

证券代码：600637

证券简称：东方明珠

公告编号：临 2015-115

上海东方明珠新媒体股份有限公司 关于与Whiz Partners、CRI Middleware 达成战略合作备忘录(MOU)的公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

重要内容提示：

- 交易实施不存在重大风险及不确定性。
- 该合同履行对公司 2015 年度的资产总额、净资产和净利润等不构成重大影响。

一、战略合作备忘录签订的基本情况

上海东方明珠新媒体股份有限公司（以下简称“公司”）与日本私募股权基金公司 Whiz Partners（以下简称“Whiz”）、日本领先的游戏中间件技术服务商 CRI Middleware（以下简称“CRI”）达成合作备忘录（以下简称“MOU”），展开战略合作。三方有意共同探讨通过公司与上海市闵行区政府合作的紫竹“家庭游戏产业孵化基地”（以下简称“孵化基地”），计划在游戏 IP、游戏研发、游戏测试、游戏发行等产业链环节探索合作机会，引入日本领先的游戏企业入驻“家庭游戏产业孵化基地”，为促进中国本土游戏公司开发出更多优秀的高品质游戏作品提供中间件产品及相关服务。

公司在紫竹高新区的中国（上海）网络视听产业基地内设立孵化基地，打造“家庭游戏创新中心”，为公司旗下世界知名游戏终端 Xbox、PS4 等，以及家庭包括电视机在内的多屏提供游戏、视频、

应用等综合内容，培养产业人才，孵化创新项目，引进行业领先企业，形成产业集聚；并向文化部申请“中国（上海）家庭娱乐游戏产业基地”。详见公司于2015年5月23日披露的公告（临2015-046）。

Whiz 是日本一家领先的私募股权基金公司，投资主要面向亚洲/中国市场的 IT（信息通讯）类及生命科学（生物技术）类领域中拥有领先技术及广阔成长空间的优秀企业，帮助这些企业将核心技术面向海外市场实现商业化发展。Whiz 与日本游戏产业链上的开发者、技术提供商、发行商拥有长期良好的关系。

CRI 是一家日本领先的游戏中间件公司，由 CSK 研究院于 2001 年建立。CRI 主要面向游戏开发者和发行方提供应用于音视频领域的中间件开发工具和技术支持。CRI 的核心技术产品包括“一揽子”音频解决方案 CRI ADX2 和多平台视频回放系统 CRI Sofdec2。公司还提供诸如视频回放及编码、音频流媒体及编码、文件处理系统等技术服务。

二、战略合作备忘录的主要内容

（一）公司与 Whiz 的合作内容

此次商务合作旨在探索建立一个合作共赢的关系，将日本顶尖的游戏相关企业及其技术服务引入游戏基地。同时，双方探索共同发起家庭游戏联合管理基金，用于在游戏基地投资。

1、家庭游戏产业孵化基地：游戏基地的建立希望将中国的主机游戏产业发展向标准化、利益最大化的目标发展。游戏基地将由多个创新中心构成，向游戏开发者提供包括孵化、加速、开发环境、业务培训等在内的各类服务，帮助中小型游戏开发团队发展主机游戏业务。游戏基地旨在建立一个健康积极的家庭游戏生态圈，完善国产家庭游戏开发的产业生态和产业聚合能力。

2、游戏基地的建立：公司游戏事业群将对游戏基地进行管理。未来参与游戏基地的企业包括但不限于游戏开发者、发行商、测试企业、中间件企业。Whiz将协助公司引入日本领先的相关企业，形成共赢的合作关系。

3、日本游戏相关企业引入计划：

(1) Whiz将介绍日本核心的技术企业资源给公司，包括但不限于游戏开发者、发行商、技术服务提供商。此计划的目的在于引入顶尖的游戏内容和IP、领先的游戏相关技术进入中国市场，注入基地。

(2) 游戏开发与发行：

a. 公司和Whiz共同探索与日本相关企业的合作。

b. 公司和日本相关企业共同探索将优质的IP和游戏title在产业基地做二次开发和移植，面向多平台提供游戏内容。在与中国本土开发团队合作开发国产IP内容时，公司也可考虑与日本相关企业实现联合运营。

c. 游戏测试服务：

公司和Whiz共同探索引入主机游戏测试服务资源和商业机会，通过在产业基地建立认证体系，公司和游戏测试公司可形成围绕主机测试的公共服务，以使公司发展一套在中国国内成为标准的认证体系和QA管理体系。

d. 游戏中间件服务：

公司和Whiz共同探索引入游戏中间件企业资源，包括音视频相关、文件处理、图像图标处理相关的中间件企业。公司和这些中间件企业的合作有助于帮助中国的游戏开发团队更快速、高质量地改进游戏生产品质。

4、联合管理基金计划：

公司和Whiz共同探索在基地发起“联合管理基金”的机会，该基金也将吸纳国内外其他机构和企业的投资。该基金将主要用于投资扶持游戏产业链相关企业，助推中国本土家庭游戏产业的发展。

联合管理基金用于投资和管理的企业包括但不限于游戏开发者、发行商、测试企业、中间件企业，希望以此形式将国外顶尖的技术和内容通过游戏基地引进中国市场。

（二）公司与CRI的合作内容

1、中间件业务：中间件业务用于在游戏中间件和技术支持领域建立一个战略合作关系，同时帮助公司建设在中国的主机游戏生态。

CRI中间件解决方案的核心优势：

（1）CRIWare在日本市场是实质在家庭视频游戏领域的标准制定者。截至2015年8月4日，共有3096个跨20个平台的游戏title使用了CRIWare；

（2）可兼容20个不同的平台：iPhone/iPad, Android, XboxOne, PlayStation4, Wii U, PlayStation Vita, Nintendo 3DS, PlayStation3, Xbox360, PSP, PC, Arcade Games；

（3）主要业务是音频中间件，可适配到所有游戏引擎，包括Unity Engine, Unreal Engine, CryEngine, Orochi Engine等。

（4）其他优势包括但不限于：使游戏拥有更好的听觉体验、更高的压缩能力和更低的CPU消耗，可以极大地减少开发时间。

2、内容业务：内容业务用于形成一个战略合作关系，在日本游戏IP授权方面涉及的各方之间建立一个受合同约束的关系。

3、各方将继续商定详细的合作细节，包括但不限于：合作架构、资本运作方式、详细的收入分成模式、非现金支出的估值、合适的排他权利、技术培训、法律法规问题、运营细节，如团队管理体系。

三、对上市公司的影响

中国大陆地区的游戏主机 Xbox One、PS4 覆盖总量及国行游戏发行量的发展速度远超过预期。公司明确了建设游戏聚合运营平台，实施 1+2 主机游戏战略，通过开放的合作带动国内主机与电视游戏产业生态的建设。公司非常看重与 Whiz 及 CRI 的合作，其在日本十余年的发展经验，将有助于更快地帮助中国国产游戏大作的创意和开发，助推家庭游戏产业孵化基地建设。

在上海自贸区的开发、开放政策的支持下，公司于 2013 年分别与主机游戏商微软、索尼组建合资公司，联合启动了主机游戏 Xbox、PlayStation 的汉化国行业务运营。公司根据国家有关政策的要求，已经建立了国内第一个主机游戏平台，初步形成了主机游戏的出版发行、内容运营、技术服务体系。然而，我国家庭主机游戏产业还面临着游戏大作不足、国产研发水平滞后、周边产业尚未形成等突出的问题。这些问题将影响到国行主机游戏玩家的体验，也会制约我国家庭主机游戏娱乐产业的整体发展。日本主机游戏产业在过去几十年的发展中，形成了完善的产业分工，累积了丰富的行业经验和知识产权，此次公司通过与 CRI 合作，希望能够将合作方领先的技术和资源服务于我国主机游戏研发、中间件、本地化等技术领域，降低国内主机游戏开发的技术门槛，弥补国内主机游戏产业链部分环节的缺失，带动国产优质 IP 大作的研发和创新实力。

特此公告。

上海东方明珠新媒体股份有限公司

2015 年 11 月 13 日

报备文件：

- 《Memorandum Of Understanding》。