



ギャラクシー・エンターテインメント・グループ 2017年第4四半期および通期業績

マスゲーミングが記録的な調整後 EBITDA を牽引

2017年第4四半期グループ調整後 EBITDA は、
前年同期比 40% 増、前四半期比 18% 増の 42 億香港ドル
2017年通期グループ調整後 EBITDA は前年比 37% 増の 141 億香港ドル
EBITDA が前年同期比で 8 四半期連続成長

日本とフィリピンでの開発機会を積極的に推進

引き続き特別配当を発表

1 株あたり 0.41 香港ドルで 2017 年 4 月と比べて 58% の上昇

※当資料はギャラクシー・エンターテインメント・グループ (Galaxy Entertainment Group Limited.) が 2 月 28 日に発表したプレスリリースを日本語に翻訳したものです。

【2018 年 2 月 28 日、香港発】 - 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、2017 年 12 月 31 日までの 3 か月および 12 か月の業績を発表いたしました (金額は特に明記がない限りすべて香港ドル建てとする)。

2017 年第 4 四半期および通期業績のハイライト

GEG : 通期および第 4 四半期の調整後 EBITDA はマスゲーミングに牽引された記録的水準となり、VIP と運営効率を改善

- 2017 年第 4 四半期のグループ調整後 EBITDA は 42 億香港ドル (前年同期比 40% 増、前四半期比 18% 増)
- 通期のグループ売上高は 625 億香港ドル (前年比 18% 増)
- 通期のグループ調整後 EBITDA は 141 億香港ドル (前年比 37% 増)
- 通期の株主に帰属する純利益 (「NPAS」) は経常外費用 5 億香港ドルを含み 105 億香港ドル (前年比 67% 増)
- 通期調整後 NPAS は、一過性の課金を調整後 110 億香港ドル (前年比 61% 増)
- プラス要因が 2017 年第 4 四半期調整後 EBITDA を約 5,200 万香港ドル増加
- 2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 41 億香港ドル (前年同期比 46% 増、前四半期比 13% 増)

ギャラクシー・マカオ: 通期および第 4 四半期の調整後 EBITDA の記録

- 2017 年第 4 四半期の調整後 EBITDA は 34 億香港ドル (前年同期比 42% 増、前四半期比 24% 増)
- 通期の売上高は 446 億香港ドル (前年比 17% 増)
- 通期の調整後 EBITDA は 111 億香港ドル (前年比 31% 増)
- 通期のノンゲーミング事業の売上高は 30 億香港ドル (前年比 6% 増)
- 2017 年第 4 四半期のホテル客室稼働率は事実上 100% であった
- プラス要因が 2017 年第 4 四半期調整後 EBITDA を約 1 億 5,400 万香港ドル増加
- 2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 32 億香港ドル (前年同期比 41% 増、前四半期比 12% 増)

スターワールド・マカオ : 不運に見舞われたにもかかわらず強靱な業績

- 2017 年第 4 四半期の調整後 EBITDA は 7 億 5,100 万香港ドル (前年同期比 18% 増、前四半期比 6% 減)
- 通期の売上高は 142 億香港ドル (前年比 20% 増)
- 通期の調整後 EBITDA は 30 億香港ドル (前年比 38% 増)
- ホテルの客室稼働率は事実上 100% であった
- マイナス要因が 2017 年第 4 四半期調整後 EBITDA を約 1 億 600 万香港ドル減少
- 2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 8 億 5,700 万香港ドル (前年同期比 44% 増、前四半期比 14% 増)



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

- 2017年第4四半期の調整後 EBITDA は 700 万香港ドル（2016年第4四半期は 1,400 万香港ドル）
- 2017年通期の調整後 EBITDA は 5 億 1,400 万香港ドル（2016年は 6 億 7,600 万香港ドル）
- 2017年通期の調整後 EBITDA は 1,000 万香港ドル（2016年は 3,000 万香港ドル）
- ホテルの客室稼働率は事実上 100%であった
- プラス要因が 2017年第4四半期調整後 EBITDA を約 400 万香港ドル増加
- 2017年第4四半期の平準化調整後 EBITDA は 300 万香港ドル（2016年第4四半期は 800 万香港ドル）

バランスシート：十分な資本と流動性を保持

- 現金および投資（流動性のあるもの）は 410 億 4,000 万香港ドル、ネットキャッシュは 2017年12月31日時点で 317 億香港ドルであった
- 2017年12月31日時点での 97 億香港ドルの負債は、主に現在進められている収益管理への取り組みによるもの
- 年間 2 回の特別配当の支払い：2017年4月28日に 1 株あたり 0.26 香港ドル、2017年10月27日に 1 株あたり 0.33 ドル
- その後さらに 1 株あたり 0.41 ドルの特別配当を 2018年4月27日前後に実施予定（2017年4月と比較して 58% 増）

開発に関する最新情報：マカオ、横琴島、日本、フィリピンなどを含む堅実な成長開発基盤

- コタイのギャラクシー・マカオの第3および第4フェーズは、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
- 横琴島 - マカオのエンターテインメントリゾートを補完する形で、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計画が進行中であり、詳細は今年後半に報告予定
- 国際開発機会 - 日本を含む海外市場での参入機会を継続して模索中
- フィリピン - ボラカイ島の環境にやさしい高級ビーチリゾートの開発について調査中

GEG 会長 ルイ・チェ・ウー博士 は次のように述べています。

「2017年度第4四半期と通年の決算最新状況をご報告できることをうれしく思います。2017年は、当社のさまざまなリゾートにおいて記憶に残る顧客体験を提供することに継続して取り組み、持続的な収益の増加を実現した年でした。私たちの通常およびマス、プレミアムマスビジネスの成長に重点を置いた運営は成果を上げ、グループの通年の売上高は 625 億香港ドルで（前年同期比 18%増）、通年の調整後 EBITDA は 141 億香港ドル（前年同期比 37%増）を記録しました。

当社の第4四半期の 2017年調整後 EBITDA は、42 億香港ドル（前年同期比 40%増、第4四半期比 18%増）となり、市場を上回るものです。これは、新しい競合施設が開業したにもかかわらず、EBITDA が前年同期比で 8 四半期連続して成長していることを表しています。

2017年8月23日、マカオは過去半世紀で最も深刻な被害をもたらした台風 13 号の影響を受けましたが、GEG 基金およびルイ・チェ・ウー基金が台風の被害を受けた個人や組織に対し、総額 60 百万マカオ・パタカの寄付を行ったことを大変誇りに思います。さらに、沢山の GEG チームメンバーが多くの時間と労力を割いて地域社会の支援をしました。地域社会が一体となって町の再建に取り組み、マカオの回復力の強さを見せつけました。



マカオは 2017 年に、ゲーミングの売上高がここ数年で初めて成長に転じました。ゲーミングの総売上高は 2,580 億香港ドル（前年同期比 19%増）となりました。マカオへの訪問者数は全体で 3,260 万人（前年同期比 5%増）でした。特に重要なのは宿泊客数の伸びが非常に大きく、前年同期比で 10%増加したことです。

2017 年に GEG は 1 株あたり 0.26 香港ドルと 0.33 香港ドルの 2 回の特別配当を実施しました。その後、2017 年 4 月と比較すると 58%増となる 1 株当たり 0.41 香港ドルの特別配当を 2018 年 4 月 27 日前後に実施することを発表しました。これは当社の事業成長基盤となる開発パイプライン、国際事業展開を可能にする極めて強靱で流動性のあるバランスシートの維持に加えて、株主へ還元するという当社の取り組みを明確にしたものです。

現金および投資（流動性のあるもの）は 414 億香港ドル、ネットキャッシュは 317 億香港ドルで、当社のバランスシートは国際的なゲーミング業界の中でも最強レベルを保っています。当社の安定したキャッシュフローと強靱なバランスシートが、事業基盤となる開発、国際事業展開を柔軟に行うことを可能にしています。これらにはギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズや横琴島のほか、日本およびフィリピンのボラカイ島が含まれています。

2017 年に、マカオ政府は財務報告に関して新基準を制定しました。私たちはより高い透明性とマカオのゲーミング市場の理解につながる、このような高いレベルの報告制度を歓迎します。この地域では、中国中央政府の「一帯一路」構想とグレーターベイエリア統合計画の政策がマカオ経済を牽引し、マカオの訪問者数はさらに増加するでしょう。

私はマカオの中長期的な展望には自信を持っています。これは中国本土の継続的で堅実な経済と、中国やアジアの観光市場における浸透度の低さに基づいています。2018 年にはマカオで新しい施設の開業や港珠澳大橋の開通が予定されており、短期的な成長を後押しすると考えられます。

ギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズ や当社の横琴島での開発計画に象徴されるように、マカオを観光・レジャーの国際的な中心地へと成長させるというマカオ政府の構想の支援を継続していく所存です。

私は、他に類のない顧客体験や「ワールドクラスで、アジアのおもてなし」のサービスを日々提供し続けている当社の熱心なスタッフに心から感謝の意を表したいと思います」

市場概況

2017 年はマカオおよび地域全体で競争激化に加え、世界中で地政学的な出来事が多発したにもかかわらず、マカオのマーケットは回復基調を継続していることが分かります。マカオの 2017 年 1 年間のグロスゲーミングレベニューは 2,580 億香港ドル(前年同期比 19%増)、2017 年第 4 四半期では 703 億香港ドル(前年同期比 20%、前四半期比 8%増)でした。

2017 年のマカオへの訪問者数は 3,260 万人(前年同期比 5%増)、中国本土からの訪問客は 2,200 万人で 2016 年と比較して 9%の増加でした。特に宿泊客は前年同期に比べ 10%増とより高い増加率を示しています。新規ホテルの収容能力が宿泊客の増加に寄与しています。宿泊客の場合、1 人当たりの支出額が日帰り客より高くなるため、これを良好な傾向だと捉えています。2017 年の宿泊客の平均滞在日数は 2.1 日でした。



インフラは2017年も継続的に発展しました。高速鉄道網に加え、新タイパ・フェリーターミナルの開業と珠海市への新規鉄道路線の開通により、マカオ訪問は以前より容易になっています。港珠澳大橋の開通によって、中国や海外からの旅行者に対して、マカオの魅力と利便性が向上することに当社も期待を寄せています。

規制面では、マカオ政府がより透明性をはかるために決算報告の新基準を制定しました。喫煙法の改正が2017年に通過し、オペレーターは2019年1月までにメインとなるゲーミングフロアへの喫煙ラウンジの水準を向上させ、VIPルームにも喫煙ラウンジを設置して職場環境の改善を行うことになりました。

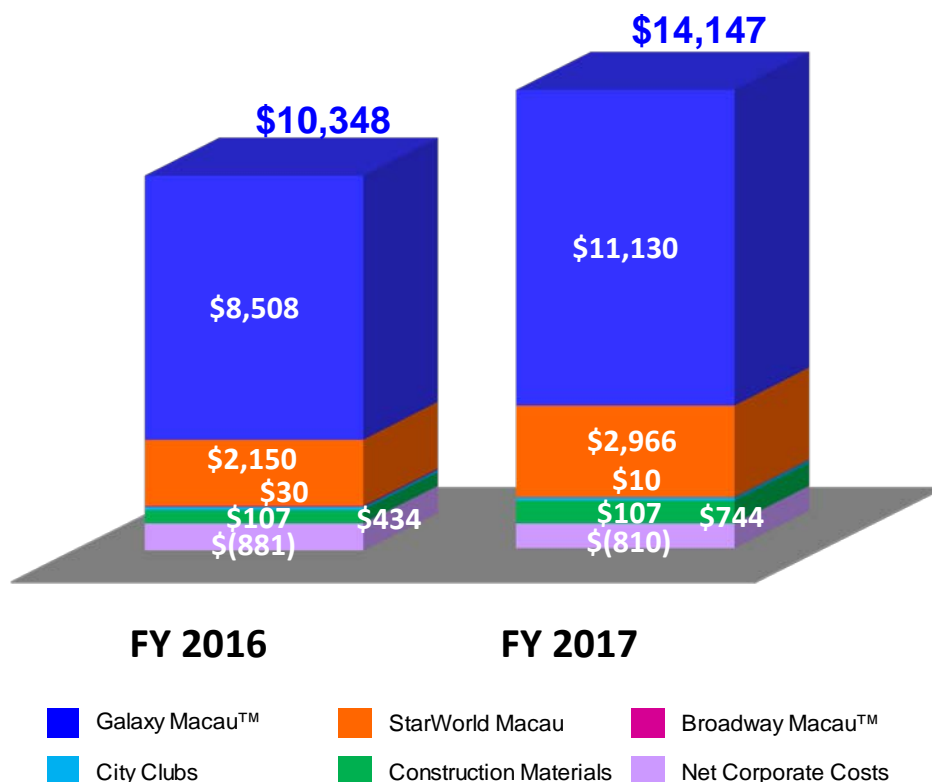
GEG 決算の状況

2017 年通期

2017年のGEGの売上高は625億香港ドル（前年比18%増）、調整後EBITDAは141億香港ドル（前年比37%増）となりました。株主に帰属する純利益は105億香港ドルとなりました。ギャラクシー・マカオの調整後EBITDAは111億香港ドル（前年比31%増）となりました。スターワールド・マカオの調整後EBITDAは30億香港ドル（前年比38%増）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAは1,000万香港ドル（2016年は3,000万香港ドル）となりました。

2017年を通じて、ゲーミング事業でのマイナス要因により、調整後EBITDAが約3,700万香港ドル減少しました。2017年の平準化調整後EBITDAは1,420億香港ドル（前年比44%増）となりました。

2017 年度 GEG 調整後 EBITDA (100 万香港ドル)





2017 年のグループ全体でのゲーミング事業の売上高は管理会計ベース¹で 580 億香港ドル（前年比 17% 増）、全体のマステーブルゲームの売上高は 242 億香港ドル（前年比 15%）全 VIP 売上高は 316 億香港ドル（前年比 19% 増）でした。

2017 年 GEG 全体のゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	912,147	31,600	3.5%
マスゲーミング	58,786	24,208	41.2%
電子ゲーミング	61,847	2,161	3.5%

2016 年 GEG 全体のゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	716,279	26,553	3.7%
マスゲーミング	52,451	20,977	40.0%
電子ゲーミング	56,342	1,966	3.5%

バランスシート、トレジャリーマネジメント、特別配当

グループのバランスシートは、十分な流動性があり健全な状態です。2017 年 12 月 31 日現在、現金および投資（流動性のあるもの）は 414 億香港ドル、ネットキャッシュは 317 億香港ドルでした。負債総額は、2016 年 12 月 31 日の 59 億香港ドルから 2017 年 12 月 31 日には 97 億香港ドルに増加しました。これは単にトレジャリーマネジメントによるもので、利息収入が借入れコストを上回っています。強靱な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、国際事業展開を可能にしています。

2017 年に GEG は、2017 年 4 月 28 日に 1 株あたり 0.26 香港ドル、2017 年 10 月 27 日に 0.33 香港ドルと 2 回の特別配当を実施しました。その後さらに 1 株あたり 0.41 ドルの特別配当を 2018 年 4 月 27 日前後に実施する予定です。これは 2017 年 4 月と比較すると 58%の増となります。

¹ 法定収益と管理基本収益の主な違いは、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。

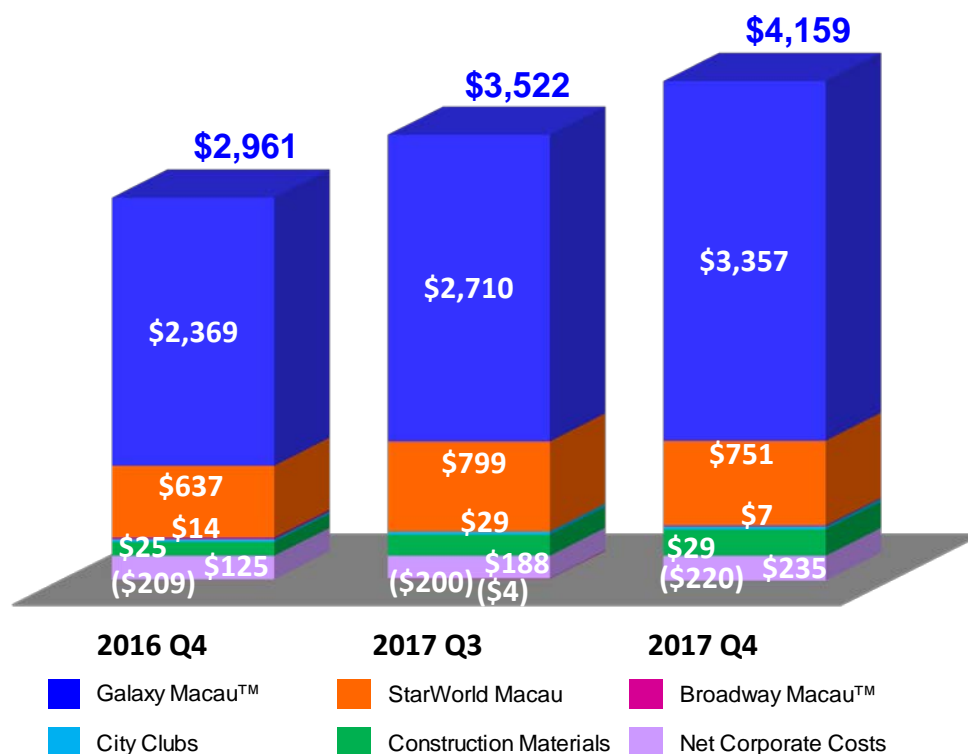


2017 年第 4 四半期

第 4 四半期のグループ売上高は 180 億香港ドル（前年同期比 13% 増）となり、調整後 EBITDA は 42 億香港ドル（前年同期比 18% 増）と前向きに年を終えることができました。ギャラクシー・マカオの調整後 EBITDA は 34 億香港ドル（前年比 42% 増）となりました。スターワールド・マカオの調整後 EBITDA は 7 億 5,100 万香港ドル（前年比 18% 増）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後 EBITDA は 700 万香港ドル（2016 年は 1,400 万香港ドル）となりました。

2017 年第 4 四半期において、ゲーミング事業でのプラス要因により調整後 EBITDA が約 5,200 万香港ドル増加しました。2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 41 億香港ドル（前年同期比 46% 増、前四半期比 13% 増）となりました。

2017 年第 4 四半期 GEG 調整後 EBITDA (百万香港ドル)



GEGの2017年第4四半期のゲーミング事業の総売上高は管理会計ベース²で167 億香港ドル（前年同期比 25% 増）となり、マステーブルゲーム総売上高は 67 億香港ドル（前年同期比 18% 増）だった一方、VIP 売上高は 95 億香港ドル（前年同期比 32% 増）でした。

² 法定収益と管理基本収益の主な違いは、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。



2017 年 第 4 四半期グループゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	280,698	9,481	3.4%
マスゲーミング	15,612	6,655	42.6%
電子ゲーミング	15,936	551	3.5%

2016 年 第 4 四半期グループゲーミング事業

百万香港ドル	VIP 投入額 / マス投入額 / スロット投入額	純勝ち組	勝率 %
VIP ゲーミング	190,746	7,194	3.8%
マスゲーミング	13,528	5,632	41.6%
電子ゲーミング	14,732	513	3.5%

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。2017 年の売上高は 446 億香港ドル（前年比 17% 増）となりました。調整後 EBITDA は 111 億香港ドル（前年比 31% 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 25%（2016 年は 22%）、米国会計基準で 32%（2016 年は 28%）となりました。

2017 年を通してギャラクシー・マカオは、ゲーミング事業でのマイナス要因により調整後 EBITDA が約 3,500 万香港ドル減少しました。2017 年の平準化調整後 EBITDA は 112 億香港ドル（前年比 39% 増）となりました。

2017 年第 4 四半期の調整後 EBITDA は 34 億香港ドル（前年同期比 24% 増）となりましたが、これには約 1 億 5,400 万香港ドルのプラス要因が含まれています。2017 年第 4 四半期の調整後 EBITDA マージンは香港財務報告基準で 25%（2016 年第 4 四半期は 23%）、米国会計基準で 34%（2016 年第 4 四半期は 30%）となりました。2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 32 億香港ドル（前年同期比 41% 増、前四半期比 12% 増）となりました。

VIP ゲーミングの業績

この年の VIP のローリングチップ額は 6,215 億香港ドル（前年比 27%）となりました。これにより売上高は 231 億香港ドルへと増加し、前年比 18% の増加となりました。2017 年第 4 四半期の売上高は 1,920 億香港ドル（前年同期比 50% 増、前四半期比 16% 増）でした。

VIP ゲーミング

百万香港 ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%



VIP 投入額	127,814	164,876	191,995	16%	50%	490,694	621,525	27%
純勝ち組勝率	5,057	5,854	7,263	24%	44%	19,540	23,060	18%
	4.0%	3.6%	3.8%	--	--	4.0%	3.7%	--

マスゲーミングの業績

2017年のマスゲーミングの売上高は、167億香港ドル（前年比19%増）となりました。第4四半期の売上高は、47億香港ドル（前年同期比21%増、前四半期比12%増）でした。

マスゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
マス投入額	8,375	9,619	10,121	5%	21%	32,046	37,509	17%
純勝ち組勝率	3,860	4,169	4,682	12%	21%	13,969	16,664	19%
	46.1%	43.3%	46.3%	--	--	43.6%	44.4%	--

電子ゲーミングの業績

電子ゲーミングの売上高は、18億香港ドル（前年比6%増）となりました。第4四半期の売上高は4億6,700万香港ドル（前年同期比6%増、前四半期比3%増）でした。

電子ゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
スロット投入額	11,647	11,708	11,782	1%	1%	46,531	46,062	(1)%
純勝ち組勝率	441	482	467	(3)%	6%	1,730	1,842	6%
	3.8%	4.1%	4.0%	--	--	3.7%	4.0%	--

ノンゲーミング事業の業績

ノンゲーミング事業の通期売上高は30億香港ドル（前年比6%増）となりました。第4四半期のノンゲーミング事業の売上高は8億1,100万香港ドル（前年同期比7%増、前四半期比5%増）となりました。5つのホテル合計の客室稼働率は年間を通して98%と好調で、第4四半期は事実上100%でした。

ショッピングモール「プロムナード」の通期純賃料収入は9億600万香港ドル（前年比16%増）で、第4四半期では2億5,000万香港ドル（前年比11%増）でした。



ノンゲーミング事業

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
純賃料収入	225	222	250	13%	11%	782	906	16%
ホテル/F&B/その他 売上高	532	551	561	2%	5%	2,041	2,098	3%
合計	757	773	811	5%	7%	2,823	3,004	6%

スターワールド・マカオ

2017年のスターワールド・マカオの売上高は142億香港ドル（前年比20%増）となりました。調整後EBITDAは30億香港ドル（前年比38%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21%（2016年は18%）、米国会計基準で29%（2016年は25%）となりました。

2017年のスターワールド・マカオの調整後EBITDAに対するプラス・マイナス要因による実質的影響はありませんでした。

2017年第4四半期の調整後EBITDAは7億5,100万香港ドル（前年同期比6%増）となりましたが、これには約1億600万香港ドルのマイナス要因が含まれています。第4四半期の調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で20%（2016年の第4四半期は19%）、米国会計基準で28%（2016年第4四半期は26%）となりました。2017年第4四半期の標準化調整後EBITDAは8億5,700万香港ドル（前年同期比44%増、前四半期比14%増）となりました。

VIPゲーミングの業績

2017年のVIPのローリングチップ額は2,786億香港ドル（前年比30%）でした。これにより売上高は82億香港ドル増加し、前年比24%の増加となりました。第4四半期の売上高は21億香港ドル（前年同期比1%増、前四半期比8%減）となりました。

VIPゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
VIP投入額	60,149	66,891	85,920	28%	43%	215,040	278,575	30%
純勝ち組 勝率	2,087 3.5%	2,292 3.4%	2,116 2.5%	(8)% --	1% --	6,637 3.1%	8,213 2.9%	24% --

マスゲーミングの業績

2017年のマスゲーミングの売上高は56億香港ドル（前年比15%増）となりました。第4四半期の売上高は15億香港ドル（前年同期比17%増、前四半期比3%増）となりました。



マスゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
マス投入額	3,303	3,569	3,694	4%	12%	12,538	14,206	13%
純勝ち組	1,251	1,425	1,467	3%	17%	4,871	5,609	15%
勝率	37.9%	39.9%	39.7%	--	--	38.8%	39.5%	--

電子ゲーミングの業績

電子ゲーミングの売上高は 1 億 4,600 万香港ドル（前年比 39% 増）となりました。第 4 四半期の売上高は 3,500 万香港ドル（前年同期比 8% 減、前四半期比 15% 減）となりました。

電子ゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
スロット投入額	1,399	1,570	1,640	4%	17%	2,878	6,472	125%
純勝ち組	38	41	35	(15)%	(8)%	105	146	39%
勝率	2.7%	2.6%	2.1%	--	--	3.7%	2.3%	--

ノンゲーミング事業の業績

ノンゲーミング事業の通期売上高は、2 億 1,200 万香港ドル（前年比 2% 増）となりました。第 4 四半期では、6,000 万香港ドル（前年同期比 9% 増、前四半期比 18% 増）となりました。通期のホテル客室稼働率は 99% で、第 4 四半期は事実上 100% となりました。

ノンゲーミング事業

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
純賃料収入	10	12	13	8%	30%	37	48	30%
ホテル/F&B/その他売上高	45	39	47	21%	4%	171	164	(4)%
合計	55	51	60	18%	9%	208	212	2%

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メントと食事を楽しむ、他にはないユニークな家族向けリゾート施設です。この施設の 2017 年の売上高は、5 億 1,400 万香港ドル（前年比 24% 減）となりました。2017 年の調整後 EBITDA は 1,000 万香港ドルでした（2016 年は 3,000 万香港ドル）。



2017年を通してブロードウェイ・マカオは、ゲーミング事業でのマイナス要因により、調整後 EBITDA が約 200 万香港ドル減少しました。2017 年の平準化調整後 EBITDA は 1,200 万香港ドル（2016 年は 2,400 万香港ドル）となりました。

2017 年第 4 四半期の調整後 EBITDA は 700 万香港ドル（2016 年第 4 四半期は 1,400 万香港ドル）となりましたが、これには第 4 四半期の約 400 万香港ドルのプラス要因が含まれています。2017 年第 4 四半期の平準化調整後 EBITDA は 300 万香港ドル（2016 年第 4 四半期は 800 万香港ドル）でした。

マスゲーミングの業績

2017 年のマスゲーミングの売上高は 2 億 6,200 万香港ドル（前年比 42% 減）となりました。第 4 四半期のゲーミング事業の売上高は 7,500 万香港ドル（前年同期比 25% 増、前四半期比 56% 増）となりました。

マスゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
マス投入額	393	184	262	42%	(33)%	1,970	1,062	(46)%
純勝ち組	100	48	75	56%	(25)%	449	262	(42)%
勝率	25.5%	26.1%	28.5%	--	--	22.8%	24.6%	--

電子ゲーミングの業績

2017 年の電子ゲーミングの売上高は 3,100 万香港ドル（前年比 3% 増）となりました。第 4 四半期の売上高は 900 万香港ドル（前年同期比 50% 増、前四半期比 50% 増）となりました。

電子ゲーミング

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
スロット投入額	103	183	327	79%	218%	522	1,019	95%
純勝ち組	6	6	9	50%	50%	30	31	3%
勝率	5.9%	3.1%	2.7%	--	--	5.7%	3.0%	--

ノンゲーミング事業の業績

ノンゲーミング事業の通期売上高は 2 億 2,100 万香港ドル（前年比 12% 増）となりました。第 4 四半期のノンゲーミング事業の売上高は 6,300 万香港ドル（前年同期比 19% 増、前四半期比 24% 増）となりました。ホテル客室稼働率は通期、第 4 四半期ともに事実上 100% でした。



ノンゲーミング事業

百万香港ドル	Q4 2016	Q3 2017	Q4 2017	QoQ%	YoY%	FY2016	FY2017	YOY%
純賃料収入	13	9	11	22%	(15)%	57	40	(30)%
ホテル/F&B/その他売上高	40	42	52	24%	30%	140	181	29%
合計	53	51	63	24%	19%	197	221	12%

シティ・クラブおよび建設資材部門

シティ・クラブの調整後 EBITDA は 1 億 700 万香港ドルと、グループの 2017 年の売上に貢献しました（2016 年は 1 億 700 万香港ドル）。2017 年 第 4 四半期調整後 EBITDA は 2,900 万香港ドル（前年比 16% 増）となりました。

2017 年の建設資材部門の調整後 EBITDA は 7 億 4,400 万香港ドルとなり、全体への貢献となりました（2016 年は 4 億 3,400 万香港ドルで前年比 71% 増）。2017 年 第 4 四半期の調整後 EBITDA は 2 億 3,500 万香港ドル（2016 年第 4 四半期は 1 億 2,500 万香港ドル、前年同期比 88% 増、前四半期比 25% 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。第 3 および第 4 フェーズの計画を継続して進めているほか、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

フィリピンのボラカイ島で環境にやさしい高級ビーチリゾートの開発に取り組んでいます。今後の進展は随時報告いたします。

2015 年 7 月に、GEG はモナコ公国の象徴的な高級ホテルとリゾート施設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」）に戦略的投資を行いました。GEG は日本を含む様々な国際的な開発機会を引き続き探究しています。GEG は最近、アジアの大手の成長企業の指数である日経アジア 300 インベスタブル指数に選ばれました。GEG はまた、日経アジア 300 に選ばれた唯一の香港のゲーミング企業でもあります。



2017 年の主な受賞

受賞	主催者
GEG	
Best Gaming Operator	Asia Gaming Award 2017
Best IR Company – Large Cap Best IR Presentation Collaterals – Large Cap	Hong Kong Investor Relations Association
Most Honored Company Best Investor Relations Program - Overall Second Place Best Analyst Days - Overall First Place	Institutional Investor Magazine – 2017 年 All Asia Executive Team Survey
ギャラクシー・マカオ	
Integrated Resort of the Year	International Gaming Awards
Best Integrated Resort	Asia Gaming Awards 2017
Luxury Hotel - The Ritz-Carlton, Macau - Banyan Tree Macau Top Class Comfort Hotel - Galaxy Hotel™ - Hotel Okura Macau - JW Marriott Macau Michelin 1-Star Restaurant - 8½ Otto e Mezzo BOMBANA - Lai Heen Michelin Plate - Terrazza Italian Restaurant - Fook Lam Moon - Myung Ga - The Ritz-Carlton Cafe - Yamazato Michelin Restaurants with Interesting Wine Lists - 8½ Otto e Mezzo BOMBANA - Terrazza Italian Restaurant - Fook Lam Moon	The Michelin Guide Hong Kong Macau 2018
スターワールド・マカオ	
Ranked as "Top Class Comfort" Hotel	
Michelin 2-Stars Restaurant – Feng Wei Ju Michelin Plate – Temptations	The Michelin Guide Hong Kong Macau 2018
Best Gaming Property	Asia Gaming Awards 2017
Top 10 Glamourous Hotels of China	The 12 th China Hotel Starlight Awards
The Supreme Award of Asia's Best F&B Service Hotel	The 17 th Golden Horse Awards of China Hotel



ブロードウェイ・マカオ

Energy-Saving Concept Award - Hotel Group B - Champion	CEM & GDSE - Macau Energy Saving Contest 2017
Michelin Plate - Dragon Portuguese Cuisine - Katong Corner - Wong Kun Sio Kung - Du Hsiao Yueh Michelin Recommended Street Food – Lei Ka Choi	The Michelin Guide Hong Kong Macau 2018

建設資材部門

Caring Company Scheme – 15 Years Plus Caring Company Logo	The Hong Kong Council of Social Service
Occupational Health Award 2016-2017 – Joyful @ Healthy Workplace Best Practices Award – Enterprise / Organization Category – Merit Award	Labour Department / Occupational Safety and Health Council
Hong Kong Green Organization Certification – Wastewi\$e Certificate - Excellence Level	Environmental Campaign Committee
HKCMA Directors' Awards for Health, Safety & Environmental Excellence 2016-2017 – Environmental Performance Award – Certificate of Merit World Green Organization – Green Office Awards Labelling Scheme (GOALS) – Green Office Label	Hong Kong Construction Materials Association
Sustainable Consumption Enterprise – Certificate of Recognition	Business Environment Council



展望

当社はマカオについて引き続き強気の展望を抱いています。短期的には中国本土経済が堅調に推移している事に加え、2018年にマカオに新規施設が開業することで観光需要をさらに押し上げることが予想されます。また港珠澳大橋の開通が、空路香港入りする海外からの旅行者の利便性をさらに大きく改善することになるでしょう。中長期的には、中国本土やアジアの観光市場への進出が依然として大きく出遅れていることが、むしろレジャー、観光、旅行業の大きな成長の機会となっています。

GEGは最大の用地とギャラクシー・マカオにおける第3および第4フェーズの開発基盤を保有することにより、この成長傾向を利用するには良い位置にいます。さらに、当社は横琴島の開発計画において唯一の営業権所有者です。また私たちはフィリピンのボラカイ島や日本の統合型リゾートなどの国際的なチャンスにも期待を寄せています。当社は収益性の高い部門での売上の増加、好業績達成成果を出し、優良顧客の獲得に注力し「ワールドクラス、アジアのおもてなし」をお客様に提供し続けます。

マカオを観光業とレジャーの世界的な中心地にするというマカオ政府の構想は前進しています。新しいホテルの収容能力により、日帰りより宿泊客が増加し、1人当たりの支出額が増加しました。一方、中国中央政府の一带一路構想とグレーターベイエリア統合計画がマカオへの訪問者増加に貢献し、マクロ経済をリードするでしょう。規制面では、透明性やマカオのゲーミング事業市場の国際的な理解を向上させる新決算報基準をマカオ政府が制定しました。当社は、マカオの経済的な多様性への投資とマカオ政府の構想の支援を行っていく所存です。



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、革新的で壮たく、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、フィリピンや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

Galaxy Entertainment Group - Investor Relations	ゴリン
Mr. Peter J. Caveny / Ms. Yoko Ku / Ms. Joyce Fung	担当：三ノ上・石井・大坂
Tel: +852 3150-1111	Tel: 03-5427-7404
Email: ir@galaxyentertainment.com	E-mail: GEG_PR@golin.com