

Zynga finalise l'acquisition transformationnelle de la société Peak, basée à Istanbul, et élargit par la même occasion son portefeuille de franchises à vie, avec Toon Blast et Toy Blast

Zynga Inc. (Nasdaq : ZNGA), un leader mondial du divertissement interactif, et Peak, entreprise basée à Istanbul, créatrice de *Toon Blast* et *Toy Blast*, ont annoncé aujourd'hui que les sociétés avaient conclu une transaction portant sur l'acquisition par Zynga de la totalité des actions ordinaires émises et en circulation de Peak, pour un montant d'achat total d'environ 1,85 milliard USD, avec des contributions approximativement égales en espèces et en actions ordinaires de la part de Zynga. Peak apporte à Zynga une équipe renommée et talentueuse, et deux franchises à vie, *Toon Blast* et *Toy Blast*, classées respectivement parmi les 10 et les 20 jeux pour iPhone les plus populaires aux États-Unis, et ce, régulièrement au cours des deux dernières années.

Ce communiqué de presse contient des éléments multimédias. Voir le communiqué complet ici : <https://www.businesswire.com/news/home/20200702005011/fr/>

Zynga Closes Transformational Acquisition of Istanbul-based Peak; Expands Forever Franchise Portfolio with Toon Blast and Toy Blast (Graphic: Business Wire)



Peak continuera d'être dirigé par son fondateur et PDG, Sidar Sahin, et son équipe de direction actuelle. La société prévoit également de maintenir son siège à Istanbul, en Turquie.

« Nous sommes ravis d'accueillir l'équipe extraordinairement talentueuse de Sidar et de Peak, chez Zynga », a déclaré Frank Gibeau, PDG de Zynga. « Avec l'ajout de *Toon Blast* et *Toy Blast*, nous portons notre portefeuille de services en direct, à huit franchises à vie, augmentant ainsi de manière significative notre base d'audience mondiale et ajoutant à notre pipeline de nouveaux jeux passionnants. En tant qu'équipe combinée, nous sommes bien positionnées pour croître plus rapidement ensemble. »

« Nous sommes très heureux de finaliser ce partenariat exceptionnel non seulement pour Zynga et pour Peak, mais aussi pour toute l'industrie des jeux mobiles », a déclaré Sidar Sahin, fondateur et président-directeur général de Peak. « Au cœur de ce partenariat réside une vision commune : rapprocher les gens par le biais des jeux. La culture de Peak est enracinée dans un apprentissage et des progrès incessants, par conséquent, à l'heure où nous entamons ce nouveau chapitre de notre histoire en compagnie de Zynga, nous restons plus que jamais attachés à notre culture unique. Nous envisageons notre avenir combiné et ce que nous accomplirons ensemble avec beaucoup

d'enthousiasme. »

Peak, fondée en 2010 par Sidar Sahin, a développé les franchises de jeu particulièrement populaires que sont *Toon Blast* et *Toy Blast*. Reconnus pour leur innovation, leur créativité et leur design raffiné, *Toon Blast* et *Toy Blast* ont popularisé le mécanisme de « l'effondrement » dans les jeux de réflexion de Match 3, et conquis une audience mondiale hautement engagée, classée parmi les meilleures du secteur en termes de fidélisation des joueurs. Collectivement, *Toon Blast* et *Toy Blast* attirent plus de 12 millions d'UAQ mobiles moyens. Peak devrait permettre à Zynga d'augmenter de plus de 60 % ses UAQ mobiles moyens, tout en renforçant son audience internationale. Peak optimise également le nouveau pipeline de jeux, de Zynga avec des projets supplémentaires au stade précoce de développement.

La clôture de cette acquisition sera effective au 1er juillet 2020. Zynga prévoit de mettre à jour ses prévisions pour l'exercice complet 2020 à l'occasion de la publication de ses résultats financiers du deuxième trimestre 2020, le 5 août 2020.

Note de la rédaction :

Ressources d'art et de diffusion clés, disponibles à des fins d'utilisation, en cliquant sur le lien suivant : <https://bit.ly/ZyngaKeyArtandVideo>

À propos de Zynga Inc.

Zynga est un leader mondial du divertissement interactif dont la mission est de connecter le monde au moyen des jeux. À ce jour, plus d'un milliard de personnes ont joué aux franchises de Zynga, parmi lesquelles il convient de citer *CSR Racing™*, *Empires & Puzzles™*, *Merge Dragons!™*, *Merge Magic!™*, *Words With Friends™* et *Zynga Poker™*. Les jeux de Zynga sont disponibles dans plus de 150 pays et peuvent être utilisés sur les plateformes sociales et les appareils mobiles du monde entier. Fondée en 2007, la société a son siège à San Francisco et des studios aux États-Unis, au Canada, au Royaume-Uni, en Irlande, en Inde, en Turquie et en Finlande. Pour en savoir plus, retrouvez-nous sur www.zynga.com, suivez [Zynga sur Twitter](#), [Instagram](#), et [Facebook](#), ou lisez le [blog de Zynga](#).

À propos de Peak

Peak est une société de jeux mobiles de premier plan propulsée par une équipe qui valorise des progrès incessants. Peak considère que les meilleurs produits sont créés lorsque des personnes talentueuses forment des équipes autonomes qui s'efforcent d'exercer un impact. Peak possède actuellement deux franchises mobiles à grand succès — *Toon Blast* et *Toy Blast* — classées respectivement parmi les 10 et les 20 jeux pour iPhone les plus populaires aux États-Unis, et ce, régulièrement au cours des deux dernières années ; elles comptent à elles deux plus de 12 millions d'UAQ mobiles moyens. Peak, fondée en 2010, est basée à Istanbul, en Turquie. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.peak.com.

Déclarations prévisionnelles

Le présent communiqué de presse contient des déclarations prévisionnelles, dont des déclarations relatives à notre capacité à réaliser les avantages escomptés de l'acquisition de Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi (« Peak »), ainsi que des déclarations portant sur l'élargissement de

notre audience mondiale, l'augmentation de nos UAQ mobiles moyens, notre croissance générale, et les mises à jour de nos performances financières attendues et futures. Les déclarations prévisionnelles comprennent souvent des mots tels que « perspective », « projeté », « prévu », « envisage de », « pourra », « anticipe », « croit », « cible », « s'attendre à », et les déclarations au futur sont généralement de nature prévisionnelle. La réalisation ou la réussite des faits couverts par lesdites déclarations prévisionnelles implique des risques importants, des incertitudes et des hypothèses. Le lecteur est prié de ne pas se fier outre mesure aux présentes déclarations prévisionnelles qui reposent sur les informations dont nous disposons à la date des présentes. Nous déclinons toute obligation d'actualisation de ces déclarations prévisionnelles. D'autres renseignements concernant ces risques, incertitudes et hypothèses sont ou seront décrits plus en détail dans nos documents publics déposés auprès de la Commission des valeurs mobilières des États-Unis (Securities and Exchange Commission, SEC), et dont des copies peuvent être obtenues en visitant la section Relations avec les investisseurs de notre site Web à l'adresse <https://investor.zynga.com>, ou sur le site Web de la SEC, à l'adresse www.sec.gov.

Indicateurs d'exploitation clés

Nous gérons notre entreprise en suivant plusieurs indicateurs d'exploitation, notamment les UAQ mobiles. Les « UAQ mobiles », qui mesurent les utilisateurs actifs quotidiens de nos jeux mobiles, sont enregistrés et estimés par nos systèmes d'analyse internes. Nous déterminons les UAQ mobiles et d'autres 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.

UAQ mobiles. Les UAQ mobiles, tels que nous les définissons, désignent le nombre de personnes ayant 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 les UAQ mobiles comme unité de mesure pour quantifier l'engagement de l'audience.

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) :
<https://www.businesswire.com/news/home/20200702005011/fr/>