

## 《狼西遊》手机游戏委托开发及发行运营协议

本协议由以下三方于【2015】年【】月【】日在深圳市南山区签署：

甲方：深圳市指游方寸网络科技有限公司

注册地址：深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）

联系人：徐丹妮

电子邮件：Dannie.xu@a8.com

电话：15801325413

乙方：厦门梦加网络科技有限公司

注册地址：厦门市思明区厦禾路666号海翼大厦A栋11楼03、04单元

联系人：张威

电子邮件：Joey.z@mechanist.co

电话：18059806321

丙方：深圳市云海情天文化传播有限公司

注册地址：深圳市南山区科技园科园路1002号A8音乐大厦A栋03、04单元

联系人：龚炯

电子邮件：andy.gong@a8.com

电话：



鉴于：

1. 甲方是一家在中国深圳注册的有限责任公司，拥有动画《狼西游》（以下简称“动画”）的手机游戏改编权。
2. 乙方是一家在中国厦门注册的网络游戏研发公司，在开发网络游戏方面，拥有雄厚的技术实力和组织能力。
3. 丙方是一家在中国深圳注册的网络游戏运营公司，拥有丰富的网络游戏运营经验。

现甲乙丙三方经协商一致，就合作将动画改编开发成手机游戏（暂定名为：狼西游）以及进行后续升级、运营、维护等事宜，达成如下协议条款，以资共同信守：

## 一、定义

除本协议另有规定，本协议下列名词具有如下规定的含义：

**1.1 标的物：**指由乙方基于动画《狼西游》开发制作的《狼西游》手机游戏软件（包括但不限于服务器端、最终用户端、及其全部文档等），包括其后续任何更新、升级、缺陷补救、杀毒或更名后的版本。

**1.2 开发：**指由乙方根据本协议三方共同确认的需求对标的物进行开发、制作等工作。在开发过程中的权利义务由本协议约定。

**1.3 源代码：**指标的物所有完整的源程序代码。其必须可按照一般行业惯例为熟练的程序员理解和使用，可打印以及被机器阅读或具备其他合理而必要的形

式，包括对标的物的评估、测试或其它技术文件。

1.4 **文档：**指标的物用户手册、用户指南、操作手册、安装指南、技术文档、测试报告、安装光盘等标的物涉及的所有版本资料以及图示资料。

1.5 **最终用户端：**指最终用户可用于连接游戏服务器的电脑软件程序，包括今后用于升级、故障排除和杀毒的任何修改或升级版本。

1.6 **服务器：**指丙方架设的为在线游戏服务及下载与标的物有关的客户所需的服务器和网络服务器的总称。

1.7 **服务器端：**指将在丙方服务器上安装并供最终用户使用标的物进行游戏之用的计算机软件程序(包括今后所有升级、故障排除或杀毒的修改或升级版本)。

1.8 **封闭测试：**指由丙方对标的物进行的性能测试，旨在检查标的物是否正常运转、工作秩序是否良好、是否存在缺陷或不足。

1.10 **公共测试：**指在将标的物投入商业运营前予公众进行免费试用。

1.11 **收费删档测试：**是指将标的物投入商业运营前向用户开放充值功能的测试，旨在测试标的物的收费系统是否完善，该测试并不代表标的物版本为可商业化运营或正式运营的版本。

1.12 **项目分成收入：**是指总充值收入扣除坏账、渠道通道费、计费通道费、税费、测试充值、推广充值、授权方分成以及三方认可的其他费用后的结果。

具体公式如下：

项目分成收入=总充值收入—渠道通道费—计费通道费—税费—坏账—测试充值—推广充值—授权方分成—其他费用

(1) **“渠道通道费”**：指渠道方在充值收入基础上扣除的款项，以丙方与渠道方签订的游戏推广合作协议上约定的金额为准。当该协议约定金额或者分成比例发生变更，丙方按变更后的约定核算渠道通道费，乙方无条件接受变更后的渠道通道费。

(2) **“计费通道费”**：指用户充值时，由计费服务商收取的支付手续费。

(3) **“税费”**：指按国家税收法规及会计准则，该业务产生的应计入运营成本税金成本，其税率可依据国家税收政策变化而相应调整。因甲方为增值税一般纳税人，如乙方提供给甲方税率不低于6%的增值税专用发票，可不扣减税费；如乙方提供增值税普通发票或营业税发票，则扣减6.72%的税费；如乙方提供由税局代开的税率为3%的增值税专用发票，则扣减3.36%的税费。除此之外，无其它税费。

(4) **“坏账”**：指需退还给用户的充值收入。

(5) **“测试充值”**：指丙方为游戏上线以及在游戏运营过程中因各类测试而进行的充值。

(6) **“推广充值”**：指丙方在游戏推广过程中，给予游戏用户的奖励性质的充值，包括但不限于赠送给游戏用户的点卡、点券、元宝等礼包费用。

(7) **“授权方分成”**：指授权方（见本协议第1.15条约定）从总充值收入中获得的分成，为所有地区所有市场所有渠道总充值收入的5%。

(8) **“其他费用”**：指双方认可的应从充值收入中扣除的费用。

**1.13 销售成本和费用**：指丙方或丙方授权的第三方通过其在线支付和充

值系统向用户销售和提供游戏服务而发生的，需要向第三方支付佣金和费用。

1.14 **月平均最高在线人数**：指每月最高平均同时在线参与网络游戏的最终用户数，其计算方法为：在测算期间的每月，取当月每日的最高在线最终用户数，把当月每日的最高在线最终用户数相加再除以当月天数，所得出的值即为月平均最高在线人数。计算公式为： $\Sigma (P1, P2, \dots, Pn) / n$ （其中n为当月天数，P为当月每日最高在线）。

1.15 **授权方**：即动画《狼西遊》的著作权人北京青草娱乐文化有限公司，甲方经其授权获得动画《狼西遊》手机游戏的改编权。

1.16 **中国地区**：指中华人民共和国，为本协议之目的，不包含香港、澳门与台湾。

1.17 **总充值收入**：指标的物所有渠道的充值收入的总和，包括但不限于：独立运营的充值收入、第三方联运平台的充值收入等，且未扣除任何其他费用。

1.18 **“压力测试”**：指在较短的时间内向游戏不断增加游戏用户，从而来获得系统能够提供的最大服务级别的测试。其测试条件为：①15分钟内登陆的注册用户达到1500个(含)以上；②游戏单服同时在线1000个(含)以上的用户；③保持在线时长大于或者等于1个小时，且进行游戏行为。在上述条件进行压力测试的合格标准为：①游戏服务器运行稳定；②登录功能正常；③游戏内不会出现超过1秒的网络延迟。

1.19 **“BUG”**：是指在软件产品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用户使用该产品或服务的误差、缺陷、错

误。“BUG”可能因为程序代码或系统设计内的缺陷和误差产生。但此错误并不指也不包括任何由外界因素直接或间接造成的缺陷和BUG，外界因素包括但不限于外挂攻击和其它非上述软件的缺陷和BUG引起的因素。

BUG可分为三种等级：致命BUG、严重bug和一般BUG，定义以附件约定为准。

1.20 “商业化版本”：指乙方交付的可用于正式商业化运营的游戏版本，其标准为：标的物在ios、越狱与安卓渠道累计总充值收入达到3000万人民币。

## 二、合作条款

2.1 甲方委托乙方对甲方获得合法手机游戏改编权的动画《狠西遊》开发、改编成手机游戏，甲方对乙方的授权为非独家授权，即甲方可以同时授权给其他主体对动画《狠西遊》开发、改编成手机游戏。

2.2 标的物开发完成后，甲方拥有标的物的全部知识产权，甲方负责办理开发完成的标的物的软件著作权，但乙方需配合甲方提供相关的材料。以标的物名字申请的商标权归甲方所有，由甲方自行申请并承担申请费用。

2.3 甲方同意将标的物独家代理给丙方，由丙方负责标的物在全球地区内的独家运营和发行事宜，且丙方可将该等权利转授权或转让给他人，除非经丙方的书面同意，乙方不得将标的物发行到任何渠道和进行任何市场推广。

## 三、开发

3.1 乙方的具体开发工作包括但不限于：

- (1) 按甲、乙、丙三方确认的开发方案以编写代码、美术创作等工作将动画《狼西游》改编、开发成手机游戏；
  - (2) 按甲方的要求对游戏进行翻译（包括本地化以及小说用语翻译成游戏用语等）；
  - (3) 服务器的搭建；
  - (4) 和丙方指定的渠道的 SDK 的接入和渠道包的开发；
  - (5) 支持第三方统计，提供简单的 GM 工具；
  - (6) 游戏内数据的统计和分析
  - (7) 其他开发、完善工作。
- 3.2 乙方对动漫的开发方案需提前和甲方确认，开发工作应遵循双方协商一致的要求，按时保质保量完成工作。
- 3.3 在收到乙方提交的任何标的物版本后，甲方有权评估、检验并测试由乙方交付的此类内容的质量，并就需要改进或完善的地方通知乙方，乙方应积极响应甲方的意见，根据双方协商的结果，修正此类缺陷和不足，以免影响标的物的测试和运营。
- 3.4 丙方确定标的物的正式运营日期后，在标的物正式运营日之前，乙方保证协助丙方完成标的物的所有技术接口及其相关修改工作，并将标的物整合到丙方网站的游戏平台上，使得标的物可以在丙方网站上进行封闭测试验收。同时，乙方应当向丙方提供最终用户端程序、服务器端程序以及相关文件，并包括所有相关的标的物文档、列表、库、数据文件以及需用于游戏服务的所有相关程序。

并且，乙方保证按照本协议及其附件进行同步的相关支持工作。

3.5 在乙方交付标的物后，丙方将对其中包含的最终用户端程序、服务器端程序等进行封闭测试。如果最终用户端程序或服务器端程序不能达到封闭测试验收标准（详见本协议约定），测试将由乙丙双方在双方确定的时间内再次进行，直到最终用户端程序和服务器端程序均达到封闭测试标准的要求。在标的物与丙方网站游戏平台整合完成，且标的物已通过封闭测试验收后，丙方将对标的物进行公共测试。

3.6 在封闭测试及公共测试验收合格之后，丙方向乙方提供确认最终用户端程序和服务器端程序达到测试标准的书面文件。

3.7 乙方应在本协议有效期内根据丙方提出的版本计划及根据运营时的需求提供对标的物的后续内容及技术更新工作；本协议期限届满后且不续签，非经甲方书面授权，乙方不得擅自使用《狼西遊》为 IP 开发任何其他游戏。

3.8 标的物所有的开发成本（包括但不限于开发、制作等费用）由乙方承担，游戏翻译等由丙方承担。

3.9 标的物开发完成且经甲方验收合格后，乙方应将标的物除源代码以外的全部文档交付给甲方（包括但不限于美术文档、技术文档等）。

#### 四、安装、维护、更新、升级

##### 4.1 安装：

自标的物交付之日起，如产品需要，乙方应派遣至少     1     名合格的技术人员到丙方办公场所，与丙方工作人员合作对标的物进行安装、封闭测试、公共测



试和其他技术支持，并对丙方工作人员进行相关培训，直至标的物正式运营。

#### 4.2 维护：

标的物进入正式运营阶段之日起 3 个月内，无正当理由（正当理由包括核心人员离职、无法胜任工作等），乙方不得更换开发团队的核心人员（包括但不限于项目经理、主要程序员、主要策划人、主要美术师、制作人等），并应当由核心技术人员向甲方提供包括但不限于如下维护及支持服务：

- (1) 协助甲方架设用以提供标的物游戏服务的服务器；
- (2) 协助甲方进行对标的物的测试；
- (3) 协助甲方防止针对标的物游戏服务的黑客攻击和非法的修改或操控；
- (4) 修正标的物的漏洞 (bug)、缺陷；提供所有对于标的物的补丁 (补丁包括在线更新和手动更新) ；
- (5) 对丙方客户服务人员、相关工作人员进行相关培训，并提供全部游戏文档内容。培训的内容、形式、次数等均应满足双方协商一致的标准（详见本协议附件）。
- (6) 乙方应在收到丙方提出的故障报告起 24 小时之内，明确回复丙方解决故障的方案和计划。

#### 4.3 更新和升级：

- (1) 在乙方将标的物交付甲方后，在本协议期限内，乙方仍应努力开发、完善、更新标的物的客户端程序与服务器端程序以及其文档、数据、文件等，但在开发前及开发过程中，乙方应事前与甲方沟通，并尊重甲方的

意见。乙方需按照双方协商的需求，分版本陆续开发标的物的内容及功能。标的物正式运营后，协议期内，乙方应按照与丙方协商的更新需求，对标的物的内容进行的更新和后续开发。。

(2) 乙方应及时将对标的物的缺陷补救、故障排除及杀毒等修改版本及升级版本交付丙方，以便丙方顺利提供服务。

(3) 在乙方完成对标的物的任何缺陷补救、故障排除、杀毒、更新、升级等版本且经乙方测试合格后，乙方应立即向丙方交付任何缺陷补救、故障排除、杀毒、更新、升级等版本，经丙方测试合格后，由乙方协助进行正式更新，在情况必需或丙方提出需求时，乙方需指派技术人员赴丙方指定的营业场所进行现场补丁、更新、升级。

4.4 标的物在中国地区发行和运营所需的服务器和带宽由丙方提供并承担费用，服务器和带宽的日常运行维护由乙方负责。

## 五、委托开发费用、预付分成款和在全球地区发行、运营标的物的项目分成收入及其支付

### 5.1 委托开发费用

甲方同意向乙方支付委托开发费用人民币（以下如无特别说明，均为人民币【300】万元（叁佰万元整），委托开发费用分如下两笔支付：

(1) 合同生效后，并且乙方向甲方提供第一笔委托开发款的等额公司增值税专用发票后 15 个工作日内，甲方向乙方支付第一笔委托开发款【150】万元（壹佰伍拾万元整）。

(2) 标的物达到商业化版本标准，并且乙方向甲方提供第二笔委托开发款的等额增值税专用发票后 15 个工作日内，甲方向乙方支付第二笔委托开发款的【150】万元（壹佰伍拾万元整）。

#### 5.2 预付分成款

丙方同意向乙方支付预付分成款人民币 100 万元（壹佰万元整），预付分成款分如下两笔支付：

(1) 合同生效后，并且乙方向丙方提供第一笔预付分款的等额增值税专用发票后 15 个工作日内，丙方向乙方支付第一笔预付分成款人民币 50 万元（伍拾万元整）；

(2) 标的物达到商业化版本标准，并且乙方向丙方提供第二笔预付分成款等额增值税专用发票后 15 个工作日内，丙方向乙方支付第二笔预付分成款人民币 50 万元（伍拾万元整）。

#### 5.3 项目分成收入及其支付

(1) 中国地区的项目分成收入

标的物在中国地区进入正式运营阶段后，甲、乙、丙三方按下表中各自的分成比例从每月项目分成收入（项目分成收入按本协议第 1.12 条约定计算）中取得收入：

(1)

(1)

分成比例明细表

总充值收入（人民币）	ios 分成比例		安卓分成比例	
	甲、丙方	乙方	甲、丙方	乙方
≤ 1000 万元的部分	80%	20%	70%	30%
> 1000 万元的部分	80%	20%	80%	20%

(2) 海外地区（除中国大陆地区以外的地区，包含中国香港、澳门和台湾）的项目分成收入

①由丙方负责海外地区的发行和运营的分成比例如下：

甲、丙双方共同获得项目分成收入的 70%；乙方获得项目分成收入的 30 %；

②由乙方负责海外地区的发行和运营的分成比例如下：

甲丙双方共同获得项目分成收入的 20%；乙方获得项目分成收入的 80%；

③如丙方将标的物海外地区的运营和发行权转让给除甲乙丙三方之外的第三方，则甲乙双方的分成比例如下：

甲丙双方共同获得获得项目分成收入的 10%；乙方获得项目分成收入的 20%；

该发行或运营商获得 70%。

甲乙丙三方在此特别确认，因将标的物海外地区的发行和运营权转让给第三方时，该第三方所获得的分成比例目前还无法确定，因此甲乙丙三方在此种情况下的分成比例，将根据将来的实际情况进行调整。但甲乙丙三方在此确认，若将来该第三方的分成比例低于 70%，则该第三方的实际分成比例与 70%之间的差

额归乙方所有。

④甲方将标的物海外地区的发行和运营权转让给第三方所获得的授权金分成比例：

甲丙双方共同获得授权金 50%；乙方获得授权金 50%；

注：以上甲方和丙方各自的具体分成比例，由甲方和丙方自行分配。

⑤除中国地区外，其他地区语言版本开发费用由三方另行协商。

### (3) 结算与支付

①标的物进入正式商业收费运营阶段后，乙方按照本协议第 5.3 条约定所应得的分成收入，应当首先冲抵丙方按本合同第 5.2 条支付给乙方的预付分成款，丙方有权直接从项目分成收入中扣除，直至全部冲抵完毕后，丙方继续按照 5.3 条之规定的比例向乙方支付后续的收入分成。

②结算周期：按照公历自然月计算。即每月 1 日零时至每月最后一天 24 时。

③丙方将与甲方、乙方每个月结算一次，丙方在收到各渠道方结算单后的 5 个工作日内与甲方、乙方进行对账。双方确认无异议后 5 个工作日内，甲方、乙方须将相应金额的正式增值税专用发票提供给丙方。丙方在收到渠道结算款以及甲方、乙方的增值税专用发票之日起 15 个工作日内将款项支付给甲方、乙方。

④如果对账数据出现异议，甲、乙、丙三方按如下方式解决：

如双方数据的差额在正负 1%（以丙方的数据作为分母进行计算，含 1%）以下，以丙方数据为准；如在 1%以上，对于无异议部分，丙方应当按正常程序与甲方、乙方进行结算，对存在异议部分三方应当进行明细对账，具体细节由三

方协商决定。

(4) 其他

①遇特殊情况需要延迟支付,丙方可先向甲方、乙方书面声明情况和具体原因申请延期,且须经过甲方、乙方同意。因渠道方原因造成的延迟支付,不视为丙方违约,丙方不承担违约责任。

②丙方须向甲方、乙方提供平台的数据,以便甲方、乙方确认收入金额。甲、乙、丙三方商定,以平台的数据作为甲、乙、丙三方结算项目分成收入的依据。

③如渠道方有关结算比例或资费标准变动,甲、乙、丙三方应按照渠道商颁布的相应规定以书面形式重新确认上述甲、乙、丙三方的收益分成方式。

④甲、乙、丙三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乙方账户信息如下:

户名: 【厦门梦加网络科技有限公司】

开户行: 【民生银行厦门分行】

帐号: 【600537808】

⑥甲方账户信息如下:

户名: 【深圳市指游方寸网络科技有限公司】

开户行: 【招商银行创维大厦支行】

账号: 【755922693610903】

甲方、乙方保证上述账户信息的真实性及准确性,因甲方、乙方账户信息

问题导致丙方付款不能或者付款错误全部责任由甲方、乙方承担。

## 六、用户数据

为履行本协议而形成的用户数据包括但不限于标的物内人物角色的外貌(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; 以及所有消费用户的付费信息, 包括真实姓名、身份证号、信用卡、地址、固定电话、手机号码、电子邮件或者其它必要身份信息, 全部属丙方所有。

## 七、声明、陈述与保证

### 7.1 甲乙丙三方分别向其他方声明、陈述与保证:

- (1) 其有资格从事本协议项下之合作, 而该合作符合其经营范围之规定;
- (2) 其签订、履行本协议不构成对第三方的违约或对第三方任何权利的侵犯, 且不违反任何对其有约束力的法律文件的限制;
- (3) 双方互相保证在合作期间不得实施任何有损对方利益的行为, 包括但不限于侵犯对方的著作权、名誉权和/或其他合法权益。
- (4) 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。
- (5) 甲乙丙三方应当按照约定全面履行自己的义务, 并应当遵循诚实信用原则。根据协议的性质、目的和交易习惯履行通知、协助、保密等义务。

### 7.2 乙方保证:

- (1) 乙方将按甲方要求遵守甲方向授权方承诺的义务和要求。

- (2) 乙方开发过程中使用的均是合法的商业软件、人物形象、场景、图片、音乐、旁白、故事情节、元素等，不存在限时、限次、功能受限或其他任何不合理的限制，不会对本协议项下标的物的使用造成负面影响；标的物程序介质在正常使用下不存在技术上的缺陷。
- (3) 乙方应完整、统一和准确地向甲方提供标的物除源代码以外的文档、技术资料及相关文件（包括但不限于美术文档、技术文档等），能够满足该标的物的安装、验收、运行和维护的要求，标的物的运行将符合协议约定的该标的物相关技术指标要求。
- (4) 乙方对标的物的任何更新，需按照双方协商的需求，乙方需保证甲方在第一时间运营或者发行的最新更新版本。
- (5) 乙方应保证其开发并提交给丙方运营或者发行的标的物及其相关内容、元素不侵犯任何第三方的任何版权、专利权、商标权或其他权利（包括但不限于知识产权、肖像权、姓名权、名誉权、隐私权等），丙方运营或者发行乙方提供的标的物不构成对第三方任何权利的侵犯；如有任何其他第三方提出标的物侵犯了其知识产权，乙方应及时回应并解决该等问题，甲方和丙方对此不承担任何责任，并且，就因乙方研发的标的物对其他第三方合法权益产生侵害而导致本协议项下的测试和运营不能按期进行的，甲方和丙方有权要求乙方承担相关责任或者停止向乙方支付相关费用。
- (6) 标的物及其文档的内容符合中国的法律、法规，不违反电子出版物有



关规定以及任何其他应予适用的法律规范。

- (7) 乙方保证及时配合甲方和丙方获得标的物运营或者发行有关的所有政府审批、同意、许可、授权、声明、备案和注册登记，并配合维持其有效性。
- (8) 丙方或经丙方授权的第三方运营标的物需要办理或者取得任何政府部门或有权机关的批准、登记、许可等，乙方应积极协助甲方或甲方授权的第三方获得该批准、登记、许可,并提供甲方所需要的资料 and 文件。
- (9) 在丙方运营标的物的过程中，乙方应提供所有必须的协助，包括但不限于各种基础文件和材料、证明的提供，以确保甲方获得标的物得以合法运营的一切相关资质；由于乙方原因造成标的物运营的延误或给甲方造成的损失，由乙方负责赔偿。
- (10) 乙方保证严格遵循双方沟通协调的上线周期，如果乙方故意拖延上线时间，丙方和甲方有权单方面解除合同，且乙方应当退还甲方已经支付的所有款项，甲方和丙方未支付的不予支付。如甲方和丙方无故拖延付款及其他违约原因致使项目延期，乙方不承担违约责任。
- (11) 乙方保证在标的物封闭测试之前对标的物的压力测试，若标的物的压力测试不合格，则乙方应当继续对标的物进行改进，直至压力测试合格为止，乙方有权要求丙方进行配合，但压力测试的费用由乙方自行承担。

如本协议下的标的物及其文档的任何部分被依法认定为侵犯第三人的合法权利，乙方将尽力用相等功能的且非侵权的内容予以替换，或取得相关授权，以使丙方能够继续享有本协议所规定的各项权利。

#### 7.3 甲方保证：

(1) 在乙方依约履行义务并且未出现违约行为的前提下，依照本协议规定向乙方支付开发费用。

(2) 甲方保证拥有动画《狼西遊》的手机游戏的改编权，并有权委托乙方进行合作开发。

#### 7.4 丙方保证：

在甲方、乙方依约履行义务并且未出现违约行为的前提下，依照本协议规定向甲方、乙方支付预付分款和结算分成。

### 八、保密

8.1 未经对方书面许可或本协议另有约定，任何一方不得向与履行本协议无关的第三方（有关法律、法规、政府部门、证券交易所或其它监管机构要求除外）泄露本协议的条款的任何内容以及本协议的签订及履行情况，以及通过签订和履行本协议而获知的对方及对方关联公司的任何信息。但为本协议履行之需任何一方即可向其法律、会计、商业及其它顾问、授权雇员（“接收方代表”）披露前述信息，接收方代表应同意承担与本协议中所规定的保密义务相同或更严格的保密义务。

8.2 本协议有效期内及终止后 2 年内，本保密条款仍具有法律效力。如有违反，违约方应承担由此给守约方造成的一切损失。

8.3 未经对方事先书面许可，任何一方均不得就本协议发表任何公开声明。

## 九、税务

9.1 甲乙丙三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。

9.2 若根据相关法律法规，一方需为另一方代扣代缴相关税款，代缴方应在代缴后 5 个工作日内向另一方提交缴税证明，另一方应在收到该缴税证明后 5 个工作日内向代缴方全额支付代缴税款。

## 十、关于权利义务转让

10.1 本协议中的“丙方”是丙方及其关联公司，包括但不限于北京掌中地带信息科技有限公司，深圳市华动飞天网络技术开发有限公司等。

10.2 丙方可以将本协议或本协议中规定的所有或部分权利和义务和责任转让、分派给任何丙方子公司或控股公司或关联公司。

10.3 乙方可以根据需要，将开发中的部分工作分包给第三方。

## 十一、协议生效及终止

11.1 本协议期限自本协议签署之日起生效，至标的物正式运营之日起【 3 】年止，正式运营之日，丙方应签发正式书面通知给乙方，告知确切日期。其中，自本协议签署之日起至标的物正式运营之日为开发期间，开发期间最长不得超过

【 9 】个月。

11.2 本协议期满后，自动终止；任一方有续约之意思表示，需提前一个月

与对方协商，协商一致后以书面补充协议形式延展期限。

11.3 本协议期满且甲乙双方不续签的，本协议第 2.2 条的约定仍然有效，甲乙丙三方仍应当遵照执行。

## 十二、违约责任

12.1 若乙方擅自解除本协议，或未经甲方事先书面同意，将本协议项下的任何权利或义务全部或委托给任何第三方，则甲方有权解除本协议，乙方应当向甲方退还 2 倍预付分成款，并赔偿甲方的一切损失（包括但不限于损失、诉讼费或仲裁费、律师费、差旅费、证据保全费等）。

12.2 若因乙方原因，在开发期间内，标的物的开发未能按双方确定的计划进行且超过 10 个工作日仍未能继续推进的，或标的物未能在开发期间内完成，或开发期间结束之日未能进行封闭测试，甲方有权单方解除本协议，并且乙方应在甲方发出解除通知之日起的 10 日内向甲方返还甲方已经支付的全部费用，由此给甲方造成损失的，乙方还应赔偿甲方损失（包括但不限于损失、诉讼费或仲裁费、律师费、差旅费、证据保全费等）。如甲方严重违反本协议约定，未履行本合同义务，乙方有权暂停运营维护，由此引起的后果由甲方负责。

12.3 若任何一方违反本协议声明、陈述与保证条款中的任何一项，应向对方当事人赔偿一切损失（包括但不限于诉讼费、律师费、调查费用、赔偿款、证据保全费等）；由此引起任何第三方的投诉、争议、诉讼、行政处罚、及要求权利等纠纷若因此导致标的物无法继续运营的，乙方应当向甲方退还 2 倍委托开发费用并赔偿甲方的一切损失；若标的物经修改可以继续运营的，乙方应当无条件修改，

并自甲方收到国家机关的处罚通知书、或审判机关、仲裁机构作出的应当向第三方赔偿的法律文书、或甲方同意向第三方赔偿并通知乙方之日起 10 日内，乙方应当赔偿因此给甲方造成的一切损失，包括但不限于甲方方向第三方赔偿的金额、因第三方向甲方主张权利而发生的全部诉讼费、律师费、差旅费、邮件费、公告费、鉴定和调查取证等费用，以及来自行政部门的罚款等。

12.4 标的物在上线运营过程中出现的事故，在不同的运营阶段，按照相对应的处理标准执行，乙方需配合丙方全力解决事故，如因乙方原因导致事故未能解决产生严重后果，丙方有权从乙方应收分成中扣除乙方应承担的赔偿款；运营期间，乙方收到丙方提交的 BUG 报告后，需根据合同附件 (Bug 等级/解决时间标准) 双方所约定的解决时间进行解决；

12.5 由于未及时排除故障，使丙方受到渠道方的处罚的，若系由于丙方原因造成的，由丙方自行承担该等处罚；若系乙方原因造成的，由乙方承担该等处罚；若丙方、乙方均有过错，由乙丙双方共同承担。

12.6 因可归究于乙方原因，标的物存在导致不能正常运营的问题、导致用户大规模流失的问题，超过 10 个工作日的仍未解决的，丙方有权不向乙方支付任何项目分成收入或其他款项，并且乙方应当赔偿因此给丙方造成的一切损失。

12.7 如甲方或丙方未按本协议约定时间付款给乙方，甲方或丙方应就延迟支付部分的款项向乙方按日息 0.03% (万分之三) 支付违约金，直至该款项实际支付给乙方为止。如果出现特殊情况，丙方应先向乙方书面声明情况和具体原因申请延期。但由于渠道商未支付给丙方，导致丙方延迟或不能向乙方或甲方支

付分成款项的，丙方无须承担任何违约责任。由于甲方或乙方未按本协议约定向丙方提供发票的，丙方有权不向甲方或乙方支付相关款项，且无须承担任何违约责任。

12.8 除上述约定外，任何一方直接或间接违反本协议的任何条款，或不承担或不及、充分地承担本协议项下其应承担的义务即构成违约行为，守约方有权以书面通知要求违约方纠正其违约行为并采取充分、有效、及时的措施消除违约后果，并赔偿守约方因违约方之违约行为而遭致的损失。若违约方在收到守约方关于其违约行为的上述通知后 10 日内未纠正其违约行为，守约方有权以书面通知的方式单方提前终止本协议，并追究违约方之违约责任。

12.9 如乙方未按照本合同约定提供相应的技术支持包括但不限于：新内容开发、版本升级、Bug 修复等，丙方有权暂停向乙方支付分成款项，若在乙方在接到丙方改正通知之日起 3 个工作日内未改正的，丙方有权不向乙方支付分成款项，且乙方应当赔偿由此给丙方造成的经济损失。

### 十三、标的物之权利维护

若一方发现第三方对标的物进行的侵权、非法使用或滥用行为，应当告知另一方。甲方将与乙方以及授权方协商采取必要的措施制止此种非法侵害行为（包括但不限于律师函、诉诸法院、行政机关或其他有权机构、和解等），以保护标的物免受非法侵害。

### 十四、不可抗力

14.1 不可抗力是指甲乙丙三方不能合理控制、不可预见或即使预见亦无法

避免的事件,该事件妨碍、影响或延误任何一方根据协议履行其全部或部分义务。

鉴于互联网之特殊性质,不可抗力亦包括下列影响互联网正常运行之情形:

- (1) 黑客攻击;
- (2) 电信部门技术调整导致之重大影响;
- (3) 因政府管制而造成之暂时关闭;
- (4) 病毒侵袭。

1.4.2 出现不可抗力事件时,知情方应及时、充分地向对方以书面形式发通知,并告知对方该类事件对本协议可能产生的影响,并应当在合理期限内提供相关证明。

1.4.3 由于以上所述不可抗力事件致使协议的部分或全部不能履行或延迟履行,则甲乙双方于彼此间不承担任何违约责任,但应当尽力挽回不可抗力造成的损失。

## 十五、通知

15.1 三方之间的任何通知或书面函件必须以中文写成,以邮件、QQ、微信、传真、专人送达(包括特快专递)或挂号邮件等形式发送。

15.2 通过传真、邮箱、邮递发送文件的,甲乙丙三方收件人分别是:

甲方: 深圳市指游方寸网络科技有限公司

通信地址: 【北京市朝阳区三里屯 SOHO 办公 B 座 901】

收件人: 【徐丹妮】

电话: 【15801325413】

乙方：【厦门梦加网络科技有限公司】

通信地址：【厦门市思明区厦禾路 666 号海翼大厦 A 栋 11 楼】

收件人：【杨金喜】

电话：【15980275213】

丙方：深圳市云海情天文化传播有限公司

通信地址：深圳市南山区科技园科园路 1002 号 A8 音乐大厦 24 楼

收件人：龚炯

电话：18001662688

15.3 若一方发生影响协议履行的变更，该变更包括但不限于注册地址、联系电话、传真、联系人的变更，变更一方应及时以书面形式通知对方，该通知应当按照本条前款规定送达及处理。

## 十六、管辖法律与争议解决

16.1 本协议的订立、效力、解释、履行、修改和终止以及争议的解决均适用于中华人民共和国的相关法律和法规。

16.2 凡有关执行本协议而发生的一切争执，异议和矛盾，双方应通过友好协商解决。若不能协商达成一致，则应向甲方所在地人民法院提起诉讼。

## 十七、其他规定

17.1 甲方可将本协议的全部权利义务、部分权利义务转让给委托给甲方的



关联公司。

17.2 如果本协议中的任何条款无论因何种原因完全或部分无效或不具有执行力，或违反任何适用的法律，则该条款被视为删除，但本协议的其余条款仍应有效并且有约束力。

17.3 本协议未尽事宜由甲乙双方友好协商后，以书面形式加以补充。本协议的注解、附件、补充协议为本协议组成部分，与本协议具有同等法律效力。

17.4 本协议任何标题仅作参考，不影响本协议的含义及其解释。

17.5 本协议由三方盖章之日起生效。本协议一式叁份，甲乙丙三方各执壹份，均具有同等法律效力。

[本行以下无正文]

甲方：深圳市指游方寸网络科技有限公司

授权签字（盖章）：

签署日期：

乙方：厦门梦加网络科技有限公司

授权签字（盖章）：

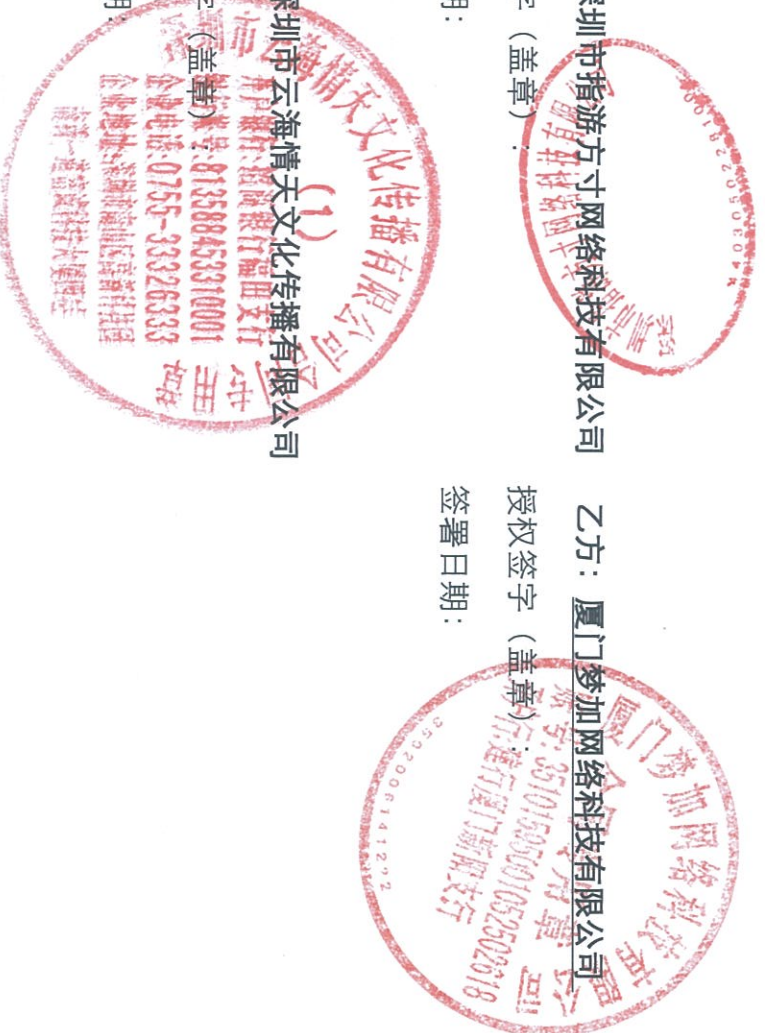
签署日期：

丙方：深圳市云海情天文化传播有限公司

授权签字（盖章）：

签署日期：

附件一：Bug等级/解决时间标准



机密

BUG等级	响应时间	提出解决方案时间
致命	10分钟	24个小时
严重	2个小时	48个小时
一般	24个小时	双方商议
提示	双方商议	双方商议

### 附件二：BUG 分类定义

BUG 等级	BUG 细则定义
致命	通过软件里的合法操作，引起程序的崩溃、死机、非法退出
	软件过程中，发生数据库死锁现象
	严重的软件逻辑错误，导致玩家无法正常进行软件
	金钱、物品复制，破坏软件世界的公平性和平衡性
	交易、开店、寄售等有关金钱的 Bug，破坏软件世界的公平性和平衡性
	通过非正常手法，修改或者调整人物、物品、宠物的属性
	使用非正常的方法重复原本设定只能做一次的任务，取得任务奖励
	有关密码等安全性问题
	无法下载、更新或者更新错误
	客户端或服务性能上的严重下降，影响玩家正常软件
严重	其它重大破坏软件系统公平性和平衡性的缺陷
	严重的软件逻辑错误，与策划书或白皮书中的描述不符或者遗漏
	客户端内存持续增加
	程序接口错误
	轻微的数值计算错误

	<p>界面问题，严重影响体验软件特性</p> <p>数值设计不合理，严重影响软件体验</p> <p>显示不规范，严重影响用户理解软件特性</p> <p>遗留 Bug，且不影响软件性</p> <p>细节性功能的 Bug</p> <p>版本说明、右键说明、帮助系统描述不清楚</p> <p>提示窗口文字未采用清晰的术语</p>
一般	<p>删除操作未给出提示</p> <p>简单的输入限制未放在客户端进行控制</p> <p>显示格式不规范</p> <p>可输入区域和只读区域没有明显的区分标志</p> <p>界面美观问题</p>
提示	<p>用户体验类的问题</p> <p>有关数值和设计的建议</p>

