

## 拓维信息系统股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2013-008

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 <span style="float: right;"> <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                 </span>
参与单位名称 及人员姓名	东兴证券姚毅
时间	2013.08.07 下午 14:00
地点	董秘办公室
公司接待人员	龙麒 陶靖
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>Q：国内的精品手游有限，而且很多游戏公司可以自行运营推广，不需要其他公司代理运营，那公司发展游戏代理业务的优势何在？</p> <p>公司通过代理《植物大战僵尸》，获得了海外游戏的代理运营经验，同时，海外精品游戏进入内地也是需要有一个渠道的，我们便利用自身的渠道优势和成功的代理经验积极开拓发展海外游戏市场。</p> <p>Q：公司手游代理的分成模式？代理费用一般有哪些？</p> <p>与国内其他手游代理商差不多，一般由游戏内容商、发行商以及平台商三方进行分成，相关费用主要有推行费用以及人工成本，游戏在平台正常运营后仅需要人工维护费用。</p> <p>Q：半年报数据显示公司上半年有两千多万的手游业务收入，主要来源于哪些游戏？</p> <p>公司上半年的手游收入有八成左右来自于植物大战僵尸，其他游戏相对贡献度较少。</p> <p>Q：公司的自研游戏进展情况？</p> <p>公司自去年底开始组建手游团队，今年正式着手研究并开发出公司首款自研游戏——卡牌类游戏《霸气江湖》，上个月已</p>

	<p>经开始在新浪微平台开展内测，下一步将进行公测，具体上线时间将根据测试调整时间来定。</p> <p>Q：微信 5.0 版推出后，腾讯游戏平台正式上线，是否对公司造成一定影响？</p> <p>新版微信的推出为广大游戏用户提供的是一种平台的选择，用户只是多了一种获得资源的渠道，此外，公司也不排除今后与之合作的可能。</p> <p>Q：校讯通作为教育服务的基础业务，它对业绩的贡献度？</p> <p>就目前来说，校讯通仍然是公司教育服务业务的主要收入来源，公司教育服务业务去年实现了 1.5 亿元的收入，校讯通业务占据了大部分。</p> <p>Q：名校资源平台发展情况？主要在哪些地方推广？</p> <p>互联网教育产品是公司当前发展移动教育的重心所在，公司通过与各名校的合作，不断丰富公司名校资源平台的优质教学资源，努力让客户拥有更好的网站服务和用户体验；名校资源的推广主要还是在湖南本地，外地的占比不大。</p> <p>Q：公司动漫平台情况？</p> <p>为满足不同年龄层次用户的多元化需求，公司引进了专业团队并于短时间内完成了公司的自运营动漫平台——N 次元平台 PC 端及手机客户端的研发，旨在聚集国内外的优秀作品，目前运营情况良好；同时，第 8 届中国原创手机动漫大赛也已于平台上线（详见 <a href="http://match8.nciyuan.com/">http://match8.nciyuan.com/</a>），本届大赛将持续推动原创手机动漫游戏产业发展，聚合优质一批手机动漫游戏原创团队及内容。</p> <p>Q：公司当前是否有融资需求？</p> <p>公司将视当前业务的发展需要而定。</p>
<b>附件清单</b>	无
<b>日期</b>	2013.08.07