



Communiqué de presse
Pour diffusion immédiate

Le siège de jeu vidéo Cooler Master Motion 1 propulsé par D-BOX est disponible pour commande dès aujourd'hui

Conçue pour fournir un retour haptique aux jeux vidéo et divertissement à domicile

Montréal (Canada), Taipei (Taiwan), le 30 mai 2023 – Technologies D-BOX Inc. (« D-BOX » ou la « Société ») (TSX : DBO), chef de file mondial en matière de divertissement haptique et immersif, et Cooler Master, un leader mondial dans la conception et la fabrication de composantes informatiques novatrices, annoncent aujourd'hui l'ouverture des commandes de **Motion 1**, un siège de jeu vidéo haptique immersif développé en partenariat avec D-BOX. Avec ce produit révolutionnaire, Cooler Master plonge dans une nouvelle ère : celle d'offrir aux consommateurs des choix immersifs « pour le travail et les loisirs » et d'établir une nouvelle norme de divertissement haptique à domicile. Destiné aux joueurs de tous genres et de tous niveaux, il peut être commandé dès aujourd'hui dans la [boutique officielle de Cooler Master](#) (en anglais seulement). L'expérience haptique de Motion 1 peut être testée jusqu'au 2 juin dans le cadre de Computex Taipei au centre d'exposition Taipei Nangang, dans le hall 1, au kiosque M0410. Une courte vidéo montrant les réactions des utilisateurs à leurs premières expériences avec Motion 1 est disponible ici : [Motion 1 en action](#) (en anglais seulement).

L'industrie du jeu continue de se développer rapidement, particulièrement depuis la pandémie. Les jeux vidéo gagnent en popularité aux quatre coins du monde, auprès de toutes les tranches d'âge et D-BOX veut clairement profiter de cette opportunité, et ce pour tous les types de jeux. Avec le mode audio adaptatif, les joueurs peuvent découvrir des textures et des vibrations (pas de mouvement) basées sur l'audio du jeu. Le mode de jeu adaptatif permet quant à lui aux joueurs de développer leurs propres profils de jeu, ce qui leur fournit ainsi un retour haptique (mouvement, texture et vibration) basé sur les actions qu'ils déclenchent via leur clavier, leur souris ou leur contrôleur de jeu. Combinés, ces deux modes créent une expérience haptique optimale pour tous les jeux PC, pas seulement les jeux encodés.

« Nous sommes contents de voir Cooler Master officiellement commencer à prendre les commandes du premier siège de jeu vidéo intégrant la technologie haptique renommée de D-BOX aujourd'hui, » a expliqué Sébastien Mailhot, président et chef de la direction de D-BOX. « Cette innovation est le fruit de longues heures de conception et de tests afin de s'assurer de répondre aux attentes élevées et d'apporter l'expérience haptique immersive D-BOX à tous les joueurs de jeux vidéo ». « Cette conception polyvalente offre un confort inégalé pour travailler, jouer et regarder des films et séries. Ce siège de jeu vidéo s'intègre



parfaitement à notre bibliothèque qui ne cesse de croître de près de plus de 100 jeux vidéo et 2 500 films et séries disponibles en format haptique D-BOX ».

« La vision de l'intégration du travail et du divertissement prend vie avec cette conception de siège unique. En fusionnant la fonctionnalité quotidienne et les expériences haptiques immersives, nous réinventons le siège de jeu vidéo et innovons une fois de plus, a déclaré Chris Chen, chef des nouvelles affaires, E/S de Cooler Master. Je suis fier de dire qu'au cours des 30 dernières années, nous avons constamment développé la technologie de PC la plus innovante du marché, et cela est certainement dû en partie aux collaborations avec les meilleurs partenaires industriels. Notre alliance avec D-BOX ne fait pas exception et s'inscrit parfaitement dans le cadre de notre engagement envers la communauté des joueurs de jeux vidéo. »

À PROPOS DE COOLER MASTER

Cooler Master est un chef de file mondial dans la conception et la fabrication de périphériques de jeu et de composants informatiques novateurs. Forte de ses réalisations précédentes, Cooler Master est animée d'une passion pour tout ce qui enrichit la construction d'un ordinateur et l'entreprise s'appuie sur sa vision de réinventer la façon dont les machines sont conçues, fabriquées et utilisées pour créer l'expérience de jeu ultime. Depuis le lancement historique du tout premier boîtier d'ordinateur en aluminium jusqu'à l'adoption révolutionnaire du format modulaire, Cooler Master s'est engagée à offrir aux clients et aux amateurs le plus grand choix et le plus grand contrôle. Pour en savoir plus sur Cooler Master, veuillez consulter notre site www.coolermaster.com ou nous suivre <http://www.facebook.com/coolermaster>.

À PROPOS DE D-BOX

D-BOX crée et redéfinit des expériences de divertissement réalistes et immersives en faisant bouger tout le corps et en stimulant l'imagination par les effets du mouvement, des vibrations et des textures. D-BOX a collaboré avec certaines des meilleures entreprises au monde pour offrir de nouveaux moyens de raconter des histoires de façon plus captivante. Qu'il s'agisse de films, de jeux vidéo, de musique, de relaxation, d'applications de réalité virtuelle, d'expérience métavers, de divertissement thématique ou de simulateurs professionnels, D-BOX crée une sensation de présence qui fait vibrer le monde d'une façon inédite. Technologies D-BOX inc. (TSX : DBO) a son siège social à Montréal et possède des bureaux à Los Angeles, aux États-Unis, et à Beijing, en Chine. Visitez le site D-BOX.com.

POUR DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS, VEUILLEZ COMMUNIQUER AVEC :

TECHNOLOGIES D-BOX INC.

MBC Capital Markets Advisors

Trevor Heisler

+1 416 500-8061

investors@d-box.com

MISE EN GARDE QUANT AUX ÉNONCÉS PROSPECTIFS

Certains renseignements figurant dans ce communiqué de presse pourraient constituer des « énoncés prospectifs » au sens des lois canadiennes applicables en matière de 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 perspectives commerciales, ses résultats financiers et de sa situation ou des hypothèses sous-jacentes à ceux-ci. Dans le présent rapport de gestion, 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, servent à désigner des énoncés prospectifs. 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. Du fait même de leur nature, les énoncés prospectifs sont assujettis à de nombreux risques et incertitudes et sont fondés sur plusieurs hypothèses qui donnent lieu à la possibilité que les résultats réels puissent différer sensiblement des attentes de la Société exprimées ou sous-entendues dans ces énoncés prospectifs. Aucune garantie ne peut être donnée que les événements prévus par les énoncés prospectifs se produiront, y compris, mais sans s'y limiter, ses projets, ses activités, ses objectifs, ses opérations, sa stratégie, ses perspectives commerciales, ses résultats financiers et sa situation.

Ces énoncés prospectifs sont fondés sur les renseignements alors disponibles et 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 et à d'autres facteurs imprévisibles, dont bon nombre sont indépendants de la volonté de la Société.

Sauf si les lois canadiennes en valeurs mobilières l'exigent, la Société n'assume aucune obligation de mettre à jour ou de réviser tout énoncé prospectif contenu dans ce rapport de gestion pour tenir compte de renseignements nouveaux, de circonstances ou d'événements subséquents ou pour toute autre raison.