



## 제품 마케팅 협력 계약서

갑 : \_\_\_\_\_

주소: \_\_\_\_\_

을 : 浙江弥谷网络科技有限公司

주소 : 中国浙江省杭州市西湖区文三路 90 号东部软件园创新大厦 B 座 312 室

체결지 : 항주시 서호구

체결일자 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일

\_\_\_\_\_ 이하 \_\_\_\_\_



1. "갑"은 모바일게임 전문 개발사이다.
2. "을"은 인터넷 부가서비스(IVAS)와 인터넷 제품 출시 및 운영, 마케팅 등 위주로 운영하는 회사이다.
3. "갑"은 계약기간 내에 협의된 지역에서 관련 제품의 홍보 및 서비스 지원에 관한 권한을 "을"에게 위임함을 확인한다. "을"은 계약기간 내에 협의된 지역에서 온라인 플랫폼 및 기타 협력 플랫폼을 통하여 게임 마케팅, 발행, 운영 및 관련 서비스를 제공함을 확인한다.
4. 양측은 상호신뢰를 바탕으로, 교류와 협력이 상호 시너지 효과를 가져올 것임을 확인하면서 파트너 관계를 맺고 본 계약서를 체결한다. 향후 양측은 본 계약서를 기준으로 각자 해당하는 권리, 의무 그리고 상업적인 수입 분배를 이행하도록 한다.



## 제 1 조 협력방식 및 원칙

1.1 "갑"은 게임 제품\_\_\_\_\_의 합법적인 저작권자이며, 인터넷을 통하여 제품을 유통하는 권리를 보유하고 이와 관련 위임 자격을 구비한다. 해당 게임 제품은 리스트 형식으로 제공한다.

1.2 "갑"은 제품\_\_\_\_\_의 중국내(홍콩, 마카오 포함)에 독점 발행, 유통, 판매, 운영 권한을 "을"에게 위임하고, 해당 제품 및/또는 제품 정보를 전시할 수 있도록 "을"에게 권리를 부여함을 확인한다.

예를 들면: 중국이동통신, 중국전신, 중국유니콤 플랫폼 및 관련 홍보 채널 내에 해당 제품을 독점적으로 상술 3 사가 보유한 단말 사용자에게 발생, 유통, 판매, 운영하는 것; "을"이 중국이동통신, 중국전신, 중국유니콤의 공식 웹사이트(홍보 채널 관련 협력 웹사이트 포함)에 위임자가 제공한 제품 및/또는 제품 정보를 비상업 용도의 저작권 공시로서 전시 권한을 부여하는 것 등을 포함한다.

1.3 위임기간: 2 년 , \_\_\_\_\_년\_\_\_\_월\_\_\_\_일부터 \_\_\_\_\_년\_\_\_\_월\_\_\_\_일까지로 정하고, 기간 만료 후 어느 일방의 해지 통보가 없을 경우 본 위임서는 1 년 을 자동적으로 연장 되는 것으로 한다. 자동 연장된 위임기간 및 내용은 다른 저작권 문서에 해당하는 기간 및 내용과 적합해야 하고, 아니는 경우에 본 연기조상이 무효화 된다.

1.4 "갑"은 본 계약서에 기재된 조항을 완성하기 위하여 "을"에게 제공하는 제품은 완전하고 합법적인 권리를 구비하고 "을"의 플랫폼에 적용되어야 하는 것을 확인한다.

"을"은 본 계약서에 기재된 조항을 완성하기 위하여 유저들이 사용할 수 있는 협력 플랫폼을 "갑"에게 제공해야 한다.

1.5 "을"은 채널 운영시 문제를 발생한 경우에 "갑"과 협의하여 처리해야 한다.



## 제 2 조 권리 및 의무

### 2.1 갑의 권리 및 의무

2.1.1 "갑"은 "을"이 보유한 플랫폼 및 기타 "을"과 협력한 채널에 Android, ios 게임을 홍보할 수 있도록 "을"에게 관련 권한을 위임한다.

2.1.2 "갑"은 본 계약서 체결한 후 [15]일(근무일) 내에 게임 제품을 플랫폼으로 접입하여 테스트를 완성해야 한다. 또한 "을"이 제공한 플랫폼의 특성 및 마케팅 필요에 따라 제품에 대한 수정과 추가(상세 설치 내용은 양측이 협의 필요)를 진행하여 "을"이 지정한 SDK 를 협력 게임 제품으로 접입하고 "을"이 플랫폼 홍보에 적용한 게임 버전을 제공하도록 한다.

I) 만일 "갑"측 실수로 인하여 접입불가 혹은 제시간 내에 접입 테스트를 완성하지 못해서 "을"측 재촉을 받은 후 3 일 내에도 완성하지 않을 경우, 위약으로 본다. "을"은 서명통보를 통해 본 계약서를 종료한 권리를 가지고 이에 대한 위약책임과 배상금을 부담하지 않는다.

II) "갑"은 "을"이 제공한 SDK 를 본 계약서의 약정된 목적과 범위(협력제품)이외 기타 용도로 사용할 경우, "을"은 서명 형식으로 "갑"에게 통지한 권리가 가지면서 동등한 계약조항 이행이 임시 중지할 수 있다. "을"은 "갑"이 해당 행위를 중지하고 유효한 조치를 취하면서 이로 인하여 "을"이 발생한 모든 손실을 배상한 후 다시 중지된 계약조항을 이행한다.

2.1.3 "갑"은 "을"이 협력 게임을 홍보하는 과정에서 "갑"의 회사명칭, 상호, 상표 및 협력 게임의 이미지, 비디오, 동영상 등을 사용할 수 있도록 관련 권리를 "을"에게 위임한다. "을"은 상술 권리를 사용시 "갑"의 합법권익을 침해하면 아니된다.

2.1.4 계약기간 내에 "갑"은 "을"이 제공한 플랫폼 특성과 마케팅 필요에 따라 제



품을 수정 및 추가를 해야 한다. 자세한 설치 내용은 양측 협의를 거쳐 진행한다.

2.1.5 "갑"은 소프트웨어 업데이트에 대한 기술지원을 제공하여 해당 제품이 정상적으로 운영함을 보증한다.

2.1.6 "갑"은 협력 제품 관련 운영 및 유지보수, 회원가입, 등록 그리고 고객 서비스를 담당한다.

2.1.7 "갑"은 "을"에게 제공한 모든 제품 내용 및 프로그램(기술, 문자, 그림, 숫자 또는 모노그램 및 음성/동영상 내용 등 본 계약서와 관련된 모든 내용을 포함한다)에 대한 합법적인 저작권을 보유함을 확인하며, 해당 정보의 진실성, 정확성, 합법성에 대하여 책임진다. 또한, "갑"은 본인이 제공한 제품 내용에 대하여 합법적인 경로로 취득하거나 자기 독창하거나 제 3 자의 권리를 침해하지 않고 국가 관련 법률을 위반하지 않도록 보증한다. 만일 위와 같은 규정을 위반할 경우 "갑"은 이로 인하여 발생할 모든 경제 분쟁, 소송, 행정 처벌등을 책임을 져야 하며 해당 상황이 즉시 "을"에게 통지하여 "을"이 관련 고발, 권리침해, 분쟁, 소송, 배상등을 발생하지 않도록 유효 조치를 취해야 한다. "을"은 이에 대하여 모든 책임을 부담하지 않다. 만일 "을"이 이로 인하여 손실을 발생할 경우 "갑"은 해당 법적 책임을 부담해야 하고 "을", "을"과 관련 기업이 손실 없이 노력해야 한다. 이로 인하여 본 계약 이행이 불가능한 경우, "을"은 본 계약을 종료 또는 해지한 권리를 가진다. "갑"의 아웃라인 홍보, 거래 혹은 게임에 가져온 아웃라인 홍보, 거래 등은 "을"과 무관하고 모든 책임은 "갑"이 부담해야 한다.

2.1.8 "갑"은 "을"에게 제공한 게임 제품에 대하여 <인터넷 게임 관리 임시시행 방법>(이하 "방법"이라 칭한다)의 규정에 부합하며, "방법" 제9조에 기재된 내용을 포함하지 않도록 보증한다.

1) 인터넷 게임에 다음 내용을 금지한다.

- (1) 헌법에 규정된 기본원칙을 위반한 것;
- (2) 국가통일, 주권 및 국토 완전성을 해치는 것;
- (3) 국가비밀 노출, 국가안전을 해치거나 국가명예와 이익을 손해하는 것;



(4) 민족 원한, 민족 차별을 선동하거나 민족단결을 해치거나 또는 민족풍속, 습관을 침해하는 것;

(5) 사교, 미신을 선양하는 것;

(6) 헛소문을 퍼뜨리거나 사회 질서를 어지럽거나 또는 사회안전을 해치는 것;

(7) 음란, 색정, 도박, 폭력을 선양하거나 범죄를 교사하는 것;

(8) 타인을 모욕, 비방하거나 합법 권익을 침해하는 것;

(9) 공중도덕을 위배하는 것;

법률, 행정규제와 국가규정에 금지된 기타 내용.

II) "갑"이 제공한 게임 제품에 상술 내용을 포함한 경우, "을"은 서면 통지를 통해 본 계약을 종료할 수 있으며 해당 위약 책임을 지지 않는다.

III) "갑"은 해당 게임 제품에 포함된 불법 내용을 인하여 발생한 고객분쟁, 정부허가 취득불가 또는 행정처벌, 언급한 논쟁, 배상, 책임, 중재, 소송 등에 대한 모든 책임을 져야 하고 이로 인하여 발생한 "을"의 손실을 배상한다. 그중 제 3 자(권리인, 고객 등)의 배상금, "을"이 상술 사항을 인하여 지불한 조사비용, 소송비용 및 변호사비용 등을 포함되고 한정되지 않는다.

2.1.9 "갑"은 제공한 게임 제품의 유료사항에 몰래결제, 자동이체 등 불법 수단을 통하여 유저에서 부당한 이익을 취해서 발생한 논쟁, 배상, 책임, 중재, 소송 등에 대한 모든 책임을 져야 하고 이로 인하여 발생한 "을"의 손실을 배상한다.

2.1.10 "갑"은 협력 게임의 수익 상황을 감독할 권리가 보유하고 이에 대한 확인은 양측이 같이 진행하도록 한다.

## 2.2 "을"의 권리 및 의무

2.2.1 "을"은 본 소프트웨어를 중국지역(본 계약서 목록에 따라 홍콩, 마카오를 포



함되지만 대만지역을 포함되지 않는다)에 있는 플랫폼에서만 홍보할 수 있다.

2.2.2 "을"은 "갑"이 제공한 게임 제품을 중국이동통신, 중국전신, 중국유니콤 등 운영상/채널에서 접입하고 빌링 코드를 신청함을 담당한다. "을"은 본 계약서에 따라 본인이 홍보하는 플랫폼과 기타 "갑"측 채널에 게임 제품을 다운로드하고 추천해야 한다. "을"은 제품 홍보 목적에 따라 "갑"이 보유한 지적재산권을 이용하여 광고, BBS, 토픽제작 등을 포함되어 한정되지 않은 내용을 제작할 수 있다.

2.2.3 "을"은 협력 제품에 대한 마케팅 홍보 등 행위가 국가 관련 법령, 법규의 규정을 위반하지 않아야 한다. 아니면, 이로 인하여 발생한 모든 책임을 "을"이 직접 부담해야 한다.

2.2.4 "을"은 협력 제품에 언급한 결제와 모든 데이터 통계에 관한 조작(결제, 데이터의 취득과 유지보수를 포함한다)을 담당한다. "을"은 "갑"이 수시로 협력 제품에 관한 상세 수입 데이터를 검색 및 파악하기 위하여 "갑"에게 정확한 데이터를 제공해야 한다. "을"은 제공한 데이터의 진실성을 보증한다.

2.2.5 "을"은 중국이동통신, 중국전신, 중국유니콤 등 운영상/채널의 SDK 설치 패키지와 SDK 접입규범을 제공한다. "을"은 "갑"에게 게임 제품의 업데이트 버전을 제공받으려고 요구할 수 있고, 고객 필요와 SDK 접입기술규범에 따라 게임 제품에 대하여 수정의견을 제출할 수 있다. 단, 최종 수정내용은 "갑"이 제공한 버전을 기준으로 한다.

### 제 3 조 수익분배 및 결산방식

3.1 게임 순이익: "판매 총액", "영업수익" 혹은 "수익 총액"이라고도 한다. 이는 고객에서 받은 총수입("을"이 지정된 위임범위 내에 게임 제품을 상업 유통과 운영을 통해 취득한 총 영업수입을 말한다.)에서 채널비용, 대손, 세금을 공제 후 얻은 수입을 말한



다.

3.1.1 게임 순이익은 양측이 수익분배의 기본이며, 중국이동통신, 중국전신, 중국 유니콤 등 운영상/채널에서 작성한 정식 결산서를 근거하여 계산한다.

3.1.2 양측은 게임 순수익에 따라 단계별로 수익을 분배한다. 자세한 내용은 다음과 같다.

수익 단계별	월 순수익 범위(위안)	갑측 총이익
1 단계	0.00 ~ 100,000	100%
2 단계	100,000 ~ 500,000	95%
3 단계	500,000 ~ 2,000,000	90%
4 단계	2,000,000 ~ 5,000,000	80%
5 단계	5,000,000 이상	70%

3.1.3 양측은 중국 법률의 규정에 따라 각자 운영에 해당하는 세금을 납부한다.

### 3.2 비용계산

결산은 중국이동통신, 중국전신, 중국유니콤 등 운영상/채널에서 제출한 정식 결산서 기준으로 한다. 비용은 계약 체결일부터 N+3 주기로 결산한다. (즉, N 월 수익은 N+3 월에 결산한다.) 양측은 N+3 월부터 5 일(근무일) 내에 중국이동통신, 중국전신, 중국 유니콤 등 운영상/채널에서 제출한 정식 결산서를 의거하여 N 월에 해당하는 수익을 확인한다. 확인되면 "갑"은 완전하고 정확하고 국가세무기관 요구에 부합된 정보서비스 비용 연수증과 날인한 결제확인서를 "을"에게 발생한다. "을"은 상술 연수증과 확인서를 받은 후 5 일(근무일) 내에 "갑"에게 해당 비용을 지급한다.

### 3.3 "갑"측 계좌정보

개설은행 : \_\_\_\_\_



계좌번호 : \_\_\_\_\_

[비고: 은행계좌 이체로 인해 발생한 모든 비용은 수익측이 부담한다.]

#### 제 4 조 위약책임

4.1 어느 한측이 본 계약서의 약정을 위반한 경우 바로 위약으로 본다. 한측의 위약 행위로 인하여 다른 측이 손실을 발생시킬 경우 위약측은 해당 경제 손실을 배상해야 한다.

4.2 만일 한측이 일부러 본 계약서의 약정을 위반하여 본 계약 이행이 불가능한 경우, 다른 한측은 본 계약을 종료한 권리를 가진다.

#### 제 5 조 계약종지

5.1 어느 한측이 위약 행위를 발생하고 다른 한측에서 위약 행위에 관한 통지를 받은 7 일 내에 개정하지 않을 경우, 위약측에게 통지를 보내고 즉시 계약을 종료할 수 있다.

5.2 본 계약서가 만기 전에 종료되었어도 이전에 양측이 본 계약을 근거하여 발생한 권리와 의무에 대한 영향이 없다.

5.3 본 계약서의 계약기간이 완료된 1 개월 전에 양측은 계약 연장을 협의하여 만일 계속 협력할 경우, 관련 협약을 체결하거나 원 계약기간을 연장하거나 하고 더 이상 협력하지 않을 경우, 본 계약서 만기날에 자동 종료된다.

5.4 본 계약서 유효기간 내에 "을"측 사유로 인하여 일부/전부 협력 제품을 판매중지 또는 계약 종료될 경우, "을"은 1 개월 전부터 서면 병식으로 "갑"에게 통보해야 한다.

5.5 만일 한측 회사가 분할, 파산청산,登記말소, 입수 합병 등 기타 상황을 인하여 본 계약 이행이 불가능한 경우, 계약은 자동 종료된다.





## 제 6 조 기타

6.1 본 계약서의 어느 한측이 본 계약서 하의 권리를 제시간에 이행하지 못한 경우, 해당 권리를 포기로 보지 않고 향후 이행에 대한 영향도 없다.

6.2 본 계약서의 모든 조항이 어느 이유로 인하여 완전 혹은 일부가 무효화 되거나 집행력을 구비하지 않거나 또는 어느 법률을 위반한 경우, 본 조항이 해당 날부터 자동 무효화된다. 단, 본 계약서의 기타 조항은 여전히 법적 효력을 가진다.

6.3 본 계약서 상에 명시되지 않은 기타 사항은 별도 협의 하에 서명 형식으로 보충한다.

6.4 본 계약서를 2 통을 작성하여 각각 서명 후 "갑"과 "을"이 각각 1 통씩 보관한다. 해당 계약서는 동등한 법적 효력을 가진다.

--이상--

양측은 각각 위임대표를 지정하여 본 계약서 첫 페이지에 기재된 일자에 계약한다.

갑 :

을 : 浙江弥谷网络科技有限公司

위임대표 :

위임대표 : 陈旻

사인/(날인) :

사인(날인) :



## 저작권 위임서

위임자 : ( Korean company name )

수임자 : 浙江弥谷网络科技有限公司

위임자 ( Korean company name ) 는 본 위임서 부록에서 기재된 모바일게임 제품의합법적인 저작권 소유하거나 합법적인 출처를 보유하는 자이며, 인터넷을 통해 제품을 유통하는 권리와 제 3 자에게 위임하는 자격을 구비하는 것이다.

위임자는 해당 제품이 중국이동통신 인터넷에서 발행, 유통, 판매, 운영할 수 있도록 수임자에게 권한을 부여함을 확인한다.

위임방식 : ☒ 독점 ☐ 비독점 ☐ 기타

지역범위 : ☒ 중국 대륙 ☒ 홍콩, 마카오 ☒ 중국이동통신 플랫폼

게임에서 다른 게임 또는 출판물 내용, 출판 방식을 모방, 취재 혹은 전체 표절의 경우가 있는 여부: ☐ 여 ☒ 부

위임기간: 2 년 , 2014 년\_\_월\_\_일부터 2016 년\_\_월\_\_일까지로 정하고, 기간 만료 후 어느 일방의 해지 통보가 없을 경우 본 위임서는 1 년 을 자동적으로 연장되는 것으로 한다. 자동 연장된 위임기간 및 내용은 다른 저작권 문서에 해당하는 기간 및 내용과 적합해야 하고, 아니는 경우에 본 연기조상이 무효화 된다.

위임자가 다음과 같은 조항을 보증한다.

- (1) 위임자는 제공한 콘텐츠 및 관련 자료가 합법적인 출처와 권리를 구비함을 확인하고 제 3 자의 합법 권익(지적재산권, 인격권, 명예권, 초상권, 프라이버시의 권리 등을 포함되고 한정되지 않)을 침해하지 않도록 보증한다.
- (2) 위임자는 합법적이고 건강한 콘텐츠를 제공해야 한다. 본인이 제공한 협력 제품 및 제품 내용에 대하여 관련 법률/법규/규범/정책 등을 위반하거나 저속, 선정등 법률 규정에 금지한 불량 정보를 포함하지 않도록 보증한다.
- (3) 위임한 콘텐츠로 인해 발생한 저작권 및 기타 분쟁이 수임자, 수임자와 관련 회사 또는 협력한 제 3 자에게 법적분쟁/행정처분/소송/중재 등 일으킬 경우, 위임자가 이에 대한 모든 행정처리 및 관련 비용을 부담해야 한다. 또한, 수임자가 이로 인해 손실을 발생할 경우 위임자는 해당 경제손실에 대하여 전액 배상의 책임이 있다.
- (4) 제 (3) 조항에 기재한 분쟁을 발생할 경우 수임자는 위임자에서 받아야 하는 미분배 이익 혹은 위임자가 소유한 금액에서 해당 비용을 미리 공제할 수 있다.
- (5) 만일 위임자가 제공하는 게임에서 다른 게임 또는 출판물 내용, 출판 방식을 모방, 취재 혹은 전체 표절의 행위를 발생하고, 유효한 위임을 제공하지 못하거나 제공한 위임 수속이 불완전의 경우(위임 요구사항은 저작권문서요구 제 3 조를 참조), 수임자는 해당 협력 제품에 관한 출시와 상용화 운영을 중지할 권리가 있다.

### 모바일게임 제품 위임 목록

모바일게임 제품명 ( 필수 사항 )	저작권 정보	위임기간 ( 필수 사항 )	비고 (적용 플랫폼 )
_____		2년	Android ios
(실제 운영 상황에 따라 게임의 중문명이 조절할 수 있음.)			

위임자: \_\_\_\_\_(인)  
\_\_\_\_\_년\_\_월\_\_일



## 저작권 소유 확인서

본 확인서는 본사가 자주적으로 개발된 \_\_\_\_\_(이)라는 게임제품(중문 번역명: \_\_\_\_\_)(중문 번역명은 운영 필요에 따라 조절 가능) 내에 있는 모든 프로그램에 관한 지적재산권을 본사가 소유임을 확인하는 것을 목적으로 작성한다. 이 게임과 관련된 제 3 자의 지적재산권 침해 등에 대한 경제 및 법적 책임을 본사가 직접 부담하고 中国移动(중국이동통신) 및 浙江弥谷网络科技有限公司(넛미고)와 무관함을 확인한다.

이상



회사명: \_\_\_\_\_

(인)