

CONTRACT DE PRESTĂRI SERVICII ȘI PARTICIPARE LA VENITURILE PROIECTULUI

Nr. _____ / Data _____ CONTRACT DE PRESTĂRI SERVICII ȘI PARTICIPARE LA VENITURILE PROIECTULUI

I. PĂRȚILE CONTRACTANTE

1. BENEFICIARUL

DREAMCODE INTERACTIVE S.R.L., cu sediul social în _____, România, înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. _____, având CUI _____, reprezentată legal prin _____, în calitate de _____, denumită în continuare „Beneficiarul”, „DreamCode” sau „Studioul”, și

2. PRESTATORUL

Nume / Denumire: _____

Formă juridică: _____

CUI/CIF/CNP: _____

Sediu/Domiciliu: _____

Nr. Registrul Comerțului / altă formă de identificare: _____

E-mail: _____

reprezentat, dacă este cazul, prin _____,

denumit în continuare „Prestatorul”.

Beneficiarul și Prestatorul vor fi denumiți împreună „Părțile”.

II. OBIECTUL CONTRACTULUI

Art. 1 — Obiect

1.1. Prin prezentul Contract, Prestatorul se obligă să furnizeze Beneficiarului servicii de dezvoltare și/sau contribuție la proiectul de joc video:

”_____”

denumit în continuare „**Proiectul**”.

1.2. Serviciile pot include, după caz:

- programare;
- gameplay programming;
- software engineering;
- game design;
- level design;
- 2D art;
- 3D art;
- modeling;
- texturing;
- rigging;
- animation;
- UI/UX;
- sound design;
- muzică;
- writing;
- QA și testing;
- optimizare;
- tool development;
- technical art;
- community/marketing support;
- alte servicii convenite de Părți.

1.3. Serviciile concrete ale Prestatorului vor fi descrise în **Anexa 1 — Descrierea serviciilor**.

III. NATURA COLABORĂRII

Art. 2 — Prestator independent

2.1. Prestatorul desfășoară activitatea în calitatea sa juridică proprie și, în măsura permisă de legislația aplicabilă, își organizează independent activitatea necesară executării serviciilor.

2.2. Prezentul Contract nu constituie, prin el însuși, contract individual de muncă și nu creează o relație de subordonare specifică raporturilor de muncă.

2.3. Prestatorul este responsabil pentru respectarea obligațiilor fiscale, comerciale și profesionale care îi revin în funcție de forma sa juridică și de legislația aplicabilă.

2.4. Nimic din prezentul Contract nu poate fi interpretat ca o renunțare la drepturi sau obligații impuse de norme legale imperative.

2.5. Părțile confirmă că denumirea Contractului nu este destinată să ascundă sau să evite o relație juridică obligatorie de altă natură.

IV. DURATA CONTRACTULUI

Art. 3 — Durata

3.1. Contractul intră în vigoare la data de:

3.2. Contractul este încheiat:

☐ pe perioadă determinată, până la _____;

☐ pe perioadă nedeterminată.

3.3. Contractul produce efecte până la încetarea sa conform prevederilor prezentului Contract.

V. SERVICIILE PRESTATE

Art. 4 — Obligațiile Prestatorului

Prestatorul se obligă:

- a) să presteze serviciile convenite cu profesionalism și diligență;
 - b) să respecte specificațiile tehnice și cerințele Proiectului comunicate în mod rezonabil de Beneficiar;
 - c) să livreze materialele convenite în termenele stabilite de Părți;
 - d) să informeze Beneficiarul despre problemele care pot afecta semnificativ Proiectul;
 - e) să nu introducă intenționat în Proiect cod, malware, backdoor-uri, mecanisme de acces neautorizat sau materiale pentru care nu deține drepturile necesare;
 - f) să respecte obligațiile de confidențialitate;
 - g) să respecte legislația aplicabilă;
 - h) să nu utilizeze pentru Proiect materiale aparținând unor terți fără dreptul necesar pentru utilizarea acestora.
-

VI. OBLIGAȚIILE BENEFICIARULUI

Art. 5

Beneficiarul se obligă:

- a) să furnizeze informațiile rezonabil necesare executării serviciilor;
 - b) să asigure accesul la instrumentele și sistemele asupra cărora Prestatorul trebuie să lucreze, dacă este cazul;
 - c) să comunice cerințele relevante pentru Proiect;
 - d) să efectueze plățile datorate conform prezentului Contract;
 - e) să calculeze și să raporteze partea de venituri datorată Prestatorului conform mecanismului prevăzut în prezentul Contract.
-

VII. REMUNERAȚIA

Art. 6 — Principiul remunerației variabile

6.1. Părțile convin că remunerația Prestatorului pentru serviciile aferente Proiectului este:

REMUNERAȚIE VARIABILĂ BAZATĂ PE VENITURILE PROIECTULUI.

6.2. În lipsa unei sume fixe prevăzute într-un act adițional, Prestatorul nu beneficiază de o remunerație fixă pentru serviciile acoperite de prezentul Contract.

6.3. În schimb, Prestatorul are dreptul la:

_____ **% din Veniturile Nete Eligibile ale Proiectului.**

6.4. Pentru contractele care contribuie la Fondul Echipei, suma cotelor individuale ale tuturor Prestatorilor eligibili va fi:

_____ **% din Veniturile Nete Eligibile ale Proiectului.**

6.5. Cota de _____ % reprezintă **cota totală alocată echipei**, nu cota automată a fiecărui Prestator.

VIII. FONDUL ECHIPEI

Art. 7

7.1. Beneficiarul va alocă:

_____ **% (_____)**

din Veniturile Nete Eligibile ale Proiectului către Fondul Echipei.

7.2. Restul de _____ % rămâne Beneficiarului, cu respectarea obligațiilor sale comerciale, fiscale și contractuale.

7.3. Fondul Echipei va fi distribuit între Prestatorii eligibili conform cotelor individuale prevăzute în contractele și anexele acestora.

IX. DEFINIȚIA VENITURILOR NETE ELIGIBILE

Art. 8

8.1. „Venituri Nete Eligibile” reprezintă sumele efectiv încasate de DreamCode Interactive și atribuite Proiectului, după deducerea sumelor prevăzute în prezentul articol.

8.2. Pot fi deduse, după caz:

- a) TVA și alte taxe indirecte aferente vânzărilor;
- b) comisioanele Steam, Epic Games Store și ale altor platforme;
- c) comisioanele consolelor și magazinelor digitale;
- d) comisioanele procesatorilor de plăți;
- e) refund-uri;
- f) chargeback-uri;
- g) tranzacții anulate;
- h) comisioane de distribuție;
- i) sume reținute de publisheri;
- j) alte costuri tranzacționale directe și necesare pentru realizarea și încasarea venitului respectiv.

8.3. Pentru evitarea oricărei confuzii, **cheltuielile generale ale DreamCode Interactive nu vor fi deduse automat** din Veniturile Nete Eligibile, decât dacă Părțile stabilesc expres contrariul într-un act adițional.

8.4. Salariile altor angajați, chiria, echipamentele, software-ul, marketingul general și alte costuri generale ale Studioului nu sunt considerate automat deduceri din Veniturile Nete Eligibile.

8.5. Dacă Părțile doresc ca anumite costuri de dezvoltare sau marketing să fie recuperate înainte de distribuirea cotei, acestea trebuie enumerate expres într-o anexă.

X. EXEMPLU DE CALCUL

Art. 9

Pentru ilustrare:

Venituri brute generate de Proiect:

100.000 lei

Taxe și TVA:

10.000 lei

Comisioane platforme:

20.000 lei

Refund-uri:

2.000 lei

Venituri Nete Eligibile:

68.000 lei

Dacă Veniturile Nete Eligibile sunt de 68.000 lei și cota Echipei este 20%, atunci:

Fondul Echipei:

$68.000 \times 20\% = 13.600$ lei

Partea Beneficiarului:

$68.000 \times 80\% = 54.400$ lei

Exemplul este pur ilustrativ și nu reprezintă o estimare sau garanție a veniturilor Proiectului.

XI. COTA INDIVIDUALĂ A PRESTATORULUI

Art. 10

10.1. Cota Prestatorului este:

_____ % din Veniturile Nete Eligibile.

10.2. Această cotă este parte din Fondul Echipei de _____ %.

10.3. Exemplu:

Dacă Veniturile Nete Eligibile sunt de 100.000 lei și cota Prestatorului este 5%, Prestatorul are dreptul la:

$$100.000 \times 5\% = 5.000 \text{ lei}$$

10.4. Cota individuală nu poate depăși cota totală disponibilă pentru Fondul Echipei.

XII. ABSENȚA GARANȚIEI DE VENIT

Art. 11

11.1. Prestatorul înțelege că prezentul Contract nu garantează:

- lansarea jocului;
- succesul comercial al jocului;
- existența unor vânzări;
- existența unor Venituri Nete Eligibile;
- un venit minim;
- o sumă minimă de plată.

11.2. În cazul în care Proiectul nu generează Venituri Nete Eligibile, remunerația variabilă datorată în baza prezentului Contract este:

0 lei, cu excepția oricăror alte sume care ar putea fi datorate în temeiul altor obligații contractuale sau legale.

11.3. Prestatorul declară că a înțeles riscul comercial asociat mecanismului de remunerație variabilă.

XIII. PLATA

Art. 12

12.1. Calcularea veniturilor se va realiza:

☐ lunar;

☐ trimestrial;

☐ semestrial;

☐ anual.

12.2. Beneficiarul va calcula Veniturile Nete Eligibile pentru perioada relevantă.

12.3. Plata cotei Prestatorului se va efectua în termen de:

_____ zile

de la finalizarea calculului și, după caz, de la primirea documentelor fiscale necesare.

12.4. Plata se va efectua în contul:

IBAN: _____

Titular: _____

12.5. Dacă legislația impune emiterea unei facturi sau îndeplinirea unei alte formalități fiscale, Prestatorul va îndeplini obligațiile care îi revin.

XIV. VENITURI DIN MAI MULTE SURSE

Art. 13

Cota Prestatorului se poate aplica, dacă Părțile convin astfel, veniturilor Proiectului provenite din:

- vânzarea jocului;
- DLC;
- expansion packs;
- in-game purchases;
- abonamente;
- licențiere;
- merchandising;
- portări;

- versiuni pentru console;
- versiuni mobile;
- versiuni PC;
- alte forme de monetizare direct asociate Proiectului.

Categoriile exacte incluse sunt:

Orice categorie neenumerată expres va fi inclusă sau exclusă conform Anexei privind veniturile.

XV. PUBLISHER, INVESTITORI ȘI TERȚI

Art. 14

14.1. DreamCode Interactive poate încheia contracte cu publisheri, distribuitori, investitori sau alte persoane terțe.

14.2. În cazul în care un terț reține un procent sau o sumă din veniturile Proiectului înainte ca acestea să fie încasate de DreamCode, suma efectiv primită de DreamCode va fi utilizată pentru calcularea Veniturilor Nete Eligibile, în conformitate cu Art. 8.

14.3. DreamCode nu poate modifica în mod artificial veniturile raportate în scopul evitării obligației de plată a cotei Prestatorului.

XVI. EVIDENȚA ȘI TRANSPARENȚA FINANCIARĂ

Art. 15

15.1. DreamCode va păstra evidențe rezonabile privind:

- veniturile Proiectului;
- taxele și comisioanele deduse;
- refund-urile;
- sumele efectiv încasate;

- calculul cotei Prestatorului.

15.2. Prestatorul poate solicita, în mod rezonabil, un raport privind calculul cotei sale.

15.3. Informațiile furnizate Prestatorului vor fi limitate la ceea ce este necesar pentru verificarea drepturilor sale și pot fi supuse obligațiilor de confidențialitate.

XVII. PROPRIETATE INTELECTUALĂ

Art. 16 — Materialele create de Prestator

16.1. În măsura permisă de lege, toate drepturile patrimoniale asupra materialelor create de Prestator special pentru Proiect vor fi reglementate prin prezentul Contract și/sau printr-o cesiune de drepturi inclusă în **Anexa 2 — Drepturi de proprietate intelectuală**.

16.2. Materialele pot include:

- cod sursă;
- cod obiect;
- scripturi;
- modele 3D;
- animații;
- texturi;
- materiale grafice;
- UI;
- concepte;
- personaje;
- niveluri;
- documentație;
- muzică;
- efecte sonore;
- voice-over;

- texte;
- tool-uri;
- plugin-uri;
- alte opere originale create pentru Proiect.

16.3. Pentru operele protejate prin drept de autor, Părțile vor identifica expres drepturile patrimoniale transmise, modalitățile de utilizare, teritoriul și durata, în măsura cerută de legislația aplicabilă.

16.4. Prestatorul declară că materialele furnizate sunt originale sau că deține drepturile necesare pentru a permite utilizarea lor de către DreamCode.

XVIII. MATERIALE PREEXISTENTE

Art. 17

17.1. Materialele create de Prestator înainte de încheierea prezentului Contract și care nu au fost create special pentru Proiect rămân, în principiu, în proprietatea titularului lor.

17.2. Dacă astfel de materiale sunt integrate în Proiect, Prestatorul trebuie să informeze DreamCode și să acorde drepturile necesare utilizării lor.

17.3. Materialele preexistente sunt enumerate, dacă există, în:

Anexa 3 — Materiale preexistente.

XIX. SOFTWARE ȘI LICENȚE TERȚE

Art. 18

Prestatorul nu va introduce în Proiect:

- software piratat;
- active fără licență;
- cod cu restricții incompatibile cu distribuția comercială a Proiectului;
- materiale AI sau third-party cu licențe incompatibile;

- materiale pentru care nu există drepturi de utilizare suficiente.

Orice utilizare a materialelor terțe trebuie comunicată Beneficiarului.

XX. CONFIDENȚIALITATE

Art. 19

Prestatorul se obligă să păstreze confidențialitatea tuturor informațiilor nepublice referitoare la DreamCode și Proiect.

Informațiile confidențiale includ, fără limitare:

- codul sursă;
- repository-urile;
- parolele;
- documentația;
- conceptele de joc;
- mecanicile nepublice;
- informațiile financiare;
- contractele;
- planurile de marketing;
- date despre utilizatori;
- informațiile despre publisheri;
- informațiile despre investitori;
- informațiile despre membrii echipei.

Obligația continuă după încetarea Contractului atât timp cât informația rămâne confidențială, cu excepția situațiilor prevăzute de lege.

XXI. SECURITATEA ACCESULUI

Art. 20

Prestatorul:

- a) nu va transmite altor persoane datele sale de autentificare;
 - b) nu va utiliza accesul pentru alte scopuri decât Proiectul;
 - c) va informa DreamCode despre incidentele de securitate;
 - d) va restitui sau elimina accesul la încetarea colaborării, conform instrucțiunilor Beneficiarului.
-

XXII. GARANȚIILE PRESTATORULUI

Art. 21

Prestatorul declară că:

- a) are dreptul legal de a încheia Contractul;
 - b) serviciile furnizate nu vor încălca drepturile terților;
 - c) nu va introduce în Proiect materiale despre care știe că sunt neautorizate;
 - d) va informa Beneficiarul despre eventualele licențe sau restricții relevante.
-

XXIII. RESPONSABILITATE

Art. 22

22.1. Fiecare Parte răspunde pentru prejudiciile cauzate celeilalte Părți prin încălcarea culpabilă a obligațiilor sale, în limitele prevăzute de lege și de prezentul Contract.

22.2. Nicio prevedere nu exclude răspunderea pentru situații pentru care legea interzice limitarea răspunderii.

XXIV. ÎNCETAREA CONTRACTULUI

Art. 23

Contractul poate înceta prin:

- a) acordul Părților;
 - b) expirarea termenului;
 - c) denunțare, dacă aceasta este permisă și respectă termenul de preaviz stabilit;
 - d) reziliere pentru încălcarea gravă a Contractului;
 - e) alte cazuri prevăzute de lege.
-

XXV. PREAVIZ

Art. 24

În cazul unui Contract pe perioadă nedeterminată, fiecare Parte poate înceta Contractul cu un preaviz de:

_____ zile calendaristice

prin notificare scrisă.

Părțile pot stabili un termen diferit în funcție de natura serviciilor.

XXVI. CE SE ÎNTÂMPLĂ CU REVENUE SHARE DUPĂ PLECARE

Art. 25

Părțile aleg următoarea variantă:

☐ **OPȚIUNEA A — COTĂ PERMANENTĂ**

Prestatorul își păstrează cota de venit pentru veniturile eligibile viitoare ale Proiectului chiar și după încetarea Contractului.

☐ **OPȚIUNEA B — COTĂ LIMITATĂ**

Prestatorul își păstrează cota numai pentru o perioadă de:

_____ **luni**

de la încetarea Contractului.

☐ **OPȚIUNEA C — COTA ÎNCETEAZĂ**

După încetarea Contractului, Prestatorul nu mai are dreptul la venituri viitoare, cu excepția sumelor deja devenite datorate înainte de încetare.

Părțile trebuie să aleagă o singură opțiune înainte de semnare.

XXVII. ABANDONUL PROIECTULUI

Art. 26

Dacă DreamCode decide să abandoneze Proiectul:

- a) Prestatorul nu va avea dreptul la o compensație pentru succes comercial viitor care nu mai există;
 - b) sumele deja devenite datorate vor rămâne datorate conform Contractului;
 - c) DreamCode poate continua, suspenda, modifica sau abandona Proiectul, cu respectarea obligațiilor deja asumate;
 - d) drepturile asupra materialelor create vor fi tratate conform clauzelor de proprietate intelectuală.
-

XXVIII. VÂNZAREA SAU TRANSFERUL PROIECTULUI

Art. 27 — Vânzarea, cesionarea, licențierea sau transferul Proiectului

27.1. În cazul în care DreamCode Interactive decide să vândă, cesioneze, licențieze, transfere sau să dispună în orice alt mod de Proiect, în totalitate sau în parte, către un terț („**Dobânditorul**”), drepturile Prestatorului asupra remunerației variabile și asupra materialelor create pentru Proiect vor fi tratate conform prezentului articol.

27.2. Vânzarea sau transferul Proiectului nu va anula în mod automat dreptul Prestatorului la sumele care au devenit deja datorate înainte de data transferului.

27.3. În cazul în care Proiectul este transferat către un terț, Părțile stabilesc următoarea variantă:

Varianta A — Revenue Share continuă după transfer

Dacă Dobânditorul preia Proiectul și continuă exploatarea comercială a acestuia, DreamCode va depune eforturi rezonabile pentru ca dreptul Prestatorului la cota de _____ % din Veniturile Nete Eligibile să fie preluat și respectat de către Dobânditor.

În măsura în care transferul contractual către Dobânditor nu este posibil, DreamCode și Prestatorul vor conveni în scris asupra unui mecanism alternativ care să păstreze, pe cât posibil, valoarea economică a dreptului Prestatorului.

Varianta B — Revenue Share se încheie printr-o plată unică

În cazul în care Dobânditorul nu acceptă preluarea obligației de revenue share, DreamCode poate stinge obligația de revenue share prin plata către Prestator a unei sume unice de:

_____ lei

sau printr-o sumă calculată astfel:

După efectuarea integrală a acestei plăți, Prestatorul nu va mai avea dreptul la venituri viitoare provenite din Proiect, cu excepția sumelor deja datorate anterior datei transferului.

Varianta C — Revenue Share se transferă direct către Dobânditor

În cazul în care Dobânditorul acceptă în mod expres, în scris, preluarea obligațiilor privind revenue share, dreptul Prestatorului va continua conform prezentului Contract, iar obligația de plată aferentă veniturilor ulterioare transferului va reveni Dobânditorului.

DreamCode va informa Prestatorul cu privire la transfer și, dacă este cazul, îi va furniza informațiile necesare pentru identificarea Dobânditorului și a mecanismului de raportare și plată.

27.4. Transferul parțial al Proiectului

În cazul în care DreamCode transferă numai o parte din Proiect, de exemplu:

- drepturile pentru o anumită platformă;

- drepturile pentru o anumită țară sau regiune;
- drepturile asupra unui DLC;
- drepturile asupra unei versiuni pentru console;
- drepturile asupra unei versiuni mobile;
- drepturile de distribuție;
- drepturile de publicare;

dreptul Prestatorului la revenue share va continua pentru veniturile care intră în sfera prezentului Contract, dacă Părțile nu convin altfel în scris.

27.5. Vânzarea companiei

În cazul vânzării sau transferului DreamCode Interactive, inclusiv prin transferul participațiilor societare către un terț, prezentul Contract va rămâne în vigoare, cu excepția cazului în care Părțile convin în mod expres altfel sau legislația aplicabilă prevede altfel.

O astfel de tranzacție nu va determina, prin ea însăși, pierderea drepturilor Prestatorului deja dobândite în baza prezentului Contract.

27.6. Obligația de informare

DreamCode va informa Prestatorul, într-un termen rezonabil, dacă Proiectul este transferat în condiții care afectează în mod direct mecanismul de revenue share al Prestatorului.

Informarea va preciza, după caz:

- a) identitatea Dobânditorului;
- b) data transferului;
- c) natura transferului;
- d) dacă revenue share-ul continuă;
- e) persoana responsabilă pentru efectuarea plăților;
- f) modul de raportare a veniturilor după transfer.

27.7. Drepturile deja dobândite

Indiferent de forma transferului, Prestatorul își păstrează dreptul asupra sumelor care au fost calculate și au devenit datorate înainte de data efectivă a transferului.

Transferul Proiectului nu poate fi utilizat, în sine, pentru a evita plata sumelor deja datorate Prestatorului.

27.8. Alegerea variantei aplicabile

Pentru prezentul Contract, Părțile aleg următoarea variantă:

- ☐ **Varianta A — Revenue Share continuă după transfer**
- ☐ **Varianta B — Revenue Share se încheie printr-o plată unică**
- ☐ **Varianta C — Revenue Share se transferă către Dobânditor**

Observații / condiții speciale:

XXIX. MODIFICAREA ECHIPEI

Art. 28

DreamCode poate adăuga sau elimina Prestatori din echipă, cu condiția respectării drepturilor deja dobândite de fiecare Prestator.

Adăugarea unor noi membri nu reduce automat cota Prestatorului existent.

Orice modificare a cotei Prestatorului trebuie făcută conform prezentului Contract.

XXX. NERESPECTAREA OBLIGAȚIILOR

Art. 29

În cazul unei încălcări grave, inclusiv:

- furt de cod;
- divulgarea intenționată a informațiilor confidențiale;
- introducerea intenționată de malware;
- încălcarea gravă a drepturilor de proprietate intelectuală;
- fraudă;
- falsificarea documentelor;
- utilizarea neautorizată a accesului la sistemele DreamCode,

Beneficiarul poate utiliza remediile prevăzute de lege și de prezentul Contract.

Orice efect asupra revenue share-ului Prestatorului va fi aplicat numai în măsura permisă de lege și de Contract.

XXXI. FORTA MAJORĂ

Art. 30

Nicio Parte nu va răspunde pentru neexecutarea unei obligații în măsura în care aceasta este cauzată de un eveniment de forță majoră, astfel cum este recunoscut de legislația aplicabilă.

Partea afectată va informa cealaltă Parte într-un termen rezonabil.

XXXII. DATE CU CARACTER PERSONAL

Art. 31

Părțile vor prelucra datele cu caracter personal numai în conformitate cu legislația aplicabilă.

Datele Prestatorului pot fi utilizate pentru:

- administrarea Contractului;

- contabilitate;
- plăți;
- raportări;
- îndeplinirea obligațiilor legale.

XXXIII. CESIUNEA CONTRACTULUI

Art. 32

Prestatorul nu poate transfera drepturile și obligațiile sale rezultate din prezentul Contract fără acordul scris al Beneficiarului, cu excepția situațiilor permise de lege.

DreamCode poate transfera Contractul împreună cu Proiectul către un succesor sau dobânditor, dacă acest lucru este permis de Contract și de lege.

XXXIV. COMUNICĂRI

Art. 33

Comunicările oficiale dintre Părți se vor realiza prin:

E-mail DreamCode: _____

E-mail Prestator: _____

sau prin alte metode convenite în scris.

XXXV. LEGEA APLICABILĂ

Art. 34

Prezentul Contract este guvernat de legislația română.

Părțile vor încerca soluționarea amiabilă a oricărui litigiu.

În cazul în care soluționarea amiabilă nu este posibilă, litigiul va fi înaintat instanțelor competente potrivit legislației aplicabile.

XXXVI. INTEGRALITATEA CONTRACTULUI

Art. 35

Prezentul Contract și anexele sale reprezintă înțelegerea Părților cu privire la obiectul său.

Orice modificare se va face în forma prevăzută de lege și, după caz, prin act adițional semnat de Părți.

XXXVII. SEPARABILITATEA CLAUZELOR

Art. 36

Dacă o prevedere este declarată nulă, nelegală sau inaplicabilă, celelalte prevederi vor rămâne în vigoare în măsura permisă de lege.

Părțile vor încerca înlocuirea prevederii afectate cu o prevedere legală care reflectă cât mai apropiat scopul economic inițial.

XXXVIII. EXEMPLARE

Art. 37

Contractul poate fi semnat în format fizic sau electronic, în măsura în care forma de semnătură utilizată este valabilă conform legislației aplicabile.

SEMNĂTURI

DREAMCODE INTERACTIVE

Denumire:

DREAMCODE INTERACTIVE S.R.L.

Reprezentant:

Funcție:

Semnătură:

Data:

PRESTATOR

Nume / Denumire:

Reprezentant:

Funcție:

Semnătură:

Data:

MODEL

ANEXA 1 — DESCRIEREA SERVICIILOR

Proiect: _____

Prestator: _____

Rol: _____

Servicii

Nr. Serviciu / Activitate	Descriere
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____

Livrabile

Nr. Livrabil	Format / Cerințe	Data estimată
1	_____	____ / ____ / ____
2	_____	____ / ____ / ____
3	_____	____ / ____ / ____
4	_____	____ / ____ / ____
5	_____	____ / ____ / ____

Termene

Etapă	Descriere	Termen
Etapa 1	_____	____ / ____ / ____
Etapa 2	_____	____ / ____ / ____
Etapa 3	_____	____ / ____ / ____
Final	_____	____ / ____ / ____

Observații suplimentare

Observații

Semnătura Beneficiarului: _____

Semnătura Prestatorului: _____

Data: ____ / ____ / ____

ANEXA 2 — REVENUE SHARE

1. Cota de participare

Element	Valoare
Fond total al Echipei	_____ %
Cota Prestatorului	_____ %
Perioada de aplicare	_____
Data de la care se aplică	____ / ____ / ____

2. Venituri incluse

Prin bifarea căsuței, Părțile confirmă că categoria respectivă este inclusă în calculul Veniturilor Nete Eligibile:

Nr. Sursa veniturilor	Inclus
1 Vânzarea jocului principal	☐
2 DLC-uri	☐
3 Expansion-uri	☐
4 In-game purchases / Microtranzacții	☐
5 Abonamente	☐
6 Licențierea Proiectului	☐
7 Portări pe alte platforme	☐
8 Versiuni pentru console	☐
9 Versiuni mobile	☐
10 Merchandising	☐

Nr. Sursa veniturilor	Inclus
-----------------------	--------

11 Drepturi de publicare / Publishing	☐
---------------------------------------	--------------------------

12 Drepturi de distribuție	☐
----------------------------	--------------------------

13 Alte venituri	☐
------------------	--------------------------

Alte venituri incluse

Descriere

3. Venituri excluse

Următoarele categorii de venituri nu vor fi luate în calcul pentru determinarea cotei Prestatorului:

Nr. Sursa veniturilor excluse	Motiv / Observații
-------------------------------	--------------------

1	
---	-------

2	
---	-------

3	
---	-------

4	
---	-------

5	
---	-------

Alte venituri excluse

Descriere

4. Deduceri aplicabile

Pentru calcularea Veniturilor Nete Eligibile, se vor lua în considerare următoarele deduceri:

Nr. Deducere	Se aplică
1 TVA și alte taxe indirecte aplicabile	☐
2 Comisioane Steam / Epic Games Store / alte platforme	☐
3 Comisioane PlayStation / Xbox / Nintendo	☐
4 Comisioane Apple / Google	☐
5 Comisioane procesatori de plăți	☐
6 Refund-uri	☐
7 Chargeback-uri	☐
8 Comisioane publisher / distribuitor	☐
9 Alte costuri directe de tranzacționare	☐
10 Alte deduceri aprobate în scris	☐

5. Exemplu de calcul

Element	Sumă
Venituri brute	_____ lei
Minus taxe / TVA	– _____ lei
Minus comisioane platforme	– _____ lei
Minus refund-uri / chargeback-uri	– _____ lei

Element	Sumă
Minus alte deduceri eligibile	— _____ lei
Venituri Nete Eligibile	_____ lei
Fondul Echipei — ____%	_____ lei
Cota Prestatorului — ____%	_____ lei

6. Confirmarea Părților

Părțile confirmă că au citit și au înțeles mecanismul de calcul al Revenue Share și că procente și categoriile de venituri prevăzute în prezenta Anexă fac parte integrantă din Contract.

BENEFICIAR — DREAMCODE INTERACTIVE

Nume: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____

PRESTATOR

Nume: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____

ANEXA 3 — PROPRIETATE INTELECTUALĂ

Prezenta Anexă face parte integrantă din Contractul de Prestări Servicii și Participare la Veniturile Proiectului încheiat între DreamCode Interactive și Prestator.

1. Materiale preexistente ale Prestatorului

Materialele, operele, codurile, instrumentele, asset-urile sau alte elemente create de Prestator anterior începerii colaborării și utilizate în cadrul Proiectului:

Nr. Material / Operă	Descriere	Titularul drepturilor
1		
2		
3		
4		
5		

Alte materiale preexistente:

Descriere

Materialele care nu sunt enumerate în această secțiune și care sunt prezentate de Prestator ca fiind preexistente vor fi tratate conform prevederilor Contractului și legislației aplicabile.

2. Materiale create special pentru Proiect

Nr. Material / Operă	Tip	Descriere
1	☐ Cod ☐ Art ☐ Audio ☐ Text ☐ Altul	

Nr. Material / Operă	Tip	Descriere
2 _____	☐ Cod ☐ Art ☐ Audio ☐ Text ☐ Altul _____	_____
3 _____	☐ Cod ☐ Art ☐ Audio ☐ Text ☐ Altul _____	_____
4 _____	☐ Cod ☐ Art ☐ Audio ☐ Text ☐ Altul _____	_____
5 _____	☐ Cod ☐ Art ☐ Audio ☐ Text ☐ Altul _____	_____

Materialele create special pentru Proiect vor fi identificate, pe cât posibil, prin denumire, descriere, versiune, data livrării sau alte elemente care permit identificarea acestora.

3. Drepturile patrimoniale

Pentru materialele create special pentru Proiect, Părțile stabilesc următoarele:

Element	Detalii
Tipul drepturilor	☐ Cesiune ☐ Licență
Drepturile transmise/licențiate	_____
Caracter exclusiv / neexclusiv	☐ Exclusiv ☐ Neexclusiv
Teritoriul	_____
Durata	_____
Modalități de utilizare	_____
Dreptul de modificare/adaptare	☐ Da ☐ Nu
Dreptul de reproducere	☐ Da ☐ Nu

Element	Detalii
Dreptul de distribuire	☐ Da ☐ Nu
Dreptul de comunicare publică	☐ Da ☐ Nu
Dreptul de realizare a operelor derivate	☐ Da ☐ Nu

Alte drepturi

4. Teritoriul

Drepturile prevăzute în prezenta Anexă se aplică:

- ☐ România
- ☐ Uniunea Europeană
- ☐ Worldwide / la nivel mondial
- ☐ Alt teritoriu:

5. Durata

Drepturile sunt acordate:

- ☐ pe durata legală de protecție a drepturilor respective;
- ☐ pentru o perioadă de _____;
- ☐ altă perioadă:

6. Modalități de utilizare

Drepturile acordate DreamCode pot fi utilizate, în măsura permisă de lege și conform drepturilor stabilite mai sus, pentru:

Nr. Modalitate de utilizare	Se aplică
1 Integrarea în jocul video	☐
2 Reproducerea jocului	☐
3 Distribuirea jocului	☐
4 Publicarea jocului	☐
5 Comercializarea jocului	☐
6 Distribuirea digitală	☐
7 Distribuirea fizică	☐
8 DLC-uri și expansion-uri	☐
9 Portarea pe alte platforme	☐
10 Versiuni pentru console	☐
11 Versiuni mobile	☐
12 Materiale promoționale și de marketing	☐
13 Trailere și materiale video	☐
14 Capturi de ecran și materiale publicitare	☐
15 Adaptarea și modificarea materialelor	☐
16 Localizarea / traducerea	☐
17 Licențierea către terți, dacă este permisă	☐

Nr. Modalitate de utilizare

Se aplică

18 Alte utilizări

☐

7. Materiale ale terților

Prestatorul declară că va informa DreamCode cu privire la orice material aparținând unui terț care este introdus în Proiect.

Nr. Material	Titular / Sursă	Tipul licenței	Restricții
1			
2			
3			

Prestatorul nu va introduce în Proiect materiale pentru care nu deține drepturile sau licențele necesare utilizării acestora în scopurile prevăzute de Contract.

8. Materiale open-source

Dacă Prestatorul utilizează software sau cod open-source în cadrul Proiectului, acesta va fi declarat DreamCode înainte de integrarea sa, atunci când este rezonabil posibil.

Material	Licență	Utilizare în Proiect	Observații

9. Declarația Prestatorului

Prestatorul declară că, în măsura în care este aplicabil:

- a) materialele furnizate de acesta sunt originale sau utilizarea lor este autorizată;
 - b) deține sau controlează drepturile necesare pentru acordarea drepturilor prevăzute în Contract;
 - c) va informa DreamCode despre orice limitare relevantă privind utilizarea materialelor;
 - d) nu va introduce cu bună știință materiale care încalcă drepturile unei terțe persoane;
 - e) va furniza, la solicitarea rezonabilă a DreamCode, informații privind sursa și licența materialelor terțe utilizate.
-

10. Remunerația pentru drepturile de proprietate intelectuală

În măsura permisă de legislația aplicabilă și conform structurii juridice ale colaborării, Părțile stabilesc că remunerația aferentă drepturilor patrimoniale asupra materialelor create pentru Proiect este inclusă în mecanismul de remunerație prevăzut în Contract, respectiv:

Cota Prestatorului: _____ % din Veniturile Nete Eligibile.

Orice remunerație suplimentară pentru drepturile de proprietate intelectuală:

- ☐ Nu se aplică.
 - ☐ Se aplică după cum urmează:
-

11. Confirmarea Părților

Părțile confirmă că au citit și au înțeles prevederile prezentei Anexe și că aceasta face parte integrantă din Contract.

BENEFICIAR — DREAMCODE INTERACTIVE

Nume: _____

Funcție: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____

PRESTATOR

Nume: _____

Funcție / Calitate: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____

ANEXA 4 — DISTRIBUȚIA FONDULUI DE REVENUE SHARE

1. Fondul total al echipei

Cota totală alocată Echipei: _____ %

Această cotă reprezintă procentul total din Veniturile Nete Eligibile ale Proiectului destinat distribuirii între Prestatorii enumerați în prezenta Anexă.

2. Distribuția între membrii echipei

Nr. Prestator	Rol	Cotă din Veniturile Nete Eligibile
1	_____	_____ %
2	_____	_____ %
3	_____	_____ %
4	_____	_____ %
5	_____	_____ %
6	_____	_____ %
7	_____	_____ %
8	_____	_____ %
TOTAL ECHIPĂ		_____ %

3. Verificarea distribuției

Fondul total al Echipei: _____ %

Totalul cotelor individuale: _____ %

☐ Cotele individuale însumează exact Fondul total al Echipei.

☐ Cotele individuale nu însumează Fondul total al Echipei și urmează să fie corectate înainte de semnare.

4. Observații

Observații privind distribuția cotelor

Orice modificare ulterioară a cotelor individuale va fi efectuată în conformitate cu prevederile Contractului și, după caz, prin act adițional sau alt document scris semnat de Părțile relevante.

5. Confirmarea Părților

Prin semnarea prezentei Anexe, Părțile confirmă că au luat la cunoștință de procentul total alocat Echipei și de distribuția acestuia între Prestatorii enumerați mai sus.

BENEFICIAR — DREAMCODE INTERACTIVE

Nume: _____

Funcție: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____

PRESTATOR

Nume: _____

Semnătură: _____

Data: ____ / ____ / ____
