

Beat Holdings Limited

第17期第3四半期
決算短信補足説明資料

東京証券取引所第二部（9399）

ビート・ホールディングス・リミテッド

取締役会議長

最高経営責任者CEO

松田 元

Vision & Mission & Value

ビートホールディングスのビジョン、ミッション、バリュー



Vision

新世界秩序におけるビート/鼓動であり続ける

Mission

世界最高峰の最先端ソリューション・サービスの提供を通じ、ポスト資本主義を代表する企業群になること

Value

前例のない高度なファイナンスストラクチャーを活用し、コソーシングにより提携先・支援先とのシナジーを最大化させることで、ビート・ホールディングス・リミテッドの企業価値を高め続ける

Our Business

事業内容について



ライセンス 事業

Crypto Messenger Wallet（以下「CMWT」）およびInouのほか、ブロックチェーン技術ベースの知的財産権等のライセンス



ヘルスケア 事業

ヘルスケア関連の基本プラットフォーム（基本ソフトウェアおよびウェアラブル端末等の開発、ウェルネス・サービス、メディカル情報・データ分析の提供

メッセージング 事業

クラウド・ベースのA2Pメッセージング・サービス及びソフトウェアの製品・サービスの提供



メディア 事業

情報サイト「Coin Partner」等を通じ暗号資産のチャートや取引所に関する情報提供及び会員制オンラインサロン「Coin Partnerプレミアム」を運営。



Our Value & Strength

当社の価値と強み



暗号資産・ブロックチェーン領域での、圧倒的ナンバーワン企業を目指して

競争力の高いブロックチェーン製品

財布機能付き暗号メッセージング・アプリ“CMWT”および誰もが気軽に書き込めるブロックチェーンSNSアプリ“Inou”を市場にしました。

実際の製品を体験していただきながら、ブロックチェーンがもたらす未来の実感を与える数少ないテクノロジー・カンパニーとして事業展開しています。

米中へのペネトレーション

北米カナダの上場会社GINSMS Inc.、中国市場で強いブランド力を持つXinhua（新華）Mobile Limitedを傘下に有し、日本内外の複数企業と事業提携を進めています。

加えて、当社の技術的バックグラウンドを効率良く展開し、数少ないグローバル・ブロックチェーンカンパニーとして成長することを目指します。

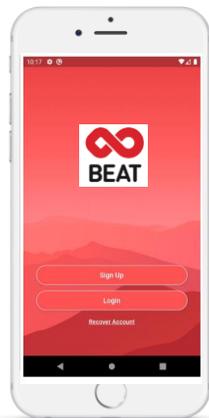
国内最大級の暗号資産メディア

月間150万PVを誇る株式会社CoinOtaku（以下「CO社」）を新たに傘下に収め、情報浸透力としての価値は勿論、セールスチャネルとして高い拡販力の発揮を狙います。

当社グループの主力2製品との親和性は極めて高く、国内ナンバーワンの暗号資産関連メディアとなること、将来的には当社グループのネットワークを活用し海外展開を目指します。

Products

提供中の製品



財布機能付き暗号メッセージアプリ

Crypto Messenger Wallet (CMWT)

ブロックチェーンによりメッセージが暗号化され、個人情報登録が不要、かつプライバシー性の高いメッセージングアプリです。
個人で発行した暗号通貨/トークンを格納するのみならず、ユーザー間でやりとりすることにより、独自の経済圏を作ることも可能です。
”遊び”と”労働”が交錯する社会づくりを目指します。



ブロックチェーンSNSアプリ



ユーザが地図上に画像や動画付きの記事をプロットすることにより、各ユーザの発見や体験をリアルに交換できるSNSアプリです。ブロックチェーンで管理され、情報の改ざん・なりすましは不可能。また、口コミを行った人、応援する人がトークンをやり取りすることができます。”情報を創る人に報酬を“というブロックチェーンの新しい世界観を表現しています。

01

FY2020 Q3 業績

エグゼクティブサマリー

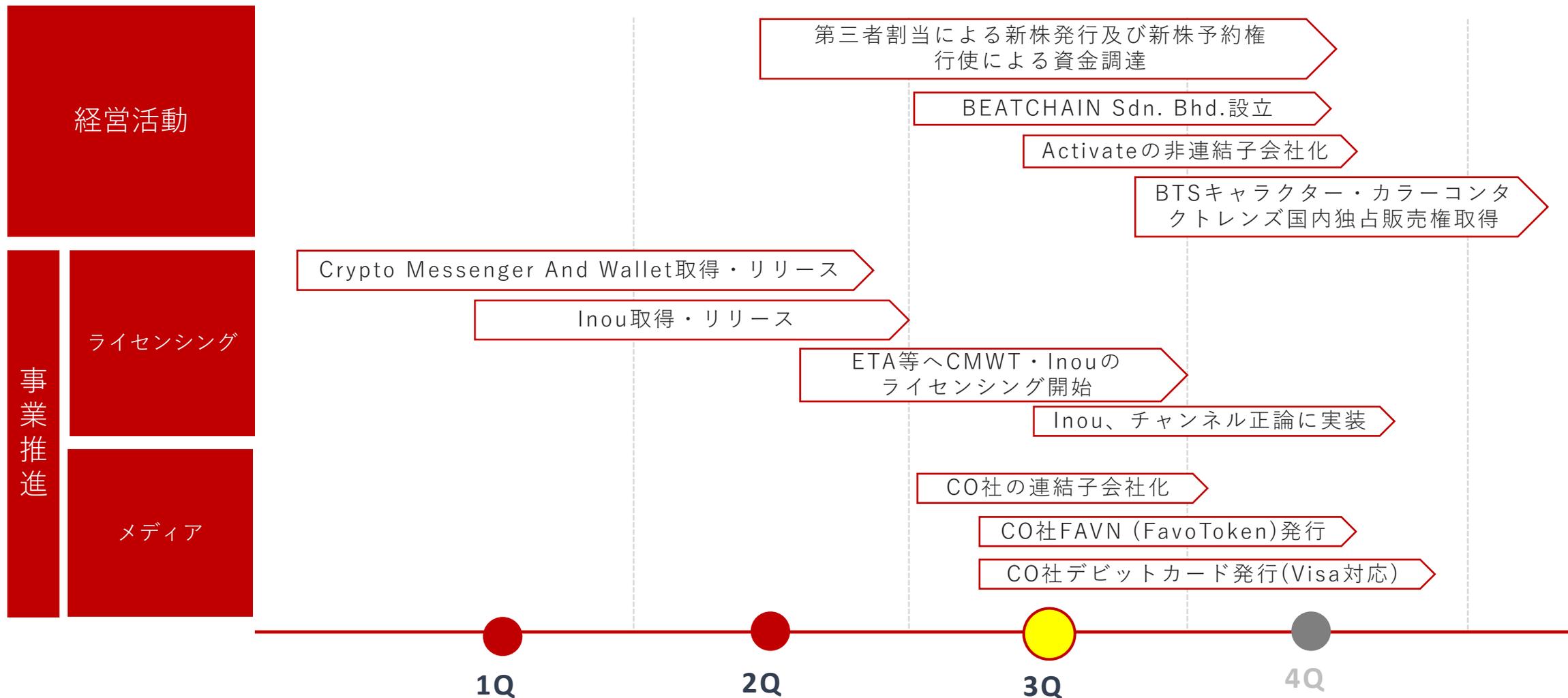
FY2020 Q3 ハイライト

- 新株予約権の行使により資金調達。純資産の上昇(前年同四半期比：9.40億円→10.58億円)と自己資本比率の改善(前年同四半期比：29.0% → 55.0%)を実現。
- CO社の100%持分(120,400株)を取得し完全子会社化を決議。アドバイザーフィーおよびデューデリジェンスコストなどの一時費用が増加。投資コストに関してはQ4において回収見込み。
- 97円(本年6月30日時点終値) → 114円(本年9月30日時点終値)に株価上昇。要因として、すでに収益化ができていないCO社の取り込み、赤字事業の切り離し、ライセンス事業での収益の柱となりうるIPの確保などが考えられる。

FY2020 Q4 事業展開

- CMWTの各地域におけるライセンスを推進。Q3においてETA HOLDINGS CO.,LTD(以下「ETA」)および一般社団法人Japan Business Leadership Councilとの間で業務提携に向けた基本合意書を締結しており、更なる事業加速を見込む。
- 韓国アイドルグループBTS(防弾少年団)を宣伝キャラクターとしたカラーコンタクトレンズの国内独占販売権を取得し、ライセンス事業における収益エンジンとして期待をかける。
- CO社の投資家向け情報配信サービスに対して有料会員を募り、コミュニティのブランド力を高めると共に、中期的に収益拡大を狙う。

2020年12月期第1～3四半期 マイルストーン



当四半期業績概要

ヘルスケア事業においてActivate Interactive Pte. Ltd（以下「Activate」）を非連結子会社化し、投資コストなどの一時費用が増加したため、売上高減、営業損失拡大に。来期にてヘルスケア事業由来の損失の切り離し及びメディア事業の利益取り込みによる指標改善を見込む。

[単位：千米ドル
(百万円)]

	FY2020 Q3 (当期実績)	FY2019 Q3 (前期実績)	前年同期比
売上高	5,864 (620)	7,965 (843)	△26.4%
営業損失	▲4,431 (▲469)	▲3,625 (▲384)	-
経常損失	▲4,052 (▲429)	▲3,372 (▲357)	-
親会社株主に帰属する当期純損失	▲4,464 (▲472)	▲3,266 (▲346)	-

セグメント別業績

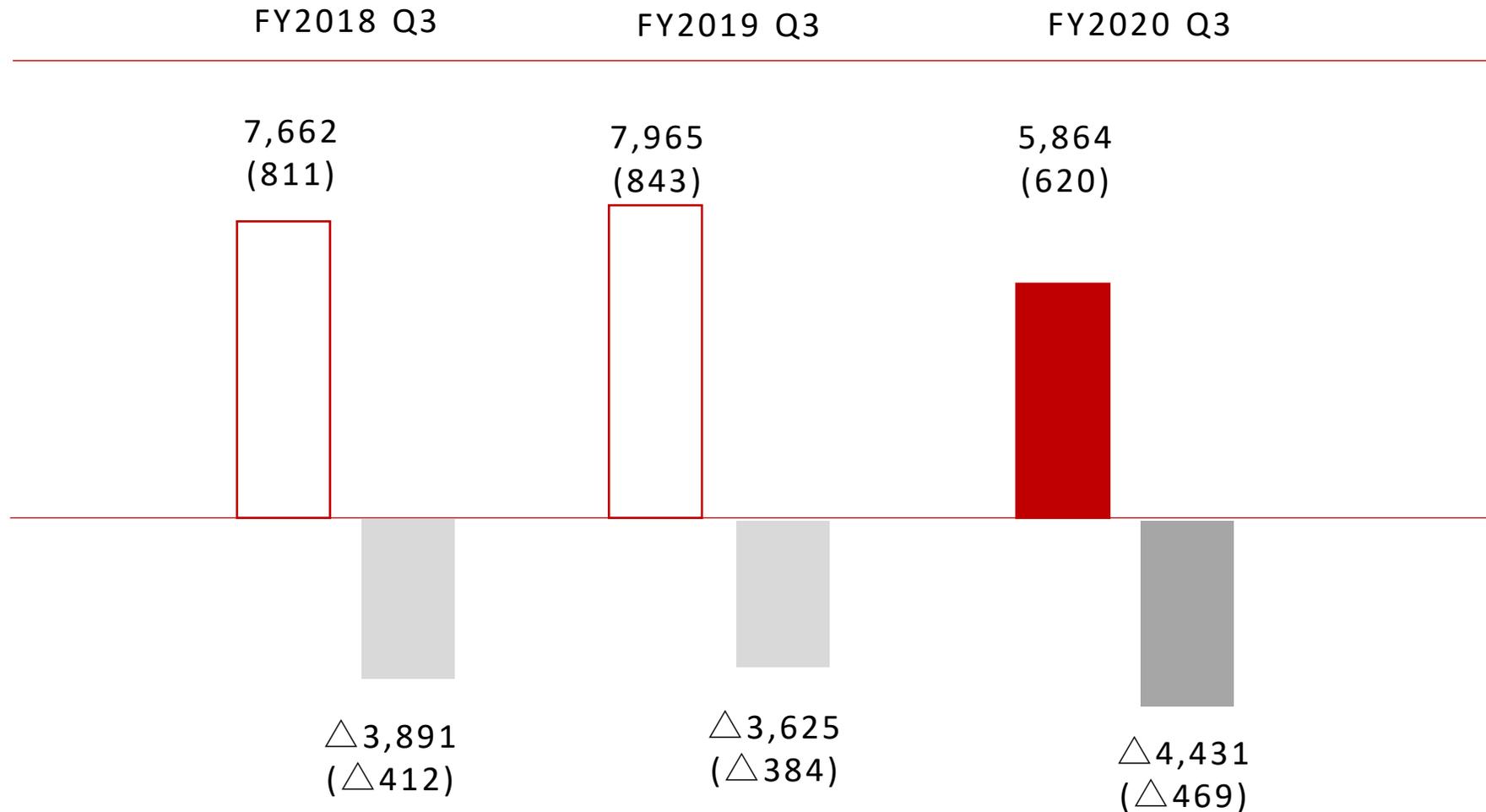
- メディア事業セグメント設置後、初めての四半期決算。
- ヘルスケア事業においてActivateを連結の範囲から除外したことにより赤字事業を切り離す。

[単位:千米ドル
(百万円)]

FY2020 Q3		
ヘルスケア事業	売上高	4,247 (449)
	営業損失	▲404 (▲43)
メッセージング事業	売上高	1,185 (125)
	営業損失	▲162 (▲17)
メディア事業	売上高	431 (46)
	営業利益	117 (12)
ライセンスング事業	売上高	0 (0)
	営業損失	▲689 (▲73)
その他事業	売上高	1 (0)
	営業損失	▲3,292 (▲348)

四半期売上高・営業損失の推移

[単位:千米ドル
(百万円)]



02

FY2020 業績予想

FY2020業績予想

- Activate非連結会社化及びCO社の連結子会社化の2020年12月期の当社連結業績への反映は各々約半年分にとどまり、これらの効果は2021年12月期以降より大きく反映される見込み。

	2019年12月期 (前期実績)	2020年12月期 (当期予想)	前年同期比
売上高	14,052	10,197	▲27.4%
	(1,487)	(1,079)	
営業損失	▲5,783	▲2,568	—
	(▲612)	(▲272)	
経常損失	▲5,455	▲2,417	—
	(▲577)	(▲256)	
親会社株主に帰属する 当期純損失	▲8,300	▲3,271	—
	(▲878)	(▲346)	

[単位：千米ドル
(百万円)]

Beat for the new world order.

