

Zynga annonce ses résultats financiers pour le premier trimestre 2022

Zynga Inc. (NASDAQ : ZNGA) a publié aujourd'hui ses résultats financiers pour le premier trimestre clos le 31 mars 2022.

« Nous avons abordé l'année 2022 avec une solide performance trimestrielle, en réalisant nos revenus publicitaires et réservations de T1, les plus élevés jamais atteints, favorisés par notre portefeuille de jeux hypercasual », a déclaré Frank Gibeau, PDG de Zynga. « À travers la poursuite de la mise en œuvre de notre stratégie de croissance pluriannuelle, dans tous ses aspects, notamment les services en direct, les nouveaux développements de jeux, ainsi que les investissements dans notre plateforme publicitaire, sur de nouveaux marchés et dans de nouvelles technologies, nous renforçons notre position en tant que société leader, spécialisée en services de jeux gratuits en direct, privilégiant le mobile. »

Récapitulatif financier du premier trimestre 2022

<i>en millions USD</i>	T1 2022			T1 2021			Variation en USD			Variation en %	
	Chiffres réels			Chiffres réels			(En glissement annuel)			(En glissement annuel)	
Chiffre d'affaires	\$	691		\$	680		\$	11		2	%
Libération (augmentation) nette du produit constaté d'avance ⁽¹⁾	\$	(4)	\$	(39)	\$	36		(91	%)
Réservations	\$	695		\$	720		\$	(25)	(3	%)
Résultat net (perte)	\$	(25)	\$	(23)	\$	(2)	7	%
BAIIA ajusté ⁽²⁾	\$	144		\$	123		\$	21		17	%

Remarque : Certaines mesures présentées diffèrent en raison de l'impact de l'arrondissement.

(1)	Par souci de clarté, une libération nette du produit constaté d'avance entraîne un chiffre d'affaires plus élevé que les réservations, et a un impact positif sur le BAIIA ajusté tel que déclaré ; une augmentation nette du produit constaté d'avance entraîne un chiffre d'affaires inférieur aux réservations, et a un impact négatif sur le BAIIA ajusté tel que déclaré.
(2)	Le BAIIA ajusté inclut la libération (l'augmentation) nette du produit constaté d'avance.

- **Chiffre d'affaires et réservations** : Au T1, nous avons réalisé un chiffre d'affaires de 691 millions USD, en hausse de 2 % en glissement annuel, et enregistré des réservations

trimestrielles de 695 millions USD, marquant une baisse de 3 % en glissement annuel. Les revenus des jeux en ligne ou des paiements par les utilisateurs se sont élevés à 538 millions USD, un résultat en baisse de 3 % en glissement annuel, et les réservations de paiements par les utilisateurs ont atteint 528 millions USD, un chiffre en baisse de 11 % en glissement annuel. Les revenus publicitaires et autres revenus ont atteint un montant record de T1, à hauteur de 154 millions USD, marquant ainsi une hausse de 24 % en glissement annuel, et les réservations publicitaires et autres réservations ont enregistré la meilleure performance de T1, se hissant à 167 millions USD, un résultat en hausse de 35 % en glissement annuel.

- **Indicateurs d'audience :** Le nombre d'utilisateurs actifs quotidiens (UAQ) mobiles a atteint en moyenne les 40 millions, marquant ainsi une augmentation de 3 % en glissement annuel, tandis que le nombre d'utilisateurs actifs mensuels (UAM) mobiles moyens s'est élevé à 209 millions en moyenne, un chiffre en hausse de 27 % en glissement annuel. La moyenne des réservations mobiles par UAQ mobile (ABPU), qui s'est élevée à 0,190 USD, a diminué de 6 % en glissement annuel.
- **Coûts et dépenses :** Le coût des ventes a atteint 252 millions USD, soit 36 % du chiffre d'affaires contre 38 % au même trimestre de l'année précédente. Le coût des ventes non-PCGR s'est élevé à 185 millions USD, soit 27 % des réservations, un résultat en baisse par rapport au pourcentage des réservations au même trimestre de l'année précédente, de 29 %. Les charges d'exploitation PCGR ont atteint 424 millions USD, représentant 61 % du chiffre d'affaires, soit une amélioration de 62 %, comparé au pourcentage du chiffre d'affaires enregistré au même trimestre de l'année précédente. Les charges d'exploitation non-PCGR, à hauteur de 364 millions USD, ont représenté 52 % des réservations, contre 49 % au même trimestre de l'année précédente.
- **Rentabilité et flux de trésorerie :** La perte nette s'est élevée à 25 millions USD, contre une perte nette de 23 millions USD au même trimestre de l'année précédente, tandis que le BAIIA ajusté a atteint 144 millions USD, marquant une hausse de 21 millions USD en glissement annuel. Nous avons enregistré des flux de trésorerie d'exploitation, sortants, de 203 millions USD, contre un décaissement de 164 millions USD au même trimestre de l'année précédente. Au cours du trimestre, nous avons réalisé les derniers versements de la contrepartie conditionnelle, relative aux acquisitions de Small Giant Games et Rollic, pour un total de 265 millions USD.

En raison de la transaction en cours avec Take-Two Interactive Software, Inc. (« Take-Two ») annoncée le 10 janvier 2022, Zynga n'organisera pas de conférence téléphonique, ni ne fournira d'indications prospectives dans le cadre de la publication de ses résultats trimestriels.

Des informations complémentaires concernant la transaction en cours avec Take-Two sont fournies dans une déclaration d'enregistrement sur formulaire S-4, déposée par Take-Two auprès de la U.S. Securities and Exchange Commission (la « SEC ») en rapport avec la transaction, qui inclut une sollicitation de procurations conjointe/le prospectus de Zynga et Take-Two, ainsi que tous les documents pertinents déposés auprès de la SEC. La déclaration d'enregistrement a été déclarée exécutoire le 7 avril 2022 et la sollicitation de procuration conjointe/le prospectus a été envoyé(e) aux actionnaires de Zynga et Take-Two.

À propos de Zynga Inc.

Zynga est un leader mondial du divertissement interactif, dont la mission est de connecter le monde par le jeu. Avec une vaste envergure mondiale couvrant plus de 175 pays et régions, Zynga gère un portefeuille diversifié de franchises de jeux particulièrement prisées, qui ont été téléchargées plus de quatre milliards de fois sur mobile, notamment *CSR Racing™*, *Empires & Puzzles™*, *FarmVille™*, *Golf Rival™*, *Hair Challenge™*, *Harry Potter: Puzzles & Spells™*, *High Heels!™*, *Merge Dragons!™*, *Merge Magic!™*, *Toon Blast™*, *Toy Blast™*, *Words With Friends™* et *Zynga Poker™*. Avec Chartboost, une plateforme de publicité et de monétisation mobile, de premier plan, Zynga est une plateforme de nouvelle génération, leader du secteur, capable d'optimiser la publicité en ligne et les rendements à grande échelle. Basée en Californie depuis sa création en 2007, Zynga possède des bureaux en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.zynga.com, suivez Zynga sur Twitter, Instagram et Facebook, ou consultez le blog de Zynga.

Indicateurs d'exploitation clés

Nous gérons notre entreprise en suivant plusieurs indicateurs d'exploitation : Les « UAQ mobiles », qui mesurent les utilisateurs actifs quotidiens de nos jeux mobiles, les « UAM mobiles », qui mesurent les utilisateurs actifs mensuels de nos jeux mobiles, et les « ABPU mobiles » qui mesurent la moyenne de nos réservations mobiles quotidiennes par UAQ mobile moyen, chaque élément étant comptabilisé et calculé par nos systèmes d'analyse internes. Nous déterminons ces indicateurs d'exploitation en utilisant les données internes de la société, basées sur le suivi de l'activité des comptes utilisateurs. Nous utilisons également les informations fournies par des tiers, y compris les connexions réseau tierces fournies par les fournisseurs de plateformes, pour nous aider à déterminer si un joueur qui s'est connecté sous deux ou plusieurs comptes d'utilisateurs différents est la même personne. Globalement, nous considérons que les montants représentent une estimation raisonnable de notre base d'utilisateurs au cours de la période applicable de mesure, et que les méthodologies que nous employons et mettons à jour de temps à autre se fondent raisonnablement sur nos efforts consistant à identifier les tendances concernant le comportement des joueurs. Néanmoins, certains facteurs relatifs à l'activité et aux systèmes des utilisateurs, ainsi qu'à notre capacité à identifier et détecter les tentatives de réplcation de l'activité de joueurs légitimes sont susceptibles d'avoir un impact sur ces chiffres.

UAQ mobiles. Les UAQ mobiles, tels que nous les définissons, désignent le nombre de personnes qui ont joué à l'un de nos jeux mobiles un jour donné. Les UAQ mobiles moyens pour une période donnée correspondent à la moyenne des UAQ mobiles pour chaque journée durant cette période. Selon cet indicateur, une personne qui joue à deux jeux mobiles différents le même jour est comptée comme deux UAQ. Nous utilisons des informations fournies par des tiers pour nous aider à identifier les personnes qui jouent au même jeu, afin de réduire cette duplication. Néanmoins, nous ne disposons pas des données de connexion au réseau tiers nous permettant de faire le lien avec un individu qui a joué via plusieurs comptes utilisateurs concernant nos jeux hypercasual (qui incluent les jeux acquis auprès de Rollic en octobre 2020), nos jeux mobiles sur Messenger (avant le troisième trimestre 2021), *Puzzle Combat*, *Merge Magic!* et nos jeux acquis auprès de Gram Games en mai 2018, *Small Giant* en janvier 2019, *Peak* en juillet 2020 et *StarLark* en octobre 2021 ; par conséquent, le nombre réel d'UAQ mobiles est susceptible d'être inférieur à celui rapporté, en raison de la possible duplication de ces individus. Nous utilisons les UAQ mobiles comme unité de mesure pour quantifier l'engagement de l'audience.

UAM mobiles. Nous définissons les UAM mobiles comme le nombre d'individus ayant joué à l'un de nos jeux mobiles au cours de la période de 30 jours, close à la date de la mesure. Les UAM mobiles moyens pour une période donnée correspondent à la moyenne des UAM mobiles à chaque fin de mois durant cette période. Selon cet indicateur, une personne qui joue à deux jeux mobiles différents au cours d'une même période de 30 jours est comptée comme deux UAM mobiles. Nous utilisons des informations fournies par des tiers pour nous aider à identifier les personnes qui jouent au même jeu, afin de réduire cette duplication. Néanmoins, nous ne disposons pas des données de connexion au réseau tiers nous permettant de faire le lien avec un individu qui a joué via plusieurs comptes utilisateurs concernant nos jeux hypercasual (qui incluent les jeux acquis auprès de Rollic en octobre 2020), nos jeux mobiles sur Messenger (avant le troisième trimestre 2021), *Puzzle Combat*, *Merge Magic!* et nos jeux acquis auprès de Gram Games en mai 2018, *Small Giant* en janvier 2019, *Peak* en juillet 2020 et *StarLark* en octobre 2021 ; par conséquent, le nombre réel d'UAM mobiles est susceptible d'être inférieur à celui rapporté, en raison de la possible duplication de ces individus. Nous utilisons les UAM mobiles pour mesurer la taille totale de l'audience d'un jeu.

ABPU mobile. Nous définissons l'ABPU mobile comme le total de nos réservations mobiles au cours d'une période donnée, divisé par le nombre de jour de cette période, divisé par la moyenne d'UAQ mobiles moyens au cours de la période. Nous considérons que l'ABPU mobile fournit des informations utiles aux investisseurs ainsi qu'à d'autres personnes, afin de comprendre et évaluer nos résultats de la même manière que la direction. Nous utilisons l'ABPU mobile en tant que mesure de la monétisation globale concernant l'ensemble de nos joueurs, via la vente d'objets virtuels et de publicités.

Notre modèle d'affaires autour des jeux sociaux est conçu pour faire en sorte que, plus les joueurs jouent à nos jeux, plus les interactions sociales augmentent, et plus nos jeux et notre entreprise gagnent en valeur. Tous les joueurs engagés dans nos jeux contribuent à stimuler nos réservations et, par conséquent, à la fois nos revenus de jeux en ligne et nos revenus publicitaires. Les objets virtuels sont achetés par les joueurs qui socialisent, rivalisent ou collaborent avec d'autres joueurs, dont la plupart n'achètent pas d'objets virtuels. Par conséquent, nous nous concentrons principalement sur les UAQ mobiles, les UAM mobiles et l'ABPU mobile qui, selon nous, reflètent collectivement le mieux les indicateurs d'audience clés.

Mesures financières hors PCGR

Nous avons fourni dans ce communiqué de presse certaines mesures financières non conformes aux PCGR pour compléter nos états financiers consolidés préparés conformément aux PCGR des États-Unis (nos « états financiers PCGR »). La direction utilise des mesures financières non-PCGR en interne pour analyser nos résultats financiers et évaluer la performance opérationnelle et la liquidité. Nos mesures financières non-PCGR peuvent être différentes des mesures financières non-PCGR utilisées par d'autres sociétés.

La présentation de nos mesures financières non-PCGR ne doit pas être considérée individuellement ou en tant que substitut pour nos états financiers PCGR ou supérieure à ces derniers. Nous estimons que tant la direction que les investisseurs ont intérêt à se référer à nos mesures financières non-PCGR pour évaluer notre performance et pour planifier, prévoir et analyser les périodes futures. Nous estimons que nos mesures financières non-PCGR sont utiles aux

investisseurs, car elles permettent une plus grande transparence en ce qui concerne les principales mesures financières que nous utilisons pour prendre des décisions opérationnelles, et parce que nos investisseurs et analystes les utilisent pour évaluer la santé de notre entreprise.

Nous avons fourni des rapprochements de nos mesures financières non-PCGR utilisées dans ce communiqué de presse et des mesures financières PCGR les plus directement comparables, dans les tableaux suivants. En raison des limites suivantes de nos mesures financières non-PCGR, vous devriez considérer les mesures financières non-PCGR, présentées dans le présent communiqué de presse avec nos états financiers PCGR.

Limitations clés de nos mesures financières non-PCGR :

- Les réservations ne reflètent pas le fait que nous reportons et comptabilisons les revenus des jeux en ligne et les revenus de certaines transactions publicitaires, sur la période de jeu moyenne estimée des payeurs, pour les objets virtuels durables, ou tels que consommés pour les objets virtuels consommables ; les réservations incluent également d'autres ajustements, le cas échéant ;
- le BAIIA ajusté ne comprend pas l'incidence des frais de rémunération à base d'actions, des dépenses de transaction liées aux acquisitions, des ajustements de la contrepartie conditionnelle, des règlements juridiques et des frais juridiques associés, et des dépenses encourues par des baux vacants (qui incluent les charges de dépréciation constatées) ;
- le BAIIA ajusté ne reflète pas les provisions pour impôts sur les sociétés ni les bénéfices qui en découlent, et n'inclut aucun autre produit (charges) net, notamment les gains et les pertes de change et de cession d'actifs, les intérêts débiteurs et le revenu d'intérêts ;
- le BAIIA ajusté exclut la dépréciation et l'amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles. Bien que la dépréciation et l'amortissement soient des charges non monétaires, les actifs dépréciés ou amortis pourront devoir être remplacés à l'avenir ;
- le flux de trésorerie disponible est calculé en soustrayant au flux net de trésorerie issu des activités d'exploitation, la trésorerie consacrée aux dépenses en capital ; et
- le coût des ventes non-PCGR et les charges d'exploitation non-PCGR n'incluent pas l'impact de l'amortissement des immobilisations incorporelles issues des acquisitions, des ajustements de la contrepartie conditionnelle, des dépenses de transaction liées aux acquisitions, des règlements juridiques et des frais juridiques associés, des dépenses encourues par des baux vacants, ou des frais de rémunération à base d'actions.

ZYNGA INC.					
BILANS CONSOLIDÉS					
(non audités, en millions)					
	31 mars		31 décembre		
	2022		2021		
Actifs					
Actifs à court terme :					
Trésorerie et équivalents de trésorerie	\$	826,0		\$	984,0

Investissements à court terme		10,5			169,0
Comptes débiteurs, hors provision de 0,9 USD au 31 mars 2022 et au 31 décembre 2021		233,4			242,5
Liquidités soumises à des restrictions		81,0			161,0
Charges payées d'avance		68,4			56,7
Autres actifs courants		47,4			35,4
Total des actifs à court terme		1 266,7			1 648,6
Écarts d'acquisition		3 586,8			3 601,1
Immobilisations incorporelles, nettes		834,8			900,5
Immobilisations corporelles, nettes		36,6			30,3
Actifs dotés d'un droit d'accès		84,1			86,4
Liquidités soumises à des restrictions		0,2			40,2
Charges payées d'avance		18,9			25,0
Autres actifs à long terme		31,9			26,8
Total des actifs	\$	5 860,0		\$	6 358,9
Passif et capitaux propres					
Passif à court terme :					
Comptes créditeurs	\$	48,4		\$	95,6
Impôt sur les bénéfices à payer		30,9			52,2
Produit constaté d'avance		746,4			748,1
Passif de contrats de location-exploitation		17,9			17,1
Autres passifs à court terme		284,0			650,4
Total du passif à court terme		1 127,6			1 563,4
Billets de premier rang convertibles, nets		1 542,1			1 343,8
Produit constaté d'avance		0,3			0,3
Passif d'impôts différés, net		84,6			93,8
Passif de contrats de location-exploitation à long terme		131,6			133,4
Autres passifs à long terme		67,7			112,3
Total passif		2 953,9			3 247,0
Capitaux propres :					
actions ordinaires et capital d'apport supplémentaire		5 398,6			5 625,0
Cumul des autres éléments du résultat étendu (perte)		(138,3)			(107,1)
Déficit accumulé		(2 354,2)			(2 406,0)
Total des capitaux propres		2 906,1			3 111,9

Total passif et capitaux propres				\$	5 860,0	\$	6 358,9
ZYNGA INC.							
ÉTATS CONSOLIDÉS DES RÉSULTATS							
(en millions, sauf données par action, non audité)							
Trois mois clos le							
		31 mars 2022		31 décembre 2021		31 mars 2021	
Chiffre d'affaires :							
Jeux en ligne	\$	537,7		\$	534,0	\$	557,0
Publicité et autre		153,5			161,4		123,3
Chiffre d'affaires total		691,2			695,4		680,3
Coûts et charges :							
Coût des ventes		252,2			260,1		260,7
Recherche et développement		112,4			151,9		140,7
Ventes et marketing		251,1			245,6		248,7
Frais généraux et administratifs		60,5			39,1		35,7
Total coûts et charges		676,2			696,7		685,8
Résultat (perte) d'exploitation		15,0		(1,3)		(5,5)	
Intérêts créditeurs		0,9		1,4		1,7	
Intérêts débiteurs		(3,1)		(15,0)		(14,7)	
Autres produits (charges), nets		(15,7)		(10,2)		8,9	
Résultat (perte) hors impôts sur le revenu		(2,9)		(25,1)		(9,6)	
Provision pour (économies d') impôts sur les bénéfices		21,6		42,1		13,4	
Résultat net (perte)	\$	(24,5)		\$	(67,2)	\$	(23,0)
Résultat net (perte) par action imputable aux détenteurs d'actions ordinaires :							
De base	\$	(0,02)		\$	(0,06)	\$	(0,02)
Dilué	\$	(0,02)		\$	(0,06)	\$	(0,02)

Actions ordinaires moyennes pondérées, utilisées pour calculer le résultat net (perte) par action, attribuable aux détenteurs d'actions ordinaires :									
De base			1 133,2				1 124,9		1 084,4
Dilué			1 133,2				1 124,9		1 084,4
Frais de rémunération à base d'actions, inclus dans les postes ci-dessus :									
Coût des ventes	\$		0,7		\$		0,8		\$ 0,6
Recherche et développement			31,0				27,7		24,3
Ventes et marketing			4,8				4,8		3,9
Frais généraux et administratifs			8,5				8,9		8,4
Total des frais de rémunération à base d'actions	\$		45,0		\$		42,2		\$ 37,2

ZYNGA INC.

ÉTATS CONSOLIDÉS DES FLUX DE TRÉSORERIE

(non audités, en millions)

	Trois mois clos le								
	31 mars 2022			31 décembre 2021			31 mars 2021		
Flux de trésorerie, issu des activités d'exploitation :									
Résultat net (perte)	\$	(24,5)	\$	(67,2)	\$	(23,0)
Ajustements visant à rapprocher le résultat net (perte) et le flux net de trésorerie fourni par (utilisé pour) les activités d'exploitation :									
Dépréciation et amortissement		69,2			68,2			56,5	
Frais de rémunération à base d'actions		45,0			42,3			37,2	
(Gain) perte sur dérivés, vente d'investissements et autres actifs et devises étrangères, nette		26,6			18,3			(9,0)

Coûts d'émission de titres de créance payés			—			—			(0,9))
Impôts payés liés au règlement net en actions des attributions d'actions aux actionnaires			(5,7))		(2,5))		(8,2))
Produits d'émission d'actions ordinaires			7,3			18,3			10,5	
Paiements de contreparties conditionnelles liées aux acquisitions			(56,6))		—			(25,1))
Flux net de trésorerie, fourni par (utilisé pour) les activités de financement			(55,0))		15,8			(23,7))
Effet de la variation des taux de change sur la trésorerie, les équivalents de trésorerie et la trésorerie affectée			(12,6))		(19,3))		(1,7))
Variation nette de la trésorerie, des équivalents de trésorerie et de la trésorerie affectée			(278,0))		(63,2))		(664,9))
Trésorerie, équivalents de trésorerie et trésorerie affectée en début de période			1 185,2			1 248,4			1 500,4	
Trésorerie, équivalents de trésorerie et trésorerie affectée en fin de période		\$	907,2		\$	1 185,2		\$	835,5	

ZYNGA INC.

RAPPROCHEMENT DES RÉSULTATS PCGR ET NON-PCGR

(non audités, en millions)

	Trois mois clos le									
	31 mars 2022			31 décembre 2021			31 mars 2021			
Rapprochement du chiffre d'affaires et des réservations : Total										
Chiffre d'affaires	\$	691,2		\$	695,4		\$	680,3		

Variation du produit constaté d'avance		3,7			21,2			39,2
Autres ajustements des réservations		—			10,0			—
Réservations	\$	694,9		\$	726,6		\$	719,5
Rapprochement du chiffre d'affaires et des réservations : Mobile								
Chiffre d'affaires	\$	672,2		\$	673,9		\$	660,7
Variation du produit constaté d'avance		3,8			21,1			38,9
Réservations	\$	676,0		\$	695,0		\$	699,6
Rapprochement du chiffre d'affaires et des réservations : Jeux en ligne								
Chiffre d'affaires	\$	537,7		\$	534,0		\$	557,0
Variation du produit constaté d'avance		(9,4)			21,2			39,3
Réservations	\$	528,3		\$	555,2		\$	596,3
Rapprochement du chiffre d'affaires et des réservations : Publicité et autre								
Chiffre d'affaires	\$	153,5		\$	161,4		\$	123,3
Variation du produit constaté d'avance		13,0			0,1			(0,1)
Autres ajustements des réservations		—			10,0			—
Réservations	\$	166,5		\$	171,5		\$	123,2
Rapprochement du résultat net (perte) et du BAIIA ajusté								
Résultat net (perte)	\$	(24,5)		\$	(67,2)		\$	(23,0)
Provision pour (économies d') impôts sur les bénéfices		21,6			42,1			13,4

Recherche et développement	140,7		—		(33,4)		—		—		—		(24,3)		83,0
Ventes et marketing	248,7		—		—		—		—		—		(3,9)		244,8
Frais généraux et administratifs	35,7		—		—		(1,5)		—		—		(8,4)		25,8
Total des charges d'exploitation	425,1		—		(33,4)		(1,5)		—		—		(36,6)		353,6
Total coûts et charges	\$ 685,8	\$	(52,8)	\$	(33,4)	\$	(1,5)	\$	—	\$	—	\$	(37,2)	\$	560,9

Le texte du communiqué issu d'une traduction ne doit d'aucune manière être considéré comme officiel. La seule version du communiqué qui fasse foi est celle du communiqué dans sa langue d'origine. La traduction devra toujours être confrontée au texte source, qui fera jurisprudence.



Consultez la version source sur [businesswire.com](https://www.businesswire.com/news/home/20220509006057/fr/) :
<https://www.businesswire.com/news/home/20220509006057/fr/>