

## 別紙5 ゲーム化ライセンス契約

日本国法人●●●●株式会社(以下、「甲」という。)と中華人民共和国法人●●●●有限公司(以下、「乙」という。)とは、ゲーム翻案ライセンスについて、以下のとおり契約(以下「本契約」という。)を締結する。

### 第1条 (定義)

本契約における用語の定義は以下の通りである。

1. ライセンスアニメ：以下のアニメ著作物を指す。

アニメ名称：●●●●

話数：●話

毎話時間：●分間

監督：●●●●

製作言語：日本語

2. ライセンスアニメの構成要素：ライセンスアニメの名称、ストーリー、キャラクター、キャラクター名称、キャラクター間の関係、シーン設定、道具設定、セリフ、その他甲の書面による同意を得たアニメの構成要素。
3. モバイルゲーム：モバイル電子設備（携帯電話、タブレット、スマートテレビ、ウェアラブルデバイス、その他のモバイル設備が含まれるが、これらに限られない。）上で動作するオンラインゲームを指す。
4. 商品化：ユーザーにゲームの使用サービスを提供し、かつサービス料金を受け取る行為を指す。
5. ライセンス地域：中華人民共和国（香港特別行政区、マカオ特別行政区及び台湾地区を除く。）。
6. ライセンス期間：●年●月●日-●年●月●日

### 第2条 (許諾範囲)

1. 甲は、乙に独占的ライセンスを付与し、本契約の規定に基づき、ライセンス地域でライセンス期間において、ライセンスアニメを原作とし、ライセンスアニメ構成要素を使用して、次の条件を満たす一つのモバイルゲーム（以下、「翻案ゲーム」という。）を翻案・開発し、かつ翻案ゲームの開発完了後、その販売・配給・運営・宣伝を行うことを授権し（甲が本条に基づき乙に付与する権利を、以下、「ライセンス権利」という。）、乙は当該授権を受け入れる。また、疑義を避けるため付言すると、両当事者は、●●●●種類以外のゲームについては独占的ライセンスに制限されず、甲は、自身又は第三者に授権して、ライセンスアニメ構成要素を使用し、その他のゲームに翻案できることを確認する。

- 
- (1) ゲーム名称：(仮称、乙が配給する際に甲と共同で決定した正式名称に準じる。)
  - (2) 言語バージョン：中国語簡体字
  - (3) ゲーム運営プラットフォーム：iOS 及び Android
  - (4) ゲームの種類：●●●●

### 第3条 (再許諾)

乙は、本契約に定めるライセンス権利の全部又は一部を第三者にサブライセンスしようとする場合、サブライセンシーたる第三者、サブライセンスの内容について、事前に甲の書面による承諾を得ない限り、サブライセンスを行ってはならない。また、甲の書面による同意を得たサブライセンスについて、乙はサブライセンスを受けた第三者に本契約の関連規定を厳格に遵守させ、かつ当該第三者の行為について一切の責任を負うものとする。

### 第4条 (最低保証金)

1. 乙は、第2条のライセンス権利の授権の最低保証金として、●人民元(税込)を支払う。乙は、●年●月●日までに、最低保証金を甲の指定する銀行口座に振込送金して支払う。
2. 中華人民共和国において賦課された税金は乙が納付し、かつ、納付証明を速やかに甲に提出するものとする。
3. 最低保証金が期限通りに支払われない場合、1日遅延するごとに、乙は、遅延の対象となる金額の0.1%を、甲に対し違約金として支払う。
4. 甲の指定口座は以下の通りであり、振込送金にかかる手数料は、乙の負担とする。

口座名義：●●●●

口座開設銀行：●●●●

支店名：●●●●

銀行口座番号：●●●●

銀行住所：●●●●

5. 第1項の規定に基づき甲に支払われた最低保証金は、理由の如何を問わず返還されないものとする。

### 第5条 (レベニューシェア)

- 
1. 乙は、第4条に規定する最低保証金のほか、毎四半期末日までに得た翻案ゲームの運営純利益について、甲：乙＝●：●の割合で分配し、その翌月末日までに甲の指定する銀行口座に振り込み送金して支払う。ただし、第4条第1項の規定に基づき支払われた最低保証金は、当該純利益の甲への分配に充当し、最低保証金を超える分配分が発生したときから支払いを行うものとする。

運営純収益とは、運営総収入からチャンネルコストを差し引いた収入を指す。

運営総収入とは、翻案ゲームの販売・配給・運営により取得した全ての収入を指す。これには、乙が、自身又は第三者のプラットフォームを通じて販売するゲームポイントカード（実物、仮想又はあらゆるチャンネルで販売されるゲームポイントが含まれるが、これらに限られない。）、仮想アイテム（実物、仮想又はあらゆるチャンネルで販売されるゲーム中の仮想アイテム、道具が含まれるが、これらに限られない。）、有料でダウンロードされたゲームの販売収入、ユーザーのクリックを誘導するゲーム内のバナー広告収入、又は、その他のプロモーションにより取得した広告収入が含まれるが、これらに限られない。ただし、チャージ関連インターフェースのチャージ情報送信のタイムアウト、若しくは、その他の原因により、ユーザーのチャージが失敗した貸倒部分、システムダウンにより発生したゲームポイントの補償、休日のポイント付与サービス、又はイベントによる贈呈部分は運営総収入には含まれない。

チャンネルコストとは、翻案ゲームの商品化の過程において、第三者に支払う次の費用を指す。(i)ユーザーへのゲームサービスの販売及び提供等で第三者決済サービスを使用するにあたり、当該第三者に対して支払うサービス費用又はマージン。(ii)翻案ゲームを第三者のプラットフォームを通して販売、配給、運営、宣伝を行うために、当該第三者プラットフォームにより徴収されるレベニューシェア又は費用。乙は、チャンネルコストの合理性及び真実性を保証し、チャンネルコストを運営総収入の●%以内に抑えるものとする。チャンネルコストが●%を超過した場合、甲への利益配分の際に当該超過部分を控除してはならない。ただし、事前に甲の書面による同意を得ている場合はこの限りではない。

2. 第4条第2項から第4項の規定は、前項の規定に基づく甲への支払いに準用する。

## 第6条（報告書・監査）

1. 乙は、第5条第1項に規定するレベニューシェアの算定のため、翻案ゲーム商品化開始後の毎月末日から30日以内に、運営総収入、チャンネルコスト、甲の利益配当等の各費目を記載した計算報告書を甲に提出し、その承認を得なければならない。
2. 乙は、前項に規定する計算報告書に記載される各データの真実性及び正確性を保証する。

3. 乙は、第1項に規定する計算報告書に関して、計算の基礎となる帳簿を作成して関連書類とともに保管し、本契約の有効期間中及び契約終了後5年間、甲が必要と認めたときは、甲又は甲が指定する第三者に対して、当該帳簿及び関係書類を閲覧、謄写させるものとする（以下、「監査」という。）。
4. 監査により、乙が支払ったレベニューシェアが実際に支払うべきレベニューシェアより少ないことが発見された場合、乙は直ちに甲にその差額分を補填し、かつ第4条第3項の規定に基づき甲に違約金を支払うものとする。差額が既に支払った収益の5%に達した場合、乙は当該監査費用（会計士費用などが含まれるが、これらに限られない。）を負担するものとする。

#### 第7条（素材の引き渡し）

1. 甲は最低保証金の受領後●日以内に、別紙●に規定された翻案ゲームの開発、運営、宣伝等に必要関連素材を乙に提供しなければならない。乙は素材の受領後●日以内に検収を行い、素材の瑕疵又は欠落を発見した場合、甲に対して具体的な瑕疵又は欠落の箇所を指摘した上で、甲に修正又は補充を要求することができる。乙が期限を過ぎても修正又は補充を要求しない場合、当該素材は検収に合格したものとみなす。素材の提供に必要な費用は乙が負担するものとする。
2. 甲が乙に提供する素材の所有権・知的財産権など全ての権利は、甲に帰属するものとする。本契約の終了後、乙は甲の指示に従い、自身で費用を負担し、甲が本契約に基づき提供した全ての素材（派生物及び複製物を含む。）を返還又は破棄し、かつ返還又は破棄の事実を説明する書面（乙社印を押印したもの。）を甲に提供する。
3. 乙は本契約の履行以外の目的で甲が提供する素材（派生物及び複製物を含む。）を使用してはならない。乙は素材の滅失、毀損、盗難、漏洩など（以下、総称して「漏洩等」という。）の発生を防ぐため、これらの素材を厳重に保管しなければならない。素材の漏洩等が発生した場合、乙は、直ちにその費用にて救済措置を講じるとともに、甲に通知し甲から指示があれば、当該指示にしたがって対応しなければならない。

#### 第8条（スケジュール）

乙は、別紙の●スケジュールを厳格に遵守し、翻案ゲームの開発、販売、配給、運営、宣伝を行うものとする。乙は、やむを得ない事由でスケジュールの変更が必要な場合、速やかに甲に通知し、甲と十分に協議を行い、甲の同意を得た上で、スケジュールを変更することができる。また、事前に甲の書面による同意を得ている場合を除き、翻案ゲームの商品化開始日は●年●月●日を経過しないものとする。

#### 第9条（監修手続き）

1. 乙は、翻案ゲームの以下の内容について甲の監修を受け、甲の書面による承諾を得るものとする。甲は乙の監修申請を受けてから●日以内（以下、「監修期間」という。）に監修を行い、修正意見を書面で乙にフィードバックするものとする。乙は、甲の書面による承諾を得ずに、翻案ゲームの販売、配給、運営、又は、ゲームの宣伝資料の使用をしてはならない。ただし、監修期間を超えても、甲が書面で修正意見をフィー

※ 本PDFはあくまで契約書締結の解説のために制作されており、そのまま使用することを前提に作られておりません。これらの書式のご利用について当機構は責任を負いかねますので、ご利用者の責任においてご活用いただきますようお願いいたします。

---

ドバックしない場合、監修を通過したものとみなす。具体的な状況に応じて、監修のため、甲は乙に制作物の日本語版の提出を求める権利を有する。この場合、監修期間は、乙が日本語版を提供した後から起算する。監修に必要な一切の費用は乙が負担するものとする。

- (1) ゲーム内容及び構成要素。具体的には、ストーリー、画像設計、3Dモデル、動作、セリフ、吹き替え、音楽、動画などが含まれるが、これらに限られない。
  - (2) ゲームの各バージョン。具体的には、Demoバージョン、版号申請バージョン、各テストバージョン、正式リリースバージョンなどが含まれるが、これらに限られない。
  - (3) ゲームの宣伝資料。具体的には、プロモーションビデオ、ポスター、報道などが含まれるが、これらに限られない。
  - (4) その他の甲が合理的に要求する内容。
2. 乙は、翻案ゲーム及び翻案ゲームの宣伝資料に対して、甲の指定した方法で著作権表示を行うものとする。

#### 第10条（権利の帰属）

1. ライセンスアニメ、ライセンスアニメ構成要素に基づき翻案又は制作された翻案ゲームのあらゆる制作物（キャラクター、ストーリー、動画、名称、画像、宣伝資料などが含まれるが、これらに限られない。）の全ての知的財産権及び合法的権益は甲に帰属するものとする。
2. ライセンスアニメ、ライセンスアニメ要素に基づかずに制作された翻案ゲームに関連するあらゆる作品及び翻案ゲームの要素（ゲームプログラムのソースコード・コンパイル、ライセンスアニメ・アニメ要素に関係のないキャラクター・動画・名称・音楽などが含まれるが、これらに限られない。）の全ての知的財産権及び合法的権益は、乙に帰属するものとする。

#### 第11条（権利被侵害対応）

1. 乙が本契約に基づき享受するライセンス権利が第三者に侵害された場合、乙は自身の名義で権利保護を行う権利を有する（弁護士書簡の送付、行政摘発、提訴などが含まれるが、これらに限られない。）。乙は、随時、権利保護の状況（侵害業者の情報、実施した権利保護の措置が含まれるが、これらに限られない。）を甲に共有するものとし、甲から権利保護に合理的な指示がある場合（乙に積極的に権利保護措置を実施するよう要請する等。）、乙はそれに従わなければならない。
2. 前項に規定する権利保護に必要な費用（以下、「権利保護コスト」という。）は、乙が負担し、権利保護により獲得した賠償金、和解金などの収入については、全ての権利保護コストを差し引いた後、甲：乙＝●：●の割合で、乙から甲に残りの収入が分配されるものとする。
3. 甲は、合理的な範囲内で第1項に規定する権利保護に必要な協力をを行い、これらの協力により一定の費用が発生する場合、権利保護コストとして乙が負担するものとする。

---

## 第 12 条（商標等の登録行為の制限）

一方当事者は、自ら又は第三者を通して、いかなる国又は地域においても相手方当事者が享受する知的財産権又は合法的権益の名称・著作物・技術について、商標登録出願、著作権登録、その他のいかなる知的財産権の出願又は登録も行ってはならない。

## 第 13 条（甲の義務）

1. 甲は、乙に第 2 条の授権を行うための完全な権利を有し、甲の知る限り、ライセンスアニメ及びその構成要素が、いかなる第三者の知的財産権等の権利も侵害していないことを保証しなければならない。
2. . . .

## 第 14 条（乙の義務）

1. 乙は、ライセンス権利を行使する際にライセンス地域内で適用される法令及び監督官庁の関連する要求を遵守し、ライセンス権利の行使に必要な資格を有し、かつ、自身の費用負担において、ライセンス地域内で翻案ゲームの販売・配給・運営を行うために必要な許可、認可又は同意（ゲーム版号を含む。）を申請し取得することを保証しなければならない。
2. 甲の責めに帰すべき事由を除き、乙はライセンス権利を行使する際に第三者の知的財産権等の権利を侵害しないことを保証しなければならない。
3. . . .

## 第 15 条（授権証の発行）

甲は、乙が合理的に要求するライセンス権利の行使に必要な授権証を発行する。授権証記載の事項と本契約の内容に矛盾がある場合、本契約の内容にしたがって解釈されるものとする。ライセンス期間の満了又は本契約の終了後、乙は速やかに甲に授権証を返還しなければならない。

## 第 16 条（秘密保持）

甲及び乙は、相手方から提供を受けた技術上又は営業上その他商業上の情報については、第三者に対し、開示又は漏洩してはならないものとする。ただし、次の各号のいずれかに該当する情報についてはこの限りではない。

1. 秘密保持義務を負うことなく既に保有している情報
2. 相手方から提供を受けた情報によらず、独自に開発した情報
3. 秘密保持義務を負うことなく第三者から正当に入手した情報

- 
4. 本契約に違反することなく、かつ受領の前後を問わず公知となった情報
  5. 開示することに関し、相手方より事前の書面による承諾があった情報
  6. 法令により開示することが義務づけられた情報

#### 第 17 条（解除）

1. 甲及び乙は、相手方が本契約で定める事項に違反し、当該違約当事者に対して 15 日の期間を定めて催告したが、当該違反が是正されなかった場合、違約当事者に対する書面による通知をもって本契約の一部又は全部の解除を行うことができる。
2. 甲及び乙は、相手方が次のいずれかに該当する場合には、相手方に対して催告をすることなく、直ちに本契約を解除することができる。
  - (1) 債務超過、支払不能、破産、解散又はこれに類する状態となった場合
  - (2) 監督官庁より営業許可取消、営業停止処分を受け、又は、その他本契約の履行に必要な資格を取り消された場合
  - (3) 資本減少・合併・解散・営業の廃止又は営業の全部若しくは重要な一部の譲渡の決議を行い、その他資産・信用若しくは事業に重大な変更を生じた場合
3. 甲及び乙は、前 2 項の事由に該当する場合、相手方に対し負担する一切の金銭債務につき、相手方から解除の意思表示をされなくても当然に期限の利益を喪失し、直ちに弁済を行うものとする。
4. 第 1 項及び第 2 項の規定に基づき、甲が本契約を解除した場合、甲は、受領済みの最低保証金及びレベニューシェアを返還することを要しない。
5. 本条に基づく契約の解除は、損害賠償請求権の行使を妨げるものではない。

#### 第 18 条（損害賠償）

甲及び乙は、本契約の履行に関し、相手方の責めに帰すべき事由により損害を被った場合は、相手方に対し損害賠償を請求できる。

#### 第 19 条（不可抗力）

甲及び乙は、地震、台風、水害、火災、戦争、感染症の流行その他の予見不能で、かつその発生及び結果を防止又は回避することができない不可抗力によって発生した、本契約の義務（金銭支払義務を除く。）の履行不能又は履行遅延について、違約責任を負わないものとする。甲又は乙は、かかる不可抗力により、本契約の義務の履行不能又は履行遅延に陥った場合、その旨を遅滞なく相手方に通知するものとし、甲及び乙は、対応を誠実に協議するものとする。

#### 第 20 条（権利義務等の譲渡禁止）

---

甲及び乙は、相手方の事前の書面による承諾なく、本契約の契約上の地位を第三者に承継させ、あるいは本契約から生じる権利義務の全部又は一部を第三者に譲渡し若しくは引き受けさせ又は担保に供してはならない。

#### 第 21 条（通知）

本契約に関連して各当事者が行う通知は、郵便、ファクス、電子メールによるものとし、相手方の以下の住所に行うものとする。

甲：

《住所を記入》

《ファックス番号を記入》

《E-mail アドレスを記入》

乙：

《住所を記入》

《ファックス番号を記入》

《E-mail アドレスを記入》

#### 第 22 条（準拠法）

本契約の締結、効力、解釈、履行及び紛争の解決は、中華人民共和国の法律を適用する。

#### 第 23 条（紛争解決）

本契約に関連する一切の紛争は、甲乙の協議により解決するものとし、協議により解決できない場合には、中華人民共和国北京市にある中国国際経済貿易仲裁委員会により、仲裁申立時における当該委員会の有効な仲裁規則に基づき仲裁を行うものとする。仲裁判断は終局的なものであり、全ての仲裁の当事者に対して拘束力を有する。

#### 第 24 条（言語）

本契約は、日本語にて作成されるものとする。本契約の中国語訳が作成され、本契約と中国語訳との間で解釈に齟齬が生じた場合、日本語版を優先する。

---

本契約の締結を証するため本契約書を日本語及び中国語訳により各 2 通作成し、甲乙署名捺印のうえ、各自各 1 通ずつを保有する。

甲：●●●●株式会社

住所：

法定代表者署名：

捺印：

日付：

乙：●●●●有限公司

住所：

法定代表者署名：

捺印：

日付：

[中文]

日本国法人●●●●株式会社（以下称“甲方”）与中华人民共和国法人●●●●有限公司（以下称“乙方”），就游戏改编授权之相关事宜，按照如下条款签订本合同（以下称“本合同”）。

## 第1条（定义）

本合同中的用语的定义如下：

1. 授权动画：指以下动画作品  
动画名称：●●●●  
集数：●集  
每集时长：●分钟  
导演：●●●●  
制作语种：日语
2. 授权动画要素：授权动画的名称、剧情、角色形象、角色名称、角色关系、场景设定、道具设定、台词对话以及其他经甲方书面同意的要素。
3. 移动游戏：是指在移动电子设备（包括但不限于手机，平板电脑，智能电视，智能穿戴装置及其他移动设备）上运行的网络游戏。
4. 商业化运营：指向用户提供游戏使用服务并收取服务费的行为。
5. 授权区域：中华人民共和国（不含香港特别行政区、澳门特别行政区及台湾地区）
6. 授权期限：●年●月●日-●年●月●日

## 第2条（授权范围）

1. 甲方独占性地授权乙方，按照本合同规定，于授权区域在授权期限内，以授权动画为原作，使用授权动画要素，改编、开发一款符合如下条件的移动游戏（以下称“改编游戏”），并且，在改编游戏开发完成后，对其进行销售、发行、运营、宣传（就甲方根据本条向乙方授予的权利，以下称“授权权利”）。乙方接受该授权。另，未免疑义，甲乙双方确认，除●●●●类型以外的游戏，不受独占性授权的限制，甲方可以自行或授权他人使用授权动画要素改编成其他任何游戏。
  - (1) 游戏名称：●●●●（暂定名，具体以乙方发行时与甲方共同确定的正式名称为准）
  - (2) 游戏版本语言：中文简体
  - (3) 游戏运行平台：iOS 及 Android
  - (4) 游戏类型：●●●●

### 第 3 条（转授权）

如乙方欲将本合同项下的授权权利的全部或部分转授权给第三方的，应就接受转授权的第三方、转授权的内容获得甲方的事先书面同意，否则不得进行转授权。就获得甲方书面同意的转授权，乙方应让接受转授权的第三方严格遵守本合同相关规定，并对该等第三方的行为向甲方承担一切责任。

### 第 4 条（保底授权费）

1. 乙方应向甲方支付●人民币(含税),作为第 2 条规定的授权权利的授权的保底授权费。乙方应于●年●月●日前,将保底授权费汇至甲方指定的银行账户。
2. 乙方应缴纳在中华人民共和国内产生的税费,并及时向甲方提交缴纳证明。
3. 若乙方未能如期支付保底授权费的,每延迟一日,乙方应按照延迟金额的 0.1%向甲方支付违约金。
4. 甲方指定的银行账户如下,因银行转账产生的手续费,由乙方承担。

账户名义: ●●●●

开户银行: ●●●●

分行名称: ●●●●

银行账号: ●●●●

银行地址: ●●●●

5. 根据第 1 款规定向甲方支付的保底授权费,不论理由如何均不予返还。

### 第 5 条（收入分成）

1. 除了第 4 条规定的保底授权费之外,就截止每个季度最后一日改编游戏运营净收入,乙方应按照甲方:乙方=●:●的比例向甲方分配该收入,并于该季度结束后的次月最后一日之前,汇至甲方指定的银行账户。但是,根据第 4 条第 1 款规定支付的保底授权费,应充当向甲方分配的净收入,当向甲方分配的净收入超过保底授权费时,才开始向甲方支付收入分成。

运营净收入是指,运营总收入扣除渠道成本后的收入。

---

运营总收入是指，因游戏的销售、发行、运营所取得的所有收入，包括但不限于通过乙方自有或第三方平台销售游戏点数卡（包括但不限于通过实体、虚拟或任何渠道所销售的游戏点数）、虚拟道具（包括但不限于通过实体、虚拟或任何渠道所销售的游戏中的虚拟装备、道具）、付费下载的游戏购买收入及在游戏中内嵌广告推广条并引导用户主动点击，或其他推广形式而获得的广告收入合计取得的销售总额。其中，因充值业务相关接口返回充值信息超时或其他原因引起的用户充值扣费失败的坏账部分，及系统宕机产生的游戏点数的补偿，假日派送、活动赠送部分不计入运营总收入。

渠道成本是指，改编游戏商业化运营过程中，需向第三方支付的费用：(i) 为向用户销售和提供游戏服务等原因使用第三方支付服务，而需要向第三方支付的服务费用或佣金；及(ii) 改编游戏因通过第三方平台销售、发行、运营或宣传，而由第三方平台运营商收取的分成款或费用。乙方应保证渠道成本的合理性及真实性，并将渠道成本控制于运营总收入的●%以内，如渠道成本超出●%的，则超出部分不得在向甲方分配收入时扣除，但是事先征得甲方书面同意的不受此限。

2. 第4条第2款至第4款的规定，适用于根据前款规定向甲方进行的支付。

#### 第6条（报告书及审计）

1. 为根据第5条第1款规定计算收入分成，乙方应当于改编游戏商业化运营开始之后的每月最后一起30日内，向甲方提交记载了运营总收入、渠道成本、甲方收入分成等经费项目的计算报告书，并获得甲方的同意。
2. 乙方保证，前款规定的计算报告书的各项数据均真实、正确。
3. 乙方应编制作作为第1款规定的计算报告书的计算基础的账簿，并与相关文件一同保管。在本合同有效期间以及本合同终止后5年内，若甲方认为必要时，乙方应当让甲方或甲方指定的第三方，查阅、誊写该账簿以及相关文件（以下称“审计”）。
4. 如任何审计显示乙方已支付的收入分成少于应支付的收入分成的，乙方应立即向甲方补足差额部分，并按●条第3款的规定向甲方承担违约金。如差额达到已支付收入分成的5%的，则乙方应向甲方承担审计成本（包括但不限于会计师费用等）。

#### 第7条（素材交付）

1. 甲方应于收到保底授权费后●日内，向乙方提供附件●所列的改编游戏开发、运营、宣传等所需的相关素材。乙方应于收到素材后●日内进行验收，若经乙方验收后发现素材有瑕疵或缺失的，乙方可在向甲方指出具体的瑕疵或缺失处之后，要求甲方进行更正或补充。若乙方逾期未要求更正或补充的，则视为验收合格。素材提供所需费用由乙方负担。
2. 甲方提供给乙方的素材的所有权、知识产权等所有权利仍归甲方所有。本合同终止后，乙方须根据甲方的指示，自行负担费用返还或销毁甲方根据本合同交付的所有素材（包含复制物、衍生物），并就返还或销毁事实向甲方出具加盖公章的书面说明。

- 
3. 乙方不得出于履行本合同以外的目的使用甲方提供的素材（包含复制物、衍生物），乙方应严格保管该等素材，以防止素材的灭失、毁损、偷盗、泄露等（以下统称“泄露等”）事故的发生。若素材发生泄漏等事故的，乙方应立即以其费用采取补救措施并通知甲方，如甲方对此有指示的，乙方应按照甲方指示进行应对。

#### 第 8 条（日程）

乙方应严格按照附件●的日程，进行改编游戏的开发、销售、发行、运营、宣传。如出于不得已的事由需要变更日程的，应及时通知甲方，在与甲方充分协商并征得甲方同意后，可以变更日程。另，除事先获得甲方书面同意外，改编游戏的商业化运营日期不得晚于●年●月●日。

#### 第 9 条（监修）

1. 乙方应就改编游戏的以下内容接受甲方的监修并获得甲方的书面同意，甲方应在收到乙方的监修申请后●个日内（以下称“监修期”）进行监修并将修改意见以书面形式反馈给乙方。在获得甲方书面同意前，乙方不得销售、发行、运营改编游戏或使用游戏宣传材料。但若超过监修期甲方仍未以书面形式反馈修改意见的，视为通过监修。根据具体情况，甲方有权要求乙方提交以下内容的日文版以供监修，此时监修期自乙方提供日文版后开始起算。监修所需费用由乙方承担。
  - (1) 游戏内容及构成要素，具体包括但不限于剧情、图像设计、3D 模型、动作、台词、配音、音乐、动画视频等；
  - (2) 各个游戏版本，具体包括但不限于 Demo 版、版本号申请版、各个测试版本、正式上线版本等；
  - (3) 游戏宣传材料，具体包括但不限于宣传片、海报、报道等；
  - (4) 其他甲方合理要求的内容
2. 乙方应在改编游戏及改编游戏的宣传材料上，按照甲方指定的方式进行版权声明的标注。

#### 第 10 条（权利归属）

1. 基于授权动画、授权动画要素改编或制作而成的改编游戏的任何制作物（包括但不限于角色形象、剧情、动画视频、名称、图片、宣传材料等）的所有知识产权及合法权益归属于甲方。
2. 非基于授权动画、授权动画要素制作而成的改编游戏的任何制作物（包括但不限于游戏程序源代码、编译程序，与授权动画、动画要素无关的角色形象、动画视频、名称、音乐等）的所有知识产权及合法权益归属于乙方。

#### 第 11 条（第三方侵权应对）

- 
1. 乙方根据本合同享有的授权权利被第三方侵权时，乙方有权以其名义进行维权（包括但不限于发送律师函、行政投诉、提起诉讼等）。乙方应随时和甲方共享维权情况（包括侵权业者信息、采取的维权措施等），如甲方对维权有合理指示的（如要求乙方积极采取维权措施），乙方应遵从该等指示。
  2. 前款规定的维权所需费用（以下称“维权成本”）由乙方负担，通过维权所获得的赔偿金、和解金等的收入，在扣除全部成本后，乙方应按照甲方：乙方=●：●的比例向甲方分配该等剩余收入。
  3. 甲方在合理范围内对第 1 款规定的维权进行必要协助，如该等协助需要发生一定费用的，则应作为维权成本由乙方负担

#### 第 12 条（商标等注册行为的限制）

一方不得自行或通过第三方在任何国家或地区，就对方享有知识产权或合法权益的名称、作品、技术进行商标注册申请、著作权登记或进行其他任何知识产权的注册或登记。

#### 第 13 条（甲方义务）

1. 甲方保证，其拥有向乙方进行第 2 条授权的完整权利，在甲方已知范围内，授权动画及其构成要素没有侵犯任何第三方的知识产权等的权利。
2. ……

#### 第 14 条（乙方义务）

1. 乙方保证，在行使授权权利时严格遵守授权区域内适用的法律法规以及监管机关的相关要求，拥有行使授权权利的必要资质，并且应以其费用申请、获取于授权区域内开发、销售、发行、运营改编游戏的必要许可、准予或同意（包括游戏版号），并负担相应费用。
2. 除归责于甲方事由造成的以外，乙方应保证在行使授权权利时不会侵害任何第三方的知识产权等的权利。
3. ……

#### 第 15 条（授权书的发行）

甲方向乙方出具乙方合理要求的行使授权权利所需要的授权书。若授权书中记载的事项与本合同内容不一致，应依据本合同的内容进行解释。授权期限届满或本合同终止后，乙方应及时向甲方返还授权书。

#### 第 16 条（保密）

---

甲方或乙方均不得将自对方当事人处取得的技术信息、经营信息或其他商业信息向第三方进行披露或泄露。但是，符合以下各项任意一项的信息，不在此限：

1. 己方无需承担保密义务而已持有的信息；
2. 与对方当事人提供的信息无关的，独自开发的信息；
3. 自不承担保密义务的第三方处合法取得的信息；
4. 不论接收前后，不因己方违约而为公众知悉的信息；
5. 就披露相关事宜取得对方当事人事先书面同意的信息；
6. 根据法律法规规定负有披露义务的信息。

#### 第 17 条（合同解除）

1. 对方当事人违反本合同项下规定，虽经甲方或乙方催告该违约方当事人在 15 日内予以纠正，但该违约方仍未纠正的，甲方或乙方均有权在向该违约方当事人发出书面通知后，解除本合同的全部或部分。
2. 对方当事人符合下述任一情形的，甲方或乙方均有权不经向对方当事人进行催告即可立即解除本合同：
  - (1) 发生资不抵债、支付不能、破产、解散或与此类似的情况的；
  - (2) 被监管机关吊销营业执照、遭受监管机关的停业处分，或者被监管机关吊销其他履行本合同所需资质的；
  - (3) 作出减少注册资本、合并、解散、终止经营或者转让全部或部分重要业务之决议，或者其他资产、信用、业务发生重大变更的。
3. 甲方或乙方出现前两款规定之事由的，即使对方当事人未作出解除之意思表示，其对对方当事人负有的一切金钱债务，亦当然丧失期限利益，应立即进行清偿。
4. 甲方根据第 1 款和第 2 款的规定解除本合同的，无须返还已取得的保底授权费及收入分成。
5. 根据本条规定解除合同的，不妨碍损害赔偿请求权的行使。

#### 第 18 条（损害赔偿）

甲方或乙方就本合同之履行，因应归责于对方当事人之事由而遭受损害的，有权就其遭受的损害，要求对方当事人予以赔偿。

#### 第 19 条（不可抗力）

甲乙双方因地震、台风、水灾、火灾、战争、传染病的流行或其他无法预见，且其发生或结果无法防止或无法避免的不可抗力事由，陷入本合同义务（金钱支付义务除外）之履行不能或迟延履行行的，不承担违约责任。甲方或乙方因该等不可抗力事由陷入本合同义务之

---

履行不能或迟延履行，应立即将该等情况通知对方当事人，且甲乙双方应诚信协商应对措施。

#### 第 20 条（禁止转让权利义务等）

未经对方当事人事先书面同意，甲方或乙方均不得将本合同项下其合同当事人地位继受给第三方，或者将本合同项下权利义务的全部或部分转让给第三方或让第三方承担、或为第三方提供担保。

#### 第 21 条（通知）

各方当事人应以邮政、传真、电子邮件的形式，向对方的以下住所地址发送与本合同有关的通知。

甲方：

【填写地址】

【填写传真号码】

【填写电子邮箱】

乙方：

【填写地址】

【填写传真号码】

【填写电子邮箱】

#### 第 22 条（准据法）

本合同的签订、效力、解释、履行及争议解决，适用中华人民共和国法律。

#### 第 23 条（争议解决）

与本合同有关的一切争议，由甲乙双方协商解决。经协商无法解决的，应由位于中华人民共和国北京市的中国国际经济贸易仲裁委员会，根据提交仲裁申请时该仲裁委员会有效的仲裁规则进行仲裁。仲裁裁决均为终局裁决，对所有仲裁当事方均具约束力。

#### 第 24 条（语言）

---

本合同用日文制作。同时制作中文译本，当日文合同与中文译本的解释不一致时，以日文版优先。

作为签订本合同的证明，本合同以日文及中文译本各制作 2 份，甲乙双方签字盖章后各执一份。

甲方：●●●●有限公司

住所：

法定代表人签字：

盖章：

日期：

乙方：●●●●株式会社

住所：

法定代表人签字：

盖章：

日期：