



ギャラクシー・エンターテインメント・グループ

2020年第2四半期および半期業績

マカオの地域社会と緊密に協力し、新型コロナウイルスの感染拡大防止を継続

2020年第2四半期のグループの調整後 EBITDA は マイナス 14 億香港ドル（2019年第2四半期は 43 億香港ドル）、2020年第1四半期は 3 億香港ドル

効果的なコスト管理を実施

【2020年8月13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、2020年6月30日までの3か月および6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）

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

この機会をお借りして、コロナ禍における GEG の現在の状況をお知らせしたいと思います。2020年第2四半期は前四半期に引き続き、マカオおよび GEG を含めた世界のビジネスにとって厳しい期間となりました。

何よりもまず、マカオ政府がコロナ禍において、積極的かつ決断力ある指導力を発揮し、地域への支援を行っているということを示します。政府が、地域の人々の健康と安全、ならびに経済的および社会的安定に注力しているということは疑いの余地がありません。GEG は責任ある企業として、マカオ政府、地元の中小企業、地元のスタッフと引き続き緊密に連携するとともに、支援も行っています。新型コロナウイルスへの対応で、中国本土、香港、マカオでは旅行制限やソーシャルディスタンスなどが必要となり、第2四半期および2020年上期の業績に大きな影響を及ぼしました。これらの制限により、マカオへの訪問者数が大幅に減少し、当社の収益も減少しました。収益が最小となっても、人件費は継続的に発生することから、GEG の当四半期の EBITDA がマイナス 14 億香港ドルでした。

一方、マカオ政府と中国広東省政府が、昨日付けで、珠海市民および珠海市在住カード所有者の個人訪問スキーム（IVS）と団体旅行を解禁し、旅行需要の喚起に取り組み始めたことを嬉しく思っています。また政府は、感染状況の改善が続けば、8月末までに IVS と団体旅行を珠海市から広東省へ、9月末までには全国へと拡大することを発表しました。これらは重要かつ前向きな動きではありますが、市場がどれだけ早く回復するかについてコメントするのは時期尚早といえます。今後は、パンデミックによるさらなる逆風に向き合わねばならないと想定され、業績へ大きな影響となることでしょう。しかし、中長期的については、マカオ市場全体と GEG の業績の見通しについては楽観的です。

ギャラクシー・マカオの第3および第4フェーズや既存リゾート施設の拡張など、当社の開発プロジェクトが引き続き好調に進行しています。これらのプロジェクトは、マカオを世界の観光とレジャーの中心地とするというマカオ政府の構想を支援するものになるでしょう。また、国際開発計画も継続中であり、日本の IR 開発のスケジュールは、新型コロナウイルスの世界中での感染拡大の影響を受ける可能性についても理解していますが、それに応じた調整は可能であり、日本市場への参入に引き続き取り組んでいきます。



当社のバランスシートは、498 億香港ドルの現金および流動性のある投資、436 億香港ドルのネットキャッシュなどと相変わらず堅調です。GEG は 2020 年 4 月 24 日に 1 株あたり 0.45 香港ドルの特別配当を実施しました。新型コロナウイルスの影響が続いていることから、本日取締役会では配当金の見送りを決定しました。

売上が低調のこの期間、当社では、収益の創出から効果的なコスト管理へと重点をシフトしてきました。しかしながら、コストを過剰に削減することにより、ビジネスが通常の状態に戻った際に、顧客サービスに悪い影響を及ぼすことが無いようにすることが重要です。当社では引き続きマカオ政府と地元での雇用、中小企業を支援していきます。

当社の管理職やスタッフは健康や安全、衛生管理に真摯に取り組んできており、旅行制限が解除された際には、リゾート運営の準備がいつでも整っていることをお約束いたします。このためには、全リゾート施設での清掃および衛生基準を引き上げるため、多くのポリシーと手順を導入しています。当社にとっての最優先事項は、スタッフとお客様の健康です。マカオでは 4 月 9 日以来、コロナウイルス感染者が出ていないのは素晴らしいニュースです。これは、マカオ政府、保健当局、そして地域の人々による素晴らしい成果といえます。

GEG では、企業の社会的責任に真摯に向き合っています。2020 年前半に実施した取り組みには、新型コロナウイルスへの対応支援のために 1 億香港ドルに及ぶ現金による寄付などがあります。加えて、ギャラクシー・エンターテインメント・グループ基金が提供したマカオの中小企業支援債券への 1 億香港ドルの寄付を行いました。また、100 万枚のマスクの提供、35 の地元の学校を消毒清掃するための資金提供、恵まれない人々に食品と衛生用品の提供を行っています。

この困難な時期に、当社を支えてくれている マカオ政府、地域の人々、GEG の全従業員に感謝を述べたいと思います。役員報酬を放棄した取締役会や当社の無給休暇プログラムに参加している管理職、「Flexi Family Care Program」に参加している多くのスタッフなど、事実上、全ての社員による自発的な貢献をご報告できることを誇りに思っております。GEG では、雇用調整を考慮せず、新型コロナウイルスの影響が全てのチームメンバーにとって公平になるようにしてまいりました。

最後に、マカオの安全確保のために尽力してくださっている医療従事者や緊急対応を行っている全ての方々の努力をよく理解しています。また、この困難な時期にあって当社を支えてくれているスタッフ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

2020 年第 2 四半期および半期業績のハイライト

GEG : 困難を乗り越えることができる潤沢な資本

- 上期のグループの純売上高は 62 億 2,300 万香港ドル (前年同期比 76% 減)
- 上期のグループの調整後 EBITDA は マイナス 10 億 8,700 万香港ドル (2019 年上期は 83 億 1,500 万香港ドル)
- 上期の株主に帰属する純損失は 28 億 5,600 万香港ドル (前年同期比純利益 66 億 8,000 万香港ドル)
- 第 2 四半期のグループの純売上高は 11 億 5,300 万香港ドル (前年同期比 91% 減、前四半期比 77% 減)
- 第 2 四半期のグループの調整後 EBITDA は マイナス 13 億 7,000 万香港ドル (2019 年第 2 四半期は 43 億 3,200 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 2 億 8,300 万香港ドル)
- プラス要因により第 2 四半期の調整後 EBITDA はおよそ 300 万香港ドル増加、平準化調整後 EBITDA は マイナス 13 億 7,300 万香港ドル (2019 年第 2 四半期は 39 億 8,300 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 1 億 9,900 万香港ドル)
- 直近 12 か月の調整後 EBITDA は 70 億 7,700 万香港ドル (前年同期比 57% 減、前四半期比 45% 減)



ギャラクシー・マカオ：事業を現在のビジネス環境に合わせて調整

- 上期の純売上高は 38 億 3,500 万香港ドル（前年同期比 80% 減）
- 上期の調整後 EBITDA は マイナス 8 億 4,800 万香港ドル（2019 年上期は 62 億 5,800 万香港ドル）
- 第 2 四半期の純売上高は 3 億 1,100 万香港ドル（前年同期比 97% 減、前四半期比 91% 減）
- 第 2 四半期の調整後 EBITDA は マイナス 11 億 7,700 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 32 億 3,500 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 3 億 2,900 万香港ドル）
- プラス要因により第 2 四半期の調整後 EBITDA はおよそ 1,200 万香港ドル増加、平準化調整後 EBITDA は マイナス 11 億 8,900 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 29 億 8,200 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 2 億 5,600 万香港ドル）
- 第 2 四半期の 5 か所のホテルの客室稼働率は 4%

スターワールド・マカオ：事業を現在のビジネス環境に合わせて調整

- 上期の純売上高は 10 億 8,300 万香港ドル（前年同期比 81% 減）
- 上期の調整後 EBITDA は マイナス 2 億 200 万香港ドル（2019 年上期は 18 億 9,200 万香港ドル）
- 第 2 四半期の純売上高は 8,100 万香港ドル（前年同期比 97% 減、前四半期比 92% 減）
- 第 2 四半期の調整後 EBITDA は マイナス 3 億 600 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 9 億 4,300 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 1 億 400 万香港ドル）
- マイナス要因により第 2 四半期の調整後 EBITDA はおよそ 900 万香港ドル減少、平準化調整後 EBITDA は マイナス 2 億 9,700 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 8 億 5,100 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 9,200 万香港ドル）
- 第 2 四半期のホテルの客室稼働率は 4%

ブロードウェイ・マカオ：独自の家族向けリゾート。マカオの中小企業による強力な支援

- 上期の純売上高は 6,500 万香港ドル（2019 年上期は 2 億 9,800 万香港ドル）
- 上期の調整後 EBITDA は マイナス 9,700 万香港ドル（2019 年上期は 2,100 万香港ドル）
- 第 2 四半期の純売上高は 1,200 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 1 億 4,700 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 5,300 万香港ドル）
- 第 2 四半期の調整後 EBITDA は マイナス 5,200 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 600 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は マイナス 4,500 万香港ドル）
- 第 2 四半期の調整後 EBITDA へのプラス要因の影響はありませんでした。
- 第 2 四半期のホテルの客室稼働率は 9%

バランスシート：健全で流動性のあるバランスシートを維持

- 2020 年 6 月 30 日時点での現金および流動性のある投資は 498 億香港ドル、ネットキャッシュは 436 億香港ドルでした。
- 2020 年 6 月 30 日時点での負債は 62 億香港ドル（主に現在の財務収益管理プログラムに関連）
- 発表済みの 1 株あたり 0.45 香港ドルの特別配当を 2020 年 4 月 24 日に実施
- 新型コロナウイルスの影響が続いていることから、取締役会では配当金の見送りを決定しました。

開発に関する最新情報：開発機会を引き続き探索中

- 引き続き、施設増強計画を進行し、リゾートを競争力があり、ゲストにとって魅力あるものとする
- 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。新型コロナウイルスの感染状況によりスケジュールに影響を受ける可能性あり。
- 横琴島 - マカオのフラッグシップ・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

市場概況

新型コロナウイルスは、2020 年上期ほぼ全期間において市場にマイナスの影響を与えました。マカオ博彩監察協調局（DICJ）の報告に基づくマカオの 2020 年上期の GGR は 327 億香港ドル（前年同期比 77% 減）となりました。2020 年第 2 四半期の GGR は 31 億香港ドル（前年同期比 96% 減、前期比 89% 減）でした。



2020 年上期のマカオへの訪問者数は前年比 84%減少 330 万人で、前年比 84%減少しました。宿泊客と日帰り客の両方が前年比 84%減少しました。中国本土からのマカオへの訪問者は 230 万人で、前年に比べ 84%減少しました。2020 年第 2 四半期のマカオへの訪問者は 49,730 人で、前年比で 99%減少しました。中国本土のマカオへの訪問者は 46,360 人で、前年比 99%減少しました。

マカオでは、1 月 22 日に新型コロナウイルスの感染者が初めて確認され、同日、DICJ は、カジノで働く全スタッフに、勤務中の防護マスク着用を求めています。マカオ政府観光局は、旧正月期間中に予定されていたすべてのイベントの中止を発表しました。1 週間以内には、グループ旅行ツアーとマカオと香港への個人訪問スキーム (IVS) が停止されました。

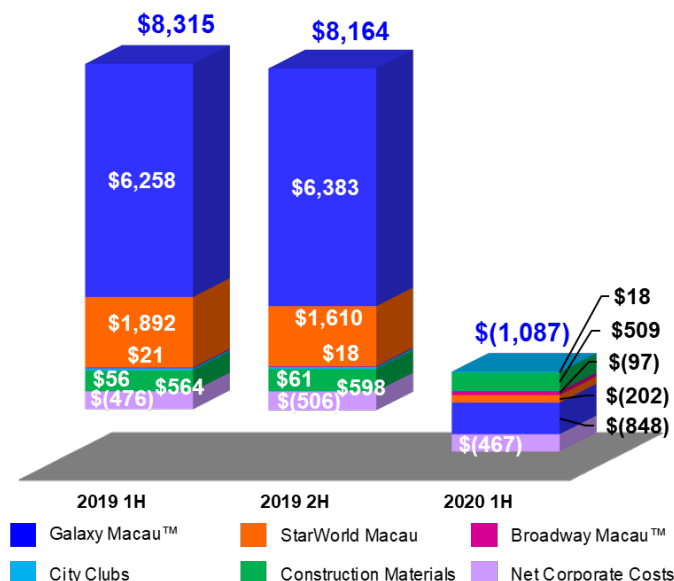
マカオ政府は、2020 年 2 月 5 日の深夜から新型コロナウイルスの感染を封じ込めるために、すべてのカジノ、公共サービス、娯楽施設の運営を 15 日間停止することを発表し、パンデミックに迅速かつ断固として対処しました。7 月 15 日、マカオ政府と中国広東省政府は、検疫の緩和を通じて旅行需要喚起のために動き始めました。8 月 12 日には、マカオ入国の IVS と団体ビザが、珠海市民と珠海市在住カード所有者に再開され、パンデミックの状況の改善が続けば、9 月末には全国に拡大されます。

グループ決算の状況

2020 年上期

グループの 2020 年上期の業績は、純売上高で 62 億 2,300 万香港ドル (前年同期比 76% 減) でした。調整後 EBITDA は マイナス 10 億 8,700 万香港ドル (2019 年上期は 83 億 1,500 万香港ドル) でした。株主に帰属する純損失は 28 億 5,600 万香港ドル (前年同期 66 億 8,000 万香港ドル) でした。ギャラクシー・マカオの調整後 EBITDA は マイナス 8 億 4,800 万香港ドル (2019 年上期は 62 億 5,800 万香港ドル) となりました。スターワールド・マカオの調整後 EBITDA は マイナス 2 億 200 万香港ドル (2019 年上期は 18 億 9200 万香港ドル) となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後 EBITDA は マイナス 9,700 万香港ドル (2019 年上期は 2,100 万香港ドル) でした。

1H 2020 GEG Adjusted EBITDA (HK\$'m)





2020 年上期、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 8,700 万香港ドル増加しました。2020 年上期の平準化調整後 EBITDA は マイナス11億7,400万香港ドル（2019 年上期は 78億 5,500 香港ドル）でした。

グループ全体の GGR は、2020 年上期の管理会計ベース¹で 60億600万香港ドル（前年同期比 80% 減）、マステーブル部門の GGR は、29億5,300万香港ドル（前年同期比 80% 減）でした。VIP 部門の GGR は、27億9,000 百万香港ドル（前年同期比 81% 減）でした。電子ゲーミング部門の GGR は、2億6,300万香港ドル（前年比 78% 減）でした。

グループの主な財務データ

（単位：100 万香港ドル）

	2019 年上期	2020 年上期
売上高:		
ネットゲーミング	22,234	4,322
ノンゲーミング	2,653	679
建設資材	1,332	1,222
全純売上高	26,219	6,223
調整後 EBITDA	8,315	(1,087)

ゲーミングの実績²

（単位：100 万香港ドル）

	2019 年上期	2020 年上期
ローリングチップ売上高 ³	383,234	74,873
ウインレート%	3.8%	3.7%
勝ち金	14,754	2,790
マステーブルドロップ ⁴	60,854	11,971
ウインレート%	24.0%	24.7%
勝ち金	14,611	2,953
電子ゲーミング売上	32,825	8,485
ウインレート%	3.7%	3.1%
勝ち金	1,213	263
全 GGR 勝ち金 ⁵	30,578	6,006

¹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。

²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。

³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。

⁴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。

⁵シティ・クラブのゲーミング売上を含みます。

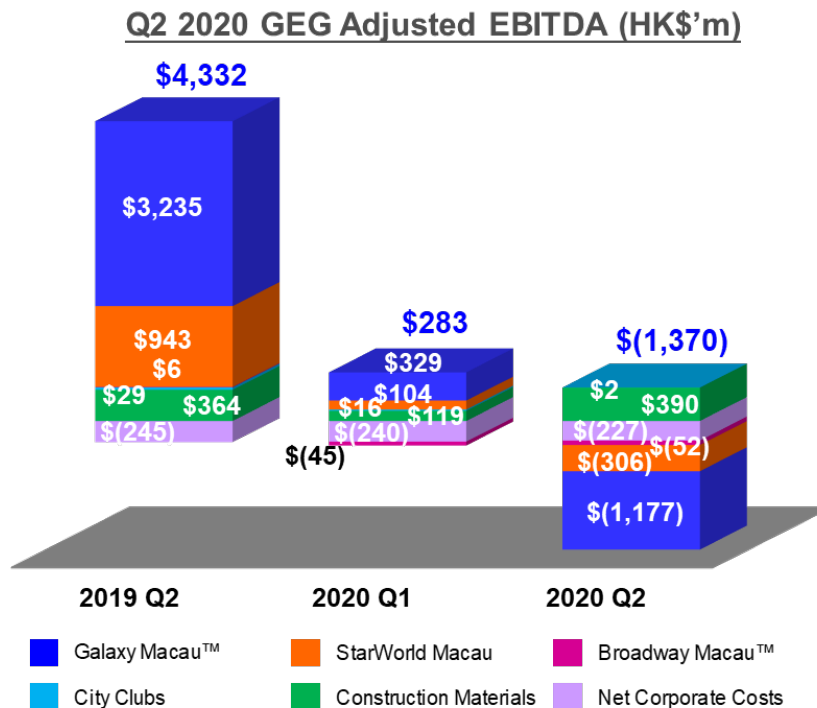


2020年第2四半期

グループの純売上高は 11億5,300万香港ドル（前年同期比で 91% 減、前期比 77% 減）でした。調整後 EBITDA は マイナス13億7,000万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 43 億 3,200 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 2 億 8,300 万香港ドル）でした。ギャラクシー・マカオの調整後 EBITDA は マイナス11億 7,700万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 32 億 3,500 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 3 億 2,900 万香港ドル）となりました。スターワールド・マカオの調整後 EBITDA は マイナス30億600万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 9 億 4,300 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 1 億 400 万香港ドル）となりました。ブロードウェイ・マカオの調整後 EBITDA は マイナス5,200万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 600 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は マイナス 4,500 万香港ドル）でした。

直近 12 か月の調整後 EBITDA は 70億7,700万香港ドル（前年同期比57X% 減、前四半期比45% 減）でした。

2020 年第 2 四半期、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 300万香港ドル増加しました。2020 年第 2 四半期の平準化調整後 EBITDA は マイナス13億7,300万香港ドル（2019 年第 2 四半期は39 億 8,300 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 1 億 9,900 万香港ドル）でした。



グループ全体の GGR は、2020 年第 2 四半期の管理会計ベース⁶で 4億8,500万香港ドル（前年同期比 97% 減、前四半期比 91% 減）でした。マステーブル部門の GGR は、1億3,800万香港ドル（前年同期比 98 %減、前四半期比 95 %減）でした。VIP 部門の GGR は、3億1,500万香港ドル（前年同期比 96 %

⁶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。



減、前四半期比 87 %減) でした。電子ゲーム部門の GGR は、3,200万香港ドル (前年同期比95 %減、前四半期比 86 %減) でした。

グループの主な財務データ

(単位: 100 万香港ドル)

	2019 年第 2 四半期	2020 年第 1 四半期	2020 年第 2 四半期	2019 年上期	2020 年上期
売上高:					
ネットゲーミング	11,143	4,046	276	22,234	4,322
ノンゲーミング	1,315	549	130	2,653	679
建設資材	716	475	747	1,332	1,222
全純売上高	13,174	5,070	1,153	26,219	6,223
調整後 EBITDA	4,332	283	(1,370)	8,315	(1,087)

ゲーミングの実績⁷

(単位: 100 万香港ドル)

	2019 年第 2 四半期	2020 年第 1 四半期	2020 年第 2 四半期	2019 年上期	2020 年上期
ローリングチップ売上高 ⁸	179,666	68,169	6,704	383,234	74,873
ウィンレート%	4.1%	3.6%	4.7%	3.8%	3.7%
勝ち金	7,325	2,475	315	14,754	2,790
マステーブルドロップ ⁹	30,391	11,189	782	60,854	11,971
ウィンレート%	23.9%	25.2%	17.6%	24.0%	24.7%
勝ち金	7,266	2,815	138	14,611	2,953
電子ゲーミング売上	16,647	7,119	1,366	32,825	8,485
ウィンレート%	3.6%	3.2%	2.4%	3.7%	3.1%
勝ち金	607	231	32	1,213	263
全 GGR 勝ち金 ¹⁰	15,198	5,521	485	30,578	6,006

バランスシートと特別配当

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

2020 年 6 月 30 日時点での現金および流動性のある投資は 498 億香港ドル、ネットキャッシュは 436 億香港ドルでした。全負債は 62 億香港ドルでした。これは主に継続的な資金管理によるもので、現金資産への利息収入は借入コストを上回っています。

GEG は 2020 年 4 月 24 日に 1 株あたり 0.45 香港ドルの特別配当を実施しました。新型コロナウイルスの影響が続いていることから、取締役会では配当金の見送りを決定しました。

⁷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。

⁸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。

⁹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。

¹⁰シティ・クラブのゲーミング売上を含みます。



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。2020年上期の純売上高は38億3,500万香港ドル（前年同期比80%減）となりました。調整後 EBITDA は マイナス 8 億 4,800 万香港ドル（2019 年上期は 62 億 5,800 万香港ドル）でした

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 2020 年上期の調整後 EBITDA が約 8,500 香港ドル増加しました。2020 年第 1 四半期の平準化調整後 EBITDA は マイナス 9 億 3,300 万香港ドル（2019 年上期は 59 億 6,600 万香港ドル）となりました。

2020 年第 2 四半期の調整後 EBITDA は マイナス 11 億 7,700 万香港ドル（2019 年第 2 四半期は 32 億 3,500 万香港ドル、2020 年第 1 四半期は 3 億 2,900 万香港ドル）でした。

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 2020 年上期の調整後 EBITDA が約 1,200 万香港ドル増加しました。2020 年上期の平準化調整後 EBITDA は マイナス 11 億 8,900 万香港ドル（2019 年上期は 29 億 8,200 万香港ドル）となりました。

2020 年上期の 5 か所のホテルの客室稼働率は合わせて 21%、2020 年第 2 四半期は 4% でした。

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)	2019 年 第 2 四半期	2020 年 第 1 四半期	2020 年 第 2 四半期	2019 年 上期	2020 年 上期
売上高:					
ネットゲーミング	8,405	3,060	200	16,535	3,260
ホテル / 飲食 / その他	832	313	60	1,661	373
ショッピングモール	289	151	51	594	202
全純売上高	9,526	3,524	311	18,790	3,835
調整後 EBITDA	3,235	329	(1,177)	6,258	(848)
調整後 EBITDA マージン	34%	9%	NEG ¹¹	33%	NEG

ゲーミングの実績¹²

(単位：100 万香港ドル)	2019 年 第 2 四半期	2020 年 第 1 四半期	2020 年 第 2 四半期	2019 年 上期	2020 年 上期
ローリングチップ売上高 ¹³	125,051	47,842	5,040	260,395	52,882
ウィンレート%	4.4%	4.1%	4.9%	4.1%	4.2%
勝ち金	5,501	1,962	246	10,754	2,208
マステーブルドロップ ¹⁴	18,118	6,519	267	36,024	6,786
ウィンレート%	27.6%	29.1%	25.6%	27.9%	29.0%
勝ち金	4,993	1,897	69	10,061	1,966
電子ゲーミング売上	11,235	4,482	463	22,341	4,945
ウィンレート%	4.6%	4.0%	2.9%	4.5%	3.9%
勝ち金	512	178	14	1,014	192
全 GGR 勝ち金	11,006	4,037	329	21,829	4,366

¹¹NEG はマイナスマージンです。

¹²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。

¹³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。

¹⁴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2020年上期の純売上高は、10億8,300万香港ドル（前年比81%減）となりました。調整後EBITDAはマイナス2億200万香港ドル（2019年上期は18億9,200万香港ドル）でした。

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2020年上期の調整後EBITDAが約300万香港ドル増加しました。2020年上期の平準化調整後EBITDAはマイナス2億500百万香港ドル（2019年上期は17億3,200万香港ドル）となりました。

2020年第2四半期の調整後EBITDAはマイナス3億600万香港ドル（2019年第2四半期は9億4,300万香港ドル、2020年第1四半期は1億400万香港ドル）でした。

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2020年第2四半期の調整後EBITDAが約900万香港ドル減少しました。2020年第2四半期の平準化調整後EBITDAはマイナス2億9,700万香港ドル（2019年第2四半期は8億5,100万香港ドル、2020年第1四半期は9,200万香港ドル）となりました。

2020年上期のホテルの客室稼働率は23%、2020年第2四半期は4%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)	2019年 第2四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2019年 上期	2020年 上期
売上高:					
ネットゲーミング	2,633	948	73	5,491	1,021
ホテル / 飲食 / その他	110	49	5	225	54
ショッピングモール	13	5	3	27	8
全純売上高	2,756	1,002	81	5,743	1,083
調整後EBITDA	943	104	(306)	1,892	(202)
調整後EBITDAマージン	34%	10%	NEG ¹⁵	33%	NEG

ゲーミングの実績 ¹⁶					
(単位：100万香港ドル)	2019年 第2四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2019年 上期	2020年 上期
ローリングチップ売上高 ¹⁷	53,905	18,509	1,216	121,485	19,725
ウィンレート%	3.3%	2.4%	4.9%	3.3%	2.6%
勝ち金	1,789	451	60	3,954	511
マステーブルドロップ ¹⁸	8,877	3,584	314	18,142	3,898
ウィンレート%	19.5%	20.2%	11.9%	19.2%	19.5%
勝ち金	1,730	725	37	3,479	762
電子ゲーミング売上	1,967	1,149	211	3,985	1,360
ウィンレート%	2.0%	2.1%	2.6%	2.2%	2.2%
勝ち金	40	24	6	86	30
全GGR勝ち金	3,559	1,200	103	7,519	1,303

¹⁵ NEGはマイナスマージンです。

¹⁶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。

¹⁷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。

¹⁸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。



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の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協力を受けています。そのためVIPゲーミングは提供していません。ブロードウェイ・マカオの2020年上期の純売上高は6,500万香港ドル（2019年上期は2億9,800万香港ドル）となりました。調整後EBITDAは、マイナス9,700万香港ドル（2019年上期は2,100万香港ドル）でした。

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2020年上期の調整後EBITDAが約100万香港ドル減少しました。2020年上期の平準化調整後EBITDAはマイナス9,600万香港ドル（2019年上期は1,300万香港ドル）となりました。

2020年第2四半期の調整後EBITDAは、マイナス5,200万香港ドル（2019年第2四半期は600万香港ドル、2020年第1四半期はマイナス4,500万香港ドル）でした。

2020年第2四半期のブロードウェイ・マカオの調整後EBITDAへのプラス要因の影響はありませんでした。2020年第2四半期の平準化調整後EBITDAはマイナス5,200万香港ドル（2019年第2四半期は200万香港ドル、2020年第1四半期はマイナス4,400万香港ドル）となりました。

2020年上期のホテルの客室稼働率は22%、2020年第2四半期は9%でした。

ブロードウェイ・マカオの主な財務データ

（単位：100万香港ドル）

	2019年 第2四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2019年 上期	2020年 上期
売上高:					
ネットゲーミング	76	22	1	152	23
ホテル / 飲食 / その他	59	25	7	123	32
ショッピングモール	12	6	4	23	10
全純売上高	147	53	12	298	65
調整後EBITDA	6	(45)	(52)	21	(97)
調整後EBITDAマージン	4%	NEG	NEG ¹⁹	7%	NEG

ゲーミングの実績²⁰

（単位：100万香港ドル）

	2019年 第2四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2019年 上期	2020年 上期
マスターブルドロップ ²¹	343	114	-	685	114
ウィンレート%	21.3%	17.9%	-	20.9%	17.9%
勝ち金	73	20	-	143	20
電子ゲーミング売上	444	220	74	998	294
ウィンレート%	2.4%	2.0%	2.1%	2.6%	2.1%
勝ち金	11	5	1	26	6
全GGR勝ち金	84	25	1	169	26

¹⁹ NEGはマイナスマージンです。

²⁰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。

²¹マスタ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。



シティ・クラブ

シティ・クラブの2020年上期のグループの業績への貢献は調整後 EBITDA で、1,800万香港ドル（前年同期比68% 減）でした。2020年第2四半期の調整後 EBITDA は200万香港ドル（前年同期比93% 減、前期比88% 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）

	2019年 第2四半期	2020年 第1四半期	2020年 第2四半期	2019年 上期	2020年 上期
調整後 EBITDA	29	16	2	56	18
ゲーミングの実績²²					
（単位：100万香港ドル）					
	2019年第2 四半期	2020年第 1四半期	2020年第 2四半期	2019年上 期	2020年上 期
ローリングチップ売上高 ²³	710	1,818	448	1,354	2,266
ウインレート%	5.0%	3.4%	2.0%	3.4%	3.1%
勝ち金	35	62	9	46	71
マステーブルドロップ ²⁴	3,053	972	201	6,003	1,173
ウインレート%	15.4%	17.8%	15.6%	15.5%	17.4%
勝ち金	470	173	32	928	205
電子ゲーミング売上	3,001	1,268	618	5,501	1,886
ウインレート%	1.5%	1.9%	1.9%	1.6%	1.9%
勝ち金	44	24	11	87	35
全 GGR 勝ち金	549	259	52	1,061	311

建設資材部門

建設資材部門の2020年上期の調整後 EBITDA は、5億900万香港ドル（前年同期比10% 減）となりました。2020年第2四半期の建設資材部門の業績は大変堅調で、調整後 EBITDA は3億9,000万香港ドル（前年同期比7% 増、前期比228% 増）でした。これは、香港および中国において第1四半期のロックダウンの間、延期されていた建設資材需要がロックダウンの解除と共に回復したことに加え、政府のインフラプロジェクトが雲南省のセメント需要を促進したことによるものです。香港国際空港におけるレディーミクストコンクリート（生コンクリート）工場の建設は継続し、2020年第4四半期の開業を予定しています。この工場は、第3滑走路、ターミナルビルディング、および付帯施設の建設を支援するためのものです。

²²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。

²³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。

²⁴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。



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、さらなる増強を検討中です。

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 3,500 室のホテルやヴィラ、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。開発は予定通りを目指していますが、新型コロナウイルスによりスケジュールに影響がでる可能性があります。現時点でその影響を定量化することはできませんが、スケジュール順守への努力をしております。

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。マカオの行政長官就任式の方針演説で、横琴島がマカオの開発において今後果たしていく役割に関する説明が行われましたが、その中で前向きな発言があったことに私たちは勇気付けられています。横琴島での当社の計画を発展させ、マカオ経済の多様化に向けた政府の戦略を支援するため、それぞれの政府と共同で取り組むことを楽しみにしております。

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ロ SBM および日本のパートナーと共同で、日本でワールドクラスの統合型リゾートを展開することを楽しみにしています。

2020 年上半期主な受賞

賞	主催者
GEG	
Casino Operator of the Year Australia & Asia Socially Responsible Operator (Asia / Australia)	13 th International Gaming Awards
Social Responsibility Award	The 2 nd Greater China Most Influential Brand & Entrepreneur Awards Ceremony
Galaxy Macau™	
Five-Star Hotel: The Ritz-Carlton, Macau Banyan Tree Macau	2020 Forbes Travel Guide
Five-Star Restaurant: Lai Heen Belon	
Five-Star Spa:	



The Ritz-Carlton Spa, Macau Banyan Tree Spa Macau	
100 Top Tables 2020: 8½ Otto e Mezzo BOMBANA Yamazato Lai Heen	South China Morning Post
Hotel Group B Excellence Award: Galaxy Macau™	Macau Energy Saving Activity 2019
2019 Macau Green Hotel Awards - Gold Award: Banyan Tree Macau JW Marriott Hotel Macau The Ritz-Carlton, Macau	DSPA & MGTO
Annual Gourmet Landmark - Galaxy Macau™ Special Recommended Must Eat Restaurant - Fook Lam Moon	2019-2020 China Feast Restaurant Awards by Restaurant Review
My Favorite Hotel Restaurant in Macau - Fook Lam Moon	U Magazine
StarWorld Macau	
100 Top Tables 2020 - Feng Wei Ju	South China Morning Post
Best Chinese Restaurant- Feng Wei Ju	2019-2020 China Feast Restaurant Awards by Restaurant Review
Construction Materials Division	
Caring Company Scheme – 15 Years Plus Caring Company Logo	The Hong Kong Council of Social Service
Hong Kong Awards for Environmental Excellence – Manufacturing and Industrial Services – Certificate of Merit	Environmental Campaign Committee
Hong Kong Green Organisation Certification - Wastewi\$e - Certificate - Excellence Level - Carbon Reduction - Certificate – Achieved 7% Carbon Reduction	Environmental Campaign Committee
Occupational Health Award 2019-20 Joyful@Healthy Workplace Best Practices Award (Enterprise / Organisation Category) – Grand Award	Occupational Safety and Health Council
BOCHK Corporate Environmental Leadership Awards 2019 – EcoPartner & 3 Years+ EcoPioneer	Bank of China (Hong Kong) and Federation of Hong Kong Industries

展望

マカオ政府と中国広東省政府が、昨日付けで、珠海市民および珠海市在住カード所有者の個人訪問スキーム（IVS）と団体旅行を解禁し、旅行需要の喚起に取り組み始めたことを嬉しく思っています。また感染状況の改善が続けば、政府は8月末までに、IVSと団体旅行を珠海市から広東省へ9月末までに全国へと拡大することを発表しました。これらは重要かつ前向きな動きではありますが、市場がどれだけ早く回復するかについてコメントするのは時期尚早といえます。今後は、パンデミックによるさらなる逆風に向き合わねばならないと想定され、業績に大きな影響が与えられることでしょう。しかし、中長期的については、マカオ市場全体とGEGの業績の見通しについては楽観的に捉えています。



当面の見解を踏まえると、新型コロナウイルスによる危機は、引き続き 2020 年の業績に重大なマイナスの影響を与えることを改めて申し上げます。

中国からのお客様が、レジャーや観光、旅行をしばらく我慢していたことから、今後の需要も相当程度あると考えています。これは、当社が行ったお客様への調査に加え、中国国内の人気の旅行先に関する考察からも裏付けられています。さらに、少なくとも当面の間は、アジアからのお客様がアジア以外を旅行することをためらうと考えられ、これもマカオ旅行への需要を押し上げることになるでしょう。

これらに加え、中国本土での高速鉄道の延長や現在進行中の入管施設の整備などを含むインフラの改善も続いています。旅客通関ターミナルや周辺の交通チャンネル、交通ハブ、横琴島とマカオを結ぶロータスブリッジへのアクセス道路などを盛り込んだ、横琴島の入管関税ビル計画の第 1 期は、3 月にマカオ政府に引き渡されました。さらに、マカオ政府はタイパ・フェリーターミナルの一部を改修し、マカオ国際空港の第 2 ターミナルビルとする計画です。現在のターミナルは年間約 1,000 万人の乗客が利用することができますが、第 2 ターミナルにより約 1,200 万人にまで増加します。マカオ政府は、半島の入境チェックポイントとタイパ・フェリーターミナルをつなぐ LRT の東部セクションの建設も計画しています。

幸いなことに GEG は大変堅固なバランスシートを有しています。これにより、既存の施設やギャラクシー・マカオの第 3 および第 4 フェーズの開業計画を進めることができ、将来の成長の準備が整っています。しかしながら、今後の段階的な旅行制限の解除による復旧のスピードや、当社のリゾートに求められるソーシャルディスタンスの程度について、予測することが難しいことも認めなくてはなりません。また、特に世界経済の減速や貿易摩擦、為替の変動などが消費者心理に影響を与えていることにも留意しています。このようなことが、消費者心理やその後の消費行動に影響を及ぼすことはこれまでにありました。

また、国際開発計画も継続中であり、日本の IR 開発のスケジュールは、新型コロナウイルスの世界中での感染拡大の影響を受ける可能性についても理解していますが、それに応じた調整は可能であり、日本市場への参入に引き続き取り組んでいきます。

次の四半期のリリースでは、当社のリゾートの再開とそれに伴う進捗のご報告ができることを楽しみにしております。繰り返しになりますが、当社を支えてくれているスタッフに感謝の意を表し、各自が衛生環境に注意し、健康でいられるように願っております。

- 以上 -



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: 070-4216-0858 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
--	---