POUR 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
450-442-3003, poste 403
sli@d-box.com