

징가, 이스탄불 기반의 최상위 모바일 프랜차이즈인 ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’ 개발 업체 피크의 인수계약 체결

- ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’가 추가되어 징가의 영구적 프랜차이즈가 8 개로 확대
- 징가의 모바일 DAU 가 60% 이상 증가
- 징가와 피크의 유능한 팀이 힘을 합쳐 더 빠르게 성장
- 피크, 고유의 창의적 문화와 브랜드 정체성 유지
- 인수거래, 2020 년 3 분기 종결 예상
- 징가, 피크를 제외한 2020 년 2 분기 및 연간 재무 가이드스 업데이트
- 징가 경영진, 오늘 오전 5 시(태평양시간)에 실시간 문답 세션 개최

샌프란시스코--([BUSINESS WIRE](#))--인터랙티브 엔터테인먼트 분야 글로벌 선도기업인 징가(Zynga Inc.)(나스닥: ZNGA)가 세계에서 가장 성공적인 모바일 게임 회사 중 하나인 피크(Peak)를 18 억달러에 인수하기 위한 최종계약을 체결했다고 1 일 발표했다.

이에 따라 피크의 강력한 임직원 팀 100 명과 미국 아이폰 그로싱 게임(grossing game)에서 2 년 이상 지속적으로 각각 톱 10 및 톱 20 위 안에 랭크되어 온 두 영구적 프랜차이즈(Forever Franchise)인 ‘툰 블라스트(Toon Blast)’와 ‘토이 블라스트(Toy Blast)’가 징가에 합류하게 됐다. 이들 프랜차이즈는 향후 징가의 실시간 서비스 규모를 크게 확대하고 이윤 폭을 추가로 넓힐 것으로 예상된다. 또 피크는 징가의 개발 초기단계에 있는 새로운 게임 파이프라인을 강화하게 된다.

시दार 사힌(Sidar Sahin)이 2010 년 설립한 피크는 인기 게임 프랜차이즈인 ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’를 개발했다. 혁신성, 창의성 및 정교한 설계로 잘 알려진 ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’는 3 매치 퍼즐 게임 부문에서 ‘격파(collapse)’ 기법을 대중화했으며 전 세계적으로 참여도 높은 오디언스 기반을 확보해 참가자 유지율에서 업계 최고를 기록하고 있다. ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’의 평균 모바일 일일 실사용자(DAU)는 합쳐서 1200 여만명에 이른다. 피크는 징가의 평균 모바일 DAU 를 60% 이상 증가시키면서 국제적 오디언스를 강화할 것으로 예상된다.

프랭크 기보(Frank Gibeau) 징가 최고경영자(CEO)는 “시다르와 그의 팀의 징가 합류를 환영하게 되어 영광이다. 피크는 세계 최상의 퍼즐 게임 제작회사 중 하나로서 이처럼 창의적이고 열정적인 인재들이 우리 회사에 추가되어 대단히 기쁘다”며 “‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’가 추가됨에 따라 우리의 실시간 서비스 포트폴리오가 8 개 영구적 프랜차이즈로 확대되어 전 세계 오디언스 기반이 크게 증가하고 흥미진진한 새 게임 파이프라인이 추가된다. 두 회사가 하나의 팀으로 결합되어 함께 더 빠르게 성장할 태세를 갖추게 됐다”고 말했다.

피크의 시다르 사힌 설립자 겸 CEO 는 “이것은 징가와 피크뿐만 아니라 모바일 게임 업계 전체의 기념비적인 파트너십”이라며 “두 회사는 게임을 통해 사람들을 한데 묶는다는 공통 비전을 공유하고 있다. 피크는 끈질긴 학습과 발전에 뿌리를 둔 기업 문화를 갖고 있으며 우리의 여정에서 징가와 함께 새로운 장(章)을 열면서 우리 고유의 문화에 계속 전념할 것이다. 결합된 두 회사의 미래와 앞으로 함께 달성할 성과에 대해 매우 기대가 크다”고 말했다.

징가는 약 9 억달러의 현금과 약 9 억달러 상당의 징가 보통주식(2020 년 5 월 29 일 끝난 30 일간의 거래 기간 동안에 발행한 주식의 주당 거래량 가중평균 가격[VWAP])으로 구성된 자금 18 억달러로 피크 지분 100%를 인수한다. 또 최종 선불금 거래 고려사항에는 계약 청산 조정액이 포함되며, 인수 거래는 2020 년 3 분기에 종결될 것으로 예상된다.

주요 예술 및 방송 자산은 웹사이트(<https://bit.ly/ZyngaKeyArtandVideo>)에 접속하여 얻을 수 있다.

2020 년 2 분기 및 연간 가이드스(guidance) 업데이트

징가는 실시간 서비스 포트폴리오의 전반적 강세를 바탕으로 2020 년 2 분기 및 연간 재무 가이드스를 업데이트한다.

인수 거래가 계약청산 조건 이행 여부에 달려 있고 거래가 2020 년 3 분기에 종결될 것으로 예상되기 때문에 이 업데이트에는 피크의 기여부분은 포함되지 않았다.

| (주당 금액 데이터를 제외한 단위 100 만, 비 감사) | 5/6/2020 기준 | | 징가 업데이트 | 6/1/2020 기준 | |
|---|------------------------|--------|---------|---------------------------|-----------|
| | 2020 년 2 분기 이전 가이던스 | | | 2020 년 2 분기 업데이트된 가이던스 | |
| 기장액에 대한 수익 조정 | | | | | |
| 수익 | \$ | 400 | \$ | 30 | \$ 430 |
| 이연 수익의 변동 | | 60 | | 10 | 70 |
| 기장액 | \$ | 460 | \$ | 40 | \$ 500 |
| 수정된 EBITDA(세금·이자 차감 전 감가상각하지 않은 영업이익)에 대한 순손실 조정 | | | | | |
| 순손실 | \$ | (60) | \$ | (100) | \$ (160) |
| 우발적 대가 공정 가치 조정 | | 25 | | 100 | 125 |
| 인수 관련 거래 비용 | | 1 | | 3 | 4 |
| 기타 조정 항목 ¹ | | 66 | | — | 66 |
| 수정된 EBITDA | \$ | 32 | \$ | 3 | \$ 35 |
| 주당 기본 및 희석 순손실 | \$ | (0.06) | \$ | (0.11) | \$ (0.17) |
| GAAP(일반회계원칙) 기본 및 희석 주식 | | 960 | | — | 960 |

¹ 자세한 사항은 비 GAAP 재무 조정 섹션에 있는 비 GAAP 에 대한 GAAP 의 조정액 표 참조

| (주당 금액 데이터를 제외한 금액 단위는 100 만, 비 감사) | 5/6/2020 기준 | | 징가 업데이트 | 6/1/2020 기준 | |
|-------------------------------------|-------------|---------|---------|-------------|------------|
| | 2020 회계연도 | 이전 가이드스 | | 2020 회계연도 | 업데이트된 가이드스 |
| 기장액에 대한 수익 조정 | | | | | |
| 수익 | \$ | 1,650 | \$ | 40 | \$ 1,690 |
| 이연 수익의 변동 | | 150 | | — | 150 |
| 기장액 | \$ | 1,800 | \$ | 40 | \$ 1,840 |
| 수정된 EBITDA 에 대한 손손실 조정 | | | | | |
| 손손실 | \$ | (245) | \$ | (105) | \$ (350) |
| 우발적 대가 공정 가치 조정 | | 200 | | 100 | 300 |
| 소득세 총당금 | | 40 | | 10 | 50 |
| 인수 관련 거래 비용 | | 3 | | 8 | 11 |
| 기타 조정 항목 ¹ | | 212 | | — | 212 |
| 수정된 EBITDA | \$ | 210 | \$ | 13 | \$ 223 |
| 주당 기본 및 희석 손손실 | \$ | (0.25) | \$ | (0.11) | \$ (0.36) |
| GAAP 기본 및 희석 주식 | | 965 | | — | 965 |

¹ 자세한 사항은 비 GAAP 재무 조정 섹션에 있는 비 GAAP 에 대한 GAAP 의 조정액 표 참조

웹캐스트 및 콘퍼런스 콜 정보

징가 경영진은 이번 인수거래와 회사의 2020년 2분기 및 연간 가이드스 업데이트를 논의하기 위한 콘퍼런스 콜을 오늘 오전 5시(태평양 시간)(오전 8시[미국 동부시간])에 개최한다.

콘퍼런스 콜은 웹사이트(<http://investor.zynga.com>)(웹사이트를 통해 콜 종료 후 다시 듣기가 제공됨)나 아래 전화번호를 통해 접속할 수 있다.

- 무료 전화: +1 (800) 537-0745
- 국제 전화: +1 (253) 237-1142
- 콘퍼런스 ID: 1994758

징가(Zynga Inc.) 개요

징가는 인터랙티브 엔터테인먼트 업계의 글로벌 리더로서 게임을 통해 전 세계를 연결한다. CSR 레이싱(CSR Racing™), 엠파이어 앤 퍼즐스(Empires & Puzzles™), 머지 드래곤(Merge Dragons!™), 워드 워드 프렌즈(Words With Friends™), 징가 포커(Zynga Poker™) 등 징가의 프랜차이즈 게임을 즐기는 사용자는 현재까지 10억명이 넘는다. 징가의 게임은 전 세계 150여개국에서 소셜 플랫폼이나 모바일 기기를 통해 즐길 수 있다. 2007년에 설립된 징가는 샌프란시스코에 본사를 두고 있으며 미국, 캐나다, 영국, 아일랜드, 인도, 터키, 핀란드에서 지점을 운영하고 있다. 징가에 대한 자세한 내용은 웹사이트(www.zynga.com)나 트위터, 인스타그램, 페이스북, 블로그를 통해 확인할 수 있다.

피크(Peak) 개요

피크는 끈질긴 발전을 중요시하는 팀이 운영하는 선도적 모바일 게임회사이다. 피크는 영향을 미치기 위해 노력을 기울이는 재능 있는 사람들이 자율적 팀을 구성해야 최상의 제품이 창작된다고 믿고 있다. 현재 피크는 미국 아이폰 그로싱 게임에서 지난 2년 동안 지속적으로 각각 톱 10 위

및 20위를 차지해 왔고 평균 모바일 일일 실사용자(DAU)가 합쳐서 1200여만명에 이르는 ‘툰 블라스트’와 ‘토이 블라스트’ 등 두 개의 최고 순위 모바일 프랜차이즈를 보유하고 있다. 2010년에 설립된 피크는 터키 이스탄불에 기반을 두고 있다. 자세한 정보는 웹사이트(www.peak.com) 참조.

미래예측 진술

이 보도자료는 ‘2020년 2분기 및 연간 가이드런스 업데이트’, ‘2020년 2분기 수정된 비 GAAP에 대한 GAAP 조정 가이드런스’ 및 ‘2020 회계연도 수정된 비 GAAP에 대한 GAAP 조정 가이드런스’제하의 2분기 및 연간 전망과 관련한 진술을 포함한 미래예측 진술을 담고 있다. 특히 △피크 오윤 야질림 베 파잘라마 아노님 시르케틴(Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketin, 이하 ‘피크’) 인수에 따라 회사의 전 세계 오디언스 확대 △평균 모바일 DAU의 증가, 개발 파이프라인 추가 및 전반적 성장 △피크를 인수하는 매입 가격 △거래 대가의 형성 및 배정 △인수 거래의 예상 종료 시기 △수익, 기장액, 수입 및 이익 폭 목표액을 포함한 재무 예상액의 달성 등 의도한 편익을 달성할 수 있는 능력에 관한 진술을 포함한 미래예측 진술을 담고 있다. 미래예측진술은 흔히 ‘전망(outlook)’, ‘예상된(projected)’, ‘계획된(planned)’, ‘계획이다(intends)’, ‘할 것이다(will)’, ‘예상한다(anticipate)’, ‘믿는다(believe)’, ‘목표한다(target)’, ‘전망한다(expect)’ 등 여러 미래 시제 단어를 사용한다. 미래예측진술을 사용한 해당 사안의 성공이나 성취는 중대한 리스크, 불확실성, 가정을 내포한다. 보도자료가 발표된 날까지의 상황을 기반으로 작성한 미래예측진술에 대해 과도한 의존을 해서는 안 된다. 징가는 미래예측진술을 업데이트할 의무를 지지 않는다. 리스크, 불확실성, 가정에 대한 자세한 정보는 증권거래위원회(SEC)에 제출한 공식 서류에서 확인할 수 있다. 또한 IR(Investor Relations) 웹사이트(<http://investor.zynga.com>)나 SEC 웹사이트(www.sec.gov)에서 복사본을 입수할 수 있다.

주요 운영 기준(Operating Metrics)

회사는 모바일 DAU를 포함한 몇 가지 운영 기준을 추적하여 비즈니스를 관리하고 있다. 회사의 모바일 게임을 실제로 사용하는 사용자를 매일 측정하는 ‘모바일 DAU’는 회사 내부 분석 시스템이 기록하고 추산한다. 회사는 사용자 계정 활동을 추적한 것을 바탕으로 한 데이터를 사용해 모바일 DAU와 기타 운영 기준을 정한다. 또 회사는 플랫폼 제공업체들의 제3자 네트워크 로그인을 포함한 제3자 제공 정보를 사용해 두 개 이상의 사용자 계정으로 로그인한 사용자가 동일인인지를 추적할 수 있다.

모바일 DAU. 회사는 특정일에 회사의 모바일 게임 중 하나를 사용한 개인의 수를 모바일 DAU 로 정의한다. 특정 기간의 평균 모바일 DAU 는 그 기간 동안에 일일 사용한 모바일 DAU 의 평균을 말한다. 이러한 기준에서 동일인이 같은 날 두 가지 모바일 게임을 사용하면 2 DAU 로 계산한다. 회사는 모바일 DAU 를 오디언스 참여도 측정 수단으로 사용한다.

비 GAAP 재무 조정치

회사는 미국 GAAP 에 따라 작성한 연결재무제표(회사의 'GAAP 재무제표')를 보완하기 위해 이 보도자료에 특정 비 GAAP 재무 조정치를 제시했다. 경영진은 회사의 운영 성과와 유동성을 평가하기 위해 회사 재무 실적을 분석할 때 내부적으로 비 GAAP 재무 조정치를 사용한다. 회사의 비 GAAP 재무 조정치는 다른 기업이 사용하는 비 GAAP 재무 조정치와 다를 수 있다.

회사가 비 GAAP 재무 조정치를 제시하는 것은 회사의 GAAP 재무제표를 별도로 간주하거나 이를 대체 또는 그보다 뛰어난 것으로 간주하게 할 의도가 있는 것이 아니다. 회사는 경영진과 투자자들 모두가 회사의 성과를 평가하고 미래 기간의 사업을 기획, 전망 및 분석할 때 비 GAAP 조정치를 참고함으로써 이득을 볼 것으로 믿고 있다. 회사는 비 GAAP 조정치가 회사 운영상의 결정을 내리는 주요 재무 조정치와 관련해 투명성을 더 높이고 투자자와 분석자들이 회사 사업의 건전성을 평가하는데 사용되기 때문에 그것이 투자자들에게 유용하리라고 믿는다.

회사는 이 보도자료에서 회사가 사용한 비 GAAP 재무 조정치를 GAAP 재무 조정치와 직접 비교한 조정치를 아래 표에 제시했다. 회사의 비 GAAP 재무 조정치에는 아래와 같은 제약사항이 있으므로 여기에 제시된 비 GAAP 재무 조정치를 회사의 GAAP 재무 조정치와 함께 고려해야 한다.

회사의 비 GAAP 재무 조정치의 주요 제약사항은 아래와 같다.

- 기장액은 회사가 이연하고 인정한 온라인 게임 수익과, 내구성 있는 가상 아이템이나 소모성 가상 아이템에 대한 지불자가 사용한 것으로 추산되는 평균 기간의 특정 광고 거래에서 나온 수익은 반영하지 않는다;

- 수정된 EBITDA 에는 주식 기반 보상 비용, 인수 관련 거래 비용, 우발적 대가 공정가치 수정액, 소송 합의금 및 관련 소송 비용이 포함되지 않는다;
- 수정된 EBITDA 는 소득세 총당금이나 이득을 반영하지 않으며 외환 및 자산 처분 소득 및 손실, 이자 비용 및 이자 소득을 포함하는 기타 순 소득(비용)을 포함하지 않는다;
- 수정된 EBITDA 는 유형 및 무형 자산의 감가상각을 제외한다. 감가상각이 비 현금 비용이지만 감가상각된 자산은 미래에 대체되어야 할 수도 있다.

징가

2020 년 2 분기에 비 GAAP 조정치에 대해 GAAP 조정치가 업데이트된 가이드스

(주당 금액 데이터를 제외한 단위 100 만, 비 감사)

| | 5/6/2020 기준 2020 년 2 분기 이전 가이드스 | 징가 업데이트 | 6/1/2020 기준 2020 년 2 분기 업데이트된 가이드스 |
|-------------------------|---------------------------------------|----------|--|
| 기장액에 대한 수익 조정 | | | |
| 수익 | \$ 400 | \$ 30 | \$ 430 |
| 이연 수익의 변동 | 60 | 10 | 70 |
| 기장액 | \$ 460 | \$ 40 | \$ 500 |
| 수정된 EBITDA 에 대한 순손실의 조정 | | | |
| 순손실 | \$ (60) | \$ (100) | \$ (160) |
| 소득세 총당금 | 10 | — | 10 |

| | | | | |
|-----------------|----|-----------|-----------|--------|
| 이자 수입 | | (2) | — | (2) |
| 이자 비용 | | 8 | — | 8 |
| 감가상각 | | 20 | — | 20 |
| 인수 관련 거래 비용 | | 1 | 3 | 4 |
| 우발적 대가 공정 가치 수정 | | 25 | 100 | 125 |
| 주식 기반 보상 비용 | | 30 | — | 30 |
| 수정된 EBITDA | \$ | 32 \$ | 3 \$ | 35 |
| 주당 기본 및 희석 순손실 | \$ | (0.06) \$ | (0.11) \$ | (0.17) |
| GAAP 기본 및 희석 주식 | | 960 | — | 960 |

평가

2020 회계연도에 비 GAAP 조정치에 대해 GAAP 조정치가 업데이트된 가이드스

(주당 금액 데이터를 제외한 단위 100 만, 비 감사)

| | 5/6/2020 기준 2020 회계연도 이전 가이드스 | 평가 업데이트 | 6/1/2020 기준 2020 회계연도에 업데이트된 가이드스 |
|---------------|-------------------------------------|---------|--|
| 기장액에 대한 수익 조정 | | | |

| | | | | | | |
|-------------------------|----|--------|----|--------|----|--------|
| 수익 | \$ | 1,650 | \$ | 40 | \$ | 1,690 |
| 이연 수익의 변동 | | 150 | | — | | 150 |
| 기장액 | \$ | 1,800 | \$ | 40 | \$ | 1,840 |
| 수정된 EBITDA 에 대한 순손실의 조정 | | | | | | |
| 순손실 | \$ | (245) | \$ | (105) | \$ | (350) |
| 소득세 총당금 | | 40 | | 10 | | 50 |
| 기타 순 비용(수입) | | 2 | | — | | 2 |
| 이자 수입 | | (10) | | — | | (10) |
| 이자 비용 | | 30 | | — | | 30 |
| 감가상각 | | 80 | | — | | 80 |
| 인수관련 거래 비용 | | 3 | | 8 | | 11 |
| 우발적 대가 공정 가치 수정 | | 200 | | 100 | | 300 |
| 주식 기반 보상 비용 | | 110 | | — | | 110 |
| 수정된 EBITDA | \$ | 210 | \$ | 13 | \$ | 223 |
| | | | | | | |
| 주당 기본 및 희석 순손실 | \$ | (0.25) | \$ | (0.11) | \$ | (0.36) |
| | | | | | | |
| GAAP 기본 및 희석 주식 | | 965 | | — | | 965 |

비즈니스 와이어(businesswire.com) 원문 보기: <https://www.businesswire.com/news/home/20200601005142/en/>

[이 보도자료는 해당 기업에서 영어로 작성한 원문을 한국어로 번역한 것이다. 그러므로 번역문의 정확한 사실 확인을 위해서는 원문 대조 절차를 거쳐야 한다. 처음 작성된 원문이 공식적인 효력을 가지며, 모든 법적 책임은 원문에 한해 유효하다.]

언론 연락처

징가(Zynga)

투자 문의

레베카 라우(Rebecca Lau)

Investors@zynga.com

언론 문의

사라 로스(Sarah Ross)

Sarah@zynga.com

피크(Peak)

언론 문의

발라스 체비쿠스(Barlas Cevikus)

Barlas@peak.com