

拓维信息系统股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2013-007

投资者关系 活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称 及人员姓名	招商证券周炎、罗聪
时间	2013.07.30 下午 14:00
地点	董秘办公室
公司接待人员	龙麒 李雯 陶靖
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>Q：公司手游代理这块投入的人力情况？一般是什么时候可以拿到代理权？</p> <p>公司推进手游代理运营业务的游戏团队不大，主要在总部长沙办公；公司一般会在手游上线之前拿到游戏的代理运营权。</p> <p>Q：公司手游代理与自研的比例较以往是否有变化，公司的偏重点？</p> <p>在智能手机获得广泛普及之前，手机游戏业务的发展在很大程度上受到了限制，公司是从今年才开始进行大规模的游戏代理，因而公司的手游业务构成与以往不具可比性；公司因代理《植物大战僵尸》游戏，累积了代理运营的成功经验，当前重心将放在国外游戏市场的开发。</p> <p>Q：手游研发情况？</p> <p>公司的手游研发团队目前在北京办公，是公司引进的拥有十几名成员的专业手游团队，具备丰富的研发经验，自去年底加入公司后，一直专心于公司首款手游的研发工作，致力于打造一款具有市场影响力的产品，目前，公司首款自研游戏《霸气江湖》已在新浪微平台开始内测。如有机会，公司今后还将进一步扩大手游团队及手游业务规模。</p>

Q：公司自研和代理游戏分成模式？

国内手机游戏收入一般由游戏内容商、运营商以及渠道商三方进行分成，对于代理游戏而言，公司作为运营商一方与其他两方进行分成；自研游戏则主要需要承担发行成本。

Q：手游毛利率低的原因？

公司当前的游戏都是代理的，边际成本不高，量大才能对公司的收入作出较大贡献，而公司今年才开始展开大规模的游戏代理，因而半年报披露的当前毛利率较低。

Q：公司教育服务的产品主要有哪些？

互联网教育产品是公司发展移动教育的核心产品，公司充分利用名校影响力，结合他们的教育资源及公司的运营能力，同时通过内生外延的方式，汇集全国各地名校优质教育资源，打造为用户提供全方位教育服务的名校资源平台，该产品模式达成一定规模效应后，即可复制到各省市进行全国推行。

公司研发了一款基于现实教育关系的教学平台——“微校”，可同时覆盖 PC 端、客户端和手机短信，加载了更加丰富的教学内容，展现形式也更具多样化，作业、互动教学、成绩单、课程表等教育成果均可体现在微校上，更贴近家长、学生、老师对教育信息化服务的需求。

Q：公司半年报产品分类的变化？其他类还会呈现持续下降的态势？

公司半年报对产品的分类能更加清晰地体现公司当前的战略发展重心，明晰了公司业务的发展方向。公司的传统动漫彩信、传统增值服务、影视制作等都放入了其他类业务，其中，传统增值服务受行业环境影响，今后仍将继续萎缩，影视制作每年也都保持一定的产出，与以往不会有太大的变化。

Q：公司半年报显示管理费用仍高居不下？

是的，公司上半年的管理费用上升较为明显，主要是因为教育服务业务的发展引起的人工成本及营运成本上升，公司今后在发展业务的同时会进一步注重成本的控制。

	<p>Q: 公司未来规划?</p> <p>公司近几年将继续重点打造手机游戏、教育服务两个移动互联网产品,并将每个产品打造成规模以上,同时,如有机会,公司也会在移动互联网其他领域进行相关探索。</p>
附件清单	无
日期	2013.07.30