“超级飞侠”儿童摇摆机软件外包服务合同

甲方：

乙方：谭新中 电话：13824463819

甲方在此委托乙方进行“超级飞侠”儿童摇摆机项目的软件开发。为明确双方责任，经友好协商，双方达成以下协议，以资双方共同遵守：

第一条： 项目内容

乙方在充分了解甲方待开发的基本要求，并签定本合同。（若在开发过程中甲方的开发需求有改变，则涉及合同的相关文件及费用由双方协商相应改变，合同的执行时间也作相应改变）。

1. ： 费用

（1）甲方以350元/套的价格购买乙方的产品，先支付乙方100套的费用（35000元）作为产品研发费用。在研发完成，第一批产品上市时，甲方需付清35000元费用。

（2）随后的套件费用，根据供货套数，累加计算：第101-300套：300元/套；第301-500套：230元/套；500套以上：180元/套。

（3）如果乙方在研发中，超过预计研发费用，在双方协定下解决。

1. ： 项目的承接、开发及验收
2. 承接 甲乙双方经确定签定此合同之后，即正式承接该项目。 2020 年 10月 9 日为甲方起始计时日。

（2）开发时间 乙方在甲方计划的时间内自由安排工作时间和地点， 2020 年 12 月 15 日前完成全部开发工作。 如乙方不能按时完成，应在合同约定完工日期前的两个工作日内，以书面形式（包括电子邮件和书面文字）向甲方提出延期的理由和申请延期的具体时间，经甲方批准后方可延期，延期时间以甲方批准的时间为准。

1. 开发标准乙方需提供，让甲方进行验收工作。 乙方保证软件的功能符合要求。
2. 验收
3. 验收标准为： a. 程序正常运行； b. 方案中提到的功能全部实现； c. 项目按时完成
4. 验收时间期限为 15 天内。

3．乙方提交项目产品的清单： a、可用于生产的ghost文件；b、可执行的游戏程序；3、游戏更新、使用说明。

4．模块的最终验收工作完成后，甲方应出具最终验收报告和评分，经双方确认后作为合同验收阶段完成的证明。

1. ：甲方的权利和义务
2. 提供专人与乙方联络
3. 提供项目所需要的所有资料交给乙方，并保证资料的正确性。

3. 及时支付费用，保证项目的开发费用及时到位。

4. 及时支付在项目研发中所用到的器件、设备、测试费用。

5. 本合同的相关作品版权属甲方所有。

第五条：乙方的权利和义务

1. 提供专人与甲方联络,并定期向甲方提交项目阶段开发进度报告。

2. 按照项目进度要求及时完成系统的开发，同时保证项目质量。

3. 协助甲方完成所开发系统的实施、培训以及维护，并进行两个月的维护。

4. 开发完毕，乙方应将系统的文档移交给甲方，不得将其应用在其他企业。

5. 不得将甲方开发内容泄露给第三方。

第六条：付款方式

1.合同签订后，甲方向乙方支付研发费用（35000元）的50％。

2. 项目验收完成，第一批产品上市后，甲方向乙方支付合同总研发费用的 30％。

3. 交接后，乙方有义务修改出现的程序问题。甲方应在一个月内支付合同总研发费用的 20% 。

收款帐号

户名：谭新中

账号：6216611900013637036

开户行：中国银行广州市分行新港东路支行

4.100套后的套件费用根据实际出货量支付。

第七条：维护

1. 乙方应通过电话、email、现场服务等方式协助甲方的系统维护，乙方有义务及时响应和认真服务，努力确保甲方所委托开发系统的正常使用；

1. 甲方需要改动或需要委托乙方进行二次开发，甲方应同乙方另订协议，作为合同的附件，另收开发费用。
2. ：违约责任
3. 任何一方有证据表明对方已经、正在或将要违约，应及时提醒违约方，若违约方仍然违反本合约，可以解除本合同并要求违约方赔偿损失,。
4. 因不可抗力而无法承担责任的一方，应在不可抗力发生的3 天内，及时通知另一方。

3. 一方因不可抗力确实无法承担责任，而造成损失的，不负赔偿责任。本合同所称不可抗力是指不能预见、不能克服并且不能避免的客观事件，包括但不限于自然灾害如洪水、地震、火灾和风暴等以及社会事件如战争、动乱、政府行为等。

第九条：其它

1. 项目开发的技术方案和要求,在附件中说明。所有附件及本项目的要求文件、测试标准等均为本合同不可分割之一部分。
2. 本合同经双方法人代表或委托代理人签字并加盖公章后生效。
3. 本合同一式两份，双方各执一份。
4. 本合同生效后，如有未尽事宜，需经双方友好协商同意后，拟定出补充文件，经双方法人代表或委托代理人签字并加盖公章后生效，补充文件同样作为本合同不可分割的组成部份。

甲方：

授权代表(签字)：

年 月 日

乙方：

授权代表(签字)：

年 月 日

附件一：**游戏基本流程及功能**

1、待机播放超级飞侠视频，显示游戏LOGO、请投币（几币一玩）、乐迪的一些动画、注意事项等。

2、玩家投币后，按“确认键”，乐迪接受任务，进入空中赛道。倒计时后，赛道移动，游戏正式开始。玩家通过“左右按键”，切换赛道；“确认键”与游戏场景中的物体进行互动。

3、游戏环节中，机台匀速摇摆。具体故事情节：送包裹中间需要穿过一段原始地带，这里有草地树林，有熔岩，石山等，还有走动的恐龙和猩猩，以及天上飞的翼龙。恐龙会喷出火球，猩猩会扔出枯树枝或者石头。过程中，玩家操作机器上的方向盘，操纵乐迪切换航道来躲避这些火球，石头或者树枝以及天上飞的翼龙的攻击。也可能有增加游戏时长的道具。

乐迪可在三条平行航道选择一条飞行。航道为直线航道。

4、游戏时间到之后，乐迪飞行停止，显示结算画面（如躲避成功多少次攻击，吃了多少个道具等），随后出现游戏结束“谢谢游玩”的提示，乐迪回到起点。

5、后台模块 查账：投币记录，包括总投币记录，近14天投币记录，每月的投币记录。设定：几个币一局，一局的时间长度，游戏激活功能。

6、提供中英文版，可在后台切换。