即日発表用

スタジオ・シティ、2018 年第 4 四半期末監査決算を発表

【2019 年 2 月 19 日マカオ発】 マカオのコタイ地区における世界有数のゲーミング、個人向け販売及びエンターテインメントリゾート施設であるスタジオ・シティ・インターナショナル・ホールディングス(NYSE: MSC) (以下「スタジオ・シティ」または「当社」) は、監査前の 2018 年第 4 四半期決算及び 2018 年通期決算を本日発表いたしました。

2018 年第 4 四半期の売上高は、前年同期の 1 億 4,380 万米ドルに対し、1 億 4,520 万米ドルとなりました。売上高増の要因は、ゲーミング関連サービスの提供によるものですが、ノンゲーミング売上の減少により一部相殺されています。当社は、修正遡及法により、2018 年 1 月 1 日、米国財務会計基準審議会により公表された新しい収益認識基準 (以下「新収益基準」) を適用しました。2018 年 1 月 1 日以降に開始した期間の業績は新収益基準に基づいて表示されておりますが、前年度の金額は調整されておらず、引き続き従前の基準に従った報告となっております。2018 年 1 月 1 日より新収益基準を適用したことによる第 4 四半期間の売上高への重大な影響はありません。

ゲーミング関連サービスの提供による売上は、メルコ・リゾーツ・アンド・エンターテインメント・リミテッド (以下、「メルコ」) の子会社であり営業権を有するメルコ・リゾーツ (以下、「ゲーミング事業者」) によるスタジオ・シティ・カジノの運営のための施設及び関連するサービスの提供により生じたものです。

スタジオ・シティ・カジノの 2018 年第 4 四半期及び 2017 年第 4 四半期のゲーミングに関する売上高は、それぞれ 3 億 7,940 万米ドルおよび 4 億 240 万米ドルでした。2018 年第 4 四半期のローリングチップの総売上高は 35 億米ドルであり、前年同期の 57 億米ドルから減額となりました。ローリングチップの還元率は、2018 年第 4 四半期は 3.8%となり、前年同期の 2.8%から増加しました。ローリングチップの還元率の想定範囲は 2.7%~3.0%です。マスマーケット向けテーブルゲームの 2018 年第 4 四半期の売上高は 8 億 2,540 万米ドルであり、前年同期の 8 億 4,820

新濠影滙 STUDIO CITY

万米ドルから減額となりました。マスマーケット向けテーブルゲームの売上比率は、前年同期の 26.1%に対し、2018 年第 4 四半期は全体の 27.0%となりました。ゲーム機による売上は、前年同期の 5 億 3,900 万米ドルに対し、2018 年第 4 四半期は 6 億 4,180 万米ドルとなりました。ゲーム機の還元率は、前年同期の 4.1%に対し、2018 年第 4 四半期は 3.6%となりました。2018 年および 2017 年の第 4 四半期における、ゲーミングに関する売上高から控除されたゲーミング税およびスタジオ・シティ・カジノの運営に関連して発生した費用の合計は、それぞれ 2 億 9,010 万米ドルおよび 3 億 2,060 万米ドルでした。

ゲーミング事業者によるゲーミング税およびスタジオ・シティ・カジノの運営に関連して発生した費用を控除した後、当社が認識した 2018 年および 2017 年の第 4 四半期の売上高は、それぞれ 8,930 万米ドル及び 8,180 万米ドルでした。

スタジオ・シティのノンゲーミング売上高は、前年同期の 6,210 万米ドルに対し、2018 年第 4 四半期は 5,590 万米ドルとなりました。

2018 年第 4 四半期の営業利益は 4,180 万米ドルであり、同年前期の 1,790 万米ドルから 134%の増加となりました。

2018 年第 4 四半期の調整後 EBITDA⁽¹⁾は 8,590 万米ドルとなり、前年同期の 7,770 万米ドルに対し、11%の増加となりました。前年比の調整後 EBITDA の増加は、主にゲーミング関連サービスの売上高の増加によります。

2018 年第 4 四半期、スタジオ・シティの純利益として 130 万米ドルを計上したのに対し、前年同期の純損失としては 2,120 万米ドルを計上しました。2018 年第 4 四半期は参加持分に帰属する純利益として 90 万米ドルを計上しました。

その他業績に影響を与える要因

2018 年第 4 四半期の純営業外費用合計は、主に支払利息 4,020 万米ドルを含む 3,940 万米ドルでした。

新濠影滙 STUDIO CITY

減価償却費は、2018 年第 4 四半期に 3,960 万米ドル計上されており、うち、80 万米ドルは土地利用権の償却費用です。

2018 年第 4 四半期のスタジオ・シティ・カジノの VIP 向けゲーミング事業に関連するゲーミング関連サービスによる売上高は、880 万米ドルとなり、前年同期の 70 万米ドルに対し、1,244%の増加となりました。2019 年 1 月、ゲーミング事業者は、当社の子会社であるスタジオ・シティ・エンターテインメント・リミテッドを通じて、スタジオ・シティ・カジノにおける VIP 用ローリングチップ事業の稼働が 2020 年 1 月 15 日に終了することを当社に通知しました。

メルコの 2019 年 2 月 19 日付未監査の 2018 年第 4 四半期決算発表（以下「メルコ四半期決算発表」）に記載されているスタジオ・シティの調整後 EBITDA は、本書に記載されているスタジオ・シティの調整後 EBITDA と比較して、2018 年第 4 四半期については 1,700 万米ドル、2018 年通期については 6,100 万米ドル多くなっています。本書に記載されているスタジオ・シティの調整後 EBITDA には、メルコ四半期決算発表に記載されているスタジオ・シティの調整後 EBITDA には反映されていない、メルコグループ内手数料が反映されています。当該メルコグループ内手数料には、当社及び当社の一部子会社及びメルコの一部子会社との間で請求される手数料及びシェアサービス費用が含まれます。また、メルコ四半期決算発表に記載されているスタジオ・シティの調整後 EBITDA には、スタジオ・シティ・カジノにおける VIP 事業に関する費用も反映されておりません。

財務状況と設備投資

2018 年 12 月 31 日時点の現金及び銀行残高の総額は、3 億 7,760 万米ドルであり、これには、使途制限付の現金 3,170 万米ドルが含まれます。負債総額は 2018 年度第 4 四半期末時点の未償却繰延資金調達費用を控除して 16 億米ドルとなっております。

2018 年第 4 四半期の設備投資額は、2,810 万米ドルでした。

通期の業績

スタジオ・シティの 2018 年通期の売上高は、前年同期の 5 億 3,980 万米ドルに対し、5 億 7,120 万米ドルとなりました。売上高増の要因は、ゲーミング関連サービ

新濠影滙 STUDIO CITY

スの提供によるものですが、ノンゲーミングの売上高低迷により一部相殺されています。当社は、修正遡及法により、2018年1月1日、新収益基準を適用しました。2018年1月1日より新収益基準を適用したことによる2018年通期の売上高への重大な影響はありません。

2018年通期の営業利益は1億3,790万米ドルであり、同年前期の8,050万米ドルから71%の増加となりました。

2018年通期の調整後EBITDAは3億1,480万米ドルとなり、前年同期の2億7,910万米ドルに対し、13%の増加となりました。前年比の調整後EBITDAの増加は、主にゲーミング関連サービスの提供による収益の増加によるものです。

当期はスタジオ・シティの純損失として2,160万米ドルを計上したのに対し、前期は純損失として7,640万米ドルを計上しました。2018年は参加持分に帰属する純利益として90万米ドルを計上しました。

セーフ・ハーバー・ステートメント

本プレスリリースには、1995年米国私募証券訴訟改革法(the U.S. Private Securities Litigation Reform Act of 1995)のセーフハーバー(safe harbor)条項で定められている「将来予想に関する記述」(forward-looking statements)が含まれています。書面あるいは口頭に関わらず、当社が米国証券取引委員会(U.S. Securities and Exchange Commission (SEC))に定期的に提出する報告書類、株主向けの年次報告書、プレスリリースその他の文書、および当社の取締役、役員、従業員が第三者に向けて話す発言内容にも、同様の「将来予想に関する記述」が含まれている場合があります。会社が信じていることや見込んでいることなど、過去の歴史的な事実ではない内容はすべて「将来予想に関する記述」です。これらの「将来予想に関する記述」には、リスクや不確定要素が内在し、多くのさまざまな要因により、実際の結果が「将来予想に関する記述」の内容と著しく異なる場合があります。これらの要因とは、(i) マカオでのゲーミング市場及び訪問者の成長動向、(ii) 資本市場 および金融市場の変動、(iii) 地域および全世界レベルでの経済状況、(iv) 当社が見込んでいる成長戦略、(v) ゲーミング監督当局およびその他政府の認可および規制、(vi) 当社の将来的な事業展開、経営成績および財務状態などが含まれますが、この限りではありません。「かもしれない」、「だろう」、「期待される」、「予定である」、「目指す」、「狙う」、「見積る」、「意向である」、「計画である」、「信じる」、「潜在的な」、「継続する」、「となる模様」といった記述およびこれらに類似する表現により「将来予想に関する記述」を特定できる場合があります。それらのリスク、不確定要素、変動要因、その他に関するより詳細な情報は、当社がSECに提出する報告書類に記載されます。本プレスリリースに記述されるすべての情報は、本プレスリリースの日付時点のものであり、適用される

法令において必要とされる場合を除き、当社はそれらの情報の訂正や更新をする義務を一切負いません。

Non-GAAP 財務指標

- (1) 「調整後 EBITDA」とは、支払利息、税金、減価償却費、開業前費用、資産関連費用等のその他の営業外収益および費用を控除する前の利益として定義されます。調整後 EBITDA は、当社の経営成績を理解し評価する上で、投資家等に有益な情報となるものと考えております。この非 GAAP 財務指標は、当社の業績を示すと考えられない項目による影響を排除するものです。当社は、この非 GAAP 指標が当社の事業を評価する上で有用であると考えていますが、この情報は補足的な性質のものであり、US GAAP に準拠して作成された関連財務情報の代わりとなるものではありません。また、単独で考慮されるべきものではなく、純利益/損失、キャッシュ・フローその他財務業績の評価となるものを代替すると解釈されるべきではなく、営業活動、投資活動または財務活動から生み出される当社の営業成績、流動性、収益性またはキャッシュ・フローを示すものとして解釈されるべきでもありません。調整後 EBITDA は当社の純損益に影響を与える全ての項目を含んでいるわけではないため、調整後 EBITDA の分析ツールとしての使用は大きく制約されます。投資家においては、過去の非 GAAP 財務指標につき、直接的に同等の GAAP 財務指標で調整されたものを検討されることが推奨されます。
- (2) 「調整後純利益/純損失」は、開業準備費及び物件費用等並びに負債償還による費用を控除する前の純利益/純損失（参加持分への帰属分は控除）です。調整後純利益/純損失は、当社の業績を理解及び評価する上で有益な情報を投資家等に提供するものであると思われるため、US GAAP で集計した純利益/純損失と併せて、補足的な情報として公開しています。調整後純利益/純損失は、他社の算出方法と異なる可能性があるため、直接比較できない場合があります。当プレスリリースでの決算報告後、速やかに調整後純利益/純損失を修正し、US GAAP に沿った同等の金融指標で算出のうえ公開します。

スタジオ・シティ・インターナショナル・ホールディングス・リミテッドについて

当社は、米国預託証券をニューヨーク証券取引所（NYSE: MSC）に上場しており、マカオのコタイにある世界有数のゲーミング、個人向け販売およびエンターテインメントのリゾート施設です。当社の詳細については、www.studiocity-macau.com をご覧ください。

当社は、ナスダック・グローバル・セレクト・マーケットに米国預託証券を上場している、唯一の筆頭株主であるメルコ・リゾーツ&エンターテインメント・リミテッド(NASDAQ:MLCO)から大きな支援を受けています。

新濠影滙 STUDIO CITY

投資に関するお問合せ先

リチャード・ホアン

インベスター・リレーションズ担当ディレクター

電話:+852 2598 3619

E メール:richardshuang@melco-resorts.com