

证券代码：002464

证券简称：金利科技

公告编号：2016-052

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

2016 年半年度报告摘要

1、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读同时刊载于巨潮资讯网或深圳证券交易所网站等中国证监会指定网站上的半年度报告全文。

公司简介

股票简称	金利科技	股票代码	002464
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	孙铁明	吕红英	
电话	0512-36860986	0512-36860986	
传真	0512-36860985	0512-36860985	
电子信箱	sz002464@163.com		sz002464@163.com

2、主要财务数据及股东变化

(1) 主要财务数据

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

☐ 是 ☒ 否

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业收入（元）	172,562,537.00	201,343,265.52	-14.29%
归属于上市公司股东的净利润（元）	46,467,571.19	-117,251,523.51	139.63%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	48,467,571.19	-116,532,484.38	141.59%
经营活动产生的现金流量净额（元）	80,288,081.13	-55,915,076.80	243.59%
基本每股收益（元/股）	0.32	-0.81	139.51%
稀释每股收益（元/股）	0.32	-0.81	139.51%
加权平均净资产收益率	4.66%	-16.82%	21.48%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	2,098,466,922.16	2,273,138,484.20	-7.68%
归属于上市公司股东的净资产（元）	1,032,256,200.20	973,425,235.33	6.04%

(2) 前 10 名普通股股东持股情况表

报告期末普通股股东总数	7,877
前 10 名普通股股东持股情况	

股东名称	股东性质	持股比例	持普通股数量	持有有限售条件的普通股数量	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
珠海横琴新区长实资本管理有限公司	境内非国有法人	29.00%	42,221,086	0	质押	40,189,408
石亚君	境内自然人	13.96%	20,320,366	0	质押	5,000,000
红塔资产—浙商银行—红塔资产鹏光一号资产管理计划	其他	4.74%	6,898,548	0		
FIRSTEX INC.	境外法人	4.19%	6,095,470	0		
渤海证券—工商银行—渤海分级汇鑫 10 号集合资产管理计划	其他	3.49%	5,086,900	0		
中国银行股份有限公司—富国改革动力混合型证券投资基金	其他	3.39%	4,928,921	0		
深圳新华富时—浙商银行—新华富时宏利投资 1 号专项资产管理计划	其他	3.30%	4,800,000	0		
平安期货有限公司—平安期货—安睿 18 号资产管理计划	其他	3.07%	4,470,000	0		
康铨（上海）贸易有限公司	境内非国有法人	2.85%	4,149,953	0		
中国建设银行股份有限公司—富国城镇发展股票型证券投资基金	其他	2.06%	3,000,047	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司未知上述股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于《上市公司股东持股变动信息披露管理办法》规定的一致行动人。					
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	无					

（3）前 10 名优先股股东持股情况表

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

（4）控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

3、管理层讨论与分析

2015 年，公司实施了重大资产重组，将原有主营业务剥离，收购了 MMOGA100%股权，公司由原来的传统制造业转型为游戏电子商务平台企业。

报告期内，MMOGA 加强了平台运营、平台品牌建设，自 2015 年底通过系列举措实施“纯中介平台化”战略，提高了平台的盈利能力和持续增长能力，进一步提升了国际化娱乐游戏虚拟商品营销平台地位。

MMOGA 作为专门为正版授权/注册码及游戏虚拟物品提供相关交易服务的互联网 B2C 电子商务中介平台，专注于线上游戏相关产品的零售行业，致力于为全球的优秀游戏商品经销商和游戏玩家提供一个安全、可靠、高效、便利、专业的中介交易平台。全球的游戏玩家均可在其交易平台上采购到各类游戏软件正版产品的授权/注册码、游戏虚拟物品（金币、点卡、道具、装备等）及预付费卡等。

报告期内，MMOGA 运营良好，各项业务取得较快的增长，具体情况如下：

（一）授权/注册码业务及游戏虚拟物品业务

据德国联邦互动娱乐软件协会的行业统计数据显示，2015 年德国 PC 端主机游戏市场销售收入为 28.11 亿欧元，同比增长 4.5%；预计全球 PC 端主机游戏市场到 2018 年销售收入为 89 亿美金，以每年 5.8% 的百分比递增。德国 PC 端主机游戏市场预计以每年 3.8% 的百分比递增。2015 年全球智能手机和平板游戏销售收入为 34 亿美金，预计 2020 年将会飞速增长达到 74 亿美金。

MMOGA 通过关注 2016 年第一季度和第二季度全球游戏市场新游戏产品/版本推出情况、注册码业务的国际批发商渠道、相关线上和线下推广宣传情况、线上和线下大型知名机构伙伴（Ebay、Google、Youtube、Facebook、Gamestar 等）的合作情况，以及国际大型游戏研发商的动态，把握 2016 年上半年起十款爆款热卖游戏新版本（包括 Overwatch（守望先锋），XCOM 2（幽服 2），Dying Light（消逝的光芒），Dark Souls 3（黑暗之魂 3），The Division（全境封锁 PC 版），CS Go（反恐精英），Need for Speed（极品飞车）等，全面确保了注册码业务和游戏虚拟物品业务的稳定运行和有力增长。

（二）成功落地“纯中介平台化”

MMOGA 已经从“卖家”+“渠道平台”的双重身份中剥离低附加值的“卖家”身份，专注于“渠道平台”的身份定位。

自 2016 年初始，MMOGA 成功转型为纯中介平台，实质性升级其业务营收结构，剥离“卖家”身份，去除购销业务，从而转为纯中介费收取模式。在此模式下，MMOGA 营收结构降低了销售成本，主营业务利润率有较大幅度的提升。此项战略调整顺应了目前全球游戏虚拟商品产业链的发展趋势，能够进一步巩固 MMOGA 在欧洲地区的领先地位。

（三）建立健全内控机制

MMOGA 为正版授权/注册码及游戏虚拟物品电子商务中介平台，交易平台运行的安全性和稳定性是保证客户账户数据保密、确保交易完成、避免交易损失的重要保障。MMOGA 根据对互联网、电子商务类企业的 IT 审计、IT 内控等要求，聘请专业的 IT 咨询服务机构，以及加强公司既有的 IT 开发、运维团队，共同建立了一套完善、有效的 IT 内控体系和机制。同时 MMOGA 也建立起整个公司内部各个部门完善的内控管理体制，内部控制体系建立的基本目标是确保 MMOGA 经营活动的效率性和效果性、资产的安全性、经营信息和财务报告的可靠性。在 2016 年上半年，MMOGA 已经按照上市公司规范要求，实现并落地了业务、财务、IT 运维和开发、行政综合办公等方面的线上线下内控机制，特别是在组织结构控制，授权批准控制，会计记录控制，预算控制，资产保护控制，风险控制，员工职业素质控制等方面实现了企业内部控制管理。

2016 年下半年经营计划：

（一）丰富、拓展 MMOGA 产品线和业务线

2016 年下半年全球游戏市场将会推出几款重磅爆款热卖游戏，如 FIFA17（国际足联 17），Battlefield 1（战地 1），WoW EU Legion（魔兽世界：军团再临），MMOGA 会通过和国际批发商紧密合作以及同线上和线下大型知名机构伙伴紧密联合，全面确保注册码业务和游戏虚拟物品业务在 2016 年下半年度稳定运行和有力增长。

同时，在既有的网络/PC 游戏授权码和虚拟商品基础上，MMOGA 将进入到在全球游戏市场份额占比更大的手机游戏市场。另外将根据电子竞技(E-Sporting)业务发展需求适度加大业务布局。

（二）加强品牌建设和市场推广

随着产品业务线扩张，MMOGA 将在已经成功的品牌下开设其它品牌，实现多品牌运营；基于多年对客户体验度的理解，将针对性地选择和聘请当地国家的市场咨询机构进行本地化研究分析，加大在待开发市场的在线广告和宣传投入，组合利用多种市场推广宣传手段。MMOGA 正在计划筹建相关公司或办事处以落实上述市场规划。

（三）优化市场营销策略

基于平台活跃注册用户规模，MMOGA 将进一步加强互联网搜索引擎优化（“SEO”）；基于社交网络（“SNS”）的社交媒体营销（“SMM”），进一步拓展欧洲、北美及亚洲市场，2016 年下半年将特别关注亚洲市场。同时，将进一步深化与国际主要支付体系运营商的合作并且联合 Paypal 向社交媒体营销领域进军，挖掘与 Paypal 的合作机会空间。

（四）线上广告业务

通过结合国内外移动互联网精准营销公司的优势，与国内外此领域领先的公司合作。

目前，MMOGA 已与过去长期合作的欧洲批发商和供应商建立了良好的线上广告合作关系；同时，MMOGA 将大力发展定制广告业务，充分利用 MMOGA 现有的品牌知名度和广泛的海外拓展渠道给国内知名游戏研发商、发行商提供产品出海的机会，目前已经和多家著名国内游戏公司进行商谈中。

（五）新品类产品业务

为应对国际游戏授权码和虚拟商品行业市场格局的变化，除了“扩大销量”之外，“推动新品营销”亦是国际批发商不多的有效解决途径和自救策略。国际批发商在主营游戏授权码主力产品之外，也兼营各类游戏虚拟商品。

2016 年年中起，MMOGA 着力推动“新品营销”，主要包括两方面：

- 1、加大推广诸如“皮肤”等全新的虚拟商品品类和产品线；
- 2、加大推广 2016 年下半年预期热销的新款游戏授权码、金币道具等虚拟商品。

在推广新品方面，MMOGA 尚在计划推出主题类产品的子网站和子品牌，并拟通过筹建的全资子公司进行系统开发和运营。

4、涉及财务报告的相关事项

（1）与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

（2）报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

☐ 适用 ☒ 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

☒ 适用 ☐ 不适用

2015年公司实施了重大资产重组，将原有主营业务全部剥离，收购了香港摩伽科技有限公司100%股权。

与上年度财务报告相比，本年增加霍尔果斯市摩伽互联娱乐有限公司、香港摩伽科技有限公司、佛山摩伽科技有限公司等3家公司，减少宇瀚光电科技（苏州）有限公司、SMART ADVANCE CO.,LTD、KEE INTERFACE TECHNOLOGY,INC.、KEE Europe GmbH（金利（欧洲）有限公司）、KEE Hong Kong Limited(金利表面材料应用科技有限公司)、KEE TAIWAN CO.,LTD（台湾金利表面材料应用科技有限公司）等6家公司。

(4) 董事会、监事会对会计师事务所本报告期“非标准审计报告”的说明

☐ 适用 ☒ 不适用

昆山金利表面材料应用科技股份有限公司

董事长：郑玉芝

2016 年 8 月 30 日