

拓维信息系统股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2013-010

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	中信证券王浩冰
时间	2013.08.16 上午 10:00
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：软件服务是公司的基础业务，近两年增长也比较平稳，近期是否会有大的举措？</p> <p>软件服务是公司起家的业务，是公司开展其他业务的技术基础，更是公司转型移动互联网的坚实基础。随着 4G 时代的到来，公司董事会为公司转型移动互联网制定了以“软件+服务”为基础，重点发展手机游戏及教育服务领域的战略发展方向。</p> <p>一方面，公司将积极开展大数据分析、经分系统的开发以及运营商基地技术的支撑等，努力成为运营商转型移动互联网的最佳合作伙伴；另一方面，将重点打造手游及教育服务成为公司规模以上移动互联网产品。</p> <p>Q：公司教育服务类收入占比较大，目前有哪几块的收入？</p> <p>公司教育服务打造的是移动教育、互联网教育以及创新学习中心三维一体的服务体系，具体包含基于手机端的校讯通业务、以名校资源平台为主的互联网线上教育产品以及作为辅助部分的线下实体培训三大模块。</p> <p>校讯通作为起步较早的一款架起学生、家长及老师之间沟通桥梁的服务，已发展为一块相对成熟的业务，公司前两年对其推广步伐较快，相应也产生了较大增量，直至去年收购家校圈后，公司决定缓步前行，在已有市场上进行深入挖掘，进一</p>

	<p>步提升服务质量和水平。目前，校讯通也是公司教育服务业务的主要收入来源。</p> <p>互联网教育产品是公司教育服务发展的重点所在，公司通过与各省份的权威名校进行合作，为广大用户提供优质教学资源，让所有的学生都可以享用名校的教学服务。实体培训作为互联网教育的辅助业务，我们目前主要在湖南开展相关业务。</p> <p>Q：公司如何看待手游行业？</p> <p>手游是盈利模式和商业模式较为清晰的一项业务。智能机的普及促使 PC 端游戏逐步向手机端转移，手游行业自今年二季度开始爆发增长，发展前景广阔，受益于公司年初开始重点布局手游业务的举措，今年的游戏流水收入也获得了显著提升。</p> <p>Q：公司手游代理的分成模式？主要运营平台有哪些？运营成本？</p> <p>手游收入一般经由游戏内容商、发行商以及平台商三方进行分成，公司代理发行运营的平台为除腾讯以外的安卓平台，相关运营成本主要为人力成本。</p> <p>Q：公司手游收入主要来源？</p> <p>公司上半年的手游收入主要来自于植物大战僵尸游戏的代理运营，其他游戏的贡献度相对较少。《宝石迷阵》、俄罗斯《部落探险》以及荷兰 YOUNDA GAME 等多款海外游戏根据排期将陆续上线，公司今后将不断加大海外精品游戏的代理发行运营力度，进一步扩大手游代理发行运营的规模及效益。</p> <p>Q：除了植物大战僵尸游戏外，公司是否还有其他的布局点？</p> <p>公司去年底开始组建了一只手游自研团队，今年正式着手研究并开发出一款卡牌类游戏——《霸气江湖》，目前正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>
附件清单	无
日期	2013.08.16