**游戏授权推广合作协议**

本协议由以下双方于 年 月 日在北京签署：

**甲方：**

通信地址：

联系人：

电话:

**乙方：**

通信地址：

联系人：

电话：

**——鉴于——**

1、甲方是依据中国法律设立并有效续存的公司，对手机游戏拥有著作权或合法授权，拥有先进的游戏产品研发技术和维护技术，并在游戏研发及维护方面有丰富的实践经验；

2、乙方依据中国法律设立并有效续存的移动互联网服务提供商，拥有从事手机游戏的宣传推广的相关资质，能通过自身所有及/或拥有运营权的移动应用在线平台向终端用户提供游戏的推广及其相关服务；

3、甲乙双方在平等互利、优势互补的原则下，经友好协商，在平等互利的基础上，达成如下协议：

1. **名词和定义**
	1. **标的游戏：**指甲方提供的其拥有知识产权的或拥有合法授权的（并拥有转授权权利等为履行本合同项下义务所需的授权或权利）的、甲方通过本协议并按照本协议约定的条件给予乙方适当授权推广的手机游戏产品（以下简称“标的游戏”）。经甲乙双方书面同意，在授权区域发行推广、运营标的游戏时，可将标的游戏的名称进行变更。
	2. **合作平台：**

（1）乙方拥有所有权或有合法授权运营的移动应用推广下载平台Miracle Games应用商店（网址：www.mguwp.com），包括但不限于向终端用户提供移动应用下载服务的PC端、手机端、网站端等产品及相关各项服务。

（2）乙方将标的游戏上传、发布到微软官方应用商店并宣传，提供终端用户下载。

* 1. **推广资源：**乙方为标的游戏在Miracle Games应用商店、微软官方应用商店上提供的推广/展示机会，包括但不限于展示Banner、游戏专区展示位等。
	2. **支付渠道：**终端用户在标的游戏中进行消费时可用的付费方式，包括微软支付与第三方支付（包括但不限于微信、PayPal等）。
	3. **支付渠道费用：**从终端用户在标的游戏消费总额中扣除的支付渠道费用。
	4. **消费总额：**终端用户在标的游戏中进行的消费行为，包括但不限于充值、购买道具/装备/游戏币等增值服务或激活游戏、购买游戏权限等所付出的金额总和。
	5. **可分配收益：**终端用户在标的游戏内发生的消费总额，在扣除支付渠道费用、坏账（包括但不限于以退款、欺诈等形式体现的坏账）、呆账、金融机构服务费及其他无法收回的终端用户的消费金额之后的收益额。
	6. **终端用户：**指通过合作平台下载并使用标的游戏的游戏客户端用户。
	7. **更新：**指甲方对标的游戏进行的更新、升级、增强、纠错、添加BUG补丁或其他修正。
	8. **SDK：**软件开发工具包（英文Software Development Kit 的缩写），是提供给甲方及开发人员进行应用程序开发的工具集合，包含相应示例源码、开发手册等，这样开发人员就可以直接使用相应功能，包括但不限于登录、支付、社交、广告等。
	9. **游戏数据：**终端用户与标的游戏相关的数据，包括但不限于标的游戏人物角色注册信息、角色/召唤兽/道具/坐骑等的美术形象和特征(级别/经验值/技能等), 物品箱、游戏装备等虚拟道具以及其它任何与终端用户相关的数据。
	10. **用户数据：**除游戏数据外，所有与终端用户相关的信息，包括但不限于：终端用户登录合作游戏所使用/注册的账号信息、真实姓名、身份证件号码、信用卡、地址、固定电话、手机号码、电子邮件等身份信息、终端用户的消费/支付信息及/或其它终端用户的信息。
1. **合作内容及约定**

**2.1 合作内容：**甲方授权乙方按照本协议的条款条件在合作平台上发布并宣传标的游戏，并对乙方宣传、推广带来的终端用户在标的游戏内产生的可分配收益按本协议约定的比例进行分成。

**2.2 合作期限：**【叁】年，自【 】年【 】月【 】日至【 】年【 】月【 】日（均含当日）。本协议期限届满，如双方无违反协议规定且均未提出任何异议的，协议自动顺延12个月，首次顺延期限届满之后，双方如需继续合作的，应另行签署协议。

**2.3 合作游戏名称：**《 》（暂名）

**2.4 合作游戏类型：**Windows 10 UWP、安卓

**2.5 合作推广区域：**全球

**2.6 合作语言版本：**中文、英文

**2.7 分成比例及支付：**

2.7.1 甲乙双方按以下比例对可分配收益进行分成：

（1）分成比例：甲方分成比例为 ，乙方分成比例

（2）分成款：可分配收益\*分成比例

（3）可分配收益的计算：可分配收益=（消费总额-坏账总额-呆账总额）\*（1-支付渠道渠道费率）。注：坏账总额、呆账总额以支付渠道数据为准；

2.7.2 根据标的游戏推广的具体情况，双方可在协议期限内再次协商调整上述甲乙双方的分成比例及（或）支付渠道渠道费率。就变更的分成比例及（或）支付渠道渠道费率，双方在达成一致意见后应签署变更协议。变更协议签署后的当月可分配收益的结算也将以变更后的分成比例及（或）支付渠道渠道费率为准。

**2.7.3 结算周期：**

**1）分成款结算周期：**

由于微软支付及第三方支付渠道账期原因，结算时间为N+2月，即结算周期为N+2，顺延2个月。乙方在每个自然月第【25】个自然日之前通过电子邮件的方式向甲方提供上一个结算周期的结算数据。在甲方确认结算数据后，甲方应【5】个自然日内向乙方开具对应金额的、等额合法的、符合乙方要求的发票给乙方。乙方收到发票的第【7】个自然日内将对应的分成款款项支付给甲方指定的银行账号。若甲方未提供符合乙方要求的等额、合法、有效的发票，乙方有权延迟付款直至甲方提供正确发票为止，且该类情形不视为乙方违约。

注：若因支付渠道的原因导致乙方延期从第三方获得后台结算数据或乙方延期收到支付的结算款项的，则甲乙双方的对账和分成款结算应顺延至第三方完成上述行为后1个月内。

**2）结算数据的异议：**

如甲方对乙方通过电子邮件的方式提交的上一个结算周期的结算数据有异议的，应自乙方发出该等结算数据之日起的【3】个工作日内通过电子邮件的方式提出异议，否则超过该期限即视为甲方无异议（即默视为甲方已确认结算数据）。

如甲方在该【3】个工作日内提出异议的，则：

A.在双方各自统计的结算数据的差额率不超过【1】%时（含【1】%，差额率=双方统计的结算数据的差值/乙方提供的结算数据，下同），以乙方数据为准进行结算；

B.如双方各自统计的结算数据的差额率超过【1】%时，则双方应再次进行核对，并商议最终结算金额; 若协商不能，甲方有权对结算数据提出独立审计稽查要求，原则上，该独立审计的稽查费用由数据误差较大的一方承担，由甲方委托双方认可的独立的第三方审计机构进行，最终结算结果以该审计第三方的数据为准。

**为避免疑义，甲乙双方知晓并同意，乙方出具的结算数据是以第三方支付渠道提供的后台结算数据为准；因第三方原因导致乙方无法从第三方支付渠道获得后台结算数据或乙方未收到第三方支付渠道支付的结算款项的，乙方应向甲方说明原因；因第三方原因导致乙方延期从第三方支付渠道获得后台结算数据或乙方延期收到第三方支付渠道支付的结算款项的，则甲乙双方的对账和分成款结算应作相应的延期处理；由于本条的原因导致的损失由双方共同承担。**

**3）结算的条件：**

1、乙方已从第三方支付渠道获得后台结算数据；

2、乙方已收到第三方支付渠道的结算款项；

3、甲方已完成合同项下全部合同义务。

因不可归责于乙方的原因导致无法结算的，乙方应积极沟通并提出解决方案，但该类情形不视为乙方违约。

**2.7.4 甲方的银行账户信息为：**

账户名称：

开户行：

账号：

甲方应保证上述银行账户信息准确无误，如发生变更或者不可用等情形，应提前书面通知乙方，否则，因此造成的一切损失均由甲方自行承担。

**2.7.5 甲方应提供的发票类型为：**

√增值税专用发票及抵扣联，税率【 】%；

**2.7.6 乙方的增值税开票信息：**

公司名称：

纳税人识别号：

银行账号：

开户银行：

**2.7.7** 甲乙双方应按照法律、法规之规定，各自缴纳有关之任何税款。

1. **双方权利和义务**

**3.1 甲方的权利和义务**

3.1.1 甲方将提供合作标的游戏在合作平台推广所必须的服务器和带宽，并且完成所需服务器软件的安装、调试和维护。基于网络环境的复杂性，合作标的游戏或服务器将不时出现需要维护的情况，在此情况下乙方不得要求甲方承担违约责任，但甲方故意或过错不及时维护或拒绝维护的除外。

3.1.2 合作期间，甲方授权乙方在合法范围内严格按照本协议的约定为推广合作标的游戏之目的而使用甲方提供的有关合作标的游戏的图文资料或图素资料（“游戏资料”），使用的用途为制作合作标的游戏相关的游戏专区、广告资料、促销资料和营销资料（“推广材料”）。

3.1.3 甲方授权乙方对合作标的游戏的推广中，在不损害甲方权益及声誉的前提下，根据本协议的条款条件合理为履行本协议项下的合作事务而使用甲方的授权商标。乙方也在此授权甲方有权为履行本协议项下的合作事务而合理使用乙方公司名称及引用合作平台名称及商标等。

3.1.4 甲方负责提供与合作标的游戏本身相关的客户服务和技术服务,主要为有关合作标的游戏的游戏内容、游戏规则等客户服务和游戏BUG修复、升级等技术服务。在出现客服或技术问题时，甲方应迅速有效的响应并解决。如果乙方收到客户投诉，应尽力配合甲方解决客户投诉，需甲方解决的应与甲方共同磋商达成解决方案共同解决。

3.1.5 甲方负责且只有甲方有权维护合作标的游戏的内容及对合作标的游戏进行更新，甲方应确保标的游戏不含有任何恶意代码〔包括计算机病毒、流氓软件〕，且运行稳定可靠。甲方若有相关内容变更或调整时，或遇系统升级、版本调试、服务器维护等重大事项，应提前24小时通知乙方；如遇紧急维护的，应提前2小时通知乙方，以便乙方做出相应的变更或调整，通知形式包括但不限于短信、邮件、QQ、微信等方式。

3.1.6 甲方在提供合作标的游戏提交乙方测试时，应向乙方提供完整的产品说明文档及测试环境。甲方应确保其提供给乙方测试验收的标的游戏新版本或新功能已通过甲方自身测试验收。

3.1.7 若甲方不能提供正常服务，应提前24小时以短信\email\电话形式通知乙方，同时，乙方有权单方面终止本协议。

**3.2 乙方的权利和义务**

3.2.1 乙方应保证其有能力、资质履行本协议项下的义务及从事本协议中所约定的合作，并且该合作符合乙方的经营范围。

3.2.2 合作标的游戏必须且仅可接入乙方的SDK，即由乙方负责提供游戏的账号系统及充值、缴费所需的支付通道。

3.2.3 乙方保证乙方服务的稳定和安全，维护乙方服务稳定运营等，用户针对乙方技术服务的咨询和投诉等客服工作由乙方负责完成。

3.2.4 乙方应利用合作平台及其他市场资源为合作标的游戏进行积极的广告宣传和推广服务，保证合作标的游戏在合作平台能被终端用户正常浏览及点击、下载、运行。

3.2.5 乙方负责乙方自身推广体系的建立、运营及积极有效的对合作标的游戏进行推广，引导用户下载并使用合作标的游戏，并提供初始化接口的标准文档，以便甲方接入乙方合作平台的业务系统。

3.2.6 甲方保证提供给乙方的标的游戏拥有合法知识产权，或拥有经合法运营授权，标的游戏不构成对第三方任何权利的侵犯，确保合作标的游戏不涉赌博、不涉色情等，并遵守全球不同国家与地区当地法律、法规之规定。由于甲方标的游戏中不规范或违法原因，给乙方带来损失的，乙方有权追究甲方法律责任，但因第三方恶意进行攻击所致的情形，甲方不承担前述责任。若甲方违反此保证导致任何争议，甲方负责承担全部赔偿责任。

3.2.7 甲方使用乙方SDK服务（包括不限于通过SDK接口为甲方标的游戏提供用户账号登录系统、用户充值所需的支付通道等）时，甲方不得擅自更改合作标的游戏，不得私自用于其他不属于与乙方合作的产品及外挂其他非合作标的游戏；甲方不得擅自将乙方的用户数据及标的游戏的用户数据和游戏数据及其服务用于其他任何第三方，如由此给乙方带来损失和责任的，乙方有权单方终止合作并加收双方合作标的游戏收入2倍的罚金，如不足以弥补乙方损失的还需另行承担赔偿责任，同时追究甲方其他法律责任，同时乙方不承担任何相关责任，均由甲方自行承担。

3.2.8 若乙方不能提供正常服务，应提前24小时以短信\email\电话形式通知甲方，同时，甲方有权单方面终止此协议。

1. **商业机密、知识产权与个人信息保护**

4.1 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。

4.2 除本协议规定之工作所需外，未经对方事先同意，不得擅自使用、复制对方的商标、标志、商业信息、技术及其他资料。

4.3甲方通过乙方的API接口、数据后台、结算账单等获取的数据因甲方原因所产生的法律责任必须由甲方全权负责，乙方不负任何法律责任；甲方应采取措施对其游戏数据和用户数据、系统采取必要的安全保护措施，并符合国家网络安全等级保护的规范和要求。

4.4 甲方使用乙方服务及用户数据和游戏数据应当遵循合法、合理、必要的原则，甲方应严格按照标的游戏运营所需的必要、合理和最小范围使用的原则使用从乙方获得的用户数据和游戏数据或信息。因甲方超越范围或违法、不合理使用、违反个人隐私信息保护和个人数据保护相关法律法规规定而产生的责任和风险，由甲方全部承担。

4.5 本条不因合同终止而失效。

1. **协议事项变更**

5.1 本协议即使在协议期限内，也可通过甲乙双方相互协商，并签订书面协议对本协议内容进行变更，变更协议自双方盖章之日方生效。

1. **违约责任**

6.1 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、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。

6.2 在违约事实发生以后，经守约方的合理及客观的判断，该等违约事实已造成守约方履行本协议项下其相应的义务已不可能或不公平，则守约方有权以书面形式通知违约方提前终止本协议，违约方应赔偿守约方因违约方之违约行为而遭致的损失，包括但不限于违约金、因维权产生的律师费、诉讼费、差旅费、保全费、公证费等。

1. **协议终止**

7.1以下情况出现，则合同终止：

（1）合同合作期到期；

（2）甲乙双方经商议后决定终止协议；

（3）如本合同任何一方出现下列任何情形，另一方有权以书面通知形式单方提前终止本合同：

A.一方解散、破产或进入清算程序；并在十四个自然日内该程序仍未被撤销；或一方主体发生变更，且没有继承人的；

B.一方未经对方事先书面许可，转让本协议项下全部或任何的权利义务；

C.另一方在到期日无法偿还债务,并且直接或间接地宣告破产，债务到期（除欺诈性债务外）,任何一方的债权人已经接管了其经营权或者其主要资产。

7.2发生下列任一情形的，乙方有权采取停止或终止提供相应服务、单方提出解除协议等任一措施，甲方应当继续承担损失赔偿责任：

（1）甲方采取欺骗或刻意隐瞒手段或向乙方提供虚假信息的；

（2）违反本协议“商业机密、知识产权与个人信息保护”条款的；

（3）违反约定经乙方书面通知后仍不予纠正的；

（4）甲方被客户指控侵权或被政府部门查处并进入行政调查程序的；

（5）严重损害乙方权益的其他情形。

7.3 除非本协议另有约定，否则本协议终止或提前解除的，甲方需在终止日前设定2个月（60天）的缓冲期【如合同提前解除的，则自终止之日起即设定2个月（60天）的缓冲期】，缓冲期结束后的（30）个工作日内双方完成所有尚未结算的分成款的核对及结算、支付工作。乙方应在缓冲期的首日向终端用户发出公告，说明合作标的游戏即将停运的情况（公告应当明确具体停运的日期等内容），公告发出当日即应停止合作游戏充值。若因合作标的游戏停止运营、终止服务设计向终端用户退赔的，相关退赔成本由双方协商后执行。

7.4 若因甲方自身原因造成合作标的游戏停止运营，乙方有权向甲方收取最后2个月标的游戏的消费总额为违约金，如不足以弥补乙方损失的，甲方应另行承担其他包括不限于用户/玩家退款、标的游戏推广费及其他乙方维护权益发生的诉讼费、律师费等。

1. **不可抗力**

8.1 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。该事件包括但不限于政府行为、第三方支付渠道行为、第三方游戏发布平台行为、自然灾害、战争或任何其它类似事件。

8.2 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。

8.3 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。

8.4 因合作标的游戏本身存在微软官方应用商店禁止上架的情况，包含但不仅限于标的游戏包含鼓励非法活动、鼓励酗酒、吸毒、成人色情等内容或因合作标的游戏被恶意攻击等情况，被微软官方应用商店发现强行下架并冻结付款账户，甲乙双方对于因账户被冻结导致的无法结算情况均不承担任何违约责任。

1. **特殊免责**

9.1 为了标的游戏的正常运行，乙方需要定期或不定期地进行维护，如因此类情况而造成本合同项下的合作不能按计划进行，甲方将给予充分的谅解，并承诺对此不追究乙方法律责任，但乙方应将上述影响减少至最低程度，并在本协议规定的有效期基础上，延长相应的被中断的时间，并提前将相关情况至少提前72小时告知甲方。

9.2 鉴于网络服务的特殊性，乙方有权在无需通知甲方的情况下根据乙方开放平台的整体运营情况或相关运营规范、规则等，可以随时变更、中止或终止部分或全部的服务，若由此给甲方造成损失的，在双方协议范围内，甲方同意放弃追究乙方的责任。

9.3 为了提供更完善的服务，乙方有权定期或不定期地对提供本服务的平台或相关设备进行检修、维护、升级等，此类情况可能会造成相关服务在合理时间内中断或暂停的，若由此造成损失的，甲方同意放弃追究乙方的责任。

9.4 乙方的服务是按照现有技术和条件所能达到的现状提供的。乙方会尽最大努力向甲方提供服务，确保服务的连贯性和安全性；但乙方不能保证其所提供的服务毫无瑕疵，也无法随时预见和防范法律、技术以及其他风险，包括但不限于不可抗力、病毒、木马、黑客攻击、系统不稳定、第三方服务瑕疵、政府行为等原因可能导致的服务中断、数据丢失以及其他的损失和风险。所以甲方也同意：即使乙方提供的服务存在瑕疵，但上述瑕疵是当时行业技术水平所无法避免的，其将不被视为乙方违约，同时，由此给甲方造成的数据或信息丢失等损失的，甲方同意放弃追究乙方的责任。

9.5若由于以下情形导致服务中断或受阻，给甲方造成损失的，甲方同意放弃追究乙方的责任：

（1）受到计算机病毒、木马或其他恶意程序、黑客攻击的破坏；

（2）甲方或乙方的电脑软件、系统、硬件和通信线路出现故障；

（3）甲方通过非乙方授权的方式使用本服务；

（4）其他乙方无法控制或合理预见的情形。

1. **争议解决及使用法律**

10.1 本协议自双方盖章之日起生效。双方对合作有争议的，应当友好协商解决；协商不成的，任何一方有权向合同签订地所在地北京市朝阳区人民法院提起诉讼。

10.2 本协议的订立、执行和解释及争议解决均适用中华人民共和国法律。

1. **其他**

11.1 本协议一式贰份，甲乙双方各持壹份。均具有同等法律效力。

11.2 本协议未尽事宜，双方协商后可另行签订补充协议，该补充协议作为本协议的一部分，与本协议享有同样的法律效力，同时，补充协议中与本协议有冲突的条款，以补充协议中规定的内容为准。

11.3 本协议的附件是本协议不可分割的部分，与本协议具有同等法律效力。本协议有两份附件：附件一《Windows 10 UWP版本独家授权协议》、附件二《合作游戏清单》（模板）。

11.4 如果甲方在合作期内，就其他产品拟与乙方开展本协议所约定之相同的合作的，则甲方有权视情况要求：

（1）另行签订新的协议；

（2）直接将本协议作为框架协议，后续每增加一款新的合作游戏，双方均按本附件二的模板填写合作游戏的信息并加盖公章，双方盖章后该合作游戏清单即生效，并自动成为本合同的附件。

11.5 双方之间任何通知或书面函件必须以中文书就，按特快专递或电子邮件发送至本协议首页所载的对方的联系人的联系方式处。如联系方式发生任何变更，则变更方应自变更之日的3个工作日书面通知对方，否则由此产生的责任和后果由变更方承担。

11.6双方共同明确的其他事项：

本协议合作过程中，乙方应给予甲方必要的数据后台查询权限，以便双方均能随时对合作推广效果情况进行监控。

[---本行以下无正文---]

|  |  |
| --- | --- |
| **甲方：**  |  **乙方：** |
| **（盖章）** | **（盖章）** |
| **授权签字代表** | **授权签字代表** |
| **（或）法定代表人** | **（或）法定代表人** |
|  |  |
| **日期：**  | **日期：**  |

**附件一：Windows 10 UWP版本独家授权协议**

鉴于甲乙双方于【 】年【 】月【 】日签订的《游戏授权推广合作协议》（“主合同”）（主合同编号： ），依据主合同条款条件，双方就合作游戏产品Windows 10 UWP版本独家授权达成如下协议：

[ ]（以下简称“甲方”）

[北京奇游灵动科技有限公司]（以下简称“乙方”）

**鉴于：**

1. 甲方《 》（以实际著作权登记证书中的名称为准）游戏（以下简称“产品”）的研发与运营企业，享有产品全部所有权或者合法运营权，拥有先进的互联网技术与应用服务技术。
2. 乙方为依照中国法律依法成立和存续的、主要从事互联网增值业务服务的企业，拥有大量的用户群和网络营销资源，在产品推广与服务方面具有丰富的经验和资源优势。
3. 双方愿意并同意：利用各自在业务领域的优势，在本授权书约定的授权范围内，Windows 10 UWP版本由乙方独家发行、推广、运营产品方提供的产品。

有鉴于此，双方经友好协商，在平等自愿的前提下，本着互惠互利的原则达成以下协议，以资共同遵守：

**一、授权标的游戏**

《 》

**二、授权发行平台**

甲方授权乙方在授权期限内将合作游戏在微软官方应用商店推广，供用户下载、运行并使用。

**三、授权区域**

【全球】

**四、授权期限**

本协议有效期为【叁】年

本《Windows 10 UWP版本独家授权协议》经双方盖章后即自动成为主合同附件。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **甲方：**  |  **乙方：**  |  |
| **（盖章）** | **（盖章）** |  |
| **授权签字代表** | **授权签字代表** |  |
| **（或）法定代表人** | **（或）法定代表人** |  |
|  |  |  |
| **日期：**  | **日期：**  |  |

**附件二：合作游戏清单（模板）**

鉴于甲乙双方于【 】年【 】月【 】日签订的《游戏授权推广合作协议》（“主合同”）（主合同编号： ），依据主合同条款条件，就如下合作游戏按主合同的约定结成合作关系：

主合同合作期：【叁】年，自【 】年【 】月【 】日至【 】年【 】月【 】日

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **合作游戏名称** | **合作游戏类型（“安卓”、“IOS”和“Windows 10 UWP”）** | **授权商标/logo** | **合作游戏合作期限（不得超出主合同所约定的合作期限，超出部分无效）** | **分成比例** | **备注** |
| 1 |  | Windows 10 UWP、安卓 |  |  | 甲方分成比例： ，乙方分成比例： ； | 无 |

注1：本《合作游戏清单》经双方盖章后即自动成为主合同附件。

**甲方：**

**（盖章）**

授权签字代表:

职务：

日期：

**乙方：**

**（盖章）**

授权签字代表:

职务：

日期：