

协议编号: _____

移动游戏联运合作协议

甲方:
通信地址:
电 话:
联系人:_____



乙方: 伍游
地址: 北京市朝...
电话: 13811852325
联系人: 孙冬旭

鉴于:

- 甲、乙双方共同开展由甲方授权及提供的游戏应用内容《传奇世界之仗剑天涯 H5》、《侠客行》(以下简称“产品”)的联合运营业务。双方承诺均拥有开展产品运营业务所需的全部法定资质。
- 甲乙双方同意利用其各自的技术、信息、用户等优势, 在本协议约定的平台上运营开展合作。

依照《中华人民共和国合同法》的规定, 双方达成以下一致意见
议作如下约定, 本协议取代双方之前达成的任何书面的、口头的合同

第一条 定义和解释

本协议及其附件中, 除非双方另有约定, 下列术语的含义如下:

1. 产品: 指甲方拥有独立、完整著作权和所有权的或者经合法授权的《传奇世界之仗剑天涯 H5》、《侠客行》, 包括游戏服务器端、最终客户端程序及其文档等, 或升级版本, 但不包括资料片。
2. 游戏运营: 指通过信息网络或其他形式, 向公众提供产品和服务的经营行为。
3. 平台: 指且仅指乙方的平台: 伍游网。
4. 游戏虚拟货币: 指仅能在产品中直接使用或购买产品中指定的虚拟道具等物品的虚拟货币。
5. 盗版甲方产品及服务的软件: 指在未经甲方同意或授权的情况下, 对甲方的产品及服务进行非法制造或复制的软件。
6. 创角用户: 指在游戏中创角了人物角色并开始游戏的用户数。



第二条 合作方式

- 2.1 甲乙双方同意, 由甲方授权乙方为其合作运营商, 就产品在且仅在 1.3 条约定的平台上开展联合运营业务, 合作期限自 2017 年 10 月 9 日至 2018 年 10 月 8 日, 甲方提供产品的游戏资源, 由乙方负责用户进行产品发布和推广。
- 2.2 联合运营的授权范围(请选择一项打√):
 - 1) 授权为非独家、不可转让、不可分授权的方式。
 - 2) 授权运营区域为: 全球 大陆地区 港澳台 其他约定: _____
 - 3) 授权版本: (a) 语言版本: 简体中文版 繁体中文版 英文版 其他: _____
(b) 产品版本: IOS 版 Android 版 Html5 版 (指基于其他应用的非独立客户端版本)
 WEB 版 其他: _____
- 2.3 甲方负责提供产品及服务器, 维护服务器的日常运转与技术支持, 负责在产品中植入由乙方提供的 SDK(SDK 功能包括但不限于用户登陆及支付平台计费口)或 API 接口(包括但不限于用户登陆及支付平台计费口); 乙方负责为平台用户提供平台合作产品登陆及充值等服务, 并负责解决因此引起的投诉或纠纷。同时, 甲方负责产品的实际运营策略、方案, 且甲方有权根据实际情况随时对产品进行更名、修正、升级等一系列修改行为, 乙方应对甲



方的上述修改行为予以积极配合，在甲方的要求下，对相应的宣传内容进行相应变更。

2.4 双方就本协议所产生的运营收入按照约定的比例进行分成，甲方有权决定最终产品中游戏币的兑换比例，并对游戏内的虚拟道具进行定价。

第三条 双方权利义务

3.1 甲方权利义务

3.1.1 甲方保证拥有产品的运营发行权，保证其产品内容及形式符合国家的相关法律法规的规定，甲方承诺有授权乙方履行本协议项下事项。

3.1.2 甲方应确保产品运行的可用性、稳定性，及响应解决突发问题的即时性，并按照甲乙双方共同的运营需求对产品内容、客户端和后台服务进行修复、升级。

3.1.3 甲方负责乙方登录 SDK、支付 sdk 的接入工作，并支持乙方的运营要求，甲方有权且负责产品收费方案、内容、更新进度的设计与确定，乙方应予以配合。甲方不得在合作产品自行上传非乙方登录及支付 SDK 覆盖原 SDK。

3.1.4 甲方承诺安排专人负责本协议合作业务的工作，建立接口、参与乙方组织的培训、合理使用平台、按規定格式和方法传送信息、传输信息前清除所有病毒、定期更新，并且负责因产品产生的用户投诉及咨询问题。

3.1.5 本协议约定的合作终止或解除后，因用户未消费的、产品中的虚拟游戏货币所引起的法律纠纷，由双方共同协商处理。

3.1.6 甲方有权对乙方的服务工作进行监督并纠正其违约行为，并有权对产品的推广形式和方法提出建议。

3.1.7 如甲方发现乙方存在前述违约或类似情形的，有权提出劝阻，并且乙方需在 48 小时内进行更正。

3.1.8 甲方所提供的产品及升级版本相关的内容，均不得包含任何歧视、淫秽、侮辱诽谤、种族主义或任何侵害他人人身权利的内容；不包含病毒、间谍软件、木马程序、蠕虫、程序或自由源代码或共享文件。

3.1.9 甲方交付的产品不得出现严重的程序错误（Bug）。

3.1.10 甲方有权在双方停止合作时关闭技术接口、计费接口等。

3.1.11 甲方产品在乙方平台上有任何广告等其他收入均需给乙方标准。



专注于手机页游的媒体平台
We are media platform of Mobile web gaming

3.2 乙方权利义务

3.2.1 乙方保证在本协议有效期内已经取得并将持续拥有推广本协议。

可，不得发布非甲方提供的盗版甲方产品及服务的软件，如任何第三方在乙方平台发布盗版甲方产品及服务的软件，乙方应在接到甲方书面通知后 2 个工作日内进行审核，如确构成盗版，乙方应立即将盗版产品下架。

3.2.2 乙方应积极利用自身资源对产品进行线上营销及推广服务，做好用户引导、维护及服务等工作。乙方保证其运营、促销、市场宣传等全部行为的合理合法性，确保其网站及应用程序等推广渠道正当合法且不侵害任何第三方的合法权利，否则由乙方自行对此承担全部责任。乙方应根据甲方的要求对产品进行推广以及根据甲方的要求决定以何种内容推广产品，且甲方有权对相关宣传内容进行变更，乙方应及时响应。否则，因此产生的客户问题以及法律责任、给甲方带来名誉或者经济上的实际损失，由乙方负责承担赔偿。

3.2.3 乙方在产品的运营平台上为甲方开设端口和必要的技术支持，以便甲方传输及浏览产品相关信息。同时乙方保证为甲方开通乙方管理后台入口及权限，乙方应当保证数据的客观、真实、完整。甲乙双方应当正确记录数据记录，包括但不限于发生事件、处理日期、处理结果，并允许对方在提出书面请求五个工作日内访问使用该日志。

3.2.4 乙方应当向甲方提供 SDK 代码，并为甲方提供必要的技术支持。乙方应当对因乙方平台虚拟货币、合作产品充值等引发的用户投诉或纠纷等及时进行处理并承担责任，并保证不会对甲方造成任何损失和影响。乙方保证向甲方产品中植入的乙方 SDK 代码，不含有任何可导出甲方应用信息和数据的非法功能，否则甲方有权要求乙方依法承担违约责任并赔偿甲方全部损失。

3.2.5 乙方不得自行或授权任何第三方对产品进行任何修改、更新、二次开发、破解、编译、反向工程、植入病毒、或任何其他破坏、获取、泄漏系统数据、甲方数据或用户个人信息的行为或任何其他类似行为。否则，一经发现，甲方有权立即解除协议并要求乙方支付不低于拾万元的违约金，赔偿甲方全部损失，且因此产生的所有知识产权等权利及所有收益、利益均归甲方所有。

3.2.6 除非本协议另有约定，未取得甲方书面同意，乙方不能因本协议之外的目的对产品中的任何部分进行拷贝、复制、修改、翻译或创建派生作品或摘录，也不应公开、转让，或把产品借给第三方。

3.2.7 乙方用于获得运营收入的全部销售、优惠活动等形式（包括但不限于向用户销售虚拟货币后用户所兑换

的游戏币或游戏虚拟道具、虚拟形象等），以及全部销售定价需事先告知甲方知晓并应获得书面同意，否则，甲方有权立即解除本协议，并不再支付任何分成费用，且因此给甲方造成损失的，由乙方承担赔偿责任。

3.2.8 乙方保证所获得的甲方全部程序及资料，仅限用于本协议约定的产品的运营用途，并对因乙方平台推广、运营或乙方原因等引发的用户投诉或纠纷等独立承担责任。

3.2.9 乙方在推广合作产品或服务的过程中，不得向游戏中有效用户发送和游戏内容本身无关的信息，包括但不限于和合作游戏无关的促销信息等；同时乙方不得有任何违法或不正当竞争的行为，因乙方违反本条规定给其他第三方造成损失或引起投诉的，乙方自行承担相关责任。不正当竞争行为，包括但不限于以下类型：

1) 利用协议提供的合作游戏推广权利谋取单方面的不正当利益；

2) 采取带有淫秽、色情、赌博、暴力、迷信及危害国家安全等违法或不健康内容的文字、图片、音频、视频、等诱使广告方式引导用户；

3) 其他有悖于商业规范和法律规范的行为。

3.2.10 未经甲方书面许可，乙方不得在本协议约定平台或渠道之外的其他任何平台、渠道运营甲方产品，也不得擅自授权第三方运营或转运营，否则，一经甲方发现，甲方有权要求乙方承担违约责任并解除本协议；如乙方确有此合作需求的，应征得甲方书面同意，双方另行签订补充协议确定。

3.2.11 未经甲方书面许可，乙方不得对甲方产品用户做消费返利活动，如存在返利行为，按照本协议第五条，5.2(4)中叙述的条款执行。

3.2.12 甲方授权乙方在对产品推广的过程中使用甲方公司名称、商号、商标及合作产品图片、影像、视频等的相关权利。乙方行使上述权利时不得损害甲方合法权益，在本协议终止之日起 20 个工作日内撤下所有此类产品相关的内容。

3.2.13 乙方保证在甲方产品上线的 7-10 个自然日内，乙方平台的单日创角用户达到 150 人或 150 人以上。

第四条 运营分成及结算

可分配收入进行



人民币金额，
金额。

方同意各自

上一周期可分
应在收到发票后 10

4.

至少。

的收款帐户。为了节省双方结算人员时间，若当月结算金额不足【1000】元，乙方有权利要求累积到下个月一起结算。乙方应按约定支付甲方分成款，如乙方逾期支付，应按照逾期付款金额的千分之五/日向甲方支付逾期付款滞纳金，直至甲方全额收到款项为止，逾期超过 15 个自然日的，甲方有权解除本协议，但不免除乙方支付上述款项以及滞纳金的法律责任。

1) 乙方应当在每月前五个工作日内向甲方提供上一个自然月兑换、充值（游戏币）记录。上述信息应当以传真或电子邮件形式发送并同时交递书面副本；

2) 甲方收到乙方的数据后应及时进行核对。如双方核对数据误差比例在 1% 以内时，以甲方数据为准进行调整。如双方核对数据误差比例在 1% 以外时，应重新核对，在 5 个工作日内明确原因解决，次月进行调整。

4.4.2

4.5 E



用机打发票 其他

第五条 协议终止与产品下线

5.1 在向游戏用户正式提供产品收费服务之前，任何一方未能履行其本协议义务，并在收到守约方书面通知后 60 天内不予补救的，守约方可终止本协议。对于因一方未能履行本协议义务而导致的协议终止均不得影响守约方要求赔偿损失的权利。

5.2 出现下列情形之一的，守约方或相对方可终止本协议：

- 1) 乙方逾期向甲方支付运营分成超过 15 个自然日的；
- 2) 乙方未经甲方书面同意，擅自向第三方转让本协议权利义务的；
- 3) 乙方不具有推广本协议产品的合法运营资质及相应批准、许可的；

4) 乙方在自有渠道及各子渠道中对甲方授权给乙方联运的游戏单独制定超过优惠幅度的返利活动（包括平台返利）。

返利活动：是指通过给予用户一定的充值折扣利润，来吸引用户的一种方式。

优惠幅度：是指双方月

返利、消耗返利等所有方式。用户的每一次
(游戏内的充值活动不受此影响)

充值行为能够获得的

管并接受各方面的举证。甲方将代表乙
违反协议规定的渠道进行处罚。

甲方将建立由专
方渠道对其它渠道的



专注于手机页游的媒体平台

We are media platform of Mobile web gaming

举证：包括但不限
对违反本补充协议规定

第一次查证返利行为属
告之日起3-5个工作日内
的分成金额)汇到甲方指定

本协议规定的返利活动，乙方在收到警
是在警告发出前，乙方尚未向甲方支付
金；

第二次查证返利行为属实时，甲方有权直接将用户支付体系直接转成甲方支付体系，如乙方不接受甲方支付体系的转换方式，可提出书面意见，甲方将解除联运协议并永久封停该渠道。

对于持续违反协议规定内容的渠道，将按照查实的违反协议规定行为所产生的收入，双倍扣除渠道分成费用，直至双方终止合作。

如乙方违反本协议规定进行返利活动并因此解除联运协

人民币。同时，甲方有权关闭乙方渠道游戏入口，因此产生的

5) 法定解除情形及本合同约定的其他情形的；

6) 实质性违反本合同项下的义务，并且在书面通知对方

7) 商业化运营后，乙方运营达成月可分配收入连续 3 个

5.3 本合同的终止不影响双方于本合同终止前根据本合同已
止。

5.4 本协议期满前，如任何一方有终止意思表示，需提前壹个月

终止意思表示之日不再导入新用户，但甲乙双方仍需对终止日之前 (自六月一日的零时) 开始的 60 个自然日的基础游戏服务，并保证用户在协议终止后的 60 个自然日内可以正常游戏。双方在此确认，双方在向用户提供服务时，需严格按照本协议所述条款进行。

5.5 如游戏产品无法运营或需提前下线的，提出一方须至少提前 15 个自然日书面通知对方并说明理由，双方一致同意下线的，需预留不少于 60 个自然日的下线缓冲期。双方按如下约定进行用户退费：

(1) 如发生用户退费的，乙方负责对用户进行统一退款：

a) 缓冲期结束后，乙方需在产品下线关闭服务器三个工作日内将老用户游戏内消费清单及退费清单提供给甲方，退费清单需包含需要赔付的玩家身份信息及甲乙双方的退费金额。甲方会根据后台查询确认此退费清单。

(2) 经双方核对后，甲乙双方按以下约定承担用户退费金额：

a) 双方协商一致提前终止运营的，此种情形下发生的用户退费，由甲乙双方按照协议约定的分成比例承担。

b) 如因一方原因导致合作游戏终止运营的，一方须独自承担全部的用户退费。

5.6 合作游戏在乙方平台终止运营后三个月内，甲乙双方完成所有消费明细查询等相关核对工作，经确认无误后终止数据对接。乙方应当在本协议有效期内及终止后一年内保存本合作所有相关记录及信息。

第六条 知识产权

6.1 在本协议有效期内，甲方授予乙方非独家的、不可转授权的、无需缴纳许可费用的许可，该许可仅限于产品线上运营，不包括任何周边商品或未予以明确的其他权利。同时，该产品和用户数据的相关知识产权或权利仍归属甲方所有。

6.2 乙方承诺其已经获得游戏运营相关的资质及许可，如需要政府审批、备案或登记等手续，乙方应独立负责办理并负担相应费用，保证可在协议区域合法运营。乙方需提供相关资质证明供甲方审核（包括但不限于营业执照、增值电信业务经营许可证等），并向甲方提供盖有公章的复印件以作备案之用。同时，在产品运营过程中，乙方应遵守国家法律法规的规定。若因上述资质或行为产生任何纠纷的，由乙方承担违约责任并赔偿甲方因此所受到的全部损失，同时甲方有权单方解除本协议且不承担任何责任，本协议自甲方解除通知发出之日起自动解除。

6.3 甲方承诺产品软件及相关内容的合法性，不违反国家有关法律法规的规定或相关主管机构的要求；不会传输包含病毒、木马或其它有害程序和代码的文件

6.4 对于双方或其关联企业各自拥有的网站及/或游戏名称、商标、标记、图标、虚拟人物形象等，双方各自享有所有权及相关的知识产权。双方之间虽存在本协议约定的合作，但是并不由此视为双方相互将上述权利的全部或部分转让给对方。

第七条 保密条款

7.1 双方有义务对用户资料予以保密。

7.2 任何一方对于本协议，以及因签署或履行本协议而了解或接触到的对方的商业秘密及其他机密资料和信息（以下简称“保密信息”）均应保守秘密；非经对方书面同意，任何一方不得向第三方泄露、给予或转让该保密信息。但法律法规另有要求的除外。

7.3 本条款在本协议有效期及终止后继续有效。

第八条 违约责任

8.1 任何一方直接或间接违反本协议的任何条款，或不承担或不及时成违约行为，守约方有权以书面通知要求违约方纠正其违约行为并采要求违约方赔偿守约方因违约方之违约行为而遭致的损失。若违约方且在收到守约方书面通知后十五个自然日内未能予以补救的，守约方

8.2 在违约事实发生以后，经守约方的合理及客观的判断，该等违约事本上成为不可能，则守约方有权在做出书面通知情况下提前解除本协议，而遭致的所有直接损失。

8.3 在任意一方发生上述违约情况下需要支付对方违约金，违约方将按照如下规定向守约方支付违约金：

1) 如甲方违约，甲方需按照正式收费运营期间单月乙方应得收入最高额或人民币拾万元两者较高之标准向乙方支付违约金。

2) 如乙方违约，乙方需按照正式收费运营期间单月甲方应得收入最高额或人民币拾万元两者较高之标准向甲方支付违约金。

8.4 本协议项下，如乙方需要承担赔偿责任（包括违约金）的，甲方有权直接在分成金中予以扣除。



专注于手机页游的媒体平台
We are media platform of Mobile web gaming

第九条 不可抗力

9.1 “不可抗力”是指任何一方不能合理控制、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。该事件包括但不限于政府行为、自然灾害、战争或任何其它类似事件。

9.2 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。

9.3 因不可抗力不能履行协议的，根据不可抗力的影响，部分或者全部免除责任，但法律另有规定的除外。当事人迟延履行后发生不可抗力的，不能免除责任。

第十条 争议解决与适用法律

10.1 本协议的签订、履行和解释均适用中华人民共和国法律。

10.2 因解释和履行本协议而发生的任何争议以及与本协议有关的任何争议，双方应首先通过友好协商的方式加以解决。协商不成的，双方同意提交甲方所在地有管辖权的人民法院诉讼解决。

10.3 因解释和履行本协议而发生任何争议或任何争议正在进行协商或裁决时，除争议的事项外，双方仍应继续行使各自在本协议项下的其它权利并履行各自在本协议项下的其它义务。

第十一条 通知

方在本合同

11.1 甲方指定

通信地址

11.2 乙方指定

通信地址

11.3 双方同意

常情况下自通知、

时内乙方不予回复的，

第十二条 其他条款

12.1 本协议自双方盖章后生效，一式四份，双方各执两份，每份具有同等法律效力。有效期为 2017 年 10 月 9 日至 2018 年 10 月 8 日。本协议期满前一个月，如双方未对续约达成书面一致的，则本协议到期自动终止。

12.2 本协议的所有约定将自动适用于更新和/或升级后的协议游戏产品。

12.3 本协议取代任何一方或双方之间在本协议生效前所有口头或书面形式的声明、备忘录、合同、协议、承诺、保证等文件。除非以书面形式签署并经盖章确认，否则对本协议的任何变更或废止均对双方不具有法律约束力。本协议项下所有权利和义务不可全部或者部分转让给第三方。



专注于手机页游的媒体平台
We are media platform of Mobile web gaming



专注于手机页游的媒体平台
We are media platform of Mobile web gaming



专注于手机页游的媒体平台
We are media platform of Mobile web gaming

