



# ギャラクシー・エンターテインメント・グループ 2019年第4四半期および通期業績を発表

【2020年2月27日、東京発】 - 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、2019年12月31日までの3か月間および12か月間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）

## ギャラクシー・エンターテインメント・グループ会長による公式ステートメント

周知のこととは存じますが、2019年12月末には既に、コロナウィルスの存在が確認され、多くの人々が様々な影響を受けていました。コロナウィルスに感染された方々やそのご家族、ご友人に心からお見舞いを申し上げたいと思います。

GEGでは、全てのお客様やチームメンバーの健康と安全に全力で取り組んでおり、高いレベルの衛生環境を維持しております。当社では肺炎の広がりを受けてマカオ政府および該当する部署と緊密に協力し、マカオ政府が定めた保護対策を全て採用、維持しております。マカオ政府は、2020年2月5日の深夜12時より2月20日（木）までの15日間、全てのゲーミングフロアでのカジノの運営を停止するように指示を出しました。さらに、当社ではコタイの建設プロジェクトの作業を再度加速しております。カジノの閉鎖は、この業界およびマカオ経済に課題をもたらすことは間違いありませんが、GEGは政府の決定を全面的に支持し、社会全体が団結することが不可欠であると考えております。GEGはコロナウィルスに対する広範囲な対策を取っており、ウィルスの拡散防止のために支援を行っています。

当社は、ギャラクシー・エンターテインメント・グループ基金を通じて2,000万マカオ・パタカを湖北省に寄付し、肺炎の広がりに対する対策や救援を支援しております。この寄付はマカオ特別行政政府にある中央人民政府の連絡事務所との連携の下、行われました。また、私たちは500万マカオ・パタカ（約7000万円 \*為替レート2020年2月27日現在）をマカオの地域社会における予防措置支援のために寄付しております。GEGでは、マカオ政府、珠海市政府、横琴新区政府に100万枚の保護マスクを提供し、予防の取り組みを支援しています。

この問題に打ち勝つために、地域社会が力を合わせて行くことが今求められています。私たちは、これまでも類似の問題に直面しながらも、それを克服してまいりました。現在、直面しているこの問題にも、必ずや打ち勝つ時が来ると確信しております。

このような困難な時にあって、地域社会をサポートするために不断の努力を行っている、関係の政府機関や職員、緊急対応や医療関係者に個人的に謝意を表したいと思います。また、この間、支援を行っているGEGのチームメンバーにも感謝いたします。

ギャラクシー・エンターテインメント・グループ会長  
Dr.ルイ・チェ・ウー



## 2019年第4四半期および通期業績のハイライト

### GEG：強いマスメージングの業績、堅調なVIP

- 通期のグループの純売上高は519億香港ドル（前年比6%減）
- 通期のグループの調整後EBITDAは165億香港ドル（前年比2%減）
- 通期の株主に帰属する純利益（「NPAS」）は一過性の費用およびその他の費用9億5400万香港ドルを含み130億香港ドル（前年比3%減）
- 通期調整後NPASは、一過性の費用およびその他の費用を調整後140億香港ドル（前年比横ばい）
- 第4四半期のグループの純売上高は130億香港ドル（前年同期比8%減、前四半期比2%増）
- 第4四半期のグループの調整後EBITDAは41億香港ドル（前年同期比6%減、前四半期比1%減）
- プラス要因により第4四半期の調整後EBITDAは約1億8000万香港ドル増加、平準化調整後EBITDAは39億香港ドル（前年同期比9%減、前四半期比1%減）

### ギャラクシー・マカオ：マスメージングは強く、施設増強計画が順調に進行中

- 通期の純売上高は374億香港ドル（前年比5%減）
- 通期の調整後EBITDAは126億香港ドル（前年比2%減）
- 第4四半期の純売上高は93億香港ドル（前年同期比10%減、前四半期比横ばい）
- 第4四半期の調整後EBITDAは32億香港ドル（前年同期比6%減、前四半期比1%増）
- プラス要因により第4四半期の調整後EBITDAは約2億200万香港ドル増加、平準化調整後EBITDAは30億香港ドル（前年同期比7%減、前四半期比横ばい）
- 第4四半期の5か所のホテルの客室稼働率は事実上100%

### スターワールド・マカオ：マスメージングは堅調で施設増強計画が順調に進行中

- 通期の純売上高は109億香港ドル（前年比10%減）
- 通期の調整後EBITDAは35億香港ドル（前年比8%減）
- 第4四半期の純売上高は27億香港ドル（前年同期比11%減、前四半期5%増）
- 第4四半期の調整後EBITDAは7億8200万香港ドル（前年同期比12%減、前四半期比6%減）
- マイナス要因により第4四半期の調整後EBITDAは約2100万香港ドル減少、平準化調整後EBITDAは8億300万香港ドル（前年同期比20%減、前四半期比1%減）
- 第4四半期のホテルの客室稼働率は事実上100%でした。

### ブロードウェイ・マカオ：独自のファミリー向けリゾート。マカオの中小企業による強力な支援

- 通期の純売上高は5億9300万香港ドル（2018年は5億6,200万香港ドル）
- 通期の調整後EBITDAは3900万香港ドル（2018年は3,200万香港ドル）
- 第4四半期の純売上高は1億5400万香港ドル（2019年第3四半期は1億4100万香港ドル、2018年第4四半期は1億4400万香港ドル）
- 第4四半期の調整後EBITDAは1600万香港ドル（2019年第3四半期は200万香港ドル、2018年第4四半期は800万香港ドル）
- マイナス要因により、第4四半期の調整後EBITDAはおおよそ100万香港ドル減少、平準化調整後EBITDAは1700万香港ドル（2019年第3四半期は400万香港ドル、2018年第4四半期は700万香港ドル）
- 第4四半期のホテルの客室稼働率は事実上100%でした。

### バランスシート：健全で流動性のあるバランスシート

- 2019年12月31日時点での現金および流動性のある投資は523億香港ドル、ネットキャッシュは517億香港ドルでした。
- 2019年12月31日時点での負債は6億香港ドル
- 年間2回の特別配当の支払い：2019年4月に1株あたり0.45香港ドル、2019年10月に1株あたり0.46ドル
- さらに1株あたり0.45香港ドルの特別配当を2020年4月24日頃に支払うことを発表

### 開発に関する最新情報：開発機会を引き続き探索中

- 施設増強計画 - 前回発表したギャラクシー・マカオおよびスターワールド・マカオの15億香港ドルの施設増強計画はほぼ終了し、さらなる増強の機会を特定し検討中
- コタイ地区ギャラクシー・マカオの第3および第4フェーズ - 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、ゲーミングも含めて開発が進行中
- GICCおよびギャラクシー・アリーナ - 2019年8月に、ギャラクシー・インターナショナル・センター（GICC）およびギャラクシー・アリーナを発表。ハイアットホテルグループとして初となるアンダーズホテルをマカオおよびGalaxy Integrated Resorts地区に迎えることができ嬉しく思っています。
- 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・マカオを補完するために、ライフスタイルリゾートの計画を更新中
- 国際事業の展開 - 日本を含む海外市場で機会を引き続き探索



## マカオ市場概況

2019年を通じた投資意向には動揺が見られます。これは、米中の貿易摩擦や世界経済の減速、VIP禁煙の導入、人民元の変動、地域市場の競争環境の継続、香港での騒乱など、多くの地政学的、経済学的な問題の結果です。2019年通期のGGRは2,839億香港ドル（前年比3%減）でした。2019年第4四半期のGGRは、701億香港ドル（前年同期比8%減、前四半期比2%増）でした。

2019年のマカオへの訪問客数は前年比10%増の3,940万人となり、その中で中国からの訪問客数は全体の71%にのびりました。グレーターベイエリアからの訪問客数は前年比26%の伸びでした。宿泊客数は全体の47%でした。宿泊客の平均滞在日数は2.2日と横ばいでした。マカオの旅行商品の多様化が進んだことにより中国本土からマカオへの訪問客の構成が変化していることは当社としても認識しておりましたが、Ctripが発表したデータによると家族連れや若年層が増加しているとのことでした。

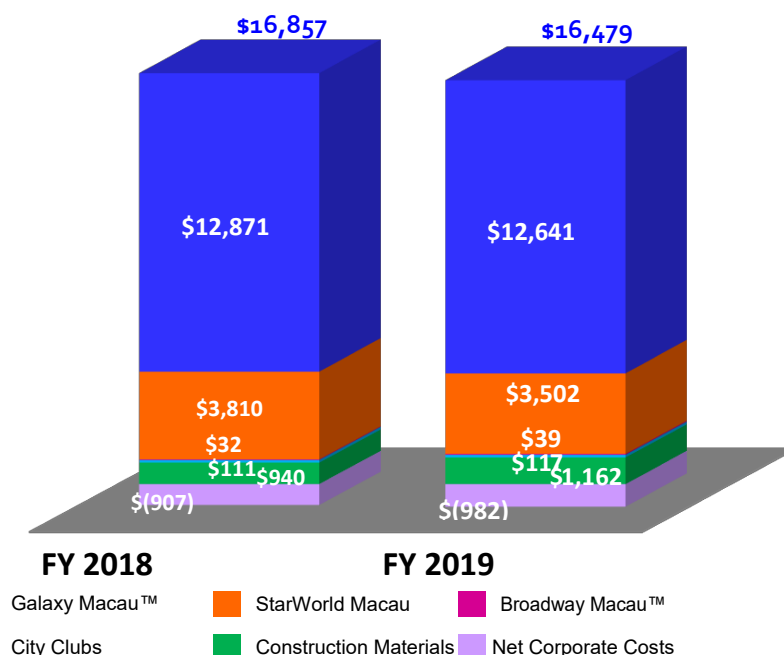
## グループ決算の状況

### 2019年通期

グループの純売上高は519億香港ドル（前年比6%減）でした。調整後EBITDAは、165億香港ドル（前年比2%減）でした。株主に帰属する純利益は130億香港ドル（前年比3%減）でした。ギャラクシー・マカオの調整後EBITDAは126億香港ドル（前年比2%減）となりました。スターワールド・マカオの調整後EBITDAは35億香港ドル（前年比8%減）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAは390万香港ドル（2018年は3,200万香港ドル）となりました。

2019年を通じて、GEGの調整後EBITDAは、ゲーミング事業でのプラス要因により約8億2400万香港ドル増加しました。2019年の平準化調整後EBITDAは、157億香港ドル（前年比10%減）でした。

### GEG 2019年通期調整後EBITDA (単位百万香港ドル)





グループ全体のグロスゲーミングレベニュー（以下、GGR）は、2019年の管理会計ベース<sup>1</sup>で594億香港ドル（前年比12%減）でした。マスゲーミング部門のGGRは、293億香港ドル（前年比6%増）でした。VIP部門のGGRは、276億香港ドル（前年比26%減）でした。電子ゲーミング部門のGGRは、25億香港ドル（前年比2%増）でした。

### グループの主な財務データ

(HK\$'m)

	2018	2019
売上高:		
ネットゲーミング	47,025	<b>43,582</b>
ノンゲーミング	5,298	<b>5,486</b>
建設資材	2,888	<b>2,834</b>
全純売上高	55,211	<b>51,902</b>
調整後 EBITDA	16,857	<b>16,479</b>

### ゲーミングの実績<sup>2</sup>

(単位：100 万香港ドル)

	2018	2019
ローリングチップ売上高 <sup>3</sup>	1,103,107	<b>715,988</b>
ウインレート%	3.4%	<b>3.9%</b>
勝ち金	37,250	<b>27,583</b>
マステーブルドロップ <sup>4</sup>	119,657	<b>121,879</b>
ウインレート%	23.0%	<b>24.0%</b>
勝ち金	27,487	<b>29,260</b>
電子ゲーミング売上	72,461	<b>67,942</b>
ウインレート%	3.4%	<b>3.7%</b>
勝ち金	2,476	<b>2,513</b>
全 GGR 勝ち金 <sup>5</sup>	67,213	<b>59,356</b>

### バランスシートと特別配当

2019年12月31日時点での現金および流動性のある投資は523億香港ドル、ネットキャッシュは517億香港ドルでした。全負債は6億香港ドルでした。GEGのバランスシートと事業運営が生み出すキャッシュ

<sup>1</sup>法定総収益と管理ベース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、ゲーミングの実績には、企業所有のリゾートとシティ・クラブが含まれています。

<sup>2</sup>ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>3</sup>ジャンケットのローリングチップ売上高のみを反映しています。

<sup>4</sup>マステーブルドロップはテーブルドロップに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。

<sup>5</sup>シティ・クラブのゲーミング売上を含みます。



フローが、配当による株主への還元に加えてマカオの開発パイプラインと国際的な事業展開計画への資金投入を可能にしています。

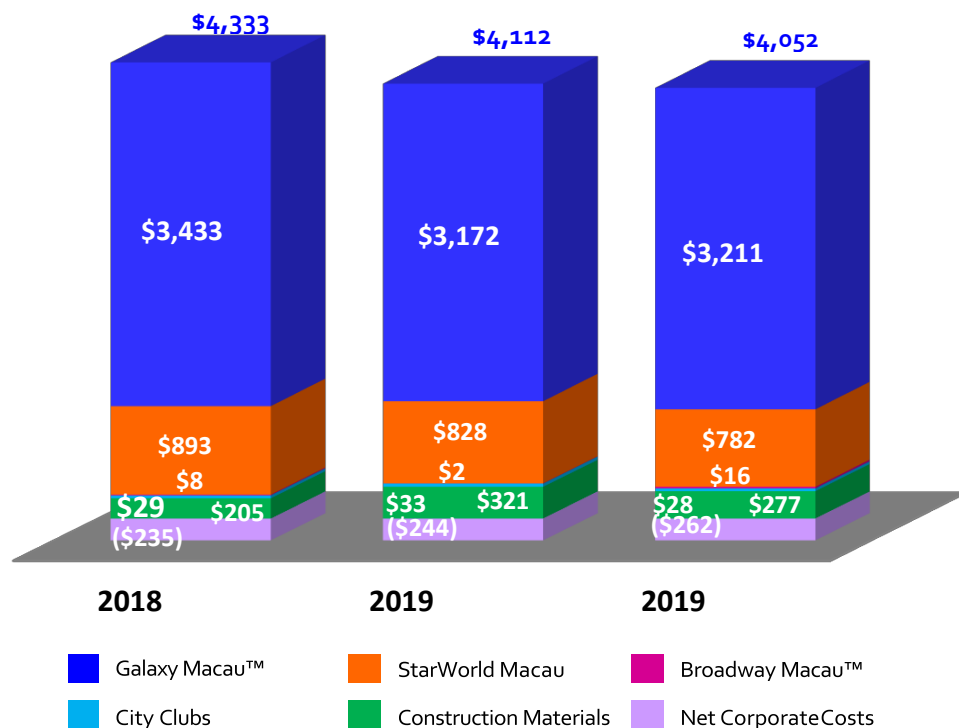
GEGは、2019年4月26日に1株あたり0.45香港ドル、2019年10月25日に0.46香港ドルと、2019年に2回の特別配当を実施しました。1株あたり0.45香港ドルの特別配当を2020年4月26日頃に支払うことを発表。

## 2019第4四半期

2019年第4四半期のグループ純売上高は130億香港ドル（前年同期比で8%減、前期比2%増）となりました。調整後EBITDAは41億香港ドル（前年同期比6%減、前期比1%減）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6%減、前期比1%増）となりました。スターワールド・マカオの調整後EBITDAは7億8200万香港ドル（前年同期比で12%減、前期比6%減）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAは1600万香港ドル（2019年第3四半期は200万香港ドル、2018年第4四半期は800万香港ドル）でした。

2019年第4四半期は、ゲーミング事業でのプラス要因によりGEGの調整後EBITDAは約1億8000万香港ドル増加しました。2019年第4四半期の平準化調整後EBITDAは39億香港ドル（前年同期比9%減、前期比1%減）となりました。

GEG 2019年第4四半期調整度 EBITDA





グループ全体のGGRは、2019年第4四半期の管理会計ベース<sup>6</sup>で144億香港ドル（前年同期比15%減、前四半期比1%増）でした。マステーブル部門のGGRは、73億香港ドル（前年同期比、前四半期比ともに横ばい）でした。VIP部門のGGRは、65億香港ドル（前年同期比28%減、前四半期比1%増）でした。電子ゲーム部門のGGRは、6億5900万香港ドル（前年同期比3%減、前四半期比3%増）でした。

### グループの主な財務データ

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
売上高:					
ネットゲーミング	12,138	10,603	<b>10,745</b>	47,025	<b>43,582</b>
ノンゲーミング	1,369	1,407	<b>1,426</b>	5,298	<b>5,486</b>
建設資材	651	700	<b>802</b>	2,888	<b>2,834</b>
全純売上高	14,158	12,710	<b>12,973</b>	55,211	<b>51,902</b>
調整後 EBITDA	4,333	4,112	<b>4,052</b>	16,857	<b>16,473</b>

### ゲーミングの実績<sup>7</sup>

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
ローリングチップ売上高 <sup>8</sup>	260,505	163,779	<b>168,975</b>	1,103,107	<b>715,988</b>
ウインレート%	3.5%	3.9%	<b>3.8%</b>	3.4%	<b>3.9%</b>
勝ち金	9,034	6,369	<b>6,460</b>	37,250	<b>27,583</b>
マステーブルドロップ <sup>9</sup>	31,571	30,424	<b>30,601</b>	119,657	<b>121,879</b>
ウインレート%	23.2%	24.1%	<b>24.0%</b>	23.0%	<b>24.0%</b>
勝ち金	7,328	7,319	<b>7,330</b>	27,487	<b>29,290</b>
電子ゲーミング売上	18,191	17,133	<b>17,984</b>	72,461	<b>67,942</b>
ウインレート%	3.7%	3.7%	<b>3.7%</b>	3.4%	<b>3.7%</b>
勝ち金	681	641	<b>659</b>	2,476	<b>2,513</b>
全 GGR 勝ち金	17,043	14,329	<b>14,449</b>	67,213	<b>59,356</b>

<sup>6</sup> 法定総収益と管理ベース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、ゲーミングの実績には、企業所有のリゾートとシティ・クラブが含まれています。

<sup>7</sup> ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>8</sup> ジャンケットのローリングチップ売上高のみを反映しています。

<sup>9</sup> マステーブルドロップはテーブルドロップに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。



## 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。2019年の純売上高は374億香港ドル（前年比5%減）となりました。調整後EBITDAは、126億香港ドル（前年同期比2%減）でした。調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で34%（2018年は33%）となりました。ギャラクシー・マカオは、ゲーミング事業でのプラス要因により調整後EBITDAが約6億6500万香港ドル増加しました。2019年の平準化調整後EBITDAは、120億香港ドル（前年比10%減）となりました。

2019年第4四半期の純売上高は、93億香港ドル（前年同期比10%減、前四半期比横ばい）となりました。調整後EBITDAは32億香港ドル（前年同期比6%減、前四半期比1%増）調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で34%（2018年第4四半期は33%）となりました。ギャラクシー・マカオは、ゲーミング事業でのプラス要因により調整後EBITDAが約2億200万香港ドル増加しました。2019年第4四半期の平準化調整後EBITDAは30億香港ドル（前年同期比7%減、前期比横ばい）となりました。

2019年通年および第4四半期の5つのホテルを合わせた客室稼働率は堅調で事実上100%を記録しました。

### ギャラクシー・マカオの主な財務データ

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
売上高:					
ネットゲーミング	9,201	8,108	<b>8,137</b>	34,983	<b>32,780</b>
ホテル/飲食/その他	858	897	<b>872</b>	3,385	<b>3,430</b>
ショッピングモール	302	310	<b>327</b>	1,123	<b>1,231</b>
全純売上高	10,361	9,315	<b>9,336</b>	39,491	<b>37,441</b>
調整後EBITDA	3,433	3,172	<b>3,211</b>	12,871	<b>12,641</b>
調整後EBITDAマージン	33%	34%	<b>34%</b>	33%	<b>34%</b>

### ゲーミングの実績<sup>10</sup>

(単位：100万香港ドル)

	Q4 2018	Q3 2019	Q4 2019	FY2018	FY2019
ローリングチップ売上高 <sup>11</sup>	172,378	110,279	<b>114,669</b>	775,429	<b>485,343</b>
ウィンレート%	3.8%	4.4%	<b>4%</b>	3.5%	<b>4.2%</b>
勝ち金	6,612	4,805	<b>4,612</b>	27,423	<b>20,171</b>
マステーブルドロップ <sup>12</sup>	18,593	18,403	<b>18,359</b>	70,286	<b>72,786</b>
ウィンレート%	27.8%	27.9%	<b>28.4%</b>	26.7%	<b>28.0%</b>
勝ち金	5,178	5,129	<b>5,221</b>	18,746	<b>20,411</b>
電子ゲーム売上	12,851	11,359	<b>11,872</b>	52,778	<b>45,572</b>
ウィンレート%	4.5%	4.6%	<b>4.5%</b>	3.9%	<b>4.6%</b>
勝ち金	573	523	<b>539</b>	2,082	<b>2,076</b>
全GGR勝ち金	12,363	10,457	<b>10,372</b>	48,251	<b>42,658</b>

<sup>10</sup> ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>11</sup> ジャンケットのローリングチップ売上高のみを反映しています

<sup>12</sup> マステーブルドロップはテーブルドロップに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。



## スターワールド・マカオ

スターワールド・マカオの2019年の純売上高は、109億香港ドル（前年比10%減）となりました。調整後EBITDAは、35億香港ドル（前年比8%減）でした。調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で32%（2018年は31%）となりました。スターワールド・マカオは、ゲーミング事業でのプラス要因により調整後EBITDAが約1億5400万香港ドル増加しました。2019年の平準化調整後EBITDAは、33億香港ドル（前年比13%減）となりました。

スターワールド・マカオの2019年第4四半期の純売上高は、27億香港ドル（前年同期比11%減、前四半期比5%増）となりました。調整後EBITDAは、7億8200万香港ドル（前年同期比12%減、前四半期比6%減）でした。調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で29%（2018年第4四半期は30%）となりました。スターワールド・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2100万香港ドル減少しました。2019年第4四半期の平準化調整後EBITDAは8億300万香港ドル（前年同期比20%減、前期比1%減）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。

### スターワールド・マカオの主な財務データ

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
売上高:					
ネットゲーミング	2,839	2,397	<b>2,515</b>	11,659	<b>10,403</b>
ホテル/飲食/その他	121	111	<b>125</b>	449	<b>461</b>
ショッピングモール	13	13	<b>13</b>	51	<b>53</b>
全純売上高	2,973	2,521	<b>2,653</b>	12,159	<b>10,917</b>
調整後EBITDA	893	828	<b>782</b>	3,810	<b>3,502</b>
調整後EBITDAマージン	30%	33%	<b>29%</b>	31%	<b>32%</b>

### ゲーミングの実績<sup>13</sup>

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
ローリングチップ売上高 <sup>14</sup>	87,317	49,990	<b>50,539</b>	323,063	<b>222,014</b>
ウィンレート%	2.7%	2.8%	<b>3.5%</b>	3.0%	<b>3.2%</b>
勝ち金	2,386	1,394	<b>1,770</b>	9,654	<b>7,118</b>
マステープルドロップ売上高 <sup>15</sup>	9,620	8,915	<b>9,217</b>	36,375	<b>36,274</b>
ウィンレート%	16.9%	19.0%	<b>17.5%</b>	18.5%	<b>18.7%</b>
勝ち金	1,630	1,694	<b>1,614</b>	6,723	<b>6,787</b>
電子ゲーム売上高	2,010	2,226	<b>2,421</b>	7,585	<b>8,632</b>
ウィンレート%	2.1%	2.5%	<b>2.2%</b>	2.3%	<b>2.3%</b>
勝ち金	42	55	<b>55</b>	172	<b>196</b>
全GGR勝ち金	4,058	3,143	<b>3,439</b>	16,549	<b>14,101</b>

<sup>13</sup> ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>14</sup> ジャンケットのローリングチップ売上高のみを反映しています

<sup>15</sup> マステープルドロップはテーブルドロップに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。





## ブロードウェイ・マカオ

ブロードウェイ・マカオはユニークな家族向けストリートエンターテインメントとフードリゾートで、マカオの中小企業の支援を受けています。そのためVIPゲーミングは提供していません。2019年のブロードウェイ・マカオの純売上高は5億9300万香港ドル（2018年は5億6200万香港ドル）となりました。調整後EBITDAは3900万香港ドル（2018年上期は3200万香港ドル）でした。調整後EBITDAマージンは、香港財務報告基準で7%（2018年は6%）となりました。ブロードウェイ・マカオは、ゲーミング事業でのプラス要因により調整後EBITDAが約500万香港ドル増加しました。2019年の平準化調整後EBITDAは、3400万香港ドル（2018年は3400万香港ドル）となりました。

2019年第4四半期、ブロードウェイ・マカオの純売上高は1億5400万香港ドル（2018年第4四半期は1億4400万香港ドル）となりました。調整後EBITDAは1600万香港ドル（前年は800万香港ドル、2019年第3四半期は200万香港ドル）でした。調整後EBITDAマージンは香港財務報告基準で10%（2018年第4四半期は6%）へと増加しました。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100万香港ドル減少しました。2019年第4四半期の平準化調整後EBITDAは1700万香港ドル（前年は700万香港ドル、2019年第3四半期は400万香港ドル）でした。

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。

### ブロードウェイ・マカオ™ 主な財務データ

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
売上高:					
ネットゲーミング	69	65	<b>65</b>	272	<b>282</b>
ホテル/飲食/その他	63	66	<b>78</b>	246	<b>267</b>
ショッピングモール	12	10	<b>11</b>	44	<b>44</b>
全純売上高	144	141	<b>154</b>	562	<b>593</b>
調整後EBITDA	8	2	<b>16</b>	32	<b>39</b>
調整後EBITDAマージン	6%	1%	<b>10%</b>	6%	<b>7%</b>

### ゲーミングの実績<sup>16</sup>

(単位：100万香港ドル)

	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
マスターブドロッパ売上高 <sup>17</sup>	346	329	<b>320</b>	1,404	<b>1,334</b>
ウィンレート%	18.9%	19.2%	<b>19.1%</b>	18.4%	<b>20.0%</b>
勝ち金	65	63	<b>61</b>	259	<b>267</b>
電子ゲーム売上高	574	454	<b>471</b>	2,008	<b>1,923</b>
ウィンレート%	2.3%	2.3%	<b>2.3%</b>	2.3%	<b>2.4%</b>
勝ち金	13	10	<b>11</b>	46	<b>47</b>
全GGR勝ち金	78	73	<b>72</b>	305	<b>314</b>

<sup>16</sup> ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>17</sup> マスターブドロッパはテーブルドロッパに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。



## シティ・クラブ

グループの2019年の売上へのシティ・クラブの貢献は、調整後EBITDAで1億1700万香港ドル（2018年は1億1100万香港ドル）でした。2019年第4四半期の調整後EBITDAは2800万香港ドル（前年同期比3%減、前四半期比15%減）でした。

### シティ・クラブの主な財務データ

(単位：100万香港ドル)	2018年 第4四半期	2019年 第3四半期	2019年 第4四半期	2018年 通期	2019年 通期
調整後 EBITDA	29	33	28	111	117

ゲーミングの実績 <sup>18</sup>					
(単位：100万香港ドル)					
	Q4 2018	Q3 2019	Q4 2019	FY2018	FY2019
ローリングチップ売上高 <sup>19</sup>	810	3,510	3,767	4,615	8,631
ウィンレート %	4.4%	4.9%	2.1%	3.7%	3.4%
勝ち金	36	170	78	173	294
マステーブルドロップ売上高 <sup>20</sup>	3,012	2,777	2,705	11,592	11,485
ウィンレート %	15.1%	15.6%	16.1%	15.2%	15.6%
勝ち金	455	433	434	1,759	1,795
電子ゲーム売上高	2,756	3,094	3,220	10,090	11,815
ウィンレート %	1.9%	1.7%	1.7%	1.7%	1.6%
勝ち金	53	53	54	176	194
全 GGR 勝ち金	544	656	566	2,108	2,283

## 建設資材部門

建設資材部門の2019年の調整後EBITDAは、12億香港ドル（前年比24%増）となりました。2019年第4四半期の調整後EBITDAは2億7700万香港ドル（前年同期比35%増、前期比14%減）でした。

## 開発に関する最新情報

ギャラクシー・マカオおよびスターワールド・マカオ

前回発表したギャラクシー・マカオおよびスターワールド・マカオの15億香港ドルの施設増強計画はほぼ終了し、さらなる増強の機会を特定し検討中です。

<sup>18</sup> ゲーミングの実績は手数料と奨励金を差し引く前の値です。

<sup>19</sup> ジャンケットのローリングチップ売上高のみを反映しています

<sup>20</sup> マステーブルドロップはテーブルドロップに加えてケージで購入したキャッシュチップの額を含みます。



## 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約 4,000 室のホテルやビラ、40 万平方フィート (3.7 万㎡) の MICE スペース、16,000 人を収容できる 50 万平方フィート (4.6 万㎡) 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 フェーズ開発事業を進めています。2019 年 8 月に、ギャラクシー・インターナショナル・センター (GICC) およびギャラクシー・アリーナを発表。ハイアットホテルグループとして初となるアンダーズホテルをマカオおよび Galaxy Integrated Resorts 地区に迎えることができ嬉しく思っています。



フェーズ 3 開発の写真 (2020 年 2 月) ビルディングは完工し、外装や内装の工事を開始しています。

## 横琴島

ギャラクシー・マカオを補完する、横琴島のライフスタイルリゾートの構想計画を引き続き進めています。

## 国際事業展開

日本を拠点とするチームは日本での開発活動を継続中です。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計画を補完することになるでしょう。GEG は、モナコ公国のモンテカル SBM および日本のパートナーと共同で、日本で統合型リゾートを展開することを楽しみにしています。統合型リゾートのプロセスを進める中、日本における開発チームを増強し、リソースの構築を継続してまいります。



## 2019年の主な受賞

Award	Presenter
<b>ギャラクシー・エンターテインメント・グループ</b>	
Gaming Operator of the Year Australia & Asia	12 <sup>th</sup> International Gaming Awards
Overall Most Outstanding Company in Hong Kong Most Outstanding Company in Hong Kong - Casinos & Gaming Sector	Asiamoney
3 Years IR Awards Winning Company Certificate of Excellence	Hong Kong Investor Relations Association
Business Awards of Macau 2019 - Gold Award in Corporate Social Responsibility	Business Awards of Macau
10 <sup>th</sup> Guangdong, Hong Kong and Macau Safety Knowledge Competition - Macau Leg - Champion in Corporation Category	Labour Affairs Bureau (DSAL)
Outstanding Disabled Employees and Talent Recognizing Employers Award Program 2019 - Talent Recognizing Employer Award	Social Welfare Bureau (IAS) , Labour Affairs Bureau (DSAL)
2019 Macau Outstanding Corporate Volunteer Award	Association of Volunteers Social Service Macao
<b>ギャラクシー・マカオ</b>	
Integrated Resort of the Year	12 <sup>th</sup> International Gaming Awards
Best Integrated Resort Award Best Gaming Floor Award	G2E Asia Awards 2019
Asia's Most Popular Parent-Child Travel Resort City Supreme Award	The 19 <sup>th</sup> Golden Horse Awards of China
<b>スターワールド・マカオ</b>	
Asia's Best Catering Service Hotel Supreme Award	The 19 <sup>th</sup> Golden Horse Awards of China
TOP 10 City-Nova Hotels of China	The 14 <sup>th</sup> China Hotel Starlight Awards
2019 Luxury Casino Hotel Global Winner	World Luxury Hotel Awards
Top Class Comfort Hotel	The Michelin Guide Hong Kong Macau 2020
<b>ブロードウェイ・マカオ</b>	
2018 Macau Green Hotel Awards - Silver Award	Environmental Protection Bureau



2019 Macau Smart Hotel Awards - Excellent Communication Service Award	Macao Post and Telecommunications Bureau (CTT)
<b>建設部門</b>	
The 14 <sup>th</sup> Occupational Health Award - Joyful @ Healthy Workplace Best Practices Award - Excellence Award	Occupational Safety and Health Council
Caring Company Scheme – 15 Years Plus Caring Company Logo	The Hong Kong Council of Social Service
Hong Kong Awards for Environmental Excellence Hong Kong Green Organisation Certification - Wastewise Certificate - Excellence Level - Carbon Reduction - Certificate	Environmental Campaign Committee
Corporate Environmental Leadership Awards 2018 – EcoPartner	Federation of Hong Kong Industries Bank of China (Hong Kong)
18th Hong Kong Occupational Safety & Health Award – Safety Management System Award – Other Industries – Bronze Award 18th Hong Kong Occupational Safety & Health Award – Safety Performance Award – Other Industries	Labour Department / Occupational Safety and Health Council

## 展望

2019年12月、コロナウイルスが中国の武漢で発見されました。マカオの全ての営業権所有者は、ウイルスの影響を最小限にとどめるためにマカオ政府と共に熱心に取り組んでいます。GEGでは、全てのお客様およびスタッフに安全で健康な環境を提供すべく全力を挙げており、この問題には引き続き注意を向けてまいります。

2019年の消費支出は、米中貿易摩擦や中国経済の減速などの地政学的、経済学的な問題により影響を受けました。2020年1月の中旬、中国と米国は貿易問題に合意し、消費の展望のプラス要因となりました。また、インフラストラクチャーも改善が続き、特に2020年初頭の開通を目標とした、珠海から横琴島への列車路線やそれに伴う新しい移民センターの他、既に開業しているタイパ島のマカオライトレール（LRT）によりマカオへの交通がこれまでより容易になっています。しかしながら、マカオが直面する地政学的、経済学的な課題は続いており、2020年も消費者マインドへの影響があるものと予測しております。

現時点でコロナウイルスの影響がどれくらい続くかを予測することができないことから、その財政的な影響も完全には定量化できません。コロナウイルスの危機が長引くと、2020年度の財務結果やマカオでの開発プロジェクトに大きな影響が与える可能性があることを強調させていただきたいと思っております。

コロナウイルスがいつコントロールできるようになるかを予測することは、未だ時期尚早です。しかしながら、当社ではマカオ全般、特にGEGの長期的な展望に関しては強気の見通しは崩れておりません。当社は、最高行政官のHo Iat Seng氏が率いる新しいマカオ特別行政府と緊密に動いており、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への支援に力注いでまいります。さらに、マカオや香港、広東州南部の9都市での人や物流、資本の流れをさらに加速する、中欧政府のグレーターベイエリア統合計画への支援も継続してまいります。GEGでは、横琴島の開発計画を含むリゾートポートフォリオの競争力を強化し、この計画を今後も活用してまいります。



リソースを最も重要なセグメントに割り当てることで、当社の全てのビジネスセグメントを進めることに引き続き注力します。中国本土では、レジャーや観光、旅行への需要が大きくなっており、当社はマカオにおける第 3 および第 4 フェーズの開発パイプラインにより、この需要の将来的な成長の可能性から利益を得ることができる独自の立場を築いています。

堅調で健全なバランスシートが特別配当による株主への資本の還元に加え、マカオの開発パイプラインと国際的な事業展開計画への資金投入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、日本が含まれています。

私たちは当社のスタッフやお客様の健康と安全を確保するために熱心に取り組んでいることを、繰り返しにはなりますが、最後に付け加えさせていただきたいと思えます。

### 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、世界有数のリゾート、ホスピタリティおよびゲーミング企業です。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の開発・運営を幅広く行っています。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、マカオ市場で好業績をおさめています。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と同時に、GEG と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するものとなります。

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.co.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ジャパン  
担当：高木あゆみ  
Tel: 03-3588-8080  
E-mail:  
ayumi.takagi@galaxyentertainment.co.jp

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