

Technologies D-BOX annonce une augmentation de ses revenus de l'ordre de 26 % pour son deuxième trimestre

Longueuil, Québec, 10 novembre 2016 – Technologies D-BOX inc. (TSX:DBO), chef de file novateur de la technologie de mouvement immersive, annonce aujourd'hui des revenus de 6,3 millions \$ pour le trimestre clos le 30 septembre 2016 ce qui représente une hausse de 26 % par rapport aux revenus de 5,0 millions \$ pour le trimestre clos le 30 septembre 2015.

FAITS SAILLANTS FINANCIERS

- Croissance trimestrielle des revenus :
 - Revenus en hausse de 26 % à 6 331 k \$, incluant 2 508 k \$ de ventes de systèmes et 1 384 k \$ en droits d'utilisation, de location et de maintenance dans le marché du divertissement.
- Perte nette trimestrielle de 1 114 k \$ comparée à une perte nette de 208 k \$ l'année dernière et une perte nette de 1 540 k \$ pour la période de six-mois comparée à une perte nette de 178 k \$ l'an dernier.
- BAIIA ajusté* de (295 k) \$ comparé à 132 k \$ l'an dernier pour le trimestre et un BAIIA ajusté positif de 144 k \$ comparativement à 1 283 k \$ en 2015 pour la période de six mois.
- Fonds disponibles de 11 012 k \$ au 30 septembre 2016 comparé à 16 454 k \$ au 31 mars 2016.

Deuxième trimestre et période de six-mois clos le 30 septembre (en milliers de \$ CA sauf pour les données par action)				
	Deuxième trimestre		Six mois	
	2016	2015	2016	2015
Revenus	6 331	5 021	13 993	12 209
Perte nette	(1 114)	(208)	(1 540)	(178)
BAIIA ajusté *	(295)	132	144	1 283
Perte nette de base et diluée par action	(0,007)	(0,001)	(0,009)	(0,001)
Données du bilan consolidé				
	Au 30 septembre 2016		Au 31 mars 2016	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	11 012		16 454	

* Se référer au tableau du rapprochement du BAIIA ajusté à la perte nette à la page suivante du présent communiqué et à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » du rapport de gestion de D-BOX daté du 10 novembre 2016.

FAITS SAILLANTS OPERATIONNELS

- Développement continu des activités entourant le marché du divertissement en Chine avec 1) l'ouverture d'un premier studio de codages de mouvement à Beijing, 2) le partenariat avec State Production Base of China Film Studio, l'une des sociétés cinématographiques les plus importantes et les plus influentes en Chine, pour présenter de grandes productions cinématographiques chinoises en version D-BOX, 3) l'entente avec Link DC China, une filiale de Zhixinhengcheng et l'un des plus grands distributeurs d'équipement cinématographique en Chine, pour distribuer la technologie D-BOX à l'échelle du pays et 4) le lancement d'une première salle de cinéma entièrement équipée de sièges D-BOX avec Shanghai Bestar Cinemas Management Co. Ltée.
- D-BOX signe une nouvelle entente avec Cineplex Divertissement pour installer des systèmes de mouvement immersif dans 10 salles au Canada. Ceci porte le nombre total de salles qui présentent l'expérience D-BOX à 77.
- Augmentation de 46 % des écrans installés ou prévus être installés passant de 420 en date du 30 septembre 2015 à 613 en date du 30 septembre 2016.
- Partenariat avec Ubisoft pour créer une expérience permanente de réalité virtuelle (RV) au centre d'amusement Les Lapins Crétins au Canada.
- Après la fin du trimestre, D-BOX a signé une entente de distribution exclusive avec Hangzhou JC City Management Investment Group Limited, filiale en propriété exclusive de Gold Finance Group, pour la distribution et la promotion en Chine de son système de cinéma maison haut de gamme intégrant sa technologie de mouvement immersive, incluant une valeur de 3,1 millions de dollars américains à être expédiée au cours des 15 prochains mois. Afin de conserver son exclusivité de distribution en Chine (excepté à Taïwan, à Macao et à Hong Kong), le groupe est tenu d'acheter des systèmes de mouvement D-BOX pour un minimum de 22 millions de dollars américains au cours des cinq prochaines années. Gold Finance peut résilier l'entente, suivant un préavis de 30 jours, sans aucune responsabilité ni obligation de sa part, sauf en ce qui concerne les commandes déjà passées.

Commentant les réalisations du deuxième trimestre, M. Claude Mc Master, président et chef de la direction de D-BOX, a déclaré : « Nous sommes satisfaits de nos accomplissements au cours du dernier trimestre. Nous poursuivons notre implication dans le monde de la réalité virtuelle et nous renforçons et améliorons nos activités commerciales en Chine. Tous les ingrédients sont en place pour accélérer notre pénétration dans ce pays, et nous continuons notre croissance dans le reste du monde ».

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES À L'ÉGARD DU DEUXIÈME TRIMESTRE ET DE LA PÉRIODE DE SIX MOIS CLOS LE 30 SEPTEMBRE 2016

L'information financière à l'égard du deuxième trimestre et de la période de six-mois clos le 30 septembre 2016 devrait être lue en parallèle avec les états financiers intermédiaires résumés consolidés non audités et le rapport de gestion de la société en date du 10 novembre 2016. Ces documents sont disponibles sur le site internet www.sedar.com.

PERSPECTIVES

D-BOX priorise deux axes majeurs de développement : le marché du divertissement et le marché de la simulation et formation, ceux-ci ayant chacun leurs sous-marchés respectifs. À la lumière de ses activités de développement des affaires dans ces deux marchés, D-BOX anticipe que la tendance à long terme de ses revenus devrait se maintenir. De concert avec cette croissance prévisible des revenus, D-BOX prévoit augmenter de façon graduelle le niveau de ses charges d'exploitation qui supporteront, notamment, l'accélération de la pénétration du marché chinois et la commercialisation de nouvelles innovations technologiques. Ceci viendrait solidifier la position de D-BOX dans certains sous-marchés spécifiques et faciliter la pénétration de nouveaux marchés. De manière générale, la Société vise toutefois à maintenir un BAIIA ajusté positif et entend mener ses opérations en conséquence.

Avec l'avènement du monde de la réalité virtuelle et l'expertise de D-BOX dans le domaine de la simulation immersive de mouvement, D-BOX a développé de façon active de nouvelles applications pour la réalité virtuelle et d'autres marchés clés. De facto, D-BOX est bien positionné pour devenir un acteur important dans l'industrie de la réalité virtuelle étant donné que sa technologie peut réduire les symptômes de vertiges souvent associés aux mouvements dans ce genre d'expériences. Ceci pourrait être le chaînon manquant qui résoudra l'un des principaux défis que la réalité virtuelle doit surmonter. D-BOX est particulièrement enthousiaste de faire partie de cette nouvelle tendance étant donné que le marché de la réalité virtuelle pourrait bientôt atteindre plusieurs milliards de dollars selon de nombreuses sources de l'industrie.

RAPPROCHEMENT DU BAIIA AJUSTÉ À LA PERTE NETTE**

L'objectif du BAIIA ajusté est d'évaluer la rentabilité et la capacité de D-BOX à générer de la trésorerie avec les activités d'exploitation. Il désigne le bénéfice net (la perte nette) avant les éléments sans effet sur la trésorerie, le gain ou la perte de change, les charges financières, les intérêts créditeurs et les impôts sur le résultat. Le tableau suivant explique le rapprochement du BAIIA ajusté au bénéfice net (à la perte nette).

(en milliers de \$ CA)	Deuxième trimestre clos le 30 septembre		Six mois clos le 30 septembre	
	2016	2015	2016	2015
Perte nette	(1 114)	(208)	(1 540)	(178)
Amortissement des immobilisations corporelles	533	468	1 112	1 067
Amortissement des actifs incorporels	149	137	300	267
Amortissement des autres actifs	—	19	2	82
Radiation d'immobilisations corporelles	—	44	—	134
Charge au titre des paiements fondés sur les actions	21	62	62	119
Perte (gain) de change	4	(493)	(10)	(334)
Résultat financier (charges financières et intérêts créditeurs)	112	103	218	115
Impôts sur le résultat	—	—	—	11
BAIIA ajusté	(295)	132	144	1 283

** Se référer à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » du rapport de gestion de D-BOX daté du 10 novembre 2016.

À PROPOS DE D-BOX

Technologies D-BOX inc. conçoit, fabrique et commercialise des systèmes de mouvement à la fine pointe de la technologie destinés au marché du divertissement et au marché de la simulation et formation. Cette technologie unique et brevetée utilise des codes de mouvement programmés spécifiquement pour chaque contenu visuel et dirigés vers un système de mouvement intégré dans une plate-forme, un siège ou tout autre produit. Les mouvements qui en résultent sont parfaitement synchronisés au visuel à l'écran, créant ainsi une expérience immersive d'un réalisme sans précédent.

D-BOX^{MD}, D-BOX Motion Code^{MD}, Motion Architects^{MC} et Architectes du Mouvement^{MC} sont des marques de commerce de Technologies D-BOX inc. Les autres noms sont uniquement publiés à titre indicatif et peuvent représenter des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

MISE EN GARDE À L'ÉGARD D'ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Certaines déclarations du présent document, y compris celles qui expriment les attentes ou les estimations de la direction en ce qui a trait au rendement futur de la Société, constituent des « énoncés prospectifs » au sens des lois sur les valeurs mobilières applicables. Les énoncés prospectifs sont nécessairement fondés sur un certain nombre d'estimations et d'hypothèses qui, bien que la direction les considère vraisemblables au moment de les formuler, sont assujetties de façon inhérente à des incertitudes et à des risques importants sur les plans commercial, économique et concurrentiel. Nous avisons les investisseurs de ne pas se fier indûment aux énoncés prospectifs. La Société décline par ailleurs toute intention ou obligation de mettre à jour publiquement ces énoncés prospectifs, que ce soit en raison de nouveaux renseignements, d'événements futurs ou autres.

-30-

POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC :

M. Luc Audet
Chef des finances
Technologies D-BOX inc.
450-442-3003, poste 296
laudet@d-box.com

Relations aux investisseurs :

M. Glen Akselrod
Fondateur Bristol Capital Ltd.
(905) 326-1888, poste 10
glen@bristolir.com