

Technologies D-BOX annonce une croissance des ventes de 21 % pour son deuxième trimestre

Longueuil, Québec, 8 novembre 2017 – Technologies D-BOX inc. (TSX:DBO), chef de file novateur de la technologie de mouvement immersive, annonce aujourd’hui des revenus de 7,7 millions \$ pour le deuxième trimestre clos le 30 septembre 2017, en hausse de 21 % sur l’an dernier.

FAITS SAILLANTS FINANCIERS

- Croissance des revenus trimestriels de 21 % à 7 653 k\$.
- Hausse de 32 % des revenus récurrents pour le marché du divertissement.
- Perte nette de 840 k\$ pour le trimestre comparativement à 1 114 k\$ l’année dernière.
- BAIIA ajusté* trimestriel de 176 k\$ comparé à (267) k\$ l’an dernier.
- Marge brute excluant l’amortissement* en hausse à 58 % comparativement à 52 % l’an dernier
- Augmentation des flux de trésorerie liés aux activités d’exploitation de 5 387 k\$ pour les premiers six mois, passant de 4 272 k\$ de flux de trésorerie utilisés à 1 115 k\$ de flux de trésorerie générés.

Données financières consolidées intermédiaires				
Pour le deuxième trimestre clos le 30 septembre				
(en milliers de \$ CAD sauf pour les données par action)				
	Deuxième trimestre		Six mois	
	2017	2016	2017	2016
Revenus	7 653	6 331	15 794	13 993
Perte nette	(840)	(1 114)	(1 824)	(1 540)
BAIIA Ajusté*	176	(267)	553	172
Perte nette de base et diluée	(0,004)	(0,007)	(0,010)	(0,009)
Données du bilan consolidé				
	Au 30 septembre 2017		Au 31 mars 2017	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	9 114		8 867	

* Se référer au tableau du rapprochement du BAIIA ajusté au bénéfice net (perte nette) à la page suivante et la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » du rapport de gestion de D-BOX daté du 8 novembre 2017.

FAITS SAILLANTS OPÉRATIONNELS

- Augmentation de 8 % du nombre d’écrans installés ou prévus être installés passant à 659 à la fin du trimestre incluant les écrans additionnels installés avec Cineplex au Canada et Cinemark aux États-Unis.
- Nouvelle collaboration avec Ster-Kinekor, une division de Primedia (Pty) Ltd., le plus grand exploitant de cinémas en Afrique du Sud.
- Présentation de la toute première expérience cinématographique en réalité virtuelle au cinéma Cineplex Scotiabank Theatre Ottawa intégrant le mouvement D-BOX.

Commentant les résultats du premier trimestre, M. Claude Mc Master, président et chef de la direction de D-BOX, a déclaré : « Nos initiatives de développement de marchés passées et actuelles nous permettent d’augmenter notre empreinte commerciale et ainsi consolider et accroître nos revenus récurrents. »

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES À L'ÉGARD DU DEUXIÈME TRIMESTRE CLOS LE 30 SEPTEMBRE 2017

L'information financière à l'égard du deuxième trimestre clos le 30 septembre 2017 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 8 novembre 2017. Ces documents sont disponibles sur le site internet www.sedar.com

PERSPECTIVES

D-BOX œuvre dans deux marchés distincts : 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. La société poursuit la croissance de son empreinte commerciale afin d'augmenter ses revenus récurrents. De concert avec cette croissance prévisible des revenus, D-BOX a dû augmenter de façon graduelle le niveau de ses charges d'exploitation pour supporter, notamment, la commercialisation de nouvelles innovations technologiques. Cette stratégie viendra consolider la position de D-BOX dans certains sous-marchés spécifiques et facilitera la pénétration de nouveaux marchés.

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 AU BÉNÉFICE NET (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, les frais de restructuration non récurrents, 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).

	Deuxième trimestre clos le 30 septembre		Six mois clos le 30 septembre	
	2017	2016	2017	2016
Perte nette	(840)	(1 114)	(1 824)	(1 540)
Amortissement des immobilisations corporelles	576	533	1 170	1 112
Amortissement des actifs incorporels	165	149	326	300
Amortissement des autres actifs	1	—	2	2
Charge au titre des paiements fondés sur les actions	80	21	136	62
Frais de restructuration	—	28	257	28
Perte (gain) de change	59	4	214	(10)
Résultat financier (charges financières et intérêts créditeurs)	131	112	267	218
Impôts sur le résultat	4	—	5	—
BAIIA ajusté	176	(267)	553	172

** Se référer à la rubrique « Mesures non conformes aux IFRS » du rapport de gestion de la Société daté du 8 novembre 2017.



À PROPOS DE D-BOX

D-Box est une entreprise qui redéfinit l'expérience de divertissement. Nous créons des expériences immersives hyperréalistes pour le secteur du divertissement en faisant bouger les spectateurs et en stimulant leur imagination grâce à sa technologie de mouvement. Cette expertise permet à D-BOX de collaborer avec les meilleures entreprises du monde pour raconter des histoires captivantes de façon inédite. Qu'il s'agisse de films, de jeux vidéo, d'applications exploitant la réalité virtuelle, de divertissements thématiques ou de simulateurs professionnels, D-BOX a pour mission de faire vibrer le monde entier.

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.

POUR DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC :

Monsieur Jean-François Lacroix
Chef des finances
Technologies D-BOX inc.
450 876-1227
jflacroix@d-box.com

Relations avec les investisseurs :

Monsieur Glen Akselrod
Fondateur Bristol Capital Ltd.
905 326-1888 poste 10
glen@bristolir.com