



ギャラクシー・エンターテインメント・グループ 2018年第2四半期業績および中間決算

四半期のEBITDAは最高を記録

2018年第2四半期のグループの調整後EBITDAは、
前年同期比32%増の43億香港ドルを記録

四半期連続EBITDAは好調なマスメージングに牽引され10期連続で成長
さらに特別配当を発表

2018年10月26日前後で1株あたり0.5香港ドルの配当を実施

【2018年8月9日】 - ギャラクシー・エンターテインメント・グループ（略称：GEG、香港証券取引所証券コード：27）は、本日、2018年6月30日までの3か月および6か月の業績を発表しました。（金額は特に明記がない限りすべて香港ドル建て）

2018年第2四半期決算および中間決算のハイライト

GEG：好調なマスメージング、強力なVIPおよび運営力に牽引され、記録的な業績を達成

- 上半期のグループの純売上高*は281億香港ドル（前年同期比25%増）
- 上半期のグループの調整後EBITDAは86億香港ドル（前年同期比34%増）
- 上半期の株主に帰属する純利益（「NPAS」）は72億香港ドル（前年同期比56%増）
- 第2四半期のグループの純売上高*は139億香港ドル（前年同期比22%増、前四半期比では1%減）
- 第2四半期のグループの調整後EBITDAは43億香港ドル（前年同期比32%増、前四半期比では微増）
- 不運な要因により第2四半期の調整後EBITDAは約1億3100万香港ドル減少、平準化調整後EBITDAは45億香港ドル（前年同期比34%増、前四半期比では1%増）
- 直近12か月の調整後EBITDAは163億香港ドル（前年同期比35%増）

ギャラクシー・マカオ：マイナス要因にもかかわらず、EBITDAは前年同期比で10四半期連続成長

- 上半期の純売上高*は198億香港ドル（前年同期比25%増）
- 上半期の調整後EBITDAは65億香港ドル（前年同期比28%増）
- 第2四半期の純売上高*は99億香港ドル（前年同期比28%増、前四半期比1%増）
- 第2四半期の調整後EBITDAは32億香港ドル（前年同期比30%増、前四半期比では1%減）
- 不運な要因により第2四半期の調整後EBITDAを約1億2500万香港ドル減少、平準化調整後EBITDAは33億香港ドル（前年同期比29%増、前四半期比3%減）
- 第2四半期の5つのホテルの客室稼働率は実質100%

スターワールド・マカオ：記録的なマスメージングに牽引され、EBITDAは前年同期比で8四半期連続成長

- 上半期の純売上高*は63億香港ドル（前年同期比28%増）
- 上半期の調整後EBITDAは20億香港ドル（前年同期比41%増）
- 第2四半期の純売上高*は31億香港ドル（前年同期比17%増、前四半期比5%減）
- 第2四半期の調整後EBITDAは9億8700万香港ドル（前年同期比29%増、前四半期比2%減）
- 不運な要因により第2四半期の調整後EBITDAを約400万香港ドル減少、平準化調整後EBITDAは9億9100万香港ドル（前年同期比44%増、前四半期比7%増）
- 第2四半期のホテルの客室稼働率は実質100%

*純売上高は新会計基準に基づいて算出しており、比較率は2017年の第2四半期と上半期および2018年の第1四半期における修正後の純売上高を超えます。



ブロードウェイ・マカオ：ユニークな家族向けリゾート。マカオの中小企業（SME）から強力な支援

- 上半期の純売上高*は 2 億 7300 万香港ドル（前年同期比 4%増）
- 上半期の調整後 EBITDA は 1500 万香港ドル（2017 年上半期は 700 万香港ドル）
- 第 2 四半期の純売上高*は 1 億 3100 万香港ドル（前年同期比 3%増、前四半期比で 8%減）
- 第 2 四半期の調整後 EBITDA は 2 万香港ドル（2017 年第 2 四半期は 100 万香港ドル）
- 不運な案件により第 2 四半期の調整後 EBITDA は約 200 万香港ドル減、平準化調整後 EBITDA は 400 万香港ドル（2017 年第 2 四半期は 600 万香港ドル）
- 第 2 四半期のホテルの客室稼働率は実質 100%

バランスシート：極めて強いバランスシート

- 現金および流動性のある投資は 429 億香港ドル、ネットキャッシュは 2018 年 6 月 30 日時点で 343 億香港ドル
- 2018 年 6 月 30 日時点での負債は 86 億香港ドル
- 2018 年 4 月 27 日に発表済みの 1 株あたり 0.41 香港ドルの特別配当を実施
- その後さらに 1 株あたり 0.5 香港ドルの特別配当を 2018 年 10 月 26 日前後に実施することを発表

開発に関する最新情報：開発の機会を引き続き探索中

- コタイ地区のギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズの開発は、ノンゲーミング事業の MICE やエンターテインメント、家族向け施設を中心に、一部ゲーミングも含めて進行中
- ウィン・リゾーツ - パッシブ型のマイノリティ投資を完了
- 横琴島 - マカオの旗艦エンターテインメントリゾートであるギャラクシー・マカオを補完する形で、建物の配置にゆとりを持たせた統合型リゾート開発に向けての計画が進行中であり、詳細は今年後半に発表予定
- 国際事業の展開 - 日本とフィリピンを含む海外市場で機会を引き続き探索

*純売上高は新しい会計基準に基づいて算出しており、比較率は 2017 年の第 2 四半期と上半期および 2018 年の第 1 四半期における修正後の純売上高を超えます。

GEG 会長ルイ・チェ・ウー博士は次のように述べています。

本日、グループの 2018 年第 2 四半期および上半期の業績をご報告できることをうれしく思います。同期間、マカオは引き続き活況であり、グループは業務の運営に集中してきました。2018 年の上半期、グループの純売上高は前年同期比 25%増の 281 億香港ドルで、調整後 EBITDA は前年同期比 34%増の 86 億香港ドルを達成しました。2018 年の第 2 四半期、グループは、1 億 3100 万香港ドルの不運な要因があったにもかかわらず、調整後 EBITDA は 43 億香港ドルを記録しました。競争の激しいマカオ市場で新規および既存の施設拡張が行われている中でも、当社はこのような業績を収めることができました。第 2 四半期のグロスゲーミングレベニューは、歴史的に第 1 四半期と比較して軟調に推移することや、6 月の後半から 7 月にかけて開催されたワールドカップがグロスゲーミングレベニューに影響したことも指摘しておきたいと思えます。

当社は引き続きビジネスの全セグメントに積極的に取り組み、リゾートの売上に注力することで、記録的な EBITDA を達成しました。第 2 四半期、上半期共に、リゾートホテルの客室稼働率が実質 100% を記録したことを喜ばしく思います。

当社のバランスシートは引き続き極めて強く流動性に富み、トータルキャッシュおよび流動性のある投資が 429 億香港ドル、ネットキャッシュは 343 億香港ドルです。バランスシートが極めて強いことから、



配当による株主への還元、開発パイプラインや国際的な事業展開計画に資金を投入することができます。2018年4月27日には、1株あたり0.41香港ドルの特別配当を実施しました。さらに、2018年10月26日前後に1株あたり0.5香港ドルの特別配当を再度実施します。これらの配当は、マカオ市場と当社の長期的な展望に自信があることの表すものです。

また、3月にGEGは、パッシブ型のマイノリティ投資により、ウィン・リゾーツの株式の4.9%を9億2,750万USドル（約72億8,000万香港ドル）で取得することに合意し、手続きが2018年4月に完了しました。

開発の最前線では、家族向けおよび最高級のホテル客室4,500室、広々としたMICEスペース、16,000人収容の多目的アリーナ、飲食店、小売店、カジノなどを中心とした、コタイ地区の第3および第4フェーズの建設を引き続き進めていきます。さらに、横琴島ではマカオの旗艦エンターテインメント・リゾートのギャラクシー・マカオを補完する形で、建物の配置にゆとりを持たせた統合型リゾートの開発に向けて構想計画が進行中です。グループには明確な成長開発パイプラインがあります。

先頃、日本で統合型リゾート（「IR」）実施法案が可決したことを大変うれしく思います。日本は、長期的に見て大きな成長機会があり、マカオおよびその他の国際的な事業展開計画を補完するものです。モナコ公国のモンテカルロSBMおよび日本のパートナーと共に、ワールドクラスのIRである当社ブランドを日本で展開することを楽しみにしています。

レジャー、観光、旅行に対する市場の需要の大きさから、私たちはマカオ市場とGEGの特に長期的展望には自信を持っています。しかし、短期的には、世界的な貿易摩擦、為替相場の変動、全体的な景気の減速が2018年下半期の消費者心理に影響を与える可能性も理解しています。私たちは、マカオの将来的な成長とグレーターベイエリアの統合に寄与する、港珠澳大橋などさらなるインフラプロジェクトの完成や鉄道路線の延長に期待を寄せています。

最後に、「ワールドクラス、アジアのおもてなし」のサービスを日々提供し、グループの成功に貢献している、当社の社員全員に感謝の意を表したいと思います。

市場概況

マカオのカジノ管理部門である博彩監察協調局（DICJ）の報告書によると、マカオの2018年上半期のグロスゲーミングレベニューは1,458億香港ドルとなりました（前年同期比19%増）。2018年第2四半期のグロスゲーミングレベニューは716億香港ドルでした（前年同期比17%増、前四半期比4%減）。第2四半期のグロスゲーミングレベニューには、ワールドカップによるゲーミングの売上高への短期的なマイナスの影響が含まれます。また、第2四半期のグロスゲーミングレベニューは、季節的要因により、歴史的に第1四半期より減少します。

2018年上半期のマカオへの訪問者数は1,684万人（前年同期比8%増）で、そのうちの宿泊者数も、前年同期比で8%増加しました。宿泊客の平均滞在日数は2.2日（前年同期比0.1日増）でした。これは、新規ホテルの収容能力が日帰り客と宿泊客の両方の増加に寄与していることを示します。



会計基準の変更とその影響について

香港公認会計士協会（HKICPA）に従い、GEGは2018年1月1日より、ゲーミング事業の売上高の報告に新たな会計基準を採用しました。GEGの最初の報告義務期間は2018年6月30日に終了する6か月間です。この会計基準での主な変更点は、手数料と奨励金をゲーミング事業による純売上高から差し引いたものをゲーミングの純売上高とすることです。GEGはまた、ゲーミング客に提供するすべての無料サービスを市場価格で報告することになりました。2017年の収益の比較数値は、現行期間の表記に合わせるために修正されています。

つまり、報告済みのゲーミングの売上高は減少し、調整後 EBITDA マージンは増加することになります。また、ホテルおよび飲食部門などノンゲーミングの売上高は増加します。調整 EBITDA および NPAS には変更はありません。

新会計基準	2017年(修正後)			2018年		
	第1四半期	第2四半期	上半期	第1四半期	第2四半期	上半期
(百万香港ドル)						
全純売上高	11,128	11,408	22,536	14,133	13,925	28,058
純売上高、ゲーミング事業	9,328	9,373	18,701	11,921	11,898	23,819
NPAS			4,631			7,206
調整後 EBITDA	3,180	3,286	6,466	4,319	4,326	8,645
調整後 EBITDA マージン	28.6%	28.8%	28.7%	30.6%	31.1%	30.8%

前会計基準	2017年			2018年		
	第1四半期	第2四半期	上半期	第1四半期	第2四半期	上半期
(百万香港ドル)						
全売上高	14,097	14,447	28,544	18,549	18,288	36,837
総収入、ゲーミング事業	12,672	12,777	25,449	16,720	16,648	33,368
NPAS			4,631			7,206
調整後 EBITDA	3,180	3,286	6,466	4,319	4,326	8,645
調整後 d EBITDA マージン	22.6%	22.7%	22.7%	23.3%	23.7%	23.5%

新会計基準	2017年(修正後)			2018年		
	第1四半期	第2四半期	上半期	第1四半期	第2四半期	上半期
(百万香港ドル)						
VIP グロスーミングレベニュー	6,816	6,932	13,748	9,823	9,711	19,534
マス グロスーミングレベニュー	5,334	5,335	10,669	6,306	6,373	12,679
電子グロスーミングレベニュー	496	483	979	562	531	1,093
基金、シティ・クラブからの管理部門 フィー、チップ	26	27	53	29	33	62
総収入、ゲーミング事業	12,672	12,777	25,449	16,720	16,648	33,368
手数料および奨励金	(3,344)	(3,404)	(6,748)	(4,799)	(4,750)	(9,549)
純売上、ゲーミング事業	9,328	9,373	18,701	11,921	11,898	23,819



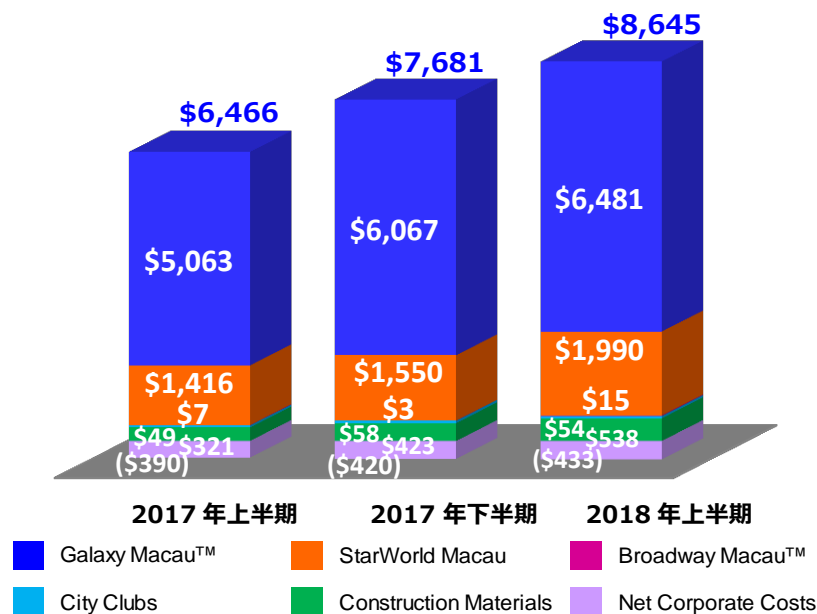
GEG 決算の状況

2018年上半期

2018年の上半期、グループの純売上高は281億香港ドル（前年同期比25%増）、調整後EBITDAは86億香港ドル（前年同期比34%増）となりました。株主に帰属する純利益は72億香港ドルでした。ギャラクシー・マカオの調整後EBITDAは65億香港ドル（前年同期比28%増）となりました。スターワールド・マカオの調整後EBITDAは20億香港ドル（前年同期比41%増）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAは1500万香港ドルで、これに対し前年同期は700万香港ドルでした。

GEGの2018年上半期はゲーミング事業での不運な要因により、調整後EBITDAが約2億2900万香港ドル減少しました。平準化調整後EBITDAは89億香港ドル（前年同期比38%増）となりました。

2018 上半期 GEG 調整後 EBITDA (百万香港ドル)



グループ全体でのグロスゲーミングレベニューは、2018年上半期の管理会計ベースで343億香港ドル（前年同期比30%増）でした¹。マステーブルのグロスゲーミングレベニューは135億香港ドル（前年同期比18%増）で、VIPのグロスゲーミングレベニューは196億香港ドル（前年同期比41%増）でした。電子ゲーミングのグロスゲーミングレベニューは12億香港ドル（前年同期比13%増）でした。

¹ 法定総収益と管理基本総収益の主な違いは、シティ・クラブの収益の取扱いであり、手数料収入は法定ベースで報告され、ゲームの総収益は管理ベースで報告されます。グループのレベルでは、ゲームの統計には、企業所有のリゾートとシティ・クラブが含まれています。



2018年 上半期グループゲーミング事業(手数料および奨励金控除前)

単位 10 億香港ドル	売上高 / テーブルドロップ/ スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	578.1	19.6	3.4%
マスゲーミング	32.3	13.5	41.9%
電子ゲーミング	36.1	1.2	3.3%

2017年 上半期グループゲーミング事業 (手数料および奨励金控除前)

単位 10 億香港ドル	売上高/ テーブルドロップ/ スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	396.4	13.9	3.5%
マスゲーミング	28.2	11.4	40.6%
電子ゲーミング	30.3	1.1	3.4%

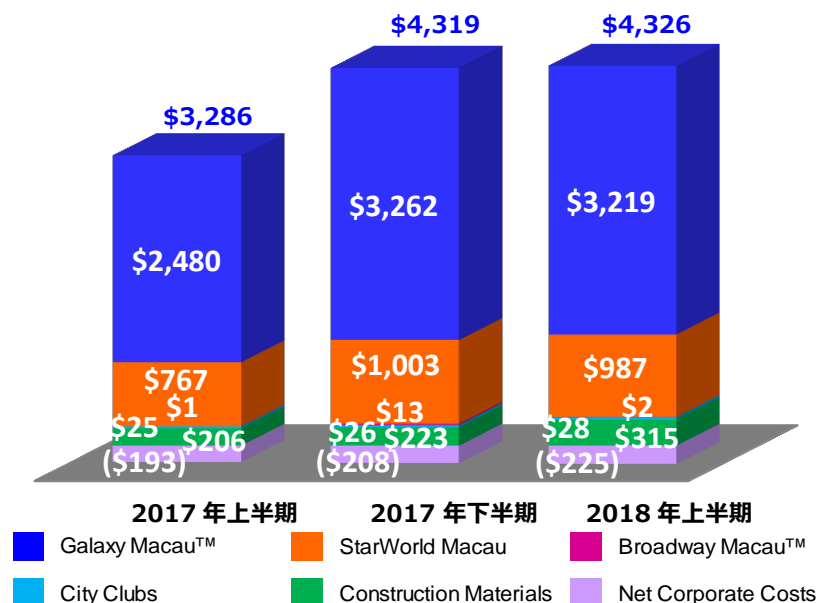
2018年第2四半期

2018年第2四半期のグループの純売上高は139億香港ドル（前年同期比22%増）で、調整後EBITDAは43億香港ドル（前年同期比32%増）となりました。ギャラクシー・マカオの調整後EBITDAは32億香港ドル（前年同期比30%増）となりました。スターワールド・マカオの調整後EBITDAは9億8700万香港ドル（前年同期比29%増）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAは200万香港ドルで、これに対し前年同期は100万香港ドルでした。

直近12か月の調整後EBITDAは163億香港ドル（前年同期比35%増、前四半期比で7%増）となりました。

GEGの2018年第2四半期はゲーミング事業での不運な要因により、調整後EBITDAが約1億3100万香港ドル減少しました。2018年第2四半期の平準化調整後EBITDAは45億香港ドル（前年同期比34%増、前四半期比1%増）でした。

2018 第 2 四半期 GEG 調整後 EBITDA (百万香港ドル)





グループ全体でのグロスゲーミングレベニューは、2018年第2四半期の管理会計ベースで172億香港ドル（前年同期比29%増、前四半期比0.2%減）でした。マステーブルのグロスゲーミングレベニューは68億香港ドル（前年同期比20%増、前四半期比2%増）でした。VIPのグロスゲーミングレベニューは98億香港ドル（前年同期比38%増、前四半期比1%減）でした。電子ゲーミングのグロスゲーミングレベニューは6億香港ドル（前年同期比11%増、前四半期比5%減）でした。

2018年第2四半期ゲーミング事業(手数料および奨励金控除前)

単位 10 億香港ドル	売上高 / テーブルドロップ/ スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	289.3	9.8	3.4%
マスゲーミング	16.4	6.8	41.8%
電子ゲーミング	18.2	0.6	3.1%

2017年第2四半期ゲーミング事業(手数料および奨励金控除前)

単位 10 億香港ドル	売上高/ マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	198.6	7.1	3.6%
マスゲーミング	14.1	5.7	40.3%
電子ゲーミング	15.2	0.5	3.4%

バランスシート、特別配当、投資

グループのバランスシートは、引き続き流動性を維持し健全です。強いバランスシートと事業運営が生み出す潤沢なキャッシュフローが、配当による株主への還元に加えて事業基盤となる開発、国際事業展開計画を可能にしています。

グループは、さらに1株あたり0.5香港ドルの特別配当を2018年10月26日前後に実施すると発表しました。

2018年3月、GEGはウィン・リゾーツに対するパッシブ型のマイノリティ投資で、普通株530万株を1株あたり175米ドルで購入することに合意したと発表しました。これはウィン・リゾーツの発行済み株式のおよそ4.9%に相当します。取引は2018年4月初旬に完了し、GEGは合計で9億2,750万米ドル（約72億8,000万香港ドル）をウィン・リゾーツに対して支払いました。

ギャラクシー・マカオ

ギャラクシー・マカオはグループの売上高、収益面で中心的な役割を担っています。2018年上半期の純売上高は198億香港ドル（前年同期比25%増）となりました。調整後EBITDAは65億香港ドル（前年同期比28%増）でした。調整後EBITDAマージンは香港財務報告基準で33%（2017年上半期では32%）となりました。

ゲーミング事業での不運な要因により、調整後EBITDAは2018年上半期に約3億200万香港ドルの減少となりました。平準化調整後EBITDAは68億香港ドル（前年同期比33%増）となりました。



2018年第2四半期の調整後 EBITDA は 32 億香港ドル（前年同期比 30%増、前四半期比 1%減）となりました。調整後 EBITDA マージンは香港財務報告基準で 32%（2017年第2四半期は 32%）となりました。

ゲーミング事業での不運な要因により、調整後 EBITDA は 2018年第2四半期に約 1 億 2500 万香港ドル減少しました。平準化調整後 EBITDA は 33 億香港ドル（前年同期比 29%増、前四半期比 3%減）となりました。

VIPゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期のVIPのローリングチップ総額は 4,134 億香港ドル（前年同期比 56%増）となりました。これは、145 億香港ドルのグロスゲーミングレベニュー（前年同期比 45%増）となります。第2四半期のグロスゲーミングレベニューは 73 億香港ドル（前年同期比 51%増、前四半期比 2%増）となります。

VIPゲーミング

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
売上高	132,899	204,938	208,506	57%	2%	264,654	413,444	56%
純勝ち組	4,830	7,153	7,304	51%	2%	9,943	14,457	45%
勝率	3.6%	3.5%	3.5%			3.8%	3.5%	

マスゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期のマスゲーミングのグロスゲーミングレベニューは 91 億香港ドル（前年同期比 17%増）となりました。第2四半期のグロスゲーミングレベニューは 46 億香港ドル（前年同期比 20%増、前四半期比 2%増）となりました。

マスゲーミング

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
テーブルド ロップ	8,930	10,423	10,390	16%	(0.3%)	17,769	20,813	17%
純勝ち組	3,845	4,524	4,610	20%	2%	7,813	9,134	17%
勝率	43.1%	43.4%	44.4%			44.0%	43.9%	

電子ゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期の電子ゲーミングのグロスゲーミングレベニューは 9 億 8200 万香港ドル（前年同期比 10%増）となりました。第2四半期のゲーミングのグロスゲーミングレベニューは 4 億 7300 万香港ドル（前年同期比 8%増、前四半期比 7%減）となりました。

電子ゲーミング

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
スロット投入額	11,187	13,590	13,311	19%	(2%)	22,572	26,901	19%
純勝ち組	439	509	473	8%	(7%)	893	982	10%
勝率	3.9%	3.7%	3.6%			4.0%	3.7%	



ノンゲーミング事業の業績（旧会計基準）

2018年上半期のノンゲーミング事業の売上高は16億香港ドル（前年同期比11%増）となりました。第2四半期のノンゲーミング事業の売上高は7億7400万香港ドル（前年同期比9%増、前四半期比4%減）となりました。2018年上半期および第2四半期では5つのホテルを合わせた客室稼働率は好調に推移し、実質100%を記録しました。

2018年上半期の「プロムナード」の純賃料収入は5億5300万香港ドル（前年同期比27%増）となりました。第2四半期の「プロムナード」の純賃料収入は2億6000万香港ドル（前年同期比23%増、前四半期比11%減）となりました。

ノンゲーミング事業

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年 比	対前四 半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
純賃料収入	212	293	260	23%	(11%)	434	553	27%
ホテル/飲食部門/ その他	501	513	514	3%	0.2%	986	1,027	4%
合計	713	806	774	9%	(4%)	1,420	1,580	11%

新会計基準の下では、ホテル、F&B その他は次のように記録されます。

ホテル/飲食部門/その他（新会計基準）

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年 比	対前四 半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
ホテル/飲食部門/ その他	784	819	820	5%	0.1%	1,558	1,639	5%

スターワールド・マカオ：

2018年上半期のスターワールド・マカオの純売上高は63億香港ドル（前年同期比28%増）となりました。調整後 EBITDA は20億香港ドル（前年同期比41%増）となりました。調整後 EBITDA マージンは、香港財務報告基準で32%増（2017年上半期は29%増）しました。

ゲーミング事業での不運な要因にもかかわらず、調整後 EBITDA は2018年上半期に約7200万香港ドル増加しました。平準化調整後 EBITDA は19億香港ドル（前年同期比41%増）となりました。

2018年第2四半期の調整後 EBITDA は9億8700万香港ドル（前年同期比29%増、前四半期比2%減）となりました。調整後 EBITDA マージンは香港財務報告基準で32%に増加（2017年第2四半期は29%）しました。

ゲーミング事業での不運な要因により、調整後 EBITDA は2018年第2四半期に約400万香港ドル減少しました。平準化調整後 EBITDA は9億9100万香港ドル（前年同期比44%増）となりました。



VIPゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期のVIPのローリングチップ額は1620億香港ドル（前年同期比29%増）となりました。これは、51億香港ドルのグロスゲーミングレベニュー（前年同期比33%増）となります。第2四半期のゲーミングのグロスゲーミングレベニューは24億香港ドル（前年同期比15%増、前四半期比10%増）となります。

VIPゲーミング

単位百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
売上高	62,698	82,293	79,703	27%	(3%)	125,764	161,996	29%
純勝ち組	2,102	2,670	2,407	15%	(10%)	3,805	5,077	33%
勝率	3.4%	3.2%	3.0%			3.0%	3.1%	

マスゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期のマスゲーミングのグロスゲーミングレベニューは34億香港ドル（前年同期比26%増）となりました。第2四半期のゲーミングのグロスゲーミングレベニューは17億香港ドル前年同期比19%増、前四半期比ではほぼ同じ）となりました。

マスゲーミング

単位： 百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
テーブルド ロップ	3,501	3,691	4,092	17%	11%	6,943	7,783	12%
純勝ち組	1,426	1,709	1,704	19%	(0.3%)	2,717	3,413	26%
勝率	40.7%	46.3%	41.6%			39.1%	43.9%	

電子ゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期の電子ゲーミングのグロスゲーミングレベニューは8900万香港ドル（前年同期比27%増）となりました。第2四半期のゲーミンググロスゲーミングレベニューは4600万香港ドル（前年同期比28%増、前四半期比で7%増）となりました。

電子ゲーミング

単位： 百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
スロット投入額	1,668	1,710	1,920	15%	12%	3,262	3,630	11%
純勝ち組	36	43	46	28%	7%	70	89	27%
勝率	2.2%	2.5%	2.4%			2.2%	2.5%	

ノンゲーミング事業の業績（旧会計基準）

2018年上半期のノンゲーミングの売上高は1億200万香港ドル（前年同期比1%増）となりました。第2四半期のノンゲーミングの売上高は、4900万香港ドル（前年同期比2%増、前四半期比8%減）となりました。2018年上半期および第2四半期両方のホテルの客室稼働率は実質100%でした。



ノンゲーミング事業

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
純賃料収入	11	13	13	18%	0%	23	26	13%
ホテル/飲食部門/その他	39	40	36	(8%)	(10%)	78	76	(3%)
合計	50	53	49	(2%)	(8%)	101	102	1%

新会計基準の下では、ホテル、飲食部門およびその他の業績は次とおりです。

ホテル/飲食部門/その他（新会計基準）

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
ホテル/飲食部門/その他	113	109	109	(4%)	0%	226	218	(4%)

ブロードウェイ・マカオ

ブロードウェイ・マカオは、マカオの地元中小企業のサポートを受けて運営する、ストリートエンターテインメントと食事を楽しむ、他にはないユニークなファミリー向けリゾート施設であるため、VIPゲーミングは備えていません。2018年上半期の純売上高は2億7300万香港ドル（前年同期比4%増）となりました。2018年上半期の調整後EBITDAは1500万香港ドルとなりました。これに対して前年同期は700万香港ドルでした。

ゲーミング事業では好要因により、調整後EBITDAは2018年上半期に約100万香港ドル増加しました。平準化調整後EBITDAは1400万香港ドル（前年同期比8%増）となりました。

2018年第2四半期の調整後EBITDAは200万香港ドルとなりました。これに対して前年同期は100万香港ドルでした。

ゲーミング事業での不運な要因により、調整後EBITDAは2018年第2四半期に約200万香港ドル減少しました。平準化調整後EBITDAは400万香港ドルとなりました。これに対し前年同期は600万香港ドルでした。

マスゲーミングの業績（グロス）

2018年上半期のマスゲーミングのグロスゲーミングレベニューは1億3200万香港ドル（前年同期比5%減）となりました。第2四半期のゲーミングのグロスゲーミングレベニューは5900万香港ドル（前年同期比8%減、前四半期比19%減）となりました。

マスゲーミング

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第1四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
テーブルド ロップ	291	257	223	(23%)	(13%)	616	480	(22%)
純勝ち組 勝率	64 22.0%	73 28.4%	59 26.2%	(8%)	(19%)	139 22.6%	132 27.4%	(5%)



電子ゲーミングの業績（グロス）

2018 年上半期の電子ゲーミングのグロスゲーミングレベニューは 2200 万香港ドル（前年同期比 37% 増）となりました。第 2 四半期のゲーミングのグロスゲーミングレベニューは 1200 万香港ドル（前年同期比 50% 増、前四半期比 20% 増）となりました。

電子ゲーミング

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
スロット投入額	308	409	516	68%	26%	509	925	82%
純勝ち組勝率	8 2.6%	10 2.4%	12 2.4%	50%	20%	16 3.2%	22 2.4%	37%

ノンゲーミング事業の業績（旧会計基準）

2018 年上半期のノンゲーミング事業の売上高は 1 億 1900 万香港ドル（前年同期比 11% 増）となりました。第 2 四半期のノンゲーミング事業の売上高は 6000 万香港ドル（前年同期比 9% 増、前四半期比 2% 増）となりました。2018 年上半期および第 2 四半期ともにホテルの客室稼働率は実質 100% でした。

ノンゲーミング事業

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
純賃料収入	10	11	10	0%	(9%)	20	21	5%
ホテル/飲食部門/その他	45	48	50	11%	4%	87	98	13%
合計	55	59	60	9%	2%	107	119	11%

新会計基準の下では、ホテル、飲食部門およびその他の業績は次とおりです。

ホテル/飲食部門/その他（新会計基準）

単位：百万香港ドル	2017年 第2四半期	2018年 第1四半期	2018年 第2四半期	対前年比	対前四半 期	2017年 上半期	2018年 上半期	対前年比
ホテル/飲食部門/その他	53	56	58	9%	4%	107	114	7%

シティ・クラブおよび建設資材部門

シティ・クラブの2018年上半期の調整後EBITDAは5400万香港ドル（前年同期比10%増）となりました。2018年第2四半期の調整後EBITDAは2800万香港ドル（前年同期比12%増、前四半期比8%増）となりました。

建設資材部門の2018年上半期の調整後EBITDAは5億3800万香港ドル（前年同期比68%増）となりました。2018年第2四半期の調整後EBITDAは3億1500万香港ドル（前年同期比53%増、前四半期比41%増）となりました。



開発に関する最新情報

ギャラクシー・マカオ - 「次の開発段階」へ

GEG は長期的成長の実現に向けて独自のポジションを確立しています。当社は、家族向けや最高級の客室を含む 4,500 室のホテル、400,000 平方フィートの MICE スペース、16,000 人収容席の多目的アリーナ、飲食店、小売店、カジノなどを中心とする、ギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズの計画を継続して進めています。将来の開発計画は改めて発表します。

横琴島

横琴島プロジェクトのコンセプトプランが進行中です。横琴島で建物の配置にゆとりを持たせたリゾート開発を進めることは、ギャラクシー・マカオを補完することとなります。

国際事業展開

2018 年 7 月 20 日、日本の国会では統合型リゾート（「IR」）実施法案が可決されました。私たちは同法案の可決を非常に歓迎しています。日本は、長期的に見て大きな成長機会があり、当社のマカオおよびその他の国際的な事業展開計画を補完することになるでしょう。モナコ公国のモンテカルロ SBM および日本のパートナーと共に、ワールドクラスの IR である当社ブランドを日本で展開することを楽しみにしています。

2018 年の主な受賞

賞	主催
GEG	
Most Honored Company - First Place Best IR Programs - Combined - First Place Best ESG/SRI Metrics - First Place Best Corporate Governance - First Place Best Analyst Days - Combined - First Place	Institutional Investor Magazine - 2018 All Asia Executive Team Survey
Best IR Company (Large Cap)	Hong Kong Investor Relations Association
ギャラクシー・マカオ™	
Integrated Resort of the Year	11 th International Gaming Awards
Best Integrated Resort Award Best Gaming Floor Award	G2E Asia Awards
Best Hospitality & Gaming Company 2018	APAC Hong Kong Business Awards 2018
The Supreme Award of Asia's Most Favored Tourism Integrated Resort by Parent-Child	The 18 th Golden Horse Awards of China Hotel
Five-Star Hotel - Banyan Tree Macau	Forbes Travel Guide 2018



- The Ritz-Carlton, Macau	
スターワールド・マカオ	
The Supreme Award of Asia' s Best F&B Service Hotel	The 18 th Golden Horse Awards of China Hotel
SCMP 100 Top Tables 2018 – Feng Wei Ju	South China Morning Post
U Favorite Food Awards 2018 My Favorite Hotel Restaurant in Macau – Feng Wei Ju	U Magazine
建設資材部門	
Caring Company Scheme – 15 Years Plus Caring Company Logo	The Hong Kong Council of Social Service
Hong Kong Green Organization Certification – Wastewi\$e Certificate - Excellence Level	Environmental Campaign Committee
BOCHK Corporate Environmental Leadership Award 2017 - Eco Partner	Federation of Hong Kong Industries / Bank of China (Hong Kong)
Charter on External Lighting - Platinum Award	The Environment Bureau
2017/18 Airport Safety Recognition Scheme - Corporate Safety Performance Awards	Airport Authority Hong Kong

展望

2018 年上半期、GEG は、世界的な貿易摩擦や先頃終了したワールドカップによるマクロ経済上の影響にもかかわらず、確固たる業績を達成しました。最高の結果を達成し最適な活用を可能にするため、運営効率を高め、リソースを再配置することで、引き続きビジネスのすべてのセグメントに積極的に取り組むと同時に、コストを慎重に管理していきます。私たちは、引き続き中長期的な視点に立って事業を展開していきます。

強靱で流動性のあるバランスシートにより、GEG は、配当を通じた株主への無理のない還元に加えて、将来を見据えた開発パイプラインおよび日本やフィリピンなど国際的な事業展開計画への資金投入が可能となっています。

私たちは、マカオの将来的な成長に寄与する、港珠澳大橋などさらなるインフラプロジェクトの完成や鉄道路線の延長に期待を寄せています。拡大した珠江デルタで進行中のグレーターベイエリアの統合は、地域内の交通の便を高め、複数目的地への旅行および新たな産業の発展を促して、マカオの長期的成長に貢献することでしょう。

貿易摩擦、為替相場の変動と全体的な経済の減速が続くなか、当社は消費者心理が短期的に影響を受ける可能性があることに警戒心を抱いています。しかしながら、マカオ市場全般、特に GEG に対しては引き続き長期的に強気の展望を持っています。中国本土の拡大する中間層は、レジャー、観光、旅行に旺盛な意欲を持っています。GEG は、独自性と差別化によりこの将来的成長から利益を得るのに理想的な立場にあります。グループには明確な成長開発パイプラインがあります。GEG は、マカオの経済的多様性への投資と、世界の観光やレジャーの中心地になるというマカオ政府の構想への支援に注力していく所存です。



ギャラクシー・エンターテインメント・グループ (GEG) について

ギャラクシー・エンターテインメント・グループは、世界有数の統合型リゾートおよびゲーミング企業の1つです。当グループは、マカオで統合型リゾート、リテール、飲食、ホテル、ゲーミング施設など幅広く開発・運営を行っています。香港証券取引所に上場しており、ハンセン指数の構成銘柄であり、日経アジア 300 指数にも選出されています。

GEG は、マカオで最初にゲーミングライセンスを取得した3社のうちの1つであり、革新的で壮大かつ、数々の賞を受賞した施設、プロダクト、サービスを提供しています。「ワールドクラス、アジアのおもてなし」をサービス哲学の基本としており、マカオ市場でのリーダー的存在です。

GEG は、マカオで3つの旗艦リゾートを展開しています。コタイ地区にあるギャラクシー・マカオ™は世界最大級の統合型リゾートで、隣接するブロードウェイ・マカオ™は、ユニークなランドマークであり、エンターテインメントとフードストリートをテーマとしています。マカオ半島にあるスターワールド・マカオは数々の賞を受賞したプレミアムプロパティといえます。

GEG は、マカオにおけるゲーミングライセンスを保有する会社の中では、最大の未開発用地を所有しています。コタイ地区のギャラクシー・マカオは次の開発段階が完成することで、リゾート、エンターテインメント、MICE 施設を備え、総面積は200万平方メートル以上へと倍増し、世界最大級で様々な施設を提供する統合型リゾートとなります。また、マカオに隣接する大横琴島（ヘンチン）の270万平方メートルの土地に世界的レベルのレジャー・レクリエーション・リゾート開発を計画しています。同リゾートは、マカオでのGEGのプロジェクトを補完するものとなり、GEGを他との差別化をはかり、観光とレジャーの国際的な中心地にするというビジョンの下でマカオを支援しています。

GEG は、2015年7月には、モナコ公国において象徴的な高級ホテルやリゾートを所有・運営する、世界的に有名な Société Anonyme des Bains de Mer et du Cercle des Etrangers à Monaco（モンテカルロSBM）と提携し戦略的な投資を行っています。さらに、日本を含む国際プロジェクトの開発機会を引き続き探求しています。

GEG は、お客様に世界的レベルかつユニークな体験を提供し、事業を行なっている地域社会への持続可能な未来を築くことに全力を尽くしております。

グループに関する詳しい情報については、<https://www.galaxyentertainment.com/jp> をご覧ください。

報道関係者 問い合わせ先

ギャラクシー・エンターテインメント・グループ
担当：高木あゆみ
Tel: 03-5410-0888
E-mail:
Ayumi.takagi@galaxyentertainment.com

ゴリン・ジャパン
担当：三ノ上・石井・大坂
Tel: 080-2280-0044/080-4832-0800/080-2015-0073
E-mail: yminokami@golin.com/sishii@golin.com/
Aosaka@golin.com