

游戏联合运营协议

小米协议编号:

协议签署日期:

甲方: 北京瓦力网络科技有限公司

乙方:

鉴于:

甲乙双方均为根据中国大陆地区法律合法设立并有效存续的法人, 甲方是国内知名的移动游戏平台经营者, 在移动游戏推广与服务方面具有丰富的经验和资源; 乙方是移动游戏的开发商或合法运营商, 具备良好的移动游戏应用服务技术。甲乙双方经过友好协商, 本着平等互利, 共同发展, 优势互补的原则, 现就移动游戏合作达成如下协议:

一、定义和解释

在本协议中, 除非另行说明或根据上下文有明确的其他含义, 下列用语的含义如下:

1. 合作游戏: 指乙方拥有独立、完整著作权或合法有效授权的《_____》游戏简体中文版软件(包括但不限于服务器端和最终用户端程序及其全部文档)。本协议项下具体合作信息:
 - (1). 游戏在甲方平台上的 APP ID: _____。该 APP ID 将作为甲乙双方合作游戏的唯一识别依据。
 - (2). 游戏版本: 基于除 iOS 系统以外的其它系统开发的移动游戏产品版本, 包括但不限于 Android、Windows Phone、HTML5 版本等。
 - (3). 适配设备: 包括但不限于小米网 (www.mi.com) 及 MIUI (www.miui.com) 官方所公布的小米手机、小米平板、小米电视、小米盒子适配机型列表。
2. 甲方平台: 指甲方拥有的在移动互联终端设备上为移动终端用户提供产品服务的平台(包括但不限于“小米游戏中心”及 MIUI 系统相关应用及入口)。
3. 合作区域: 中国大陆地区(不包括港、澳、台地区)。
4. 联合运营: 乙方授予甲方在合作区域内优先营销、宣传和推广合作游戏的非独家权利, 甲方负责提供合作游戏运营系统、服务器、与运营商及用户的接口、推广活动和内容的运营、系统维护和技术支持, 以及部分客户服务等, 乙方负责提供合作游戏内容、运行技术支持及相关客户服务等。

甲方用户通过点击甲方平台上的合作游戏，下载激活或在线启动后，参与、使用合作游戏。甲乙双方就该游戏所得之收益按照本协议约定的比例进行分成。

5. 用户数据：包括用户基础数据和用户应用数据。用户基础数据是指终端用户注册信息，包括但不限于姓名、地址、电话、电子邮件、账户名、密码等用户注册时提供的信息，用户基础数据归属于甲方；用户应用数据是指终端用户在参与、使用合作游戏的过程中衍生出的适用于合作游戏内的数据，包括但不限于计费数据、运营数据、充值信息、消耗信息、角色信息、物品信息等，用户应用数据归属于甲乙双方。
6. 米币：指甲方平台的会员用户以现金购买或其他方式获得的一种用于消费甲方平台所提供的网络服务的虚拟货币，用户可使用该币兑换合作游戏的虚拟货币。
7. 甲方 SDK：甲方提供的包括但不限于用户登陆及支付渠道工具包。

二、双方权利及义务

1. 甲方权利和义务

- (1). 甲方保证拥有甲方平台的运营权或合法授权，并负责利用自身资源对合作游戏在合作区域内进行线上营销及推广服务，包括但不限于提供合作游戏的简介优化、资讯更新支持、宣传文案定制等服务，以及为合作游戏制作文章攻略、视频、直播、宣传图片等营销内容。
- (2). 甲方应向乙方提出合作游戏推广所需的技术及内容规范要求，在收到甲方发出的上述通知后，乙方应在 10 个工作日内对合作游戏作出相应调整。
- (3). 甲方不得发布非乙方提供的仿冒乙方游戏产品及服务的软件。
- (4). 甲方在甲方平台上为乙方开设端口，供乙方传输及浏览合作游戏相关信息。
- (5). 甲方为乙方提供合作游戏各项运营数据的分析支持，包括但不限于用户数据、收入数据、活跃数据、下载数据、留存数据等分析内容。合作游戏上线 30 个工作日后，甲方在收到乙方发出的书面申请后，向乙方提供与合作游戏相关的统计数据。
- (6). 甲方应在双方合作期间提供必要的技术支持，包括但不限于甲方 SDK 接入及更新的技术支持、个性 SDK 版本定制服务等，以保障合作游戏兑换、充值系统的有效运行。甲方负责合作游戏的结清计费，并每月向乙方提供真实、准确的数据报表，乙方可通过小米游戏中心进行查询及核对。因国家行业规定调整而引起运营方式发生变化时，甲方应及时通知乙方，以便乙方做出相应调整。调整内容双方可另行签署补充协议。
- (7). 甲方负责自有平台的运营和维护，并积极维护各系统或平台的网络环境及数据接入，努力保证其所提供的营销活动的技术稳定性和安全性。但甲方不承担由于乙方提供的合作游戏及相

关产品或服务本身原因产生的问题以及法律责任, 由此产生的问题和责任, 由乙方负责解决, 如给甲方带来名誉或者经济上的损失, 乙方应予赔偿。

- (8). 甲方对合作游戏的相关问题向用户提供咨询服务, 包括但不限于甲方所提供的 SDK 中所包含功能 (用户登陆账户及充值兑换等) 涉及的问题, 乙方应给予必要的配合。当用户成功支付并获得合作游戏中的虚拟货币或其他虚拟财产 (如道具) 后, 甲方将不再对合作游戏中的虚拟货币或财产所产生的法律纠纷承担任何责任。
- (9). 甲方对用户和合作游戏中发生的账户纠纷、问题反馈、投诉建议提供协助和调解, 甲方进行用户数据的采集和核实, 乙方有义务配合甲方进行客户服务的前端工作。
- (10). 为更好推广合作游戏, 加强游戏对用户的粘性, 甲方可为乙方搭建游戏专属讨论社区板块, 提供游戏用户定向维护及追踪, 以及头部重点玩家专人维护。甲方不定期组织游戏论坛活动, 可为乙方针对合作游戏进行宣传方案的定制。
- (11). 为增加合作游戏的曝光, 经乙方同意后, 甲方可协助乙方使用游戏素材开发手机周边产品, 包括但不限于主题壁纸、铃声、后盖等产品。具体的合作方式, 由甲乙双方另行约定。
- (12). 为更好的运营合作游戏, 甲方需协助乙方制定游戏内虚拟货币或其他虚拟财产 (如道具) 的价值、活动及促销方案, 并及时提出运营建议。
- (13). 甲方可根据合作游戏的实际运营情况, 酌情安排、确定乙方具体接入甲方平台的子平台或网站。甲方在合作游戏的接入及运营过程中为乙方提供答疑服务, 乙方可通过甲方平台公布的联系方式向甲方咨询。
- (14). 甲方根据合作游戏的特点提供各项定制化推广方案, 包括但不限于游戏首发前预热活动、专属游戏预约活动、专属游戏下载活动、专属拉活跃用户量活动、专属拉新增用户活动等线上宣传活动。甲方亦可为合作游戏提供线下赛事组织策划与技术服务等支持。具体的合作方式, 由甲乙双方另行约定。
- (15). 为实现本协议约定的合作目的, 甲方可以使用合作游戏及相关游戏截图、游戏海报等作为甲方的对外宣传内容, 并可自行决定具体投放媒体形式。
- (16). 因合作游戏或乙方服务 (包括但不限于版权、商标、游戏运营资质及客户服务等) 引起的投诉、索赔、纠纷、行政处罚及诉讼, 甲方有权视情况, 合并或单独选择以下补救措施, 乙方应当配合甲方届时提出的要求:
 - A. 将合作游戏暂时或永久下线;
 - B. 根据甲方的要求立即出具合法权益证明文件或甲方合理要求的其他文件或采取甲方合理要求的其他措施以供甲方解决相关争议;

- C. 要求乙方自行承担费用予以妥善解决, 或采取补救措施, 使所提供的内容不侵犯任何第三方合法权益;
- D. 要求乙方自行负担费用向争议解决机构主动申请参加争议的解决, 并在争议解决程序中全力协助甲方工作, 但乙方与任何第三方达成的涉及甲方权益的和解或承诺应经甲方事先书面同意;
- E. 要求乙方按照本协议及甲方要求的期限内处理用户咨询、投诉、退款和赔偿等请求, 否则, 甲方有权按照用户的要求进行退款和赔偿, 且全部费用由乙方自行承担, 甲方有权从乙方分成中直接扣除;
- F. 乙方就甲方履行本协议所遭受的所有损失 (包括但不限于甲方中断业务期间的经济损失、甲方为解决争议而支付的律师费用、诉讼或仲裁费用、和解金额或终审裁判中规定的损害赔偿金等) 进行及时、足额的补偿, 以使甲方免受损失, 并且甲方有权从乙方的任何一笔收入中直接抵扣, 不足的部分, 乙方应于接到甲方通知之日起 10 日内补足。

2. 乙方权利义务

- (1). 根据协议双方约定, 乙方应在签订协议日起一个月内, 完成合作游戏在甲方平台的上线发布, 但因乙方原因导致合作游戏不满足本协议约定要求或不符合甲方平台接入规则的, 甲方有权拒绝发布。
- (2). 乙方应当保证合作游戏及相关内容、产品和服务 (包括但不限于游戏名称、游戏程序、素材、对白、故事情节、人物及技能名称等) 的合法性, 且在合作期间内对合作游戏拥有著作权、商标权等合法权利或合法授权 (并拥有转授权的权利)。乙方对其提供的游戏及相关内容、产品和服务所涉及的知识产权承担全部责任。乙方确保合作游戏的其他任何权利人 (如有) 同意签订和履行本协议, 并且不要求甲方支付任何费用。
- (3). 乙方应当拥有运营合作游戏所需的所有合法资质及许可证明, 并已按照法律法规、政策规定等办理游戏软件的著作权登记、版号申请、文化部备案等相关手续, 否则因此产生的法律责任和纠纷全部由乙方负责。乙方必须在合作游戏上线之前向甲方提供加盖公章的企业法人营业执照副本、法定代表人身份证复印件和合作游戏权属证明复印件 (包括但不限于合作游戏的软件著作权登记证书复印件、商标证书复印件 (若有)、游戏代理授权证明 (若有)、合作游戏经文化部备案通过通知书、合作游戏经国家新闻出版总局审批通过颁发的版号等) 。
- (4). 乙方如需变更合作游戏的名称, 应至少提前 5 个工作日以书面或电子邮件通知甲方, 并提交

相应的资质变更证明，以便甲方审核。因未及时通知而造成的损失由乙方自行承担。

- (5). 乙方有权查询合作游戏的运营状况和收入情况，并按照本协议的约定获得分成收益。
- (6). 乙方承诺不得使用加壳、衍生等任何手段，改造、变更乙方提供的合作游戏和服务，包括但不限于利用客户端升级等手段发布成非甲方渠道号或非甲方服务接口的软件。如乙方违反本条款，甲方有权立即解除协议，若因此给甲方带来损失的，甲方有权要求乙方赔偿甲方所遭受的损失。
- (7). 乙方承诺其所提供的合作游戏无任何未经用户许可的擅自扣费，以及未经用户同意自行收费之固化服务提供商代码、SP 服务链接以及 SP 客户端软件；承诺不会内置任何与本合作游戏及联合运营业务无关的第三程序和功能，否则乙方应对甲方及甲方用户的全部损失承担赔偿责任。
- (8). 未经甲方书面同意，乙方不得擅自与合作游戏中开放外链的广告推广或加入分发功能引导用户到其他非甲方平台。如果游戏中设置了分享功能，用户通过点击分享按钮可将相关内容分享到社交平台上（包括但不限于微信朋友圈、新浪微博、QQ 空间等），则乙方应保证该分享功能仅允许用户将与合作游戏相关的图片或文字进行分享，不得使用户对非甲方下载渠道的二维码或外部链接进行分享。否则一经发现，甲方有权立即对合作游戏做下架处理，所有未支付的分成款项将不予结算，且因此给甲方带来的损失将全部由乙方承担。
- (9). 乙方负责合作游戏的移植适配工作：包括但不限于小米网（www.mi.com）及 MIUI（www.miui.com）官方所公布的小米手机、小米平板、小米电视、小米盒子适配机型列表。
- (10). 乙方应当根据本协议的相关约定以及甲方不时提出的意见，定期或者不定期地对合作游戏的设计进行升级、更改或更新。除非本协议提前解除或者终止。
 - A. 乙方必须按照甲方平台制定的标准，将合作游戏更新版本上传至小米游戏中心申请版本更新，经甲方审核通过后，替代、覆盖此前的软件版本，使用户能够通过小米游戏中心及时地登录并使用该合作游戏产品的最新版本；且
 - B. 该版本的更新必须是优先发布到小米游戏中心，乙方承诺并保证该更新版本将不落后于任何含乙方在内的任何合作渠道或平台。
- (11). 乙方应确保合作游戏运行的可用性、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信息、产品客户端和后台服务进行修复、升级。如产品出现影响正常运营的问题，乙方应于 48 小时之内向甲方提供书面说明以明确处理方案及时间计划；如乙方未及时向甲方提供书面说明或不能按照说明及时处理问题的，甲方有权暂时下架合作游戏。

- (12). 自甲方与乙方签订本协议之日起, 乙方即应开始提供技术支持, 并有义务延续至本协议期满。
- 乙方不得无故停止履行本协议项下的各项义务, 包括但不限于无故进行停服、删档、回档操作以及暂停对合作游戏的各项支持, 如果因为版本更新或其他游戏内容修改等原因需临时停止部分支持服务, 需要提前合理的时间告知甲方。
- (13). 乙方利用自身资源, 对合作游戏进行线上/线下推广, 所有宣传推广中需附带双方合作的产品内容。在宣传内容包括甲方信息时 (如小米游戏中心名称、logo 等), 相应宣传方案需向甲方提交并由甲方进行审核。
- (14). 乙方承诺安排专人负责此联营业务的工作, 建立接口、按照甲方的规范及指引合理使用平台、按规定格式和方法传送信息、传输信息前清除所有病毒、实时更新, 并保证不出现任何损坏甲方运营平台的行为。
- (15). 乙方承诺积极配合甲方针对合作游戏所提出的活动计划和促销计划, 双方共同完善促销方案, 因促销活动所发放的游戏礼券或代金券不计入结算分成。
- (16). 针对本协议约定的联运业务, 双方共同协商产品相关活动及运营方案, 且乙方承诺针对此联运业务向甲方用户提供不低于乙方游戏官方及其他联运平台的运营活动及礼包, 尽力保证甲方用户利益。如因乙方违反此条款, 甲方有权对合作游戏做下架处理, 且因此给甲方带来的损失将全部由乙方承担。
- (17). 乙方提供与合作游戏本身相关的客户服务, 包括有关合作游戏的游戏内容、游戏规则等的客户服务, 乙方应在其游戏客户端和网站的突出位置标明咨询途经。在出现客服问题时, 乙方应配合甲方迅速有效的响应并解决。甲方有权监督乙方对于用户投诉解决, 由甲方转交到乙方的投诉信息, 乙方应在 48 小时内给予投诉方及甲方书面答复以明确解决方案及处理结果。如乙方不能及时处理用户的投诉或未向甲方提供书面答复的, 因此给甲方带来的损失将全部由乙方承担。且情节严重的, 甲方有权下架合作游戏。
- (18). 乙方独立承担因用户未消费的、乙方游戏产品中的虚拟货币所引起的法律纠纷的全部责任。乙方可要求甲方提供与上述用户的相关信息以协助解决上述纠纷。
- (19). 除本协议另有约定外, 合作游戏产品及游戏人物形象的知识产权均属乙方所有。甲方有权参与合作游戏的内容和角色造型的调整, 且该参与调整的内容为甲方独立创作的专属形象 (下称“原创内容”), 例如在合作游戏内增加甲方创作的道具或角色, 那么甲方参与调整而产生的原创内容的知识产权均属甲方单独所有。乙方仅可为履行本协议目的使用, 具体使用方式双方另行协商确认。

三、报酬及其支付方式

在本协议所规定的权利和义务均被执行的前提下，甲方应按要求向乙方支付收益分成。用户通过甲方提供的支付渠道或第三方支付渠道提供的支付接口进行充值，由甲方定期结算给乙方分成收入。除本条约定的费用以外，就甲乙双方对合作游戏联合运营，甲方无需向乙方支付其他任何款项。具体定义及约定如下：

1. 毛收入定义：指甲乙双方通过对合作游戏的商业传播和运营而获得的营业收入，即在本协议有效期内，用户为使用合作游戏及相关服务通用其账号实际支付的米币或/和人民币所购买、兑换的服务费用（不包括因合作游戏促销而向用户发放的游戏礼券或代金券）。此费用可通过甲方的销售额进行识别，不区分支付方式。支付方式包括但不限于甲方或第三方提供的支付渠道。
 - (1). 甲方提供的支付渠道：包括使用网络支付平台（支付宝、财付通以及微信支付渠道）、银行卡支付渠道、手机充值卡支付渠道、甲方移动互联网游戏运营系统的虚拟货币（包括但不限于“米币”）及其他支付渠道购买游戏服务费用。
 - (2). 第三方支付渠道（即运营商代计费）：包括使用短信增值业务（即运营商渠道）直接购买、兑换游戏服务费用。
2. 支付渠道收入包括：
 - (1). 短信增值业务（运营商渠道）收入是指：短信增值服务产生的全部信息费收益，即用户通过运营商（中国电信、中国移动、中国联通）渠道支付所产生的全部收益。
 - (2). 手机充值卡支付渠道收入是指：手机充值卡支付渠道的全部收益。
 - (3). 支付宝充值渠道收入是指：支付宝支付渠道的全部收益。
 - (4). 财付通充值渠道收入是指：财付通支付渠道的全部收益。
 - (5). 微信充值渠道收入是指：微信支付渠道的全部收益。
 - (6). 银行卡渠道收入是指：银行卡支付渠道的全部收益。
 - (7). 米币运营收入是指：米币运营渠道产生的全部收益。
 - (8). 其他支付渠道收入是指：其他支付渠道产生的全部收益。
3. 支付渠道费率约定：
 - (1). 短信增值业务收入（即运营商渠道）渠道费率及坏账以运营商实际结算为准。
 - (2). 支付平台（包括但不限于支付宝、财付通以及微信支付渠道）、银行卡支付渠道、手机充值卡支付渠道及甲方移动互联网游戏运营系统的虚拟货币（包括但不限于“米币”）运营收入的渠道费率均为 5%，坏账以实际发生为准。
 - (3). 其他支付渠道的渠道费率及坏账以实际发生为准。

4. 云服务成本：合作游戏在小米游戏平台上运营所需的服务器与带宽由甲方负责提供，相应的成本与费用由乙方自行承担。在合作游戏商业化运营的过程中，在保证该合作游戏正常运营的前提下，乙方可以根据运营的实际情况及需要，向甲方申请调整提供给该合作游戏运营的服务器数量、服务器存储空间大小以及带宽的大小，并预先支付相关的云服务费用。若因乙方云服务费用未能及时缴付，造成合作游戏运营受到影响，则由乙方自行承担法律后果及由此产生的法律责任；如果甲方因此遭受任何损失，由乙方负责赔偿。云服务的成本为使用云服务的数量*云服务单价计算得到。

5. 甲乙双方分成的基础为合作游戏的净收入（即合作游戏的毛收入扣除支付渠道成本以及坏账后的收入）。如乙方使用甲方提供的云服务，在分成收益后，乙方实际收益还应当扣除云服务成本费。除上述费用以外的各项成本费用及实际结算费率双方以补充协议的方式确定。双方对合作游戏的净收入的分配方式如下：

(1). 使用甲方提供的支付渠道，甲乙双方分成比例为：甲方【50%】、乙方【50%】，乙方实际收益计算：

乙方实际收益 = (毛收入-支付渠道成本) × 乙方分成比例-云服务成本

=毛收入 × (1-渠道费率) × 50% - 云服务成本

例：某游戏月毛收入为人民币 100 万，云服务成本为人民币 5 万，则该游戏乙方实际收益

=100 万 × (1-5%) × 50% - 5 = 42.5 万

(2). 使用第三方支付渠道（即运营商代计费）甲乙双方分成比例为：甲方【50%】、乙方【50%】，乙方实际收益计算：

乙方实际收益 = 合作游戏全部信息费* (1-支付渠道坏账率) × 乙方分成比例-云服务成本

双方一致确认，第三方支付渠道（即运营商代计费）坏账以运营商实际结算为准。

(3). 奖励性分成调整：

(3).1 本协议生效之日起至 2018 年 12 月 31 日止，如合作游戏除在本协议合作范围内的小米手机端推广运营外，同时在本协议合作范围内的小米平板、小米电视、小米盒子上进行推广及运营，双方在小米平板、小米电视、小米盒子上进行的推广运营可享受奖励性分成。

A. 使用甲方提供的支付渠道，甲乙双方分成比例为：甲方【30%】、乙方【70%】，乙方实际收益计算：

乙方实际收益 = (毛收入-支付渠道成本) × 乙方分成比例-云服务成本

=毛收入 × (1-渠道费率) × 70% - 云服务成本

B. 本条款约定的奖励性分成收入以用户实际支付产生时使用设备为准。

(3) .2 2019 年 1 月 1 日起至本协议终止日, 如合作游戏除在本协议合作范围内的小米手机端推广运营外, 同时在本协议合作范围内的小米平板、小米电视、小米盒子上进行推广及运营, 双方在小米平板、小米电视、小米盒子上进行的推广运营可享受奖励性分成。

C. 使用甲方提供的支付渠道, 甲乙双方分成比例为: 甲方【50%】、乙方【50%】, 乙方实际收益计算:

$$\begin{aligned} \text{乙方实际收益} &= (\text{毛收入} - \text{支付渠道成本}) \times \text{乙方分成比例} - \text{云服务成本} \\ &= \text{毛收入} \times (1 - \text{渠道费率}) \times 50\% - \text{云服务成本} \end{aligned}$$

D. 本条款约定的奖励性分成收入以用户实际支付产生时使用设备为准。

6. 收益分配的计费及结算依据为小米支付平台、小米结算平台采集的成功计费的订单。甲乙双方均认可甲方系统平台提供的业务数据为各方对账、结算依据。
7. 米币与人民币的兑换比率为 1: 1, 如因业务需要调整, 甲方会提前书面形式进行通知。
8. 甲方对合作游戏内虚拟商品单价的定价有审核权, 乙方应根据甲方业务的相关定价规则进行定价。乙方应保证本协议项下合作游戏内虚拟商品的单价不高于其他应用市场或联运游戏平台中的单价。
9. 甲方和乙方的结算为分渠道结算, 在甲方实际收到该支付渠道的结算款项的当月结束后的第二个月进行, 甲方应在实际收到该支付渠道的结算款项的当月结束后的第二个月且收到乙方的结算申请后将结算对账单发给乙方 (例如, 1 月份产生的收入, 甲方将于 3 月份提供统计数据给乙方), 乙方收到甲方的结算账单, 确认后加盖公章 (公章公司名须与协议公司名完全一致) 并提供正确增值税专用发票 (发票中抬头为“北京瓦力网络科技有限公司”), 开票信息如下:

公司名称: 北京瓦力网络科技有限公司

税号: 91110107690026864A

地址: 北京市昌平区科技园区超前路 37 号院 16 号楼 8 层 8040 号

电话: 010-60606666

开户行: 中国光大银行股份有限公司北京清华园支行

账号: 35360188000001200

10. 如乙方对结算数据、结算金额有异议, 须在【五 (5)】个工作日内以书面方式 (电子邮件) 向甲方提出, 否则视为乙方同意按照甲方的统计数据进行结算。甲方应自收到乙方书面异议后的【五 (5)】个工作日内进行复核并将复核的详细依据及复核结果通知乙方。如复核后双方数据一致则进行结算, 否则:

- (1) 如双方各自的统计数据的误差率不超过 5% (含 5%, 误差率=双方统计数据差值/甲方统计数据, 下同), 则仍按照甲方提交的结算数据结算;
 - (2) 如双方各自统计数据的误差率超过 5%, 则双方应先对无争议的部分进行结算。对双方数据的差值部分 (即争议部分) 双方在进行再次的数据复核, 协商解决方案后进行结算。
 - (3) 异议复核不影响其他无异议结算数据的结算。
11. 甲方在每月 25 日之前收到乙方的发票和加盖公章的结算账单的, 审核通过后于次月内支付金额; 甲方在每月 25 日之后收到乙方的发票和加盖公章的结算账单的, 自动延至下个结算周期支付金额。若单次乙方分成收入低于人民币 1000 元则自动累计到下次一并结算, 协议期内的最后一次结算不受此金额的限制。如乙方不提供发票或提供不合格发票或不及时提供发票, 甲方有权延迟支付。如乙方不能提供 6% 的增值税专用发票, 甲方有权扣除税差后再行结算, 即
- (1). 提供增值税专用发票 (税率为 6%), 实际收益中不扣减相关税费;
 - (2). 提供增值税专用发票 (税率为 3%), 实际收益中扣减相关税费费率为 3.36%;
 - (3). 提供营业税发票或增值税普通发票, 实际收益中扣减相关税费费率为 6.72%。
12. 甲方在收到乙方合规发票后, 将属于乙方的分成款项 (人民币) 直接汇入乙方指定的中国国内账户。但若由于支付平台未按时与甲方结算, 而导致甲方与乙方的结算延误时, 甲方的行为不视为违约, 甲方不必为此承担任何责任。
13. 付款金额已含税, 各方都应按照适用法律负责支付其应支付的税费。如依照中华人民共和国法律, 如果甲方需要依法负责从支付给乙方的款项中代扣代缴任何税费, 乙方授权甲方可根据适用的税法法规向相关税务机关支付代扣代缴的相关税费, 甲方应提前告知乙方。甲方协助在适用税收豁免的情形时申请税收豁免; 并协助乙方免于承担该等税收, 其余费用项如有, 则以当月实际发生额为准。
14. 双方一致同意并认可, 如果支付渠道或支付平台因风险交易问题要求甲方关闭用户账户的, 甲方有权立即采取措施, 关闭用户账户以避免损失进一步扩大, 乙方应当予以协助, 如果涉及用户投诉, 甲乙双方应当共同进行处理。甲方的上述行为不视为甲方违约。如因乙方原因导致未及时关闭用户账户或乙方在未得到甲方的同意下擅自解冻账号导致损失进一步扩大, 乙方应当承担全部赔偿责任 (包括但不限于对甲方以及用户的赔偿责任)。
15. 甲乙双方承认并认可, 自合作游戏产生实际收入之日起 3 年内, 如因乙方自身原因未申请对账及结算的, 视为乙方同意不再向甲方主张债权, 甲方无需再向乙方支付合作游戏产生的全部所得收益。

四、违约责任

1. 在本协议有效期内，如果乙方违反本协议任何约定的，视为乙方违约，甲方有权视违约情节的严重程度采取下列任一种或几种措施追究乙方的违约责任，乙方应当配合甲方届时提出的要求：
 - (1). 要求乙方立即或限期予以纠正，且在乙方纠正前暂停向乙方结算合作游戏的收益；和/或
 - (2). 暂时中止合作游戏在甲方平台上的发行和运营，直至乙方纠正违约行为之日止；和/或
 - (3). 从拟支付的款项中扣减应由乙方承担的相应金额的违约金；和/或
 - (4). 要求乙方赔偿由此给甲方带来的全部经济损失；和/或
 - (5). 单方面解除本协议，终止合作游戏在甲方平台上的发行与运营。
2. 如果乙方违反本协议第二条第2款第(2)项的约定，将含有违法或侵权内容的游戏内容提供给甲方，或将含有违法或侵权内容的更新版本用于版本更新，导致甲方和/或乙方遭到国家机关行政处罚，或者遭到他方权利人索赔、起诉的，由此给甲方造成一切经济损失，均由乙方负责赔偿，乙方应于收到甲方的书面通知之日起5个工作日内将相应的赔偿金全额支付甲方，上述经济损失包括但不限于：
 - (1). 国家机关依法要求甲方支付的罚款；
 - (2). 他方权利人提起诉讼或仲裁要求甲方赔偿，并被人民法院或仲裁机构终审裁判要求甲方支付的赔偿金；
 - (3). 甲方为了应对及处理上述行政处罚、索赔以及诉讼、仲裁事宜而支付的诉讼费、仲裁费、律师费、公证费、保全费及其他合理开支。
3. 如果乙方在未取得甲方书面同意的情况下，向用户提供甲方 SDK 登录方式之外的登录渠道，和/或提供甲方所提供的支付渠道之外的其他的充值及/或支付渠道的，则视为乙方严重违约，甲方有权要求乙方在12小时内彻底关闭上述非甲方的登录渠道、充值及/或支付渠道。该违约行为一经发现，甲方有权采取上述第四条第1款所列措施当中的一种或几种追究乙方的违约责任。而且，甲方还可以要求乙方将用户通过非甲方的充值及/或支付渠道已经充值和/或支付的费用费用的十倍支付甲方(计算方式为合作游戏上线后单个下载用户的 ARPU 值 × 上线后累计下载用户数 × 10, 注: 单个下载用户 ARPU 值参照合作游戏在北京地区用户的 ARPU 值)，甲方有权从乙方的任何一笔分成收入中直接抵扣，不足的部分，乙方应于接到甲方通知之日起10日内补足。
4. 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、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受的损失。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

方面提前终止本协议，并追究违约方之违约责任。

五、协议有效期及终止、解除

1. 本协议自 _____ 生效，首次合作期限为 12 个月，每次合作期限届满时自动延期一年（即 12 个月），延期次数不限。
2. 经双方书面同意后，甲乙双方可解除/终止本协议。
3. 若有下列情形之一的，甲乙双方均有权立即终止本协议：
 - (1). 一方因违约行为而收到另一方的书面通知，并在收到该通知后三十天内仍未能采取有效措施（包括但不限于停止侵害、消除影响等）。
 - (2). 如果一方及其债权人或任何其它合法方申请清算、破产、重组、和解、解除或一方资金无法维持公司正常运作；或一方无法赔偿任何应尽债务；或一方的债权人接管一方的经营。
 - (3). 当游戏运营数据不足以维持正常运营服务或双方都认为没有必要继续运营时，在双方协商一致下协议终止。游戏内数据及用户相关信息的处理依甲方方案进行处理。
4. 如果乙方提出终止本协议或需进行停服、删档、回档操作，乙方应提前 5 个工作日以书面形式告知甲方，并与甲方确认提前 60 天以公告形式告知用户，并由甲方在公告日关闭充值接口，公告期满后 方可停止运营。在停止运营日后如果有用户针对未消耗的虚拟币及道具进行索赔的，乙方负责承担全部用户索赔金额，因此引起的纠纷、投诉及赔偿亦由乙方自行解决。
5. 除本协议另有约定外，本协议的提前终止不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，包括分成款的结算。
6. 行使上述各项规定的解约权并不妨碍解约行为当事人对遭受的损失要求赔偿，也并不免除解约日之前基于本协议已经发生的债务。
7. 除事先经双方协商一致的合作终止之外或本协议另有约定，因任何一方无故单方提前终止合作游戏运营，导致任何投诉、起诉或因此向用户进行的赔付，均由提出终止合作的一方承担。

六、适用法律以及管辖

本协议适用中华人民共和国大陆地区法律。若甲方和乙方之间发生任何纠纷或争议，首先应友好协商解决；协商不成功的，任何一方可向甲方所在地有管辖权的人民法院提起诉讼。

七、不可抗力

1. 不可抗力是指甲乙双方不能合理控制、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。鉴于互联网的特殊性，不可抗力亦包括下列影响互联网正常运行情形：

- (1). 黑客攻击；
 - (2). 电信部门技术调整导致的重大影响；
 - (3). 因政府管制而造成的暂时性关闭；
 - (4). 病毒侵袭。
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送通知，并告知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。
3. 由于上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的，则甲乙双方于彼此间不承担任何违约责任。但遭遇不可抗力乙方应在 15 日提供相关部门出具的不可抗力证明。

八、保密条款

1. 任何一方对于因签署或履行本协议而了解或接触到的对方的任何信息、数据、内容及其他资料和信息（以下简称“保密信息”，包括本协议之存在及全部内容）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、给予或转让该等保密信息，也不得超出本协议约定的范围自行使用该保密信息，更不得允许第三方使用该保密信息。
2. 因执行本协议的需要，一方公司职员或该方子公司及其关联公司均有权获得相关保密信息。此等披露的前提是，双方向该方职员透露或使其接触秘密信息前，已经从该职员获得了必要的保密书面承诺。任何一方的职员或子公司、控股公司人员违背承诺向第三方或公众披露保密信息，或依据该保密信息向第三方做出任何建设，都被视为该方违反本协议，并承担给对方造成损失的赔偿责任。
3. 以下情况的保密信息披露不受本保密条款的约束：
 - (1) 在接受保密信息以前已拥有或已获悉信息；
 - (2) 已经成为公众所知的信息，除非这种公开产生违反本协议的后果；
 - (3) 依照有管辖权的法院或政府管理部门的指令进行披露，但在这些情况下，接受方应在披露前告知披露方，以使披露方有机会抗辩、限制或防止此种事态的发生；
 - (4) 根据披露方的书面授权向协议以外的第三方披露。
4. 本条款不因协议终止而失效。

九、其它

1. 知识产权使用许可

- (1). 各方明白并且承认另外一方的服务标记、商标与商号（总称为“商标”）是另外一方的财产，同时一方在未事先得到对方书面同意前，不可使用对方的任何商标。
- (2). 在本协议有效期内，甲方允许乙方在本协议合作范围内使用甲方企业商标“小米游戏+Logo”；乙方允许甲方在本协议合作范围内使用乙方商标，在一方使用另一方的上述商标时，需提前征求对方书面同意。
- (3). 本协议有效期内，乙方授权甲方为推广宣传甲方平台而使用合作游戏及其内容，包括但不限于游戏名称、图标、人物形象、场景、道具、游戏截图等，用以展示或进行推广传播。

2. 责任限制与免责

除有明确规定外，各方不对下述事项提供担保：

- (1). 各方在合作期间可得到的收入额。
- (2). 各方通过本协议项下的联合运营合作游戏可获得的利益。
- (3). 对于本协议下任何项目或交易中购买乙方产品或服务的买方或终端用户而言，甲方不应被视为是乙方的担保人或共同债务人。对于本协议下任何项目或交易中购买甲方产品或服务的买方或终端用户而言，乙方不应被视为是甲方的担保人或共同债务人。
- (4). 除非有明确规定，本协议并无涉及任何一方知识产权的权利或许可。如果双方参与活动涉及知识产权的联合开发，双方应友好协商，在开发开始之前应就该知识产权确定双方均可接受的权利与许可。

3. 协议继承与转让

- (1). 本协议应对双方后继者、代表、管理者与受让人具有约束力并生效。尽管有上述规定，若无另一方事先的书面同意，任何一方无权转让其在本协议项下的权利或者义务。
- (2). 协议可分割性及弃权。本协议中部分条款的无效不影响协议中其他条款的效力。如果本协议中有任何条款被视为部分或全部无效或不可执行，则双方可按需要以书面形式随时或不时对本协议中的无效或不可执行条款作出补充约定。

4. 不可执行的条款在协商基础上加以删除或修改，使之有效或可执行，并尽可能符合双方最初的意图。一方未能及时要求对方履行义务，则不可视为权利的自动放弃，并不影响其随后要求另一方执行本协议条款的权利。

5. 协议完整性。本协议与所有附件构成双方对于协议中事项的完整协议，无论是书面或口头，并取代此前或同时双方达成的与本协议下事项相关的所有及任何协议。

6. 协议修改。除非有双方授权代表的书面签字，否则不可修改本协议。

7. 通知。所有有关本协议的通知应为书面形式，由专人、邮寄、传真或电子邮件（同时要采取前面任意方式递送）按照下面的地址递送给对方，并在传真或电子邮件或递送结束后视为已传送。根据本条款，任何一方应以书面形式告知对方其地址变更。

甲方住所地：北京市海淀区清河街道小米科技园

甲方联系人：刘洋

甲方联系方式：13426367783

乙方住所地：

乙方联系人：

乙方联系方式：

8. 第三方受益人。本协议中的条款不可理解或解释为第三方受益人或其他方提供或产生任何权利。
9. 授权。各方应向对方声明并保证其已获得签署本协议的权利并有权履行本协议的各项义务和责任。
10. 独立当事人。乙方和甲方之间的关系为独立订约人。各方及其员工、顾问、承包商或代理并非对方的代理、员工或合营者，也无权通过协议或其他方式来约束对方以使对方承担义务。各方应确保前述人员不得通过暗示或是明示的方式代表对方行事。各方应保留在本协议期间为协议外其他方完成工作并提供产品与服务的权利。
11. 合作保证。乙方和甲方分别同意以良好方式经营业务并提供服务，以便在所有的时候积极的反映合作对方的产品、服务、商誉与信誉；不参与任何欺骗性、误导性或不道德的活动；不向客户做出与合作方政策不一致的声明、保证或担保；不得虚假陈述自身状况、技能与知识水平；以及提供最高质量的支持与服务。
12. 标题。本协议的章节标题仅为方便而作参考。它们并不应视为协议的一部分，或并不可用作对本协议的任何解释，同时也不对本协议的内容或条款有任何限制或影响。
13. 本协议内容同时包括甲方可能不断发布的关于本服务的其他相关协议、规则等内容。上述内容一经正式发布，即为本协议不可分割的组成部分，乙方同样应当遵守。一经注册或使用本协议下任何服务，即视为乙方已阅读并同意接受本协议及上述内容的约束。甲方有权在必要时单方修改本协议或上述内容，相关内容变更后，如果乙方继续使用本服务，即视为乙方已接受修改后的相关内容。如果乙方不接受修改后的相关内容，应当停止使用相关服务。
14. 本协议一经甲方在小米游戏协议平台 (<https://dev.mi.com/>) 公布并经乙方点击同意的，即视为甲、乙双方已签署本协议，本协议即对甲方和乙方开始具有法律约束力。

商业道德责任书

鉴于甲方（北京瓦力网络科技有限公司）或其关联公司为知名公司，为规范甲方及其关联公司市场经营行为，维护各项业务合作的公平、公正，有效防止业务合作过程中违规违纪行为的发生，凡与甲方或其关联公司有业务合作的合作方，理解、支持并保证严格遵守下列各项规定，尤其理解下列各项不道德的商业行为将给甲方及其关联公司带来严重的经营风险，破坏甲方及其关联公司廉洁的内部环境和良好的公众形象，严重扰乱市场的公平竞争，败坏社会道德和行业风气，于道德法律所不容。因此，合作方同意下述处罚措施：

如发现甲方及其关联公司工作人员以任何名义向合作方直接、间接或试图索取、收受金钱、物品及其他任何形式的馈赠，合作方有义务向甲方及其关联公司举报，甲方及其关联公司将及时查证处理，并对举报人予以保密。

合作方或合作方工作人员不得以任何名义向甲方及其关联公司工作人员直接、间接或试图赠送礼金、物品、有价证券或采取、试图采取其他任何变相手段提供不正当利益。不正当利益包括但不限于礼品、样品、娱乐票券、会员卡、货币、货物形式的回扣、回佣、就业、置业、合作方付款的旅游、宴请、娱乐活动以及其他服务等。

基于合作方理解廉洁诚信的商业道德是合作方与甲方及其关联公司合作的最基本前提，合作方承诺将严守廉洁诚信准则。如发现合作方或合作方工作人员有违反上述规定之行为，一经查证属实，甲方及其关联公司有权立即终止双方合作关系并解除双方签署的所有协议，甲方及其关联公司有权不予支付尚未支付的包括各种费用、分成、代收款等在内的所有款项，并有权要求合作方立即返还全部因双方合作关系从甲方及关联公司获得的款项。因解除协议所造成的一切损失由合作方承担；对甲方及其关联公司带来恶劣影响的，甲方及其关联公司有权采取必要措施予以处理，追究合作方相应的法律责任，并将其列入不良纪录名单；情节严重者将终止一至三年内的所有业务合作。

本责任书经合作方签署后生效，本责任书不因双方合作的终止而终止。

合作方：

(盖章)

责任人：

日期：