

## 证券代码:002464 证券简称:金利科技 公告编号:2015-098 昆山金利表面材料应用科技股份有限公司关于收到补偿款的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整,没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

因宇光光电业绩承诺未实现,公司已向上海市第二中级人民法院提起诉讼。公司于近日收到上海市第二中级人民法院民事调解书。其中,各方当事人达成的调解协议约定:第三人SONEM INC.代被告康铭(上海)贸易有限公司及被告宇光投资控股股份有限公司在2015年8月31日前支付补偿款人民币129,416,524元。

公司于2015年7月30日收到SONEM INC.依据上述民事调解书支付的补偿款人民币129,616,524元,此补偿款对2015年度净利润无影响。

特此公告。

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司  
董事会  
二〇一五年七月三十一日

证券代码:002464 证券简称:金利科技 公告编号:2015-097

## 昆山金利表面材料应用科技股份有限公司关于股票交易异常波动的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整,没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

一、股票交易异常波动情况

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司(以下简称“公司”或“本公司”),股票简称:金利科技,股票代码:002464,公司股票连三个交易日(2015年7月28日、7月29日、7月30日)收盘价格涨幅偏离值累计超过20%,根据深圳证券交易所的有关规定,公司股票交易属于交易异常波动。

二、公司关注、核实情况说明

针对公司股票交易异常波动,公司对有关事项进行了核査,现将有关核实情况说明如下:1.公司前期披露的信息目前不存在需要更正、补充之处;2.公司控股股东和实际控制人不存在关于本公司的应披露而未披露的重大事项,除公司已经发生的重大资产重组事项外,也不存在处于筹划阶段的其他重大事项;

3.未发现近期公共媒体报道了可能或已经对本公司股票交易价格产生较大影响的未公开重大信息;

4.近期公司经营情况内外部经营环境均没有发生或预计将会发生重大变化;

5.公司控股股东、实际控制人,持股5%以上的股东在公司股票交易异常波动期间未买卖本公司股票;

6.公司于2015年3月23日召开了第四届董事会第一次会议,审议并通过了本次重大资产重组事项的相关议案,并于2015年6月25日披露了相关公告;2015年7月26日公司披露了《重大资产重组报告书》及其摘要,并将其与本次重大资产重组相关文件,详细内容请见2015年7月28日在指定信息披露网站上巨潮资讯网(www.cninfo.com.cn)的公告。

三、不存在应披露而未披露信息的说明

公司董事监事确认,除前述事项(指第二部分第6条涉及的披露事项)外,公司目前没有任何根据《深圳证券交易所股票上市规则》等有关规定应予披露而未披露的事项或与该事项有关的筹划、商谈、意向、协议等;董事会也未获悉本公司有根据《深圳证券交易所股票上市规则》的规定应予披露而未披露的,对本公司股票及其衍生品种交易价格产生较大影响的信息;公司前期披露的信息目前不存在需要更正、补充之处。

四、必要的风险提示

A.公司不存在违反信息披露的情形;

B.请广大投资者仔细阅读公司于2015年7月28日披露的《重大资产购买、出售暨关联交易预案》中的“重大风险提示”,提示如下:

(一)与本次交易相关的风险

1.交易审批风险

本次交易尚需公司股东大会审议通过,以及国家发改委和主管商务部门的备案。

截至目前报告书签署之日,上述审批事项尚未完成。本次交易能否获得股东大会审议通过,能否取得国家发改委和主管商务部的备案存在不确定性。因此,本次交易方案能否最终实施存在不确定性,提请广大投资者注意投资风险。

(二)盈利预测无法实现的风险

由于与本次交易相关的审计、评估工作尚未完成,本预案所引用的资产评估值可能与最终经具有证券业务资格的中介机构评估后出具的数据存在差异,此差异将可能会影响投资者对公司的投资价值判断。本公司将在相关评估、评估完成后再次召开董事会,编制并披露《重组报告书》及其摘要,标的公司是否存在业绩补偿安排、业绩补偿金额及对应滞纳金约为9,000,000,000欧元,本次重大资产重组前,本次交易不存在不确定性。

MMOGA100%股东权益估值为20.83亿元,较母公司报表所有者权益账面金额-1,920,02万元(未经审计)评估增值较多,本次交易存在由于市场竞争加剧、运营效率等原因可能因出现业绩无法达到预期,进而影响到上市公司的整体经营业绩和盈利规模的风险。

(三)本次交易估值较高的风险

根据评估机构对标的资产的评估值,MMOGA100%股权预估值为20.83亿元,较母公司报表所有者权益账面金额-1,920,02万元(未经审计)评估增值较多,评估机构在预估过程中履行了勤勉、尽职的义务,并严格执行了评估的相关规定,但如果假设条件发生预期之外的重大变化,可能导致估值与实际情况不符的风险。

(四)拟购买资产业绩承诺实现的风险

根据公司与MikelAig签订的《股份收购协议》,如MMOGA在本次交易实施完毕后三年内某一会计年度经公司审计师所审核确认的实现净利润未达到承诺净利润,其差额部分应由MikelAig现金补偿,在业绩补偿期,如MMOGA无法实现承诺的净利润,MikelAig可能存在拒绝履行业绩补偿承诺之情形。因此,本次交易存在业绩补偿承诺实施的违约风险。

(五)本次交易可能被暂停、中止或取消的风险

尽管公司已经按照相关规定制定了保密措施,但本次交易重大资产重组过程中,仍存在因公司股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而致使本次重大资产重组被暂停、中止或取消的可能。如果本次交易无法进行或需重新进行,则交易需面临交易标的重新定价的风险,提请投资者注意。

(六)本次交易收购资金来源导致的财务风险

本次交易完成后,MMOGA将成为上市公司的全资子公司,上市公司原有的全部资产、业务和负债将全部出售给拟设立的新兴公司。MMOGA为轻资产公司,2014年未经审计的净利润为11,467.22万元,未经审计的净资产率为17.14%,本次交易完成后将在很大程度上提高上市公司的盈利能力,改善上市公司的经营状况。但支付首期款项时将耗用上市公司较多货币资金,并产生约1.82亿元资金,提高上市公司资产负债率,若未来MMOGA的盈利能力未达到预期水平,将导致上市公司运营资金短缺的风险。

(七)交易标的经营相关的风险

1.游戏行业发展风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影响。

(八)互联网电子市场与行业竞争风险

互联网行业具有明显的注意力特征、网络知名度、点击率和类似行业网站的竞争将在很大程度上影响相关公司客户数量和盈利能力。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影响。

(九)游戏行业监管政策变化风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十)汇率风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十一)应收账款坏账风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十二)存货跌价准备风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十三)汇率风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十四)汇率风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,交易的产品

主要为正版授权/注册码及游戏虚拟物品,所以游戏行业发展趋势对公司业务有直接影响。

目前,游戏行业处于高速发展阶段,游戏产品不断丰富,游戏衍生品不断增加,游戏市

场迅速增长,但若未来游戏行业增长速度放缓甚至回落,导致游戏用户数量下降,游戏产品和游戏衍生品交易活跃度和交易量将会下降,将会对作为游戏虚拟物品中介平台标的公司产生不利影响。

同时,MMOGA主要客户在德国等欧洲区国家,其商品主要为正版授权/注册码及游戏虚拟

物品,报告期内公司端游相关的游戏虚拟物品销售业务占比较高,游玩和手游相关游戏虚

拟物品销售业务占比较低,这与目前欧洲区的游戏消费市场相适应。若未来端游行业增

速甚至呈现下降趋势,或者端游游戏产品和特色扮演游戏等可交易物品多数的游戏增速放

缓甚至呈下降趋势,亦或者运营商改变收费模式导致可交易性游戏产品的内容发生重

大变化,而标的公司不能采取有效的措施迅速适应这种变化,将会对其经营业绩产生不利影

响。

(十五)汇率风险

MMOGA主要从事正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台业务,