



**L'industrie de la réalité virtuelle est en plein essor,
annonçant une année prometteuse pour Technologies D-BOX inc.**

Montréal (Québec, Canada), 4 janvier 2017 – 2016 aura été une année florissante pour Technologies D-BOX inc. (ci-après : D-BOX) (TSX : DBO) qui a réalisé une quantité impressionnante de projets touchant la réalité virtuelle (RV). L'entreprise se tourne résolument vers l'avenir alors qu'elle pourra mettre à nouveau de l'avant sa technologie novatrice.

Les efforts faits par D-BOX pour que ses capacités dans le domaine de la RV soient reconnues portent leurs fruits, si bien que l'entreprise peut se positionner stratégiquement de manière à devenir l'un des leaders de l'industrie et un collaborateur-clé en matière de RV dans le monde des jeux vidéo, du cinéma, de l'entraînement par simulation, des parcs d'attractions et plus encore.

En 2016, la technologie de systèmes de mouvement programmés par D-BOX a été au centre d'une série de belles réussites pour des compagnies comme Ubisoft, FOX Innovation Lab, VRC, HTC Viveland, mk2 et Samsung, pour n'en nommer que quelques-unes.

Le projet le plus récent auquel l'entreprise a pris part est une campagne de responsabilité sociale pour le compte de Diageo, l'entreprise à la tête de la marque Johnnie Walker. Créée en collaboration avec Vayner Media, la campagne avait pour objectif d'attirer l'attention sur les effets néfastes de l'alcool au volant. L'expérience intense de réalité virtuelle reposait sur la présentation d'un terrible accident de voiture. En synchronisant sa technologie de simulation de mouvement sur des images troublantes, D-BOX a amené l'expérience de la RV à un niveau supérieur en plus de créer un message très fort et réaliste qui a marqué et ému le public-cible.

« La RV est rapidement en train de passer de l'étape du succès d'estime à celle de la séduction du marché de masse et D-BOX est prête à agir en leader en offrant des contenus plus réalistes et crédibles tout en encadrant de façon sécuritaire l'expérience, affirme Claude Mc Master, président et chef de la direction de D-BOX. Notre créativité, notre polyvalence et notre technologie de pointe correspondent exactement à ce que recherchent les développeurs de RV. Notre savoir-faire représente l'avenir de la réalité virtuelle au niveau narratif. »

Les analystes s'attendent à ce que l'industrie de la RV connaisse une croissance marquée au cours des années à venir et prévoient des ventes de l'ordre de 120 milliards \$ (1) d'ici la fin de la décennie. En conséquence, de plus en plus d'entreprises travaillent à améliorer la qualité de l'expérience offerte et consacrent tous leurs efforts à trouver des façons de faire disparaître les inconforts parfois associés à la réalité virtuelle.

« Notre technologie de codes de mouvement programmés permet de réduire, voire d'éliminer les effets indésirables qui sont parfois ressentis par les utilisateurs et ainsi améliorer l'expérience révèle monsieur Mc Master. En fait, notre technologie unique nous permet de

travailler avec des développeurs de RV, des fournisseurs de contenus de RV, des agences de publicité, des parcs d'attractions et des studios de cinéma de manière à rapprocher ceux-ci de ce qu'ils désirent réellement produire, à contourner les limites de la RV.»

Le moment ne pourrait être mieux choisi, puisque le milieu de la RV lui-même devrait connaître une croissance phénoménale en 2017. La compagnie SuperData Research, chef de file dans le domaine de l'analyse d'information liée aux jeux vidéo et aux médias interactifs, prévoit qu'environ 2,8 milliards \$ (2) seront investis dans la RV et la réalité augmentée (RA) au cours des prochaines années.

À PROPOS DE D-BOX

Technologies D-BOX Inc. (TSX : DBO) conçoit, fabrique et commercialise des systèmes de mouvement à la fine pointe de la technologie, destinés aux marchés du divertissement et de la simulation et formation. Cette technologie unique et brevetée utilise des effets de mouvement programmés spécifiquement pour chaque contenu visuel et envoyés à un système de mouvement intégré dans une plateforme, un siège ou tout autre produit. Les mouvements qui en résultent sont parfaitement synchronisés aux images qui apparaissent à l'écran et offrent ainsi une expérience immersive d'un réalisme sans précédent.

D-BOX^{MD}, D-BOX Motion Code^{MD}, LIVE THE ACTION^{MD}, ARCHITECTES DU MOUVEMENT^{MD} et MOVE THE WORLD^{MD} sont des marques de commerce de Technologies D-BOX Inc. Les autres noms cités à titre informatif peuvent être des marques de commerce appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Pour de plus amples renseignements, veuillez communiquer avec :

M. Michel Paquette
Vice-président marketing
(450) 876-1234
mpaquette@d-box.com

M. Yannick Gemme
Vice-président, ventes, simulation et formation
(450) 876-1235
ygemme@d-box.com

SOURCES :

- (1) <http://www.digi-capital.com/news/2016/01/augmentedvirtual-reality-revenue-forecast-revised-to-hit-120-billion-by-2020/#.WFyhaoV8gfo>
- (2) <https://www.superdataresearch.com/market-data/virtual-reality-industry-report/>