**网络游戏独家代理合作协议**

本合作协议以及相关附件（如有）（以下简称**“本协议”**)于[ ]年[ ]月[ ]日(即**“生效日期”**)由以下协议双方签署:

**甲方：广州多益网络股份有限公司**，成立于中华人民共和国，主要营业地：[广州市黄埔区伴河路90号] （即**“多益”**）；和

**乙方：**［　　　　　　　］（即“［　　　］”），一家依据［　　］法律合法组建并有效存续的公司,其注册地址为［　　　　　　］。

每一方单独称为**“一方”**，合称为**“双方”**。

**鉴于：**

1. 甲方是[ ]游戏产品的权利人或权利人授权的公司。

　　2. 在按照本协议及相关附件所述条款的前提下，甲方愿向乙方独家授权，使乙方能在本协议指定地区内对授权产品[ ]进行发行、销售及运营。

因此，双方真诚合作，本着平等互利、互惠共赢、共同发展的原则，经友好协商达成以下条款：

**1. 定义**

除非另在本协议中进行专门阐释，下列术语的含义如下：

1.1 关联公司：指协议的一方直接或间接控制或同时与第三方共同控制的，以及直接或间接控制协议一方的法人实体（例如：公司，合伙企业或者有限责任公司），包括但不限于通过表决权、股权、合同或其它方式的控制。

1.2 附件：指本协议生效日期及有效期期间，经双方同意并签订后附加的文件。所有附件应服从本协议条款及条件。协议条款与附件条款存在冲突时，以附件条款为准。

1.3 工作日：指的是除了周六、周日、中华人民共和国法定节假日以外的日子。

1.4 保密信息：指所有的非公开信息，包括但不局限于，本协议的条款、被相关一方认为具有保密性，或另一方理解或理应理解被视为保密的内容，与此次合作相关内容、产品、事务及/或任何一方的财务信息，或者与任何一方提供的服务、游戏（包括相关代码/软件），进程，专有技术，用户信息，供应商，代理商及分发商相关的内容。不论上述内容是由披露方提供的，还是另一方自主获悉的，亦不论上述内容是以书面，电子，视觉，数码或其它有形或无形方式传递的，均被视作具有保密性。

1.5 内容：指所有由甲方根据本协议向乙方提供的全部资料，包括但不限于游戏、游戏更新/补丁、甲方标识、游戏宣传材料等，但明确游戏代码除外，甲方无需向乙方提供游戏的任何代码，乙方不因本协议的授权而获得游戏（整体或任一部分）代码的任何权利。

1.6 标识：指一方授权另一方根据本协议使用的一方拥有或者控制的名称、商标、著作权、绘图、设计、标志、图案、文字、字体及图片等，不论其是否经过注册。

1.7 授权费：指乙方预先支付给甲方的、不可抵扣的授权许可费用。

1.8 预付费：指乙方提前支付给甲方的、可以抵扣的费用。

1.9 授权地区：指本协议明确的、乙方能对授权游戏进行独家发行、销售及运营的地区。本协议明确的授权地区为...。

1.10 授权期限：指甲方授权乙方独家发行、销售和运营的期限。本协议明确的授权期限指...。

1.11 最终用户：指授权地区内任何通过购买使用权获取、使用或者通过下载接触到本协议所述游戏的任何版本第三方。

1.12 最终价格：指向最终用户销售本地化游戏和/或其内置购买机制对应内容的价格。

1.13 游戏：指由甲方开发的PC/移动端游戏或其它娱乐软件产品，内容包括所有代码（包括二进制形式及源代码形式）及相关文件、文本、信息、数据、绘图、图片、音效及其它相关的知识产权。同时也包括在任何时间，甲方制作的改进内容、拓展、更新、补丁、新增内容、其它修改内容及上述内容相关的知识产权。

1.14 本地化游戏：指甲方依据本协议提供的，能够在授权地区进行商业化的授权游戏。

1.15 更新：指由甲方在任何时间自行决定制作和提供的新增内容、补充、修正、更新、补丁和/或其他游戏修改。

1.16 总收入：指通过以下途径，或由以下途径带来的全部收入：（a）本地化游戏内最终用户购买所获得的收入；（b）本地化游戏分发和供应收入及（c）其它本地化游戏创收活动带来的收入。

1.17 净收入：指总收入减去以下费用后的收入（a）因支付方式及/或支付网关产生的手续费及/或交易费用；（b）所有应缴税费；（c）其它双方均认可的合理支出。

1.18 收入分成：指乙方支付给甲方的，根据本地化游戏【 】按照双方认可的一定比例支付的费用。

1.19 知识产权：指任何既定的，未来的及依情况而定的权利，包括专利，短期专利，著作权及相关权利，商标，品牌名称及域名，商业外观权，商誉权，设计权，设计相关权利，半导体权，计算机软件相关权利，屏蔽作品权，数据库权，保密信息相关权力（包括专门技术及商业机密），及对侵犯本条款中提到的权力和其它持有或控制的知识产权（不论注册与否且包括该权利的更新、延展内容）的行为提起诉讼要求赔偿及其它补偿的权力，及所有相似或等同的权力及保护措施，不论该权利或措施是已存在的还是即将存在的，不论现在或者未来，也不论所在地区。

1.20 商业发行日期：指本地化游戏在授权地区发行并销售给最终用户的日期。

1.21 程序故障：指在游戏依照正确运行的配置需求和乙方提供给最终用户的文件进行运行时出现的影响最终用户使用或服务体验的误差、缺陷、错误。程序故障可能因为程序代码或系统设计内的缺陷和误差产生。但此故障并不包括任何由外界因素直接或间接引起的缺陷和错误，外界因素包括但不限于外挂攻击和其他非游戏缺陷引起的因素。

1.22 外挂：指对游戏代码或者对游戏其他组件，包括但不限于数据库等组件进行未经授权的访问、编译或改动的作弊程序。

**2. 授权内容**

甲方在本协议有效期内授予乙方以下权利：

（1）在授权地区对授权游戏实行本地化和进行独家发行和销售，具体途径包括但不限于（i）设备预装；（ii）厂商应用商店和/或下载平台；（iii）运营商应用商店/网页商店和/或下载平台；及/或（iv）其它第三方网页商店/应用商店，BBS及/或其它适用的分发渠道。

（2）在授权地区内运营和维护本地化游戏，并可以仅为宣传用途复制使用本地化游戏的文字、声音和图片内容；乙方在授权地区架设服务器，由甲方负责在服务器内部安装、运行授权游戏，乙方向最终用户提供游戏的相关服务。

（3）在授权地区内使用甲方以书面形式明确授权的甲方标识，以推广和销售本地化游戏。

（4）基于实现本协议的目的，乙方在取得甲方书面同意后，将本协议第二条的授权内容转授权给其关联公司行使，但此等授权不应超出乙方在本协议下享有的权利且不可再转授权。

（5）对基于游戏重新研发的新游戏版本，甲方可选择是否授权乙方运营，如选择授权乙方运营，应与乙方另行协商授权事宜。

（6）除本协议明确授予的权利外，甲方不向乙方授权或转让其他任何权利。

**3. 双方的义务**

3.1 甲方的义务

3.1.1 更新。在授权期限内，甲方制作和发布更新，应在决定发布后15个工作日内交付给乙方，使乙方能及时对更新进行本地化工作。

3.1.2 甲方应尽最大努力修复游戏中的程序故障。游戏出现程序故障，乙方将通过电子邮件或传真通知甲方。重大程序故障，严重影响游戏运行的，甲方应在收到通知后三个工作日修复，并且提供有效防范措施；一般程序故障，甲方应在五个工作日内修复。

3.1.3 甲方应尽最大努力防止游戏遭受外挂攻击。一旦发现有外挂攻击，乙方将通过电子邮件或传真及时通知甲方，详细描述该等行为的性质和提供完整信息。甲方应在收到乙方通知后三个工作日内解决问题，并提供有效的防范措施。

3.2 乙方的义务

3.2.1 本地化。乙方负责游戏本地化的所有工作和承担相应费用，以及其他为了在授权地区内使内容优化而需要的任何其他材料和支持。如甲方提供了更新，乙方应当负责更新的本地化工作，并由甲方将该等本地化的更新移植到本地化游戏中。除非乙方获得甲方的书面同意，否则不应发布本地化更新。

3.2.2 发行。乙方按照授权通过各种途径使本地化游戏在各平台上可供销售或下载。乙方应当从商业发行日期开始，不遗余力地实现销售额、下载量，及授权地区内与本地化游戏相关的其它商业交易量的最大化。在此明确，乙方应使用联合品牌的形式，在同等重要的位置使用甲方及其关联公司的简介、标志等。

3.2.3 推广。本协议有效期内乙方应不遗余力地在授权地区推广本地化游戏并承担推广的全部费用，宣传及推广的资料可由甲方提供或由乙方使用游戏素材制作，由乙方制作的资料需经过甲方审查同意，乙方才能使用。乙方承诺其宣传和推广方式不会减损或贬低甲方和/或游戏的声誉和形象。除非为实现本协议的目的并获得甲方书面同意，乙方不得使用甲方的标识。

3.2.4 最终价格。在授权地区的最终价格由甲方决定，乙方不得以低于最终价格进行游戏发行和销售。

3.2.5 支付处理。乙方应当负责授权地区所有与最终用户相关的支付处理，支付渠道的接入和技术运维管理由甲方负责。甲方请求有关支付处理相关的信息时，乙方应当提供。在授权地区内，乙方应保证其网络及支付系统界面已被调整并可确保下述内容：（i）授权地区外的最终用户不能获取本地化游戏，及其相应的其它内容。（ii）支付系统及/或必要的支付机制，下载，及/或该游戏的使用应局限于授权地区。为避免产生疑问，任何一方不应请求或鼓励授权地区之外的最终用户获取、下载及/或使用本地化游戏及相关内容。

3.2.6 最终用户。在技术上可行及受乙方控制的范围内，乙方应尽其最大努力要求所有最终用户遵守本地化游戏的使用条款及条件，具体内容如下：（a）要求其居住在授权地区内；（b）要求其在使用本地化游戏的过程中遵守所有的适用法律；（c）声明本地化游戏仅供最终用户个人使用；（d）禁止任何形式的，以任何触犯适用法律的方式地对本地化游戏进行复制及分发；（e）声明甲方对于本地化游戏中的所有知识产权及其他权利的保留。在技术上可实现的及受乙方控制的条件下，其须尽最大努力地保证最用户不能对本地化游戏及其相关内容进行复制，转交及分发给未被许可的第三方或公众，或者以任何本协议清楚规定以外的方式对本地化游戏及/或相关内容加以利用。

3.2.7 客户服务。乙方应提供每周7天每天24小时的优质客户服务，并承担由此产生的全部费用，以良好的运营服务吸纳并稳定最终用户。乙方应及时向甲方反馈最终客户的意见，以使甲方完善游戏。

3.2.8 政府许可和批准。乙方应自行负责游戏在授权地区发行、销售和运营本地化游戏所需的所有许可、批准及同意，并应承担相应的费用。

**4. 所有权和知识产权**

4.1 双方明确，甲方提供的内容及游戏的所有权利和知识产权均属于甲方所有。本协议的任何部分均不是销售、转让知识产权，或内容、游戏和/或标识中的其他权利。乙方经过甲方授权对内容创作任何修订、改进或衍生作品，包括但不限于本地化游戏、本地化更新，不论是直接或通过代理人或乙方关联公司进行创作，乙方特此向甲方无偿转让并同意促使其代理人、雇员、关联公司及关联公司的雇员向甲方无偿转让所有的权利。

4.2 游戏的所有版本（包括源代码、源文件、目标代码、可执行代码等）的知识产权归甲方单独所有，同时也属于甲方的商业秘密，乙方不得通过编译或者反编译等任何手段获取，也不得用于本协议约定之外的其他任何用途。

4.3 本地化游戏在授权地区运营的全部帐号数据和游戏相关数据均归甲方所有。

4.4 乙方不应侵犯内容的知识产权。乙方在未取得甲方事先书面同意的情况下，不应就本协议下甲方授予乙方的任何权利再进行全部或部分授权。

4.5 未经甲方书面同意，乙方不得将与甲方公司名称、游戏相关的美术作品、文字、名称（中文/英文/其他语言文本；包括游戏在授权地区的名称）在授权地区进行商标注册、著作权登记、专利申请等。如果乙方确有需要进行商标注册、著作权登记、专利申请等，应以甲方为注册或登记的申请人及权利人，注册或登记成功后甲方将在授权期限内向乙方提供免费的使用授权，注册的费用由乙方承担。

4.6 乙方同意一旦发现任何人侵害或者将要侵害甲方的知识产权，应立即通知甲方，并应不遗余力的与甲方合作，尽快纠正该问题。

**5. 交付、测试、收费运营**

5.1 交付。本协议签订后，甲方应尽快向乙方提供游戏相关的介绍材料，以及需要进行翻译的全部中文文字。乙方应在收到甲方交付的文字后90个工作日内完成翻译工作，并向甲方以电子邮件方式交付翻译后的文字。

5.2 测试。本地化游戏商业发行日前,双方应进行必要的测试并根据测试结果进行完善，从而为授权地区内发行、销售及运营做相应的准备。甲方同意提供本地化游戏测试的技术支持与协助。

5.3 收费运营。乙方保证本地化游戏的商业发行日期不迟于本协议签订后[ ]个月，若逾期未能发行，甲乙双方应友好协商具体发行日期。非因甲方的原因造成本地化游戏商业发行延期的，甲方有权单方终止协议，已收取的授权费不予退还。因甲方原因造成延期的，则乙方有权单方终止协议，甲方需退还授权费。

**6. 保密**

6.1 未经甲方书面许可，乙方不得将甲方的保密信息或其任何部分透露或者以其他方式提供给第三方和/或没有必要授权其知悉的任何雇员，不得复制或者使用甲方的保密信息。乙方应以不低于乙方适用于自身保密信息的谨慎与防范措施保密甲方的保密信息，谨慎与防范不得低于合理程度。

6.2 保密信息的规定不适用于以下特定信息：（a）甲方书面授权给乙方可以复制、利用和披露的信息；（b）在不违反本协议保密义务的情况下的可以公开的信息；（c）第三方通过正当途径提供给乙方的信息；（d）因股权交换、司法命令、政府命令而披露的信息、或是行政/司法流程要求披露的信息。

6.3 乙方在本条下的义务应在本协议终止或届满后继续有效。由甲方提供给乙方的一切保密信息始终为甲方的财产，乙方应在甲方请求时退还给甲方，并不得保留任何复本。

**7. 授权费和收入分成**

7.1 授权费。鉴于本协议下，甲方向乙方授予的授权内容，乙方应在本协议签订后7个工作日内向甲方支付一次性的授权费，总额为【 】元（大写：【 】）。

7.2 预付费。乙方需向甲方支付预付费，总额【 】元（大写：【 】），本地化游戏在授权地区发行后，乙方从甲方应取得的收入分成中抵扣预付费，仅当乙方抵扣完上述预付费后，甲方才能开始获取收入分成。

7.3 收入分成。除授权费和预付费外，乙方应当按月向甲方支付收入分成。【具体条件视各个合作项目不同进行添加】

7.4 月报。在协议有效期内，每公历月份结束后五（5）个工作日内，乙方须通过电邮向甲方交付完整且精确的报告，说明之前刚刚结束的公历月内的总收入、净收入、扣减项目及说明、甲方该月收入分成的报告（称为每份“月报”）。本协议下的一份附录包含了月报的格式，且已被双方审核并同意，月报将分别给出所有销售渠道的名称、总收入、扣减项目（例如，如适用，坏账、税款、支付网关费用、渠道费）及向许可方支付的收入分成。

7.5 乙方应保持足够详细、完整和准确的账簿和记录，以反映其在本协议下的运营情况，并确定根据本协议应计和应付的账款。

7.6 如果双方对账单数据发生分歧，乙方应当在二（2）个工作日内提供相应证据证明实际账单数额，乙方不能证明的，应根据甲方认定的金额进行结算。若乙方在账单数据发生分歧后十（10）个工作日内，能提交书面证据证明实际的账单数据，且甲方无异议的情况下，差额将在下个月的分成中根据具体情况支付给任一方。

7.5 支付。甲方确认报表无误后，向乙方开具收款单，乙方应在收到收款单后十五（15）日向甲方支付该月的收入分成。结算货币为美元，取支付银行在相关收入产生的该月最后十天的平均汇率。乙方支付收入分成产生的电汇费用，由乙方承担。如乙方逾期向甲方支付授权金、预付费和/或收入分成，乙方应按应付金额的日千分之二的标准向甲方支付违约金，直至乙方全额支付。如乙方延迟支付甲方超过三十（30）天，甲方有权单方终止本协议。

7.6 税务。双方负责支付其应承担的税款，以及任何罚款、利息或者适用扣款。如乙方向甲方付款时根据授权地区法律、法规规定需扣缴税款，乙方将扣除该部分，并向甲方提供其向有关税务机关缴税之凭证。

7.7 审计。乙方同意每年至少给予甲方2次对游戏相关财务情况进行审计的权利，审计的时间和地点由双方提前30天确定。如审计数据与甲方实际获得收入分成误差超出3%，则乙方除依照本协议约定补充支付外，还应承担审计费用。

**8. 协议期限与终止**

8.1 期限。本协议的有效期自协议生效日期起, 持续至授权期限内有效，除非根据本协议条款而提前终止。

8.2 若出现以下情况，协议任一方均可通过提前十五（15）天向另一方给出书面通知的形式，终止此协议（“终止通知”）：（i）另一方未能完全或部分履行本协议下某项重大义务，且未能在收到非违约方关于此重大违约的书面通知后三十（30）天内弥补此违约行为；（ii）另一方收到刑事犯罪起诉，且在未被起诉方合理观点看来，该起诉将损害未被起诉方名誉，或严重损害其与客户/终端用户之间的关系；（iii）另一方被解散，或其公司注册或其司法适用主体被吊销，或收到清盘令，或为应付清盘令而召开了会议、通过了决议或采取了任何应对措施（以并购、重组或合并为目的的除外）；或（iv）另一方同其债权人达成任何一般安排，或因其对任何第三方债务而做出或接受任何类似行为，或出于其任何债权人利益做出转让，或根据破产/无力偿还债务法律，呈请/被任何法律部门递交了（破产）请愿书（且此请愿书未于六十（60）天内被撤销），或被任命了破产接管人/托管人接管其业务或财产，或被裁定为破产/无力偿还债务。双方认可，本协议之终止或到期不影响协议终止或到期之前，乙方根据本协议应履行之任何付款义务。

8.3 违约责任。若乙方出现重大违约（包含但不限于条款1.6，2.3，2.4，13.2中出现的情形），且未能在收到许可方书面通知后三十（30）日历天内弥补其违约行为，甲方有权终止合同并要求乙方赔偿相应损失，乙方已支付的所有款项，甲方将予以没收不予退回。

8.4 若协议一方失去对游戏或游戏相关内容的必要法律权利，从而无法向协议对方授予本协议所含相关权利，及/或若任何该方同相关第三方之间现存的相关许可协议和开发协议被做出修改，其应及时给予另一方书面通知。在此情况下，根据本协议及/或法律或公理，协议对方唯一的应对方法将是终止本协议。

8.5 协议到期或者终止之后十（10）个工作日内，双方应履行以下义务：

1）根据许可授予另一方的一切权利和利益，及本文中一方专门授予另一方的相关权利，均须归还给权利人；

2）另一方须随即立刻停止使用任何由一方为实行此协议而提供的游戏、内容、商标、保密信息、及/或其它版权保护或专利保护材料；

3）未经甲方书面同意，被许可方无权对协议所述游戏及/或促销商品进行继续开发、生产、发布、销售、出租、租凭、许可、转让许可、分发或行使其它商业化行为；

4）且一方须向另一方及/或相关第三方移交属于另一方及/或相关第三方的，基于游戏的全部知识产权及/或其它材料或资产。

5）被许可方同意，销毁，或向许可方归还其专利材料，或包含/基于许可方保密信息及/或知识产权的材料，且一经要求，须给出许可方可以接受的证据，证明上述归还或销毁行为已经完成。

8.6 本协议之终止或到期不影响协议终止或到期之前，乙方根据本协议应履行之任何付款义务。

1. 不可抗力和责任

9.1 由于超出合理控制能力之外的某些事件或情况，延迟或被阻止了义务的履行或对违约进行的补救，从而造成了损失、损害或违约的，若受损方及时通知了另一方这样的不可抗力事件，则双方都不须为此向另一方的损失负责，也不会被认定为违约。不可抗力事件包括但不限于：政府政策、战争、入侵、外国敌人的行动、恐怖主义、敌对行动、内战或是反叛（无论宣战与否）、袭击、封锁、其它产业纠纷、断电或是天灾。如果不可抗力事件持续时间超过60天并极大影响了受损一方继续履行本文义务的能力，另一方可以通过书面通知前者以终止合约。

9.2 在不损害本协议第8条和其他补救措施以及适用法律的情况下，如果甲方未按照本协议的规定从乙方那里收到适当的付款，则在应付和应付款项的当天或之前，按照每日应付金额的0.1％支付利息，若三十（30）日历天内，被许可方未履行支付义务，甲方有权终止合同并要求乙方赔偿相应损失。

9.3 在不损害本协议第8条及其他补救措施和适用法律的前提下，如果许可方未根据本协议提供游戏的相关版本、技术支持、升级更新，许可方应赔偿由此导致的被许可人的实际损失。

1. **保证**

10.1 保证。

10.1.1 双方向对方声明：

（1） 本方具备签订本协议并执行其所计划交易的所有必要能力；

（2） 本方拥有履行协议规定其应承担的所有义务的权利、执照、许可及能力；

（3） 此协议之执行、交付及履行均经正式授权；

（4） 此协议规定义务对本方有效并具约束力。

10.1.2 甲方及其关联企业特此声明免除对以下事项的任何默示保证：游戏的版权、专利、商标、适销性、鉴于特定目的和一般目的的适用性，以及非侵权性。

10.2乙方保证依据本协议所从事的活动，完全符合所有适用法律，包括地区内的法律，中华人民共和国的法律，中国香港的法律，欧盟制定的GDPR，欧盟成员国、美国制定的反贿赂、经济制裁、出口管制等法律法规。以及可能与本协议所涵盖的活动有关的其他地区的法律法规。

13.4.乙方同意，本协议所涵盖的任何活动都不会涉及相关政府制定的经济制裁法律法规所针对的任何个人、团体、法人和国家，包括但不限于：欧盟成员国综合清单，美国特别指定国民名单，澳大利亚综合名单，和联合国安全理事会名单（统称为“受制裁者”）。如果根据本协议进行的任何活动可能涉及受制裁人员或违反适用的反贿赂、出口管制或经济制裁的法律法规，乙方同意，除非获得甲方的书面授权，如有必要，还有所有相关的政府机构的批准，否则不会进行此类活动。

**11. 一般性条款**

11.1 通知和联系信息。双方所有的通知和联络应以书面形式作出并以确认送达的传真、电子邮件、人员、邮件（已预付邮费并要求有回执）或国际速递的形式发送。双方地址如下：

甲方：

地址：

联系人：

联系电话：

邮箱：

乙方：

地址：

联系人：

联系电话：

邮箱：

11.2 没有合伙或是合资企业。甲方和乙方是以独立签约人的身份签订本协议。本协议的任何内容都不会通过任何方式为双方构成协会、合伙企业或合资企业，也不会作为任何一方打算建立类似关系的证据，或给予、授予、允许任何一方权利或权威以另一方名义承担、创造或扩大任何义务和承诺，任何一方亦不会声明自身具有通过任何方式约束另一方的权力。

11.3 完整协议。本协议以及在此提到的其它任何文件（如果有）构成双方之间的的完整协议及理解，并接替之前或是同时期的双方之间所有的口头或书面的任何协议和理解（视为双方均已认可相关协议和理解的终止）。

11.4 可分割性。如果本协议的任何条款（或其部分）被任何法院或是同等效力的司法机关认定为非法或是无法履行，此类条款（或其部分）须在尽量符合双方所述意图的可行程度内执行；如果无法执行，（该条款或部分）须从本协议中移除，其它条款不受影响，且协议的剩余部分须继续发挥完整效力，并根据其所述条款和条件持续生效。

11.5 转让。没有另一方的事先书面同意，任何一方均不可将本协议下的权利转让给第三方。本协议的条款和条件适用于双方各自的继受方以及经过允许的转让方。

11.6 修正。除非以书面形式出现且经双方代表签字同意，任何对本协议或本协议所提其它文件的修正或修改均视为无效。

11.7 弃权声明。任何场合下协议任意一方对于本协议任何条款或是条件的执行失败或是延迟，均不阻止或妨碍本协议在其它场合的执行。本协议任何条款的弃权声明都不会生效，除非该声明以书面形式出现，且被该声明针对的一方签字同意。

11.8 补救方法。除非针对本处另作清楚陈述，任何一方根据本协议选择某项补救方法后，将不排斥该方继续选择本协议提供的、或法律和公正性上提供的，其它补救方法。上述所有补救方法均可累积。

11.9标题。本协议标题等只为方便而使用，并且不得被用来对本协议进行阐述。

11.10协议语种。本协议使用中文书写和签订，所有关于本协议含义的争议应根据本协议的英文版本解决。。

11.11协议期限。本协议自生效日期起生效，至授权期限届满终止。协议届满前一个月，双方应协商是否续约以及后续事宜。

11.12本协议受香港法律管辖并根据香港法律解释。如果与本协议有关的任何争议发生，任何一方可以通过向另一方发出书面通知（“争议通知”），启动本节规定的争议解决程序。在发出争议通知后，双方应通过诚意进行的谈判努力解决争端。与争议有关的所有谈判均应保密，且不妨碍双方未来诉讼的权利。如果争议不能通过诚信谈判在争议通知发布之日起三十（30）个日历日内解决，任何一方均可提交争议至香港国际仲裁中心（“香港国际仲裁中心”），由其按照届时有效的香港国际仲裁中心仲裁规则进行仲裁。仲裁员人数为三人，仲裁程序中使用的语言应为英文，仲裁地为香港。一旦将争议提交仲裁，则通过有约束力的仲裁最终解决争议，除非双方达成协议解决争议。

11.13本协议一式四（4）份，双方各持二（2）份，每一份均为原件，且四份构成唯一的同一份文书。双方同意，本协议通过传真或者电子邮件进行的传递，同通过原版印章和签名的传递具有同等效力。

兹证明，本协议由双方正式授权代表签订，并于签订之日生效。

甲方：

授权代表：

职位：

乙方：

授权代表：

职位：