《…游戏名》HTML5游戏联运协议

甲方： 北京火舞科技有限公司  
乙方：  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

二零壹陆年…月

甲　　方：北京火舞科技有限公司

联系地址：北京市朝阳区高碑店通惠河畔四惠大厦四层4047室

邮　　编：100023

联 系 人：石鑫

联系电话：13810211064

乙　　方：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

联系地址：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
邮　　编：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
联 系 人：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
联系电话：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

甲乙双方经友好协商，本着平等自愿、互惠互利、真诚友好的合作原则，就双方共同拓展手机游戏市场、促进游戏业务的发展，达成如下游戏合作协议。本协议受中华人民共和国有关法律、法规、条例、规则的管辖和保护。

一、定义解释

1、定义解释

* 1. 合作内容：是指甲方通过其平台为接入乙方具有合法版权或授权的游戏产品，并进行产品的推广服务，服务内容包括但不限于用户注册、用户登录、提供游戏内容、用户充值、乙方的游戏虚拟币兑换等服务。乙方负责提供自身游戏所需的相关技术支持。甲乙双方就本协议所产生的接入合作收益按比例进行分成。
  2. 乙方游戏：指通过本协议并按照本协议约定的条件给予甲方《…游戏名》。
  3. 接入合作收益：指乙方游戏在接入合作期间，通过甲方渠道或应用产品，用户登陆授权服务器，使用乙方游戏的充值收益。
  4. 分成比例：指按照本协议的约定，甲乙双方对通过甲方提供的网络平台使用乙方产品的注册用户的充值收入，按一定比例进行分成。
  5. 更新：是指对游戏进行的更新、增强、纠错、添加BUG补丁或其他修正。

二、声明及保证

1、法律地位

每一方均声明及保证，自本协议签署之日起：

1.1 其有资格从事本协议项下之交易，而本协议约定的交易符合其经营范围之规定；

1.2 其可全权订立本协议并履行其于本协议项下之义务；

1.3任何一方违反了上述声明、陈述和保证即被视为违反了本协议的约定，应按本协议的规定承担违约责任。

2、法律效力

2.1 自甲乙双方签订之日起，本协议生效，本协议对双方均具有法律约束力。

三、甲方的义务和责任

1、自本协议生效之日起，甲方承诺充分利用接入平台及其他所掌握的资源，对乙方的游戏接入合作进行积极和有效地推广。

2、在合作区域内甲方所提供给本游戏软件消费者或使用者的各项服务，均符合且不违反合作代理区域内的各项法规命令。

3、产品上线后，如甲方认为须调整产品内容和推广模式，经征得乙方同意，双方共同协商确定。

4、游戏内所有活动均由乙方统一策划，甲方配合执行。甲方可以获得乙方的线上活动支持，支持形式包括但不限于线上活动所需的游戏更新、推广序列号、线上活动所需的虚拟物品等。

5、合作期间，在授权服务器内，甲方不得擅自举办充值相关活动，所有活动须由乙方统一策划。甲方可根据平台特点做非充值活动。

6、甲方在本协议期限内不得实施损害乙方游戏本身以及乙方利益的行为，不对乙方做虚假陈述，不采取误导或者欺骗用户的手段。

7、未经乙方事前书面同意，甲方不得注册与乙方商号、企业标识或者游戏有关（包括但不限于游戏的名称、游戏中地图、角色或物品的名称）的任何商标。否则，甲方应当按照乙方的指示予以撤销或者无偿转让给乙方，商标转让的相关费用由甲方承担，并赔偿乙方因此所造成的损失。

四、乙方的义务和责任

1、乙方承担游戏运行所必须的硬件设备和宽带资源所产生的全部费用，在协议区域安装架设游戏服务器、数据库服务器、网络服务器和其他所需服务器，并将服务器置于适于提供游戏服务的在线网络环境之中。

2、乙方保证其向甲方提供的合作产品拥有版权或内容和程序（包括但不限于所有结果代码、文档、列表、库、数据文件以及需用于游戏及应用服务的所有相关程序软件等）的合法授权，并对所提供信息的真实性，准确性，合法性负责，符合合作代理区域内各项规定，并且不会侵害任何第三方的合法权益，包括但不限于知识产权等,如因乙方违反上述保证而引起任何争议，法律纠纷、行政处罚、诉讼或仲裁，由乙方负责解决并承担相关费用（包括但不限于律师费、诉讼费、仲裁费、行政罚金等）。

3、乙方负责合作游戏的终端适配及优化工作，满足甲方运营要求。

4、在合同期内游戏下架，乙方有义务在游戏停止服务前70天通知甲方，并对尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换等。

5、乙方有义务尽最大努力做好产品的系统维护及产品升级工作，保证双方合作的游戏产品能够顺利稳定的运营。

五、收入分配与费用支付

经甲乙双方友好协商，为促进双方手机游戏合作业务的长期稳定发展，双方决定如下收入分配和支付方式：1、自乙方游戏正式在接入平台合作推广后（具体时间以游戏正式上线为准），将根据游戏结算月实际充值金额计算该月接入合作收益。充值金额依据甲方计费系统确认。

2、按乙方游戏产生的月充值总金额分别扣除甲方各支付通道费用后，双方按甲方\_\_50%\_\_、乙方\_\_50%\_的分成比例对接入合作收益进行分成，支付通道费用根据各通道实际发生充值金额进行计算后扣除，其中支付通道成本比重占月充值总金额的\_5%\_，详见每月相应支付通道费用明细。具体分成方式如下：

甲方享有：合作代理产品的充值金额×（1-支付通道成本-扣除税率）× 甲方的分成收益比例。

乙方享有：合作代理产品的充值金额×（1-支付通道成本-扣除税率）×乙方的分成收益比例。

其中，税费各自承担：乙方应当向甲方开具增值税专用发票，根据乙方开票类型，甲方可相应扣除税费。乙方开票类型与税率扣除情况如下：

a、若乙方为一般纳税人且向甲方提供增值税专用发票，则扣除税率为0；

b、若乙方为小规模纳税人且向甲方提供增值税专用发票，则扣除税率为3.39%；

c、若乙方向甲方提供普通发票，则扣除税率为6.78%

3、结算与支付：

3.1以每个自然月为一个结算周期。N+1月支付N月的费用。甲方应在每月15日前将上月应支付数据发送给乙方。双方在确认数据后，乙方将合法有效的正式服务发票寄给甲方。甲方在收到发票后15个工作日内将乙方所得收入汇入乙方指定帐户。

3.2如当结算周期实际结算费用不足1000元，则当期不进行结算，费用归入下一结算周期统一结算。当合同终止期到时，甲方需向乙方结清所有余款，不论余款的多少。

3.3在结算统计依据原则上为：以甲方结算数据统计平台数据为准；如果当双方结算数据的统计误差率（误差率=双方统计的差值/甲方结算数据\*100%）在2%（含）以下，以甲方结算数据统计平台数据为准；但当双方结算数据的统计误差率超过2%（不含），双方协商解决。

4、甲乙双方应按中国法律之规定，各自缴纳与自身经营有关之任何税款。

5、乙方指定账户：

户 名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

开户行：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

账 号：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

六、协议有效期限

1、本协议的有效期限自\_\_2016\_年\_\_月\_\_\_日至\_2016\_\_年\_\_月\_\_\_日。

2、本协议期满前30天内，双方均有优先续约的权利。若双方就续签事项达成一致的，应重新签订书面协议。若双方未就续签事项达成一致的，本协议到期自动终止。

七、知识产权

1、乙方拥有产品版权，甲方拥有运营推广所需的相关文档资料（包括但不限于游戏图像、照片、动画、录像、录音、音乐、文字以及小型应用程序）的版权。

2、甲方保证不对乙方公司产品做任何侵权行为，不侵害软件产品著作权及商标权。

3、如果发现其他有损乙方知识产权的行为，甲方必须及时告知乙方并提供帮助。

八、保密

1、双方的商业秘密包括但不限于：

1.1 授权软件源代码、未压缩的数据库，以及相关文档；

1.2 乙方有关授权软件功能的专有技术，即使其已作为授权软件的一部分提供给代理商；

1.3 销售、市场、库存等信息；

1.4 产品相关的市场、价格、合同条款等；

1.5 销售、市场政策或计划；

1.6 其他一些口头或书面的信息，并且被甲乙双方以书面的形式确认为商业秘密。

2、合同一方（接受方）在履行本合同的过程中有可能获得另一方（披露方）的商业秘密（“商业秘密”是指根据上述7.1条款确认是商业秘密，或者是以有形形式存在并由披露方以书面形式确认是披露方的商业秘密），接受方必须采取合理措施对披露方的商业秘密进行保密。合理措施应包含如下内容：

2.1 接受方应采取等同于保护自己商业秘密的措施保护披露方的商业秘密；

2.2 披露方的商业秘密的公开范围仅限于接受方必须知晓的人员（以下简称“知晓人员”），同时同知晓人员签订保密合同并告知知晓人员关于使用、复制、公开的披露方商业秘密的限制；

2.3 未得到披露方的书面同意，接受方不得向第三方透露披露方的商业秘密，除非接受方将披露方的商业秘密告知有必要了解的接受方的顾问、代理商，并且上述人员也签订了书面保密合同承诺不公开披露方的商业秘密。

3、除非事先得到另一方的书面同意，或者依据法律规定以及法院或政府机构的命令，否则合同任何一方不得擅自公开本合同条款；对于后一种情况必须事先以书面形式通知另一方才可公开。

4、如果披露方的机密信息为如下内容，则接受方无为披露方的机密信息保密的义务：

4.1 此机密信息为接受方所有，或者在披露方告知以前接受方已经知道此机密信息；

4.2 接受方不依据披露方的机密信息而独立开发出的；

4.3 并非因接受方的故意或过失，机密信息已为公众所知；

5、本合同效力终止后，本合同第七条将继续生效。

九、不可抗力

1、本协议中“不可抗力”是指不能预见、不能避免并不能克服的客观情况。包括但不限于政府行为、自然灾害、战争或其它类似事件。

2、遭受不可抗力事件的一方可中止或终止履行本协议项下的义务，直至不可抗力事件的消除，并且无须为此而承担违约责任。但遇不可抗力方应立即书面通知另一方延迟履行或者不能履行的原因及可能延迟的时间，并尽最大努力克服该事件，减轻其负面影响。

3、遭受不可抗力事件的一方应当向另一方及时提供事件发生地区的公证机构（或其他法定机构）出具的证实不可抗力事件的合法证明，如其不能提供该等证明，另一方可根据本协议的规定要求其承担违约责任。

十、协议的生效和终止

1、本协议经甲乙双方代表签订并盖章后生效，本协议有效期壹年，到期前双方可协商是否续签本合同。

2、正式运营后，无论何种情况导致本协议终止或提前终止、解除，乙方均应当向甲方提供至少70天的运营缓冲期。以便完成合作范围内用户交接，用户交接包括但不仅限于：用户游戏数据的交接、合作服务器的数据清理、尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换等。

3、无论何种情况导致本协议终止、提前终止或解除，在进入运营缓冲期后，甲方均暂停向乙方结算月度分成费，直至运营缓冲期结束、双方之间的用户交接全部完成、甲方和乙方之间不再存在任何纠纷、争议或其他问题。此时甲方才根据缓冲期以及甲方服务器运营结束后的实际情况，向乙方结算相关费用。

1. 有不可抗力因素发生，并使本合作无法进行，双方可协商解除本协议。
2. 甲乙双方任何一方发生公司破产、倒闭等情形，应按照国家有关法律规定处理该协议。
3. 本协议的提前解除不应影响双方于本协议提前解除之日以前根据本协议已产生的权利和义务。

十一、协议的争议

1. 本协议（包括附件）的订立、效力、解释、履行及争议的解决适用中华人民共和国的法律。

2、凡因执行本协议所产生的争议或本细则有关的其他争议，甲乙双方同意以友好协商的方式解决。如双方协商不能解决，双方同意任何一方可以提交到双方各自的管辖法院诉讼。

十二、违约责任

1. 甲方未遵守本协议规定，无任何正当理由中断与乙方的业务合作（如下线游戏），由此造成乙方的一切损失由甲方承担赔偿。
2. 由于乙方不能及时提供产品支持和升级服务而导致甲方不能进行游戏的正常运营，由此造成甲方的一切损失由乙方承担赔偿。

十三、通知

1、双方之间的任何通知或书面函件必须以中文写成，以传真、专人送达（包括特快专递）、挂号邮件或企业电子邮件之形式发送。

2、除非事先以书面通知更改，所有通知及函件均应发往首页之通讯地址。

3、通知及函件之送达为传真形式，则应以传真传送记录所显示之确切时间为准，除非发出该传真之时间为该日下午五（5）时之后，或收件一方所在地之时间并非工作日，则收件日期应为收件一方所在地时间之下一个工作日；若为电子邮件形式，则邮件进入收件方指定之电子邮件系统的时间即视为已送达；若为专人派送时(包括特快专递)，按收件一方签收之日期为准；若以挂号邮件发送时，以邮局所出具之收据为凭，自寄发日起计五(5)个工作日为准。

十四、其它

1、本协议壹式贰份，甲乙双方各持壹份，具有同等的法律效力。与本协议有关的一切附件与本协议具有同等法律效力。

2、本协议经甲乙双方代表签字并盖章后生效。

3、对于本协议的未尽事宜，双方可以友好协商，达成补充协议，补充协议经双方代表签字后同本协议具有同等效力。

（以下无正文）

甲方盖章： 乙方盖章：

签字： 签字：

日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日 日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日