# **联合运营协议**

甲方：

乙方：

鉴于：

1.甲方自主研发了游戏软件“        ”，对该游戏软件享有合法和独立的知识产权。

2.乙方是依照中国法律依法成立和存续的，主要从事网络游戏运营的企业，为用户提供专业的互联网网络游戏娱乐服务，并具有根据中国法律法规代理运营网络游戏所需的全部运营资质。

3.乙方拟取得甲方的授权以运营“        ”，甲方同意给予乙方相应的授权并收取相应的运营收入分成费用。

根据《中华人民共和国民法典》、《网络游戏管理暂行办法》等有关法律法规，经双方协商一致，甲、乙双方就合作运营“        ”事宜达成以下条款，以资共同遵守：

### **一、定义**

在本协议及其附件中，下列术语的含义如下：

1.最终用户：指获准于授权区域连结服务器以使用授权游戏服务之人士，包括付费及免费用户。

2.商业营运日：指乙方于授权区域之授权平台商业发行授权游戏服务之日，此日期应为乙方运营授权游戏后游戏商城开放或收费系统启动日。

3.游戏币：授权游戏内的虚拟道具        ，是用来购买授权游戏中其他虚拟物品的游戏币。（人民币与游戏币的兑换比例为        ）。

4.渠道成本：授权平台的平台方通过其在线支付和消耗系统向最终用户销售和提供游戏服务而发生的，需要向授权平台外的第三方支付的佣金和费用。

5.运营收入：指授权游戏在授权平台运营后所获得之所有收益，包括但不限于授权游戏在商业化运营后，通过用户使用授权游戏支付的费用。本协议中，授权游戏运营收入以最终用户通过充值实际兑换为游戏中游戏币所对应的人民币金额为统计标准，不扣除任何渠道成本。

6.用户数据：包括游戏数据和通行证数据。游戏数据指最终用户的与游戏相关的数据， 包括但不限于游戏内人物角色的外貌（脸形/身体等） 和特征（级别/经验值等）， 物品箱以及其它任何与终端用户相关的数据；通行证数据是指最终用户除游戏数据外的各种信息，包括付费信息、真实姓名、身份证号、信用卡、地址、固定电话、手机号码、电子邮件或者其它终端用户的身份信息。

7.知识产权：指按照中国《著作权法》、《商标法》、《专利法》及其他相关法律、法规或规章规定的，与著作权、商标权、专利权、域名及商业秘密等有关的一切体现智力劳动成果的权利以及在任何国家和地区受到保护的类似权利。

8.保密信息：指：属于或关于任一方之非公开信息（不论系以口头、书面或电子形式）、营业事宜或活动，且：

（1）任一方已标示属机密或专属者；

（2）任一方以口头或书面告知他方其属机密性质者；或

（3）由于其特性，依本协议收受此等信息之相当职位的适当人士，于类似情况下将视其为机密者。

9.客户端程序：是指用户通过下载可以安装到个人电脑上或其它设备上，并使这些用户能够通过互联网远程进入服务器端程互动的游戏中的软件部分。

10.游戏补丁：是指软件补丁，可与游戏结合以修正软件可能存在的漏洞或缺陷。

11.更新服务：指由甲方提供的授权游戏的改进或补充，包括游戏规则的修改或新增以及事件的新增等，便利最终用户的使用，更新形式包括但不限于补丁及资料片等形式。

12.服务器端程序：是指位于与互联网连接的服务器内的系统软件以及数据库。

13.植入式广告：在授权游戏中加载的广告，包括但不限于甲方非自有的产品或品牌及其代表性的视觉符号及服务，及策略性地通过广告来引导用户。

14.游戏续作：指的是在授权游戏同一源代码/程序码所衍生的新版本游戏，该游戏不能融入授权游戏运营，并能够作为游戏单独进行商业化运营。

### **二、联运授权**

甲方在此授予乙方运营“        ”的权利，具体授权约定如下：

1.授权游戏

由甲方在授权区域内拥有合法运营权的“”中文简体版及其更新（软件著作权登记号：        ），但不包括其游戏续作（简称“授权游戏”或“游戏”）。

2.授权地域

中华人民共和国大陆地区

3.授权期限

自本协议签署之日至授权游戏在授权平台商业化运营日起        。

4.授权方式

非独家、非排他，不可转授权或分授权。

5.授权平台

指乙方运营的网站        及甲方另行书面同意的其他网站。

6.授权内容

（1）乙方可向在授权区域内通过授权平台向最终用户提供在线游戏服务，同意最终用户通过授权平台使用授权游戏并提供客服服务。

（2）乙方可为提供在线游戏服务而在授权区域内之复制、提供授权游戏客户端程序（仅以目标代码形式）给最终用户；

（3）乙方得以运行、维护游戏为目的，对授权游戏进行推广，包括制作游戏各类宣传资料、广告，对游戏进行线上、线下推广。

（4）乙方得以运行、维护游戏为目的，为授权平台最终用户提供充值服务并向最终用户收取费用。

（5）乙方应在授权平台上建立授权游戏专区，并负责管理和维护，确保授权平台及授权游戏专区的稳定运行。

（6）依据本协议的所有条款和条件，在本协议授权期限内，乙方可为运营游戏之目的，按照甲方授权商标使用规则在授权区域内对授权商标、标识进行复制、使用和展示。

### **三、联运合作**

1.服务器组架设及管理

（1）甲乙双方分别提供履行其各自的联运义务所需的软硬件和IDC资源，具体如下：甲方提供授权游戏自身运行所需的软硬件设备及宽带资源，包括但不限于授权游戏运行所需的游戏服务器、数据库服务器、网络服务器和其他所需服务器，并将游戏服务器组置于适于提供授权游戏服务的在线网络环境之中；乙方提供包括但不限于授权平台及其专区、充值计费系统、登陆系统、游戏论坛系统所需的软硬件设备及宽带资源，并架设相应的服务器，置于适于提供游戏服务的在线网络环境之中。

（2）双方应各自负责其提供的服务器等系统的管理和维护，因任何一方提供的服务器技术故障或其它原因导致的用户损失，由责任方负责承担。

（3）为明确起见，双方认可：甲方对其提供和管理的用于授权游戏运行的服务器的管理权包括但不限于甲方可根据游戏运行情况自行决定授权游戏的开服、合服、并区等。

2.支付渠道

（1）乙方提供向授权平台之最终用户提供充值服务，甲方应向乙方提供游戏登陆、计费等接口的技术标准、使用说明文档以协助乙方搭建支付系统，乙方按照甲方的接口文档要求进行技术开发并负责日常支付渠道的维护，并向最终用户收取费用。乙方于授权平台之外不得开通任何充值渠道。

（2）乙方需运营并维护一套安全的充值系统，保证该充值系统能够有效建立最终用户账号、提供密码鉴别功能以及提供准确的计费功能。乙方的充值系统应遵循甲方提供的接口和规范，相关的程序开发工作由乙方负责，甲方提供必要的技术支持。

3.游戏更新及变更

甲方负责并且只有甲方有权进行游戏的更新和内容的变更，甲方将根据其制定的对游戏研发与运营安排计划向乙方提供更新服务和内容变更。如需进行游戏的更新和变更时，甲方需要至少提前三个工作日邮件形式告知乙方，不得无故停止合作服务。

4.客户服务

乙方负责提供授权游戏的7\*24小时客户服务，并承担由此产生的全部费用，其服务方式包括但不限于电话解答、游戏的管理（GM）和线上客户服务等。乙方应在其宣传资料和网站的突出位置标明其客户服务热线和客户服务办法等相关内容。甲方应向乙方提供游戏等相关资料和游戏中常见问题的处理方式，保证于开服前3个工作日内提供客服FAQ文档，在合作初期应对乙方客服人员进行相对应的业务培训。乙方承诺其提供的授权游戏的客服品质不低于其自行研发并运营的游戏或其代理运营、合联运营的任何其他游戏。

5.数据监控

甲乙双方必须提供与最终用户充值消费相关的平台统计权限给对方同时监控，以便双方都可以实时监控后台相关数据。

### **四、宣传推广**

1.宣传素材

甲方负责提供授权游戏的运营素材及宣传所需的素材支持，包括但不限于新闻、游戏资料、专题资料等，但甲方不参与任何运营内容和乙方授权平台及授权游戏专区的制作。为增强宣传效果，乙方可对甲方的素材进行修改，但相应修改方案应事先获得甲方的书面同意。对于乙方在甲方提供的授权游戏运营素材的基础上所进行的再次创作的作品，知识产权均归甲方或甲方指定的第三方所有。

2.积极宣传

自本协议生效之日起，乙方承诺充分利用乙方网站游戏平台及其他所掌握的资源，对授权游戏在其平台的合作运营进行积极和有效地推广。乙方将在其平台上建立和维护游戏的专区，其内容的更新管理由乙方来负责。

3.宣传规范

（1）禁止低俗违法宣传：乙方保证自制的宣传内容不包含色情、暴力、低俗、封建、迷信等诱惑性质或违反国家法令法规的内容；

（2）禁止不实宣传：乙方进行授权游戏的推广宣传时，必须符合实际情况，不得出现诸如：“”第2版本、私服、升级版、唯一指定官网等明显与事实不符的词汇。

（3）禁止恶意拉人：乙方应充分利用自身优势，尽最大努力进行推广，不得在“”其他运营商服务器通过聊天频道、论坛、游戏内邮件或玩家QQ群内，恶意发布开服信息，以及一切开服入驻奖励政策等恶劣的拉人行为；若实属玩家个人行为也应由乙方负责沟通处理。

（4）竞价推广限制：乙方在百度或谷歌等搜索引擎进行关键字竞价推广时，不得使用包含“”的关键字；也不得投机使用该关键字的分拆、组合或其他关联模式，包括但不限于：“”等。且乙方不得利用关键字竞价排名规则使用其他关键字或者关键字排序而达到以甲方官方网站的名义进行推广的目的。

（5）若乙方发生以上任意一种情况，经甲方发现劝阻后1小时内仍没有改进的，甲方有权暂停乙方所有授权游戏充值接口并暂停开启新服，从乙方纠正错误后算起24小时后，恢复开通所有授权游戏充值接口并恢复开启新服；若乙方第二次出现以上任意一种情况，甲方有权暂停乙方所有授权游戏充值接口并暂停开启新服，从乙方纠正错误后算起第48小时后，恢复开通所有授权游戏充值接口并恢复开启新服；累计发生3次以上的，甲方有权立即单方发出书面通知终止协议。

4.活动举办

授权游戏内所有运营活动均由甲方统一策划，乙方配合执行。甲方将对乙方提出的活动方案或活动需求在游戏中提供合理的支持，以达到双赢的效果，支持形式包括但不限于线上活动所需的推广序列号、线上活动所需的虚拟物品等，具体支持形式和内容由甲方决定并提供。

5.道具申请

乙方若需游戏币、道具进行游戏测试或体验的，可向甲方提交申请，具体发放规则由甲方拟定。

6.违法宣传责任

乙方在宣传授权游戏过程中如违反国家法律法规及本协议的约定，引发争议、索赔、诉讼等情况的，乙方应负责解决并承担全部责任，并承担甲方因此遭受的全部损失（包括直接经济损失和间接经济损失），但因甲方提供的宣传素材直接导致的除外。

### **五、收入分成**

1.分成比例

自授权游戏正式在授权平台商业化运营日起，将根据授权平台游戏销售月运营收入作为双方分成的依据。甲乙双方约定，甲方与乙方运营收入分成比例为：甲方获得授权平台上授权游戏产生的运营收入的    %，乙方获得授权平台上授权游戏产生的运营收入的    %。

2.结算周期

本协议约定的结算周期为每个自然月的1日0时至该月最后一天的24时。

3.对账结算

自协议签署日起，甲乙双方应每月对上一月的运营收入进行统计并予以书面确认。具体方式为：甲方每月    日前先通过email或邮寄方式向乙方提供对账单，乙方应在收到甲方对账单后的3个工作日内将其盖章回寄给甲方，逾期未寄回或未就对账单提出异议的，视为乙方认可甲方提供的对账单。双方对账确认后，甲方将等额的增值税发票交付给乙方，乙方应当在收到发票后5个工作日内将上一月甲方应得收入分成汇至甲方指定的收款账户。如对帐数据出现异议，双方友好协商解决。如双方数据误差在正负0.1%以下，以甲方数据为准；如双方数据误差在正负0.1%以上，双方按照无异议部分先行结算，剩余部分进行明细对帐后多退少补，具体细节由双方协商决定。

4.收款账户

本协议所有款项均以人民币形式支付，由乙方支付至甲方指定之银行账号，账号如有变更甲方应以书面告知乙方。甲方指定之账户信息如下：

指定收款账号：        。

开户行：        。

户名：        。

5.税费及成本承担

双方应保证所提供之运营收入的真实性，双方因本协议所产生之成本、费用及支出，以及因签署及履行本协议所产生之税款，由双方各自负担。

### **六、权利义务**

1.甲方权利义务

（1）甲方负责游戏的审批、备案、运营许可等相关工作，以确保游戏的合法运营。

（2）甲方保证其提供的游戏及与之相关的内容、产品和服务的合法性，保证其不违反国家有关法律法规的规定或相关主管机构的要求，不构成对第三方权利的侵犯。

（3）甲方应在甲乙双方合作期间提供必要的技术支持以保证甲乙双方合作的顺利进行；甲方负责向乙方提供必要的技术支持和接口，以使得双方能够共同完成游戏的合作运营并进入收费阶段。

（4）甲方有权按照本协议的约定监督乙方在授权代理范围内从事运营活动，如未经甲方书面同意，乙方对游戏修改、更名、增加、删除、分割、反编译等行为，甲方有权要求乙方纠正并追究乙方法律责任，包括但不限于解除协议，乙方应承担甲方因此遭受的经济损失。

（5）甲方有权根据运营需要，安排BUG解决和版本更新及停机维护的权利。除突发情况外，甲方不得在未通知乙方的情况下对正在运营的游戏进行断电、关机、更新硬件等，所有操作必须提前一个工作日通知乙方。若甲方需要对游戏进行有计划的维护和支持服务，需要提前1个工作日通知乙方；对于突发事件引起的维护和支持服务，甲方应在突发的维护和支持服务完成后一个工作日内通知乙方。

（6）甲方对授权游戏拥有包括但不限于名称与内容的决定权与修改权。甲方如需要暂时或者永久变更所提供的服务（包括但不限于服务内容的增加、减少或者服务中止或终止，或者服务费率的变更），需要提前3天以书面形式通知乙方，以便乙方就变更内容对最终用户进行说明和解释。

（7）甲方有权在双方停止合作时关闭提供给乙方的开放技术接口、计费接口、查询工具接口和相应的查询权限。

（8）甲方有权对在乙方所属论坛上出现的其认为不合适的、与授权游戏相关的帖子要求乙方进行处理，乙方应按甲方要求进行操作。

（9）甲方可在授权游戏中发布植入式广告并获取广告收益。

2.乙方权利义务

（1）乙方保证拥有授权平台的所有权利，具有合法资格从事本协议约定的合作，并具备足够的技术和宣传推广力量及人员配备。

（2）乙方应具有合法的游戏运营资质，包括但不限于网络文化经营许可证、增值电信业务许可证等（乙方应于本协议签订之日向甲方提供相关资质的扫描件或者复印件），以保证授权游戏在授权区域的合法运营，并承担由此产生的相关费用。若乙方因在合作区域资质相关问题受到法律或行政处罚而致使游戏运营收入下降，则甲方有权解除本协议并主张乙方赔偿甲方因此而受到的一切损失。

（3）乙方应在合作中保证维护甲方声誉及公司形象，不得制作有损于甲方的任何作品、文字、图案；在授权范围内使用甲方许可的公司名称、商标及授权游戏名称等，为保持连贯性，乙方不得对甲方商标、授权游戏名称进行改动，如擅自改动，应当按照授权游戏正式收费后最高收入的一个月的全月运营收入向甲方支付违约金。若此位违约金不足以弥补造成甲方损失的，乙方应赔偿甲方的全部损失，且应依甲方的要求，采取补救措施，恢复原状。

（4）乙方无权制作授权游戏的衍生作品，也不得将授权游戏用于其他商业目的获利，更不得侵害到甲方和甲方以外的任意第三方利益，由此引发纠纷和赔偿，由乙方负责。

（5）未经甲方书面同意，乙方不得擅自对游戏进行修改、更名、增加、删除、分割、反编译等。

（6）乙方指定一名员工作为项目经理作为甲方的主要联系人。此外，乙方承诺在任何时候至少有一位技术支持人员响应甲方技术需求。如果乙方在更换商务、财务、技术、客服等一切与甲方联运相关接口人员时，必须发正式邮件通知甲方新的接口人及其联系方式等信息。

（7）乙方承诺，自授权游戏正式在授权平台开启第一组游戏服务器之日起    日内，乙方将确保为甲方开户的每组服务器至少导入    个用户，并确保甲方在此期限内至少能开启    组服务器。

### **七、知识产权**

1.游戏的所有权及包括著作权在内的全部知识产权，以及乙方在履行本协议中为授权游戏所新开发之内容知识产权均由甲方或甲方指定第三方享有，受《著作权法》、《计算机软件保护条例》、《信息网络传播权保护条例》、《商标法》和相关的国际条约以及其他的法律法规保护。

2.双方就本协议合作业务中提供的接入与兑换接口，以及各方提供的查询工具及权限（包括但不限于软件源代码、软件通信协议、技术资料、技术方案、品牌等）均由提供方各自享有所有权与知识产权，非提供方不得以任何形式泄露或侵害提供方的合法权益（包括但不限于反汇编、反编译、跟踪、拷贝、或以其它方式获得中间结果）。

3.甲乙双方一致同意基于本合作而产生的最终用户的通行证数据全部归乙方拥有，最终用户的游戏数据全部归甲方拥有。双方应当在本协议授权限期内及终止后一年内保存本合作所有相关数据记录。

4.任何一方都有义务通报对方由第三方进行的针对授权游戏或服务器端程序的任何侵权行为。

### **八、陈述与保证**

1.甲方陈述与保证

（1）甲方系依据中华人民共和国法律正式组织合法存续的公司。

（2）甲方为签署、交付及履行本协议已经取得所有必要之公司核准合法授权。本协议对甲方构成有效、具有拘束力且得根据本协议条款予以执行之法律义务。甲方对本协议之签署、交付或履行，

A：不构成对于其公司章程之违反，

B：不构成于其所签署合约之违约，以及

C：未违反任何条例、法律、规定或法院或政府机关之判决、命令、裁定、或其它决定，亦不会侵犯任何第三方之合法权利。

2.乙方陈述与保证

（1）乙方系依据中华人民共和国法律正式组织合法存续的公司。

（2）乙方为签署、交付及履行本协议已经取得所有必要之公司核准合法授权。本协议对乙方构成有效、具有拘束力且得根据本协议条款予以执行之法律义务。乙方对本协议之签署、交付或履行，

A：不构成对于其公司章程之违反，

B：不构成于其所签署合约之违约，以及

C：未违反任何条例、法律、规定或法院或政府机关之判决、命令、裁定、或其它决定。

### **九、保密**

双方同意，本协议之条款、该等条款之存在、以及一方为本协议之目的提供予另一方之任何保密信息，仅限披露给必要之经理人、董事、员工、会计师、法律顾问及其它顾问，除适用法令强制要求外，不得披露给第三方，且披露时仅限与本交易相关“必要知悉”之信息，并应保密。若任一方因法令或政府主管机关之要求必须披露本协议相关信息者，不在此限。本协议双方于本协议终止后，仍负有本条规定之义务。本协议任一方即使已非本协议之一方，亦负有本条规定之义务。

### **十、违约责任**

1.除另有约定外，任何一方若违反本协议项下所约定的义务，而使另一方遭受任何诉讼、纠纷、索赔、处罚等的，违约方应负责解决，使另一方遭受损失的，违约方应负责赔偿守约方遭受的全部损失（包括但不限于合理的律师费用、诉讼及仲裁费用、财务费用及交通费等）。

2.如乙方超过本协议约定的最后支付时限仍未进行收益结算和支付，则每延迟一日，应按当月应付账款额的千分之三向甲方支付违约金；违约金支付期间从应付而未付之日起至实际支付之日止。乙方逾期达30日以上仍未付款的，甲方有权立即解除本协议，乙方应向甲方支付违约金及拖欠之分成款并就由此造成的损失予以赔偿。

### **十一、协议的生效和终止**

1.除另有约定外，本协议授权期限内，任何一方可在以下情况发生时提出终止本协议：（1）当一方不能按照协议履行义务并经对方书面通知后十日内不能补救其违约行为，守约方有权终止合作并要求违约方进行赔偿；或（2）任一方遭遇破产，或（3）任一方连续不能或不愿履行本协议达三十天，守约方有权终止合作并要求违约方进行赔偿。

2.若乙方、甲方中任一方在本协议授权期限内提出终止本协议，应提前一个月书面通知对方，甲乙双方应相互结清合作中产生的各种费用，双方签订书面合作终止的补充协议后，本协议立即终止。本协议的提前终止不应影响双方于本协议提前终止日之前根据本协议已产生的权利和义务。

3.乙方承诺授权游戏在授权平台首服开服后前三天创号用户须达    万人以上，否则甲方有权单方终止本协议，并书面通知乙方，无须承担任何责任；

4.在双方未违反本协议约定的情况下，自授权游戏开始商业化运营后（指开始收费）如果连续三个结算月授权游戏的月运营收入均未达到人民币    元，甲方有权终止本协议，双方按本协议结算后，互不负违约责任。

5.授权游戏在授权平台无论因何种原因结束运营前，为保障最终用户的利益，需由乙方在授权平台之授权游戏专区的显著位置发布公告并关闭充值系统，且双方须维持游戏正常运营至少2个月，并由乙方督促玩家在2个月内充分消耗剩余    。为保障剩余最终用户的利益，乙方应在结束运营时配合完成相关的交接工作，并配合甲方在一个月内将合作服务器中剩余的玩家转移到甲方指定的其他授权游戏服务器。

### **十二、其他条款**

1.不可抗力条款

本协议中的任何一方，由于战争或者严重的水灾、火灾、台风和地震等自然灾害或国家政策因素或黑客攻击、电信运营商责任或其它不可预见、不可避免、不可克服的事件而不能履行本协议之约定，受不可抗力影响的一方应在5个工作日内将发生不可抗力事件的情况书面告知他方，且于10个工作日内提供事故发生地有权主管机关出具的相应证明。在不可抗力的期间内，受不可抗力影响的一方可以免责，不构成违约。

2.完整合约

本协议包括本协议附件及依本协议约定所提供之其它文件和证书，就本协议拟定进行之交易构成任一方完整的合意内容。除本协议明确约定或指定者外，别无其它限制、承诺、认诺、声明、担保、誓约或许诺。本协议就拟进行之交易取代一切任何双方先前之任何口头或书面协议与意向书。

3.修改

本协议仅得以双方之书面协议修改。

4.非弃权

本协议任一方未行使或延误行使任何权利、权力或救济不应影响或排除其进一步行使之权利、权力或救济，且各该权利、权力或救济应继续有效，直到相关方明确以书面抛弃。

5.可分割性

若本协议中任一项或数项条款被认定为无效、违法或无法执行者，此无效、违法或无法执行之情事不应影响本协议中之其它条款，而该其他条款仍应具完整效力继续有效。

6.转让禁止

除本协议另有约定外，未经另一方事前书面同意，一方不得转让本协议下之任何权利或义务予第三方。

7.通知

为更好的履行本合同，双方提供如下联系方式：

（1）甲方联系方式

邮寄地址：        。

联系人：        。

电话：        。

电子邮箱：        。

（2）乙方联系方式

邮寄地址：        。

联系人：        。

电话：        。

电子邮箱：        。

双方通过上述联系方式之任何一种（包括电子邮箱），就本合同有关事项向对方发送相关通知等，均视为有效送达与告知对方，无论对方是否实际查阅。上述邮寄送达地址同时作为有效司法送达地址。

一方变更通知或通讯地址，应自变更之日起三日内，以书面形式通知对方；否则，由未通知方承担由此而引起的相关责任。

### **十三、适用法律及诉讼管辖**

本协议之解释与适用应以中华人民共和国法律为准。因本协议引起的或与本协议有关的任何争议，双方应友好协商解决；协商不成的，任何一方均应将有关争议提交至甲方所在地人民法院诉讼解决。

### **十四、**附则****

1.本协议一式二份，协议各方各执一份。各份协议文本具有同等法律效力。

2.本协议经各方签署后生效。

签署时间：    年    月    日

甲方（盖章）：

法定代表人或授权代表（签字）：

乙方（盖章）：

法定代表人或授权代表（签字）：