

拓维信息系统股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2013-013

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	光大证券顾建国
时间	2013.12.25 下午 14:30
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：公司什么时候开始开展手游业务？</p> <p>公司很早就有进行手机游戏的代理业务，自功能机时代就开始了，然后两年前开始与宝开合作代理《植物大战僵尸》，今年年初，又与宝开共同开发出道具收费版的《植物大战僵尸-无尽版》，公司主要在运营商侧开展代理运营工作，上线游戏的整体营运情况都比较好，与合作方也建立了良好的关系。</p> <p>Q：公司手游今年发展比较迅猛，主要在哪些方面有突破？</p> <p>是的，公司认为游戏是无国界的产品，尤其国内智能机的高度普及能为手游发展奠定坚实基础，公司在看好行业发展前景的同时，在公司转型期及时将手游列入公司战略发展计划中。</p> <p>自去年开始，公司就对手游进行重点跟踪、布局，打造全渠道运营模式，为公司开展手游代理工作做好充分准备。公司今年全面铺开了三大运营商及百度、UC、91、360 等在内的第三方渠道，凭借《植物大战僵尸》的成功代理运营经验以及良好渠道运营能力，陆续代理了《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》以及《画个火柴人》等国外优质游戏，手游规模在保质的前提下增量；公司手游发展目前以海外精品游戏代理为主，重点布局欧美、日韩等市场。</p> <p>Q：公司手游代理收入如何计算？ 目前哪款游戏盈利最佳？</p>

手机游戏研制成功后需要放在相关游戏平台上供用户下载体验，当中涉及游戏内容提供商、发行运营商以及平台渠道商三方，因而游戏产生的流水收入也由上述三方进行分成。

公司代理发行运营的平台渠道主要有电信运营商和 360、91、百度、UC、腾讯等国内主流安卓平台，公司作为发行运营商，一般可以获得手机游戏总流水的 20%-25%。

公司半年报中披露的手游收入主要是来自于《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；下半年公司新上线了《植物大战僵尸 2》等几款游戏，目前尤以植物大战僵尸系列游戏的营收表现情况最佳。

Q：公司自研游戏投入情况？

为明晰行业具体运作模式，完善公司手游业务模式及布局，公司在去年下半年组建了一支拥有十几名成员的专业手游团队，开始进行手游研发，弥补公司游戏业务在自研领域的空白。历时大半年时间，公司首款自研游戏《霸气江湖》陆续上线新浪微平台、91 越狱 IOS 客户端版以及 App Store，近期还将在国内主流安卓渠道正式上线，这款卡牌类游戏目前在各平台的运营情况良好。

Q：移动教育业务是否还在继续拓展？

公司对教育的布局较早，2010 年就开始整合资源。基于校讯通是公司当时发展较好的一项业务，同时拥有庞大的用户群，因此公司选择以校讯通作为发展基础，依托自身能力与渠道，以内生加外延的方式发展教育业务。通过前两年的快速拓展，业务已发展到十几个省份，同时，公司的教育服务业务还结合线上线下进行互补发展，最终将实现移动教育、互联网教育和创新学习中心三维一体的格局。

为使公司管理水平与发展速度同步，公司今年教育服务业务的重点放在了调整组织结构及提升管理水平上；基于教育互联网化是未来教育模式的一种趋势，公司结合国内教育体制与现状，将着重打造互联网及移动互联网教育产品，目前名校资源平台的发展与维护是我们的重点。

附件清单	无
日期	2013.12.25