

## 拓维信息系统股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2015-002

投资者关系 活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称 及人员姓名	中信证券国际周文英、复华证券投资信托颜毓静、群益证券投资信托颜世龙、国泰证券投资信托黄馨慧
时间	2015.11.17 下午 14:00
地点	四楼会议室
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>会前，证代李雯女士简要介绍了公司情况：</p> <p>公司 96 年成立至今，从最初的软件企业到运营商服务提供商，再到移动互联网企业，历经两次大的战略转型，目前形成了以教育、游戏为主的业务体系。公司以湖南作为本部，在北京、上海、韩国、香港等地设立了分公司或分支机构，已拥有 3000 多名员工。</p> <p><b>教育：</b>拓维教育的宗旨是为帮助每个孩子成就最好的自己。公司教育业务面向 0-6 岁幼儿、7-18 岁的 K12 学生，暂未涉及职业教育。0-18 岁的教育市场目前在国内还是无天花板的市场，行业内暂未出现占据市场份额 5%以上的巨头企业，尚未形成垄断，行业前景良好，可供企业想象和展望的空间巨大。今年，公司依据自身优势，并通过收购海云天（面向 K12）和长征教育（面向幼儿）100%股权，发挥协同效应，合并打造 0-18 岁在线教育龙头企业。</p> <p>深圳海云天在行业内深耕 18 年，网上阅卷、教育大数据处理居全国首位，是国内考试评价和教育测评龙头企业，已为全国 17 个省市的高考、26 个省的中考等大规模考试提供网上</p>

评卷系统和技术服务，因而沉淀了大量数据，可以为将来数据处理、大数据应用奠定内容基础；山东长征教育专注幼教领域15年，是集多媒体互动教育装备、多媒体教育软件、教育指导为一体的现代化儿童教育解决方案服务机构，已服务超万所幼儿园，是目前国内市场占有率第一的幼儿园多媒体互动课堂提供商，幼儿园服务网络覆盖30个省的300多个城市，拥有实力强大的幼儿教育创新研发团队。

拓维布局教育业务6年多，从最初单一的校讯通业务逐步发展了线上名校资源平台、实体培训等，最终形成当前线上线下结合的教育体系。目前，公司收购海云天、长征的项目已获得证监会审批通过，后续我们将在互联网产品开发、解决方案融合、渠道拓展等全方位进行融合和协同整合，重点向智慧校园平台、家校沟通平台、在线作业平台以及在线学习平台四个方向发力，全力构建全国领先的互联网+教育，打造0-6岁智慧幼教平台生态，打通幼儿园和家庭，实现跨屏互动；开放7-18岁云校园平台，为教委、学校、家庭提供教育云管理、智慧云校园、智慧云课堂等服务，合力打造0-18岁移动互联网教育垂直领域O2O平台，构建产业生态链。

**游戏：**经过多年布局，拓维游戏的目标是成为全球精品移动游戏开发和发行商。公司从软件企业转为运营商服务提供商后，当时国内游戏行业较热，公司获取了植物大战僵尸等国外经典游戏的国内代理权，并致力于做全球精品游戏的发行代理商；去年，公司收购了拥有雄厚自主研发能力的上海火溶信息，同时逐步开展海外布局，在韩、美、日均进行了投资，公司以外延式发展迅速补齐了游戏业务上的短板。

公司今年继续加强海外精品游戏的引入和发行，与ROVIO合作的“愤怒小鸟泡泡”以及与SYBO合作的“刀锋酷跑”等已全渠道上线，今后公司还将与更多国际一线手游开发商开

展战略合作；内容方面，公司继续围绕强化精品策略，火溶力作龙门镖局、龙战争等自研游戏都已上线，目前表现良好。

公司开展全球化发行，与国内主流运营商和移动游戏分销渠道都建立了深度合作关系，在产品发行上可以得到渠道优质资源的支持，目前已为国内超过 200 家移动游戏渠道提供精品游戏，成功将多款海外精品游戏引入中国，同时，公司通过海外布局，也将国内精品游戏推行到国外。

Q：游戏研发和代理的比例？占利润的比例？

公司在收购火溶之前主要以代理游戏为主，当时代理游戏的收入占整体游戏收入 90%以上；在完成对火溶的收购、在北京上海等地设立游戏自研工作室以及成立了多个游戏开发团队后，公司自研游戏收入上升明显。由于自研游戏毛利率水平远高于代理游戏的，目前自研游戏利润可以占到游戏整体利润的七成左右。

Q：公司目前的业务重心？

游戏行业在前两年发展迅速的时候，公司已经通过投资并购等方式补齐了游戏业务的短板（自研能力+海外市场），今后公司的游戏将主打少而精的产品，维持游戏业务的稳定营收。

教育则会是公司目前和未来重点关注的业务。公司对教育业务的布局其实开始的很早，在 08-09 年间管理层已在考虑，09-10 年间开始着手布局，从湖南省开始展开校讯通业务，并逐渐辐射全国，目前公司校讯通业务已经覆盖 15 个省份，2 万多所学校，拥有 1500 人左右的地推团队；2011 年开始铺设线下教育，通过尝试线下培训，获得了对行业的更深层次的理解。

教育信息化是目前用户有需求且政策也大力支持的，当然也是公司目前完善公司教育产业链的重点方向，公司将通过线

	<p>上 0-6 岁云宝贝平台、7-18 岁云校园平台、拓维教育培训以及线下渠道能力打造 0-18 岁在线教育 O2O 平台。</p> <p>Q：火溶自研游戏及业绩情况？</p> <p>    啪啪三国目前在海内外市场的运营正常，当前维持千万左右的月流水，本月还将在日本上线本地化版本；龙门镖局已于上月陆续在 IOS 及安卓平台上线，龙战争也已在本月上线。</p> <p>    公司近两年在北京、上海、长沙等地设立了多个自研工作室，今年公司的自研游戏收入较去年便有了很大的增幅。公司整体游戏业务收入增幅有所下滑，主要是公司代理游戏收入下滑明显所致。公司当前游戏业务主要走精品化、全球化路线，去年投资的美国 CAH 公司以及今年收购的日本 GAE 公司，有助于加强公司对海外精品游戏的引入和发行能力，有利于公司与对方建立在 IP、联合运营、全球拓展等方面的合作。</p>
<b>附件清单</b>	无
<b>日期</b>	2015.11.17