

Wzór umowy wydawniczej został przygotowany przez adwokata dra Marcina Balickiego z kancelarii adwokatów i radców prawnych T. Studnicki, K. Płaszka, Z. Ćwiakalski, J. Górski sp.k. (SPCG, [www.spcg.pl](http://www.spcg.pl)). Udostępnienie tego wzoru nie stanowi porady prawnej, a korzystanie z niego może wymagać dostosowania wzoru do okoliczności. Symbol [•] oznacza, że dane postanowienie lub jego element wymagają uzupełnienia, ale są opcjonalne.

SPCG udostępnia wzór umowy wydawniczej na licencji Creative Commons „Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0”. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Więcej informacji na temat tej licencji znajdziesz tutaj: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>.

## UMOWA WYDAWNICZA

zawarta w [miejsowość] w dniu [data] pomiędzy:

[firma i forma prawna spółki] z siedzibą w [miejsowość], przy ulicy [nazwa i numer], [kod pocztowy i miasto], wpisaną przez Sąd Rejonowy w [miejsowość, w której siedzibę ma sąd] Wydział [numer wydziału] Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego do rejestru przedsiębiorców pod numerem [numer], NIP [numer], REGON, [numer], z kapitałem zakładowym/akcyjnym w wysokości [wysokość kapitału zakładowego/akcyjnego] złotych, wpłaconym w [całości/części], reprezentowaną przez [imię i nazwisko oraz stanowisko w spółce], zwaną dalej „**Wydawcą**”,

a

[firma i forma prawna spółki] z siedzibą w [miejsowość], przy ulicy [nazwa i numer], [kod pocztowy i miasto], wpisaną przez Sąd Rejonowy w [miejsowość, w której siedzibę ma sąd] Wydział [numer wydziału] Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego do rejestru przedsiębiorców pod numerem [numer], NIP [numer], REGON, [numer], z kapitałem zakładowym/akcyjnym w wysokości [wysokość kapitału zakładowego/akcyjnego] złotych, wpłaconym w [całości/części], reprezentowaną przez [imię i nazwisko oraz stanowisko w spółce], zwaną dalej „**Studiem**”,

zwanymi dalej łącznie „**Stronami**”, a indywidualnie również „**Stroną**”,

## 1. Definicje umowne

- 1.1. **Dzień Roboczy** – oznacza dzień od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy w rozumieniu przepisów prawa polskiego. Jeżeli w Umowie wyraźnie nie wskazano na termin liczony w Dniach Roboczych, termin należy liczyć w dniach kalendarzowych.
- 1.2. **Gra** – oznacza grę wideo na komputery osobiste (personal computer) pt. [tytuł gry] stworzoną i dostarczoną Wydawcy przez Studio w wyniku realizacji Umowy, zgodnie z „Game Design Document” stanowiącym Załącznik nr 1 do Umowy oraz [•], na którą składa się w szczególności program komputerowy, oprawa graficzna, oprawa dźwiękowa oraz warstwa tekstowa gry wideo, a także wszelkie aktualizacje i wersje Gry, które powstaną w trakcie obowiązywania Umowy i zostaną dostarczone Wydawcy przez Studio.
- 1.3. **Harmonogram** – oznacza harmonogram rzeczowo-finansowy prac nad Grą i Materiałami Marketingowymi, określający szczegółowe terminy realizacji poszczególnych elementów Gry oraz Materiałów Marketingowych, a także terminy płatności Wynagrodzenia Podstawowego i Zaliczek. Harmonogram stanowi Załącznik nr 4 do Umowy.
- 1.4. **Kodeks Cywilny** – oznacza ustawę z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 1360).
- 1.5. **Koszty Wydawcy** – oznacza koszty niezbędne do prowadzenia dystrybucji i marketingu Gry na zasadach uzgodnionych w Umowie, na które składają się: (i) koszty marketingu Gry w mediach, a w szczególności utrzymywanie i obsługa strony internetowej Gry, profili gry w mediach społecznościowych, organizacja konkursów oraz innych akcji promocyjnych, kontakt z dziennikarzami i przygotowanie presskitów, wynagrodzenia agencji reklamowych, youtuberów, influencerów i streamerów, nagranie i publikacja trailerów i reklam wideo, udział w targach takich jak PGA oraz GAMESCOM; (ii) inne niż prowizja od sprzedaży Gry opłaty pobrane przez Platformy Sprzedaży od Wydawcy w związku z dystrybucją lub marketingiem Gry; (iii) [•].
- 1.6. **Materiały Marketingowe** – oznacza materiały służące do prowadzenia marketingu Gry, takie jak grafiki koncepcyjne i teasery, stworzone i dostarczone Wydawcy przez Studio w wyniku realizacji Umowy, zgodnie z „Listą Materiałów Marketingowych” stanowiącą Załącznik nr 2 do Umowy.
- 1.7. **Platformy Sprzedaży** – oznacza następujące platformy cyfrowej dystrybucji gier wideo: Steam, Epic Games, GOG, [•], a także platformy powstałe w wyniku ich przekształcenia bądź połączenia.
- 1.8. **Prawa Własności Intelktualnej** – majątkowe i osobiste prawa autorskie, prawa pokrewne do artystycznych wykonań, fonogramów oraz wideogramów, prawa własności przemysłowej, prawa *sui generis* do baz danych, do Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych lub w nich wykorzystane.
- 1.9. **Prawo Autorskie** – oznacza ustawę z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 z późn. zm.).

- 1.10. **Prawo Własności Przemysłowej** – oznacza ustawę z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 324 z późn. zm.).
- 1.11. **Przychód z Dystrybucji Gry** – oznacza sumę pieniężną należną Wydawcy z tytułu dystrybuowania Gry, pomniejszoną o (i) podatki oraz inne należności publicznoprawne zapłacone przez Wydawcę, które są niezbędne i ściśle związane z dystrybucją Gry; (ii) upusty cenowe, bonusy i rabaty, w tym upusty cenowe, bonusy i rabaty rozliczane po sprzedaży Gry; (iii) prowizje pobierane przez Platformy Sprzedaży od sprzedaży Gry; (iv) [•].
- 1.12. **Raport Sprzedaży** – oznacza sporządzony przez Wydawcę za dany kwartał raport obejmujący wysokość Przychodu z Dystrybucji Gry, Platform Sprzedaży oraz liczby sprzedanych kopii Gry oraz obliczoną kwotę Wynagrodzenia Dodatkowego. Raport Sprzedaży będzie każdorazowo zawierał też zestawienie Kosztów Wydawcy poniesionych od początku obowiązywania Umowy.
- 1.13. **Rezultaty Prac** – oznaczają wszelkie świadczenia, w szczególności dzieło lub jego części oraz usługi, stanowiące Grę, Materiały Marketingowe, elementy stanowiące część Gry lub Materiałów Marketingowych bądź niezbędne do ich wykonania, lub inne ustalone przez Strony świadczenia, które są dostarczane Wydawcy przez Dewelopera zgodnie z Harmonogramem, „Game Design Document”, „Listą Materiałów Marketingowych” oraz [•].
- 1.14. **RODO** – oznacza Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm.).
- 1.15. **Terytorium** – oznacza terytoria państw Unii Europejskiej, Wielką Brytanię, Norwegię, Islandię, Liechtenstein, Szwajcarię, Stany Zjednoczone Ameryki Północnej, Kanadę, Japonię oraz [•].
- 1.16. **Umowa** – oznacza niniejszą umowę oraz wszystkie załączniki do umowy.
- 1.17. **Wynagrodzenie** – oznacza całość wynagrodzenia, do którego zapłaty na rzecz Studia zobowiązany jest Wydawca zgodnie z postanowieniami Umowy, stanowiącego sumę Wynagrodzenia Podstawowego i Wynagrodzenia Dodatkowego.
- 1.17.1. **Wynagrodzenie Podstawowe** – oznacza wynagrodzenie, o którym mowa w pkt 6.1.1.
- 1.17.2. **Wynagrodzenie Dodatkowe** – oznacza wynagrodzenie, o którym mowa w pkt 6.1.2.
- 1.18. **Zaliczka** – oznacza zaliczkę zapłaconą Studiu przez Wydawcę na poczet Wynagrodzenia Podstawowego na zasadach określonych w Umowie. Kwoty i terminy zapłaty poszczególnych Zaliczek wskazane są w Harmonogramie.
- 1.19. **Znaki Towarowe** – znaki towarowe służące identyfikacji Gry lub Studia, w szczególności obejmujące tytuł Gry lub firmę spółki Studia. Lista Znaków Towarowych stanowi Załącznik nr 3 do Umowy.

- 1.20. Wszystkie definicje zawarte w niniejszym punkcie znajdują zastosowanie zarówno do liczby pojedynczej, jak i mnogiej zdefiniowanych terminów.
- 1.21. O ile Umowa wyraźnie nie stanowi inaczej, wszystkie występujące w jej treści odwołania do punktów i Załączników dotyczą, odpowiednio, punktów Umowy i Załączników do Umowy.

**[Komentarz SPCG:** *Definicje, które są używane w kolejnych postanowieniach Umowy są jej częścią i mogą regulować istotne kwestie np. czym dokładnie jest Gra w rozumieniu Umowy oraz jakie dokumenty lub materiały będą potrzebne do oceny czy Gra została wykonana prawidłowo. Na przykład, czy punktem odniesienia co do zawartości Gry będzie jedynie „Game Design Document” załączony do Umowy, czy jeszcze inne materiały (np. vertical slice)? Takie materiały powinny stanowić załącznik do Umowy. We wzorze zaproponowane definicje są zgodne z dalszymi postanowieniami Umowy. Jeśli byłby on zmieniany, trzeba sprawdzić, czy np. w punkcie dotyczącym rozliczeń Stron nie zostaną dodane inne koszty ponoszone przez Wydawcę niż koszty wymienione w definicji „Kosztów Wydawcy”. W tej propozycji zostawiliśmy miejsce na ewentualne dodanie kolejnych pozycji w definicji Przychodu z Dystrybucji Gry oraz Kosztów Wydawcy, lecz w ostatecznej wersji Umowy te katalogi powinny być zamknięte. Sformułowanie definicji może znacząco wpływać na zakres współpracy, tytułem przykładu „Terytorium” może oznaczać terytorium jednego państwa, większej ich liczby (tak jak w zaproponowanej definicji), a nawet terytoria wszystkich państw świata. Przyjęte w tym wzorze definicje są wystarczające, ale mogą wymagać dopasowania do konkretnych warunków biznesowych.]*

## **2. Przedmiot Umowy oraz oświadczenia Stron**

- 2.1. Przedmiotem Umowy jest określenie zasad, na jakich nastąpi: (i) stworzenie przez Studio i dostarczenie Wydawcy Gry oraz Materiałów Marketingowych; (ii) udzielenie Wydawcy przez Studio licencji na korzystanie z Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych; (iii) prowadzenie przez Wydawcę dystrybucji i marketingu Gry; (iv) zapłata Wynagrodzenia przez Wydawcę na rzecz Studia.
- 2.2. Studio zobowiązuje się, że poszczególne prace realizowane w ramach Umowy będą wykonywane z należytą starannością zawodową i terminowo, z uwzględnieniem zaplanowanego przez Stronę Harmonogramu, w szczególności Studio stworzy Grę z uwzględnieniem powszechnie przyjętych standardów tworzenia gier wideo tego typu.
- 2.3. Studio oświadcza również, że Gra nie będzie zawierała: (i) elementów nieprzekazanych do wiadomości Wydawcy, w tym tzw. „easter eggs”, w szczególności mogących wpłynąć na kategoryzację wiekową Gry; (ii) tzw. złośliwego oprogramowania, w szczególności [•]; ani (iii) oprogramowania wykorzystywanego w oparciu o tzw. licencje copyleft.
- 2.4. Wydawca zobowiązuje się do terminowego płacenia Wynagrodzenia i Zaliczek, prowadzenia dystrybucji oraz marketingu Gry z należytą starannością zawodową i terminowo, zgodnie z Harmonogramem oraz „Ramowym planem marketingowym” stanowiącym Załącznik nr 5 do Umowy. Wydawca będzie konsultował ze Studiem sposób wydania Gry i jej dystrybucji oraz, w zakresie nieokreślonym w „Ramowym planie marketingowym”, sposób prowadzenia marketingu Gry.
- 2.5. Wydawca zobowiązuje się również współpracować ze Studiem przy tworzeniu Gry poprzez terminowe dokonywanie odbiorów częściowych i odbioru końcowego Gry, Rezultatów Prac

oraz dostarczenie Studiu w terminach wskazanych w Harmonogramie narzędzi programistycznych oraz utworów muzycznych wymienionych w „Liście materiałów dostarczanych przez Wydawcę”, stanowiącej Załącznik nr 6 do Umowy - wraz z licencjami na korzystanie z nich. Koszty uzyskania licencji, o których mowa w poprzednim zdaniu wchodzi w Koszty Wydawcy.

- 2.6. W porozumieniu z Wydawcą Studio umieści: (i) znak towarowy Wydawcy - na drugim w kolejności ekranie otwierającym Gry oraz (ii) wskazane przez Wydawcę osoby zaangażowane w produkcję Gry - w sekcji „credits”. Wzór licencji na korzystanie ze znaku towarowego Wydawcy („Wzór umowy licencyjnej Wydawcy”) stanowi Załącznik nr 7 do Umowy.
- 2.7. Z zastrzeżeniem pkt 4.3., szczegółowe zasady utrzymywania i rozwijania Gry po dacie jej premiery Strony określa w odrębnej umowie.

**[Komentarz SPCG:** Przedmiot Umowy to esencja zobowiązań obydwu Stron. Zaproponowany przedmiot Umowy można uzupełnić o takie obowiązki jak merytoryczne wsparcie ze strony Wydawcy w procesie produkcji Gry, zorganizowanie stworzenia wersji językowych Gry, zapewnienie kontroli jakości Gry (quality assurance). W projekcie przewidziano zawarcie przez Strony odrębnej umowy obejmującej utrzymanie i rozwój Gry po dacie jej premiery. Takie obowiązki można jednak zamieścić w treści samej Umowy lub w Załącznikach. Niezależnie od tego, gdyby aktualizacja Gry została jednak przez Studio stworzona i dostarczona Wydawcy, to postanowienia Umowy stosuje się do zaktualizowanej wersji Gry np. obejmuje ją licencja, co wyraźnie przewidziano w pkt 4.3. W tej grupie postanowień można też wskazać, jakie kryteria lub punkty odniesienia będą brane pod uwagę przy ocenie prawidłowości wykonania przez Strony ich obowiązków.]

### 3. Dostarczanie Gry

- 3.1. Od chwili zawarcia Umowy do daty premiery Gry Studio będzie regularnie, jednak nie rzadziej niż raz na miesiąc, przekazywało Wydawcy pocztą elektroniczną informacje na temat postępu prac nad Grą. Takie informacje będą również niezwłocznie przekazywane Wydawcy na każdą jego prośbę. Jeżeli Wydawca nie wskaże inaczej, te informacje będą przekazywane osobie wymienionej w pkt 12.1.1.
- 3.2. Studio będzie dostarczało Wydawcy Rezultaty Prac wykonane w ramach kolejnych etapów pracy nad Grą zgodnie z Harmonogramem, poprzez ich wgranie do repozytorium [•]. Rezultatami Prac będą zwłaszcza elementy Gry oraz Materiały Marketingowe.
- 3.3. W przypadku gdy Studio nie dostarczy Rezultatu Prac w terminie wskazanym w Harmonogramie, Wydawca zgodnie z art. 54 ust. 2 Prawa Autorskiego wyznaczy Studio dodatkowy termin 5 Dni Roboczych na jego dostarczenie. Jeśli Studio nie dostarczy Wydawcy Rezultatu Prac w tym dodatkowym terminie, Wydawca będzie uprawniony do odstąpienia od Umowy ze skutkiem wstecznym (*ex tunc*).
- 3.4. Wydawca zobowiązuje się w terminie 10 Dni Roboczych od dnia otrzymania Rezultatu Prac zawiadomić Studio o: (i) przyjęciu Rezultatu Prac bez zastrzeżeń; albo (ii) uzależnieniu przyjęcia Rezultatu Prac od wprowadzenia zmian wskazanych przez Wydawcę i koniecznych

do zapewnienia zgodności Rezultatu Prac z wymogami określonymi w Umowie i Załącznikach do niej, w tym do usunięcia usterek lub wad. Jeżeli Wydawca nie dokona zawiadomienia we wskazanym wyżej terminie, Rezultat Prac będzie z dniem upływu ostatniego dnia tego terminu uważany za przyjęty przez Wydawcę bez zastrzeżeń co do zgodności z Umową i Załącznikami do niej.

- 3.5. Przyjęcie Rezultatu Prac zostanie potwierdzone w formularzu akceptacji podpisanym przez Strony, którego wzór stanowi Załącznik nr 8 do Umowy (dalej jako: „**Formularz Akceptacji**”). Jeżeli bez podania przyczyny Wydawca nie podpisze Formularza Akceptacji w terminie 5 Dni Roboczych od dnia przyjęcia Rezultatu Prac bez zastrzeżeń, Studio uprawnione jest do podpisania tego protokołu jednostronnie, ze skutkami podpisania go przez obie Strony.
- 3.6. Jeżeli Wydawca zgłosi w terminie zastrzeżenia do Rezultatu Prac, Studio poprawi Rezultat Prac z uwzględnieniem tych zastrzeżeń i przedstawi poprawiony Rezultat Prac Wydawcy do przyjęcia w terminie 10 Dni Roboczych od dnia otrzymania zastrzeżeń.
- 3.7. W terminie 5 Dni Roboczych od dnia otrzymania poprawionego Rezultatu Prac, Wydawca będzie miał prawo do zgłoszenia do poprawionego Rezultatu Prac dalszych zastrzeżeń. Zastrzeżenia nie mogą dotyczyć elementów, które są zgodne z Umową, w tym z „Game Design Document” lub były wcześniej zaakceptowane, chyba, że potrzeba zgłoszenia zastrzeżenia wynika ze zmian wprowadzonych przez Studio podczas poprawiania Rezultatu Prac. Niezgłoszenie przez Wydawcę dalszych zastrzeżeń oznaczać będzie przyjęcie poprawionego Rezultatu Prac.
- 3.8. Jeżeli Wydawca zgłosi w terminie zastrzeżenia do poprawionego Rezultatu Prac, Studio poprawi Rezultat Prac z uwzględnieniem tych zastrzeżeń i przedstawi poprawiony Rezultat Prac Wydawcy do przyjęcia w terminie 5 Dni Roboczych od dnia otrzymania zastrzeżeń.
- 3.9. W przypadku, gdy otrzymany przez Wydawcę, poprawiony po raz drugi Rezultat Prac nie zostanie przez niego zaakceptowany, Wydawca może w terminie 5 Dni Roboczych od dnia otrzymania poprawionego drugi raz Rezultatu Prac odmówić jego przyjęcia i odstąpić od Umowy ze skutkiem wstecznym (*ex tunc*) na podstawie art. 55 ust. 1 Prawa Autorskiego.
- 3.10. W ramach odbioru ostatniego Rezultatu Prac Wydawca dokona również odbioru końcowego Gry. W przypadku odbioru końcowego terminy wskazane w pkt-ach 3.3., 3.4., 3.6., 3.7. i 3.8. powyżej wynoszą kolejno następującą liczbę Dni Roboczych: 10 (pkt 3.3.), 15 (pkt 3.4.), 15 (pkt 3.6.), 10 (pkt 3.7.), 10 (pkt 3.8.). Dla uniknięcia wątpliwości Strony potwierdzają, że w ramach odbioru końcowego Wydawca nie jest uprawniony do zgłaszania zastrzeżeń względem elementów Gry już wcześniej odebranych, chyba, że potrzeba zgłoszenia zastrzeżenia wynika ze zmian wprowadzonych przez Studio po odbiorze tego elementu.
- 3.11. W ramach odbioru końcowego Gry Studio prześle również kartę informacyjną Gry zgodnie ze wzorem przekazanym Studiu przez Wydawcę, a także informacje na temat not copyrightowych i znaków towarowych podmiotów trzecich oraz programów komputerowych wykorzystanych w Grze w oparciu o tzw. Wolne licencje (open source).

**[Komentarz SPCG: Zaproponowana procedura odbioru przewiduje jedynie dwie iteracje poprawek. Można wprowadzić ich więcej lub dodatkowo ograniczyć zgłaszanie zastrzeżeń do błędów istotnych.**

*Do procedury odbiorowej można też dodać opcję dokonania odbioru, ale z obowiązkiem implementowania żądanych przez Wydawcę zmian w późniejszym terminie np. przy odbiorze kolejnego Rezultatu Prac lub przy odbiorze końcowym. Również terminy dokonywania poszczególnych czynności mogą być sformułowane bardziej elastycznie, przy czym każdorazowo powinien być przewidziany termin maksymalny np. „w terminie wskazanym przez Wydawcę, jednak nie dłuższym niż [•] Dni Roboczych”. Jeżeli czynności związane z odbiorem Rezultatów Prac mają zawieszać bieg terminów określonych w Harmonogramie lub je przesuwać, to należy wyraźnie tak napisać. Odstąpienie od Umowy następuje ze skutkiem wstecznym (ex tunc), co oznacza, że Strony zwracają sobie wszystko co sobie świadczyły, w tym Zaliczki lub Wynagrodzenie Podstawowe oraz odebrane wcześniej Rezultaty Prac. Umowa może zawierać alternatywne postanowienia dotyczące przerwania współpracy, w tym nabywania przez Wydawcę praw do poszczególnych Rezultatów Prac oraz rozliczeń Stron.]*

#### **4. Własność intelektualna**

- 4.1. Z chwilą dokonania odbioru końcowego Gry Studio udziela Wydawcy na okres pięciu lat licencji wyłącznej na korzystanie z Gry w zakresie określonym w Umowie i z prawem do udzielania sublicencji podmiotom, których lista stanowi Załącznik nr 9 do Umowy („Lista sublicencjobiorców”). Licencja obejmuje korzystanie z Gry, przez co rozumie się również korzystanie z wchodzących w skład Gry poszczególnych utworów, artystycznych wykonania, fonogramów i baz danych, na Terytorium i na następujących polach eksploatacji:
  - 4.1.1. zwielokrotnianie Gry w całości lub w części techniką cyfrową;
  - 4.1.2. rozpowszechnianie Gry bez udostępniania egzemplarzy Gry publiczności polegające na jej publicznym udostępnianiu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym za pośrednictwem sieci Internet, co obejmuje rozpowszechnianie poprzez Platformy Sprzedaży, strumieniowanie nagrań rozgrywki z Gry, w szczególności w serwisach takich jak Twitch, oraz rozpowszechnianie takich nagrań, w tym w serwisach takich jak YouTube;
  - 4.1.3. tłumaczenie programu komputerowego Gry, jego przystosowywanie i wprowadzanie w nim zmian, w tym zmian jego układu, w zakresie w jakim jest to niezbędne do poprawienia błędów lub integracji z Platformami Sprzedaży;
  - 4.1.4. wykorzystanie Gry w działaniach marketingowych.
- 4.2. Z chwilą udzielenia licencji Studio zezwala Wydawcy na wykonywanie autorskich praw zależnych do opracowań Gry na polach eksploatacji wskazanych w pkt. 4.1.1 - 4.1.4 powyżej i w zakresie w jakim jest to konieczne i uzasadnione w celu poprawiania błędów Gry lub integracji z Platformami Sprzedaży.
- 4.3. W zakresie pola eksploatacji wskazanego w pkt 4.1.2. licencja jest licencją wyłączną mocną, co oznacza, że Studio nie będzie korzystało z Gry na tym polu eksploatacji.
- 4.4. W przypadku dostarczenia Studiu przez Wydawcę w trakcie obowiązywania Umowy jakichkolwiek modyfikacji Gry, w tym aktualizacji lub kolejnych wersji Gry, Studio z tą chwilą

udziela Wydawcy licencji oraz zezwoleń na korzystanie ze zmodyfikowanej wersji Gry w zakresie, o którym mowa w niniejszym pkt 4.

- 4.5. Każdorazowo z chwilą dostarczenia Wydawcy Rezultatu Prac, Studio udziela Wydawcy licencji wyłącznej na korzystanie z tego Rezultatu Prac na potrzeby współpracy przy tworzeniu Gry. Licencja ta obowiązuje na polach eksploatacji wskazanych w pkt-ach 4.1.1. i 4.1.3. powyżej, na terytorium [nazwa państwa] i wygasa z chwilą udzielenia licencji na Grę lub z chwilą wygaśnięcia Umowy na jakiegokolwiek podstawie, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.
- 4.6. Każdorazowo z chwilą dokonania odbioru Rezultatu Prac stanowiącego Materiał Marketingowy i do chwili wygaśnięcia licencji wskazanej w pkt 4.1. powyżej Studio udziela Wydawcy licencji wyłącznej na korzystanie z Materiałów Marketingowych w zakresie wskazanym odpowiednio w pkt-ach 4.1. – 4.3. powyżej, z zastrzeżeniem, że (i) wykonywanie praw zależnych do Materiałów Marketingowych nie jest ograniczone do konieczności poprawienia błędów, a korzystanie z opracowań Materiałów Marketingowych obejmuje też pola eksploatacji wymienione w tym punkcie; (ii) licencja zostaje udzielona dodatkowo na następujących polach eksploatacji:
  - 4.6.1. wytwarzanie egzemplarzy Materiałów Marketingowych techniką drukarską oraz [•];
  - 4.6.2. wprowadzanie egzemplarzy Materiałów Marketingowych do obrotu;
  - 4.6.3. publiczne wystawienie, wyświetlenie oraz odtworzenie Materiałów Marketingowych, ich nadawanie oraz reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym za pośrednictwem sieci Internet, co obejmuje w szczególności rozpowszechnianie na stronach internetowych, w mediach społecznościowych i serwisach takich jak Twitch oraz YouTube.
- 4.7. Studio zobowiązuje się względem Wydawcy, że autorskie prawa osobiste do Gry, w tym do jej elementów oraz do Materiałów Marketingowych, w tym prawo do integralności nie będą wykonywane względem Wydawcy przez osoby uprawnione do ich wykonywania.
- 4.8. Z chwilą zawarcia Umowy Studio udziela Wydawcy licencji na korzystanie ze Znaków Towarowych w związku z dystrybucją i prowadzeniem marketingu Gry, w szczególności posługiwanie się nimi w związku z oferowaniem, wprowadzaniem do obrotu i reklamą Gry oraz korzystaniem z Materiałów Marketingowych. Licencja jest licencją niewyłączną i obowiązuje na Terytorium. Studio zapewnia, że prawa ochronne na Znaki Towarowe nie są ograniczone lub obciążone żadnymi prawami osób trzecich, które ograniczałyby Wydawcę w używaniu Znaków Towarowych w zakresie wynikającym z Umowy.
- 4.9. Studio zobowiązuje się do niepodejmowania żadnych działań, które mogłyby skutkować wygaśnięciem praw ochronnych na Znaki Towarowe, w szczególności Studio zobowiązuje się do terminowego uiszczania opłat administracyjnych niezbędnych do utrzymywania praw ochronnych w mocy.
- 4.10. Strony zobowiązują się do wzajemnego informowania o wiadomych im przypadkach naruszeń Praw Własności Intelektualnej. Dla uniknięcia wątpliwości Studio potwierdza, że w



zakresie udzielonej licencji Wydawca jest uprawniony do dochodzenia roszczeń z tytułu naruszenia Praw Własności Intelektualnej po uprzednim poinformowaniu Studia o takim zamiarze. Jeżeli Strony nie uzgodnią inaczej koszty dochodzenia ochrony ponosi wyłącznie Wydawca.

- 4.11. Studio zapewnia, iż przez cały czas obowiązywania licencji na korzystanie z Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych Studio będzie dysponowało w niezbędnym zakresie Prawami Własności Intelektualnej. Za wady prawne Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych Studio odpowiada wobec Wydawcy na zasadzie ryzyka.
- 4.12. Na prośbę Wydawcy Studio niezwłocznie przekaże Wydawcy listę wszystkich osób, które wniosły twórczy wkład w stworzenie Gry lub Materiałów Marketingowych oraz, których dobra niematerialne, w tym wizerunek, zostały w Grze lub Materiałach Marketingowych wykorzystane, a także udostępni Wydawcy do wglądu umowy wiążące Studio z tymi osobami w zakresie pozwalającym na ocenę prawidłowości i zakresu nabycia przez Studio praw autorskich lub uzyskania licencji od wspomnianych osób.

*[Komentarz SPCG: Wydawca ma dwie możliwości uzyskania uprawnień do korzystania z Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych. Po pierwsze może nabyć Prawa Własności Intelektualnej – konsekwentnie w toku produkcji do poszczególnych Rezultatów Prac albo jednorazowo w ramach odbioru końcowego np. do ukończonej Gry. Druga możliwość, to korzystanie z Gry, Materiałów Marketingowych i Znaków Towarowych w oparciu o umowę licencyjną. W modelu zaproponowanym we wzorze Studio udziela Wydawcy wyłącznej licencji na korzystanie z cyfrowych kopii Gry – w zakresie, w jakim jest to potrzebne do jej rozpowszechniania na Platformach Sprzedaży oraz do prowadzenia marketingu Gry. Oczywiście, gdy tylko taka licencja wygaśnie, Studio będzie mogło ponownie samodzielnie korzystać z Gry lub udzielić licencji innemu podmiotowi. Studio udziela też Wydawcy licencji na korzystanie z Materiałów Marketingowych. Chwila udzielenia tej licencji oraz jej zakres są nieco inne niż licencji na korzystanie z Gry. Dodatkowo w tym projekcie Studio udziela Wydawcy licencji na korzystanie ze Znaków Towarowych. Znaki Towarowe mogą zarówno funkcjonować „samodzielnie”, jak również stanowić element Materiałów Marketingowych, czy pojawiać się w Grze (splash screens, menu, credits). Nawet gdyby Studio, inaczej niż w tym wzorze, przenosiło Prawa Własności Intelektualnej do Gry na Wydawcę, to warto zachować Znaki Towarowe. Znaki Towarowe są nieraz kluczowe dla dalszego rozwoju Gry – sequele, poboczne odłony Gry, merchandising.]*

## **5. Dystrybucja i marketing Gry**

- 5.1. Wydawca zobowiązuje się prowadzić na Terytorium i na swój koszt dystrybucję Gry. Zobowiązanie obejmuje wszystkie czynności niezbędne do prawidłowego i zgodnego z prawem udostępnienia Gry użytkownikom końcowym, w szczególności jej wydanie, a następnie oferowanie i sprzedaż na Platformach Sprzedaży. Wydawca wykona wszystkie działania wymagane przez operatora danej Platformy Sprzedaży do rozpoczęcia sprzedaży Gry, w tym na podstawie wzoru dostarczonego przez Studio przygotuje karty produktu oraz w porozumieniu ze Studiem przygotuje EULA (End User License Agreement).

- 5.2. Gra będzie dystrybuowana przez Wydawcę najpóźniej od dnia wskazanego jako data premiery Gry w Harmonogramie z zastrzeżeniem, że do chwili dokonania odbioru ostatniego Rezultatu Prac Wydawca nie jest zobowiązany do dystrybucji Gry.
- 5.3. Dla uniknięcia wątpliwości Strony potwierdzają, że Wydawca nie jest uprawniony do udostępniania Gry w ramach usług abonamentowych np. Game Pass, Humble Choice ani pakietów gier np. Humble Bundle.
- 5.4. Z zastrzeżeniem postanowień pkt-u 5.8., Wydawca nie będzie udostępniał Gry nieodpłatnie, również w ramach akcji promocyjnych, chyba że Studio wyrazi na to zgodę. Zgoda musi być pod rygorem nieważności wyrażona w formie pisemnej lub z użyciem podpisu elektronicznego.
- 5.5. Wydawca zobowiązuje się prowadzić na Terytorium i na swój koszt marketing Gry, co będzie obejmowało reklamę i akcje promocyjne. Wydawca zobowiązuje się wykonać działania marketingowe oznaczone jako obligatoryjne w „Ramowym planie marketingowym”. Wydatki poniesione przez Wydawcę na marketing w okresie roku poprzedzającego datę premiery Gry i roku następującego po dacie premiery Gry nie będą łącznie niższe niż [•], ale nie przekroczą kwoty [•].
- 5.6. Studio, w tym pracownicy i współpracownicy Studia nie będą podejmowali jakichkolwiek działań marketingowych ani ujawniali jakichkolwiek informacji na temat Gry, w tym procesu produkcji Gry i współpracy z Wydawcą, bez zgody Wydawcy wyrażonej w formie dokumentowej pod rygorem nieważności.
- 5.7. Na prośbę Wydawcy przedstawioną z wyprzedzeniem co najmniej 15 Dni Roboczych i na jego koszt wskazani przez niego pracownicy Studia będą uczestniczyli w wybranych przez Wydawcę wydarzeniach takich jak targi, konferencje i prezentacje Gry. Wydawca uzgodni ze Studiem taki udział pracowników Studia we wspomnianych wydarzeniach, który nie będzie kolidował z produkcją Gry. Studio zapewni również zezwolenie przez wskazanych pracowników lub współpracowników Studia na wykorzystanie ich wizerunków w celu prowadzenia marketingu Gry. O zamiarze i planowanej formie wykorzystania wyżej wskazanych wizerunków w marketingu Gry Wydawca poinformuje Studio z wyprzedzeniem co najmniej 5 Dni Roboczych.
- 5.8. Po uzgodnieniu ze Studiem Wydawca jest uprawniony do przekazania nieodpłatnie, kopii recenzenckich Gry wybranym przez Wydawcę redakcjom i dziennikarzom specjalizującym się w tematyce gier wideo. Studio i Wydawca uzgodnią szczegółowe zasady udostępniania przez te osoby informacji na temat Gry przed datą jej premiery (embargo na publikacje na temat Gry). Po dacie premiery Gry Wydawca jest także uprawniony do przekazania nieodpłatnie [•] kluczy do Gry na Platformach Sprzedaży streamerom oraz youtuberom specjalizującym się w tematyce gier wideo.

**[Komentarz SPCG:** Umowa wydawnicza zawierana jest zazwyczaj na początku produkcji Gry, więc data jej premiery może się jeszcze niejednokrotnie zmienić. Utrudnia to „sztywne” zaplanowanie konkretnych działań marketingowych. Przykładowo, w ciągu kilku lat popularność konkretnego streamera może się wyraźnie zmniejszyć. Strony powinny jednak uzgodnić minimalny zakres działań, które zobowiązany jest podjąć Wydawca – w tym wzorze jest są one wymienione w „Ramowym planie

*marketingowym”. Zakres działań marketingowych można też w pewnej mierze zoptymalizować dolną i górną granicą budżetu marketingowego oraz oznaczeniem pewnych działań jako obligatoryjne, a innych jako opcjonalne. W przypadku gier wydawanych w wersjach na konsole do obowiązków Wydawcy dojdzie także prowadzenie lub wsparcie Studia w certyfikowaniu Gry na daną konsolę. Jak wspomniano w komentarzu do postanowień dotyczących przedmiotu Umowy, kolejną grupą obowiązków Wydawcy może być zarządzanie stworzeniem wersji językowych Gry i Materiałów Marketingowych, quality assurance, compliance prawny, w tym przygotowanie EULA oraz Terms & Conditions i sprawdzenie, czy Gra nie zawiera elementów, których rozpowszechnianie naruszałoby przepisy prawa obowiązującego w państwie, gdzie Gra będzie sprzedawana. Jeśli w związku z wykonywaniem przez Wydawcę takich obowiązków powstaną materiały stanowiące własność intelektualną, to warto z góry uzgodnić, kto nabędzie do nich prawa. W braku takich ustaleń może się okazać, że autorskie prawa majątkowe do tłumaczeń tekstów z Gry wykonanych na zlecenie Wydawcy, nabędzie Wydawca.]*

## **6. Wynagrodzenie**

- 6.1. Wydawca zobowiązuje się zapłacić Studiu Wynagrodzenie, na które składa się:
  - 6.1.1. Wynagrodzenie Podstawowe – w kwocie [liczba] (słownie: [•]) złotych netto (wynagrodzenie ryczałtowe) z zastrzeżeniem pkt 6.9.;
  - 6.1.2. Wynagrodzenie Dodatkowe – w kwocie stanowiącej [liczba]% Przychodu z Dystrybucji Gry (wynagrodzenie tantiemowe).
- 6.2. Wynagrodzenie Podstawowe należne jest za wynikające z Umowy świadczenia Studia na rzecz Wydawcy za okres do daty dokonania odbioru końcowego Gry, w tym z tytułu stworzenia i dostarczenia Gry i Materiałów Marketingowych oraz udzielenia Wydawcy licencji i zezwoleń wskazanych w pkt. 4 („Własność intelektualna”), przy czym [liczba]% Wynagrodzenia Podstawowego jest należna z tytułu udzielenia wskazanych wcześniej licencji. Wynagrodzenie Dodatkowe należne jest w całości za udzielenie Wydawcy licencji i zezwoleń wskazanych w pkt 4. za okres od daty dokonania odbioru końcowego Gry.
- 6.3. W terminach określonych w Harmonogramie Wydawca będzie płacił Studiu Zaliczki. Wydawca zapłaci Studiu Wynagrodzenie Podstawowe w części nieobjętej należnymi Zaliczkami w terminie wskazanym w Harmonogramie, po dokonaniu przez Wydawcę odbioru końcowego Gry zgodnie z pkt 3.10. Wydawca może wstrzymać się z zapłatą Wynagrodzenia Podstawowego lub Zaliczki, jeżeli Studio nie dostarczy Rezultatu Prac lub poprawionego Rezultatu Prac w terminie określonym w Harmonogramie lub uzgodnionym przez Strony podczas procedury odbioru; takie wstrzymanie nie będzie stanowiło zwłoki w zapłacie Zaliczki ani Wynagrodzenia Podstawowego.
- 6.4. Zapłata Wynagrodzenia Dodatkowego będzie następowała kwartalnie. Dla uniknięcia wątpliwości Strony potwierdzają, że jeżeli chwila wygaśnięcia Umowy przypadnie na inny dzień niż ostatni dzień kwartału, ostatnia wypłata Wynagrodzenia Dodatkowego obejmie okres krótszy niż kwartał.

- 6.5. Wydawca zobowiązuje się niezwłocznie powiadomić Studio o rozpoczęciu sprzedaży Gry a ponadto przesyłać Raport Sprzedaży na adres e-mail osoby wskazanej w pkt 12.1.2. do 10 Dnia Roboczego każdego kolejnego kwartału. Strony postanawiają, że Wynagrodzenie Dodatkowe należne będzie Studiu wyłącznie w przypadku, gdy Przychód z Dystrybucji Gry przewyższy kwotę stanowiącą łączną kwotę Kosztów Wydawcy.
- 6.6. Na żądanie Studia i w terminie 20 Dni Roboczych od dnia zgłoszenia takiego żądania, Wydawca udostępni do wglądu przedstawicielom Studia lub wskazanemu przez Studio księgowemu materiały dokumentujące sposób obliczenia kwoty Wynagrodzenia Dodatkowego. Wydawca przed dopuszczeniem księgowego, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym do księgowych dokumentów źródłowych może zobowiązać go do podpisania stosownej umowy o zachowaniu poufności.
- 6.7. Zapłata Zaliczki oraz Wynagrodzenia będzie każdorazowo następowała na podstawie prawidłowo wystawionej przez Studio faktury, a w przypadku Zaliczki – faktury proforma z 14-dniowym terminem płatności liczonym od daty doręczenia jej do Wydawcy, powiększonego o kwotę należnego podatku VAT według stawki wynikającej z przepisów prawa, przelewem na rachunek bankowy Studia wskazany na fakturze. Studio oświadcza, że jest zarejestrowane jako podatnik VAT w „Wykazie podmiotów zarejestrowanych jako podatnicy VAT, niezarejestrowanych oraz wykreślonych i przywróconych do rejestru VAT” (tzw. biała lista podatników VAT) ze wskazaniem numeru rachunku bankowego wskazanego na fakturze. Studio zobowiązuje się niezwłocznie poinformować Wydawcę o wykreśleniu Studia bądź rachunku ze wspomnianego wykazu.
- 6.8. Z zastrzeżeniem pkt-u 3.5. oraz pkt-u 6.3. Studio jest uprawnione do wystawienia faktury proforma stanowiącej podstawę do zapłaty Zaliczki po podpisaniu przez Strony Formularza Akceptacji. Niezwłocznie po zapłacie Zaliczki przez Wydawcę Studio wystawi i prześle Wydawcy fakturę zaliczkową, natomiast niezwłocznie po podpisaniu Formularza Akceptacji odbioru końcowego, Studio wystawi i prześle Wydawcy fakturę końcową obejmującą Wynagrodzenie Podstawowe oraz zapłacone Zaliczki. Faktury stanowiące podstawę do zapłaty Wynagrodzenia Dodatkowego Studio będzie wystawiało i przysyłało Wydawcy po otrzymaniu Raportu Sprzedaży.
- 6.9. Na żądanie Studia kwota pozostałej do zapłaty po odliczeniu Zaliczek części Wynagrodzenia Podstawowego może być podwyższana ze skutkiem na dzień 1 stycznia każdego roku obowiązywania Umowy (dalej jako: „**Data Indeksacji**”), odpowiednio do wzrostu cen udokumentowanego wskaźnikiem Cen Towarów i Usług Konsumpcyjnych publikowanym przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego (dalej jako: "**Wskaźnik HICP**") za okres 12 miesięcy kalendarzowych poprzedzających Datę Indeksacji, jednak nie więcej niż [•]. Żądanie, o którym mowa w zdaniu poprzednim nie może zostać zgłoszone później niż w terminie 30 dni kalendarzowych od opublikowania Wskaźnika HICP. W przypadku, gdy Wskaźnik HICP wyniesie zero lub będzie ujemny, nie nastąpi indeksacja Wynagrodzenia Podstawowego w dół. Pierwsza Data Indeksacji przypadnie [np. 1 stycznia roku następującego po roku, w którym zawarto Umowę]. Indeksacja Wynagrodzenia Podstawowego na zasadach określonych w tym punkcie nie stanowi zmiany Umowy.

- 6.10. Wydawca/Studio oświadcza, że jest dużym przedsiębiorcą w rozumieniu art. 4c ustawy z dnia 08.03.2013 r. o przeciwdziałaniu nadmiernym opóźnieniom w transakcjach handlowych (Dz.U. z 2020 r. poz. 935 z późn. zm.) [postanowienie opcjonalne].

**[Komentarz SPCG:** *W tym projekcie Studio otrzymuje Wynagrodzenie Podstawowe, którego wysokość jest określona w chwili zawierania Umowy oraz Wynagrodzenie Dodatkowe, którego ostateczna wysokość będzie zależała od wysokości Przychodu z Dystrybucji Gry. Dopóki Przychód z Dystrybucji Gry nie przekroczy wysokości Kosztów Wydawcy, Wynagrodzenie Dodatkowe nie będzie należne. Jako podmiot kontrolujący dystrybucję Gry, mający wpływ na wysokość kosztów dystrybucji i marketingu, Wydawca dysponuje pełniejszą wiedzą co do rzeczywistej wysokości Przychodu z Dystrybucji Gry. W interesie Studia jest więc co najmniej zapewnienie sobie wglądu do danych, na podstawie których Wynagrodzenie Dodatkowe jest obliczane. Gdzie to możliwe, Studio powinno mieć na równi z Wydawcą do informacji od Platform Sprzedaży. Uzupełniająco, Studio może być uprawnione do przeprowadzania, np.raz na pół roku, audytu u Wydawcy – bezpośrednio lub poprzez wyspecjalizowanego audytora. Zwyczajowo, jeżeli nieprawidłowe obliczenie wysokości wynagrodzenia przez Wydawcę nie przekroczy pewnego progu, koszty audytu ponosi Studio. Strony mogą jeszcze wprowadzić inne, mające charakter premii, wynagrodzenia powiązane np. z liczbą sprzedanych egzemplarzy lub ocenami w prasie branżowej bądź na portalu Metacritic. Punkt odniesienia do oceny, czy dodatkowe wynagrodzenie jest należne, powinien być maksymalnie precyzyjny np. Metascrore (critics reviews) w dniu przypadającym 6 miesięcy od daty premiery Gry.]*

## **7. Odpowiedzialność i roszczenia osób trzecich**

- 7.1. Studio ponosi względem Wydawcy odpowiedzialność za szkodę wyrządzoną Wydawcy w wyniku niewykonania lub nienależytego wykonania obowiązków określonych w Umowie, w szczególności stworzenia Gry niezgodnie z Umową, w tym z „Game Design Document” oraz w wyniku naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.
- 7.2. Strony są wzajemnie zobowiązane do zapłaty następujących kar umownych:
- 7.2.1. za każdy dzień zwłoki Studia w przedstawieniu Rezultatu Prac do odbioru – Studio zapłaci Wydawcy karę umowną w kwocie [kwota] zł, jednak nie więcej niż [liczba]% Zaliczki za dany Rezultat Prac lub Wynagrodzenia Podstawowego w przypadku odbioru końcowego;
  - 7.2.2. za każdy dzień zwłoki Wydawcy w rozpoczęciu sprzedaży Gry na którejkolwiek Platformie Sprzedaży – Wydawca zapłaci Studiu karę umowną w kwocie [kwota] zł za każdą taką Platformę Sprzedaży, jednak nie więcej niż [kwota] zł;
  - 7.2.3. za naruszenie przez Studio obowiązku niepodejmowania działań wskazanych w pkt 5.6. bez zgody Wydawcy – Studio zapłaci Wydawcy karę umowną w kwocie [kwota] zł za każdy przypadek naruszenia;
  - 7.2.4. za naruszenie przez Stronę zobowiązania do zachowania w tajemnicy Informacji Poufnych – Strona naruszająca zapłaci drugiej Stronie karę umowną w kwocie [kwota] zł za każdy przypadek naruszenia;

- 7.2.5. [•].
- 7.3. Roszczenie o zapłatę kary umownej powstaje z chwilą powstania podstawy do jego naliczenia, a staje się wymagalne z chwilą doręczenia drugiej Stronie wezwania do zapłaty kary umownej.
- 7.4. Kary umowne płatne są przez Stronę naruszającą przelewem na rachunek bankowy Strony poszkodowanej, w terminie 7 dni kalendarzowych od doręczenia stosownego wezwania do zapłaty tej kary.
- 7.5. Strona poszkodowana uprawniona będzie do dochodzenia od Strony naruszającej odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych w przypadku, gdy szkoda poniesiona wskutek danego naruszenia przekracza zastrzeżoną na tę okoliczność karę umowną.
- 7.6. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami związanymi ze zgodnym z postanowieniami Umowy korzystaniem z Gry, Materiałów Marketingowych lub Znaków Towarowych przez Wydawcę, a także roszczeniami wynikającymi z nieprawdziwości któregokolwiek z oświadczeń lub zapewnień Studia (dalej jako: „**Roszczenia**”), Studio zostanie poinformowane przez Wydawcę o Roszczeniach w terminie 20 Dni Roboczych i zostaną mu udostępnione wszelkie dokumenty i informacje dotyczące Roszczeń.
- 7.7. Studio zwolni Wydawcę od odpowiedzialności względem osób, które wystąpią z Roszczeniami, a także naprawi szkodę poniesioną przez Wydawcę w związku z obroną przed Roszczeniami lub koniecznością ich zaspokojenia, w szczególności Studio zwróci Wydawcy koszty procesowe, koszty pomocy prawnej oraz zasądzone lub uzgodnione w ugodzie kwoty pieniężne.
- 7.8. Jeżeli Roszczenia będą dochodzone w postępowaniu spornym przeciwko Wydawcy, na żądanie Wydawcy Studio przyłączy się do takiego postępowania, a także – jeżeli będzie to możliwe – zwolni Wydawcę od obowiązku udziału w postępowaniu. Zawarcie przez Wydawcę ugody z osobą trzecią występującą z Roszczeniami wymaga zgody Studia wyrażonej w formie pisemnej pod rygorem nieważności.
- 7.9. Postanowienia pkt-ów 7.6. do 7.8. powyżej dotyczące Wydawcy stosuje się odpowiednio do następców prawnych Wydawcy, a także podmiotów, które zgodnie z postanowieniami pkt 4. („Własność intelektualna”) zostały przez Wydawcę upoważnione do korzystania z Gry, Materiałów Marketingowych lub Znaków Towarowych.

*[Komentarz SPCG: Dla Wydawcy ryzykiem prawnym związanym z rozpowszechnianiem Gry jest podniesienie przez osobę trzecią roszczeń dotyczących faktycznego lub rzekomego naruszenia jej praw własności intelektualnej. W negatywnym scenariuszu taka osoba może nawet uzyskać, przynajmniej tymczasowo, zakaz rozpowszechniania Gry na niektórych terytoriach. Dlatego w interesie Wydawcy jest zobowiązanie Studia do naprawienia szkody wynikającej z naruszenia praw osoby trzeciej. Drugą ważną kwestią jest odpowiedzialność Studia za zwłokę w tworzeniu Gry. Narzędziem „dyscyplinującym” Studio są kary umowne, ale można również uzgodnić „premie” (dodatkowe wynagrodzenie) za terminowe dostarczanie Rezultatów Prac. Trzecia kwestia, to kara umowna za naruszenie zobowiązania do zachowania poufności. Studio powinno ustalić z Wydawcą możliwie jasne zasady kwalifikowania Informacji Poufnych jako tajemnicy przedsiębiorstwa – ma to znaczenie zwłaszcza w kontekście działań marketingowych, w których udział biorą pracownicy Studia. Czwarta*

*sprawa, to niewprowadzone w tym wzorze, postanowienia ograniczające odpowiedzialność Stron z tytułu nieprawidłowego wykonania Umowy – w zakresie na jaki pozwalają na to bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa. Odpowiedzialność odszkodowawcza obydwu Stron albo jednej z nich może zostać ograniczona np. do kwoty o uzgodnionej wysokości.]*

## **8. Tajemnica przedsiębiorstwa**

- 8.1. Strony zobowiązują się do zachowania tajemnicy polegającej na tym, iż w trakcie obowiązywania Umowy oraz okresie [liczba] lat po jej wygaśnięciu na jakiegokolwiek podstawie oraz w przypadku odstąpienia od Umowy, nie prześlą ani nie ujawnią żadnej osobie trzeciej jakichkolwiek informacji otrzymanych od drugiej Strony, w tym informacji technicznych, organizacyjnych lub finansowych, jeżeli posiadają one wartość gospodarczą dla tej Strony oraz zostały udostępnione z zastrzeżeniem poufności (dalej jako: „**Informacje Poufne**”).
- 8.2. Za Informacje Poufne uznaje się w szczególności treść Umowy oraz Załączników do niej, informacje finansowe Wydawcy udostępniane Studiu w związku obliczaniem kwoty Wynagrodzenia, w szczególności Raporty Sprzedaży, a także plany marketingowe Wydawcy, przebieg współpracy Studia i Wydawcy, fakt oraz zasady współpracy Studia oraz Wydawcy z Platformami Sprzedaży i podwykonawcami takimi jak agencje reklamowe itp. Za Informacje Poufne Strony uważają także informacje na temat zawartości Gry, które nie zostały podane do publicznej wiadomości przez Wydawcę.
- 8.3. Strony zobowiązują się do zachowania Informacji Poufnych w tajemnicy niezależnie od formy ich przetwarzania oraz do niewykorzystywania Informacji Poufnych inaczej niż w celu prawidłowego wykonania obowiązków określonych w Umowie.
- 8.4. Strona nie ma obowiązku zachowania w tajemnicy Informacji Poufnych, jeżeli:
  - 8.4.1. Informacje Poufne są publicznie znane lub też zostały podane do publicznej wiadomości przez Stronę ujawniającą lub też inny podmiot za uprzednią zgodą drugiej Strony, wyrażoną w formie pisemnej pod rygorem nieważności;
  - 8.4.2. Strona ujawniająca wykaże, że w chwili otrzymania od drugiej Strony dana Informacja Poufna była już znana Stronie ujawniającej;
  - 8.4.3. Strona ujawniająca uzyskała daną Informację Poufną zgodnie z prawem od osoby trzeciej, jeżeli przepisy prawa lub zobowiązanie umowne wiążące tę osobę nie zakazują ujawniania przez nią tych informacji i o ile Strona ujawniająca nie zobowiązała się do zachowania poufności;
  - 8.4.4. Informacje Poufne wymagają ujawnienia ze względu na decyzję sądu, innego organu administracji publicznej, ze względu na obowiązek wynikający z przepisów obowiązującego prawa lub na żądanie podmiotu prowadzącego audyt lub świadczącego pomoc prawną.
- 8.5. W przypadku wystąpienia którejkolwiek z okoliczności, o których mowa w pkt 8.4. powyżej, Strona ujawniająca jest zobowiązana niezwłocznie powiadomić o fakcie wystąpienia tej

okoliczności drugą Stronę oraz poinformować odbiorcę Informacji Poufnych o ich poufnym charakterze.

- 8.6. W przypadkach innych niż wymienione w pkt 8.4. powyżej, Informacje Poufne mogą zostać ujawnione przez Stronę osobie trzeciej wyłącznie po uzyskaniu uprzedniej zgody drugiej Strony, wyrażonej w formie pisemnej pod rygorem nieważności. W takim przypadku Strona ujawniająca zapewnia, że osoba, na rzecz której Informacje Poufne zostały ujawnione, zobowiąże się do zachowania poufności na zasadach nie mniej restrykcyjnych niż opisane w Umowie.

*[Komentarz SPCG: Zobowiązania Studia polegają przede wszystkim na stworzeniu materiałów, które będą chronione prawem autorskim i udzieleniu licencji na korzystanie z nich. W przypadku wydawcy „wartość” świadczonych przez niego usług może w znacznej mierze polegać na gospodarczym know-how m.in. kontaktach biznesowych z właściwymi partnerami na różnych rynkach, trafnym doborze agencji marketingowych itp. W zakresie, w jakim szczegóły takiej współpracy nie muszą być ujawnianie, dla Wydawcy wartość stanowi utrzymywanie ich w tajemnicy. Te kategorie informacji, co do których już przy zawieraniu Umowy wiadomo, że będą traktowane przez Strony jako Informacje Poufne, warto wyraźnie w Umowie wymienić. Ponadto, w toku współpracy trzeba pamiętać o podejmowaniu odpowiednich działań w celu zachowania Informacji Poufnych (technicznych, technologicznych, organizacyjnych lub innych, jeśli mają wartość gospodarczą dla Strony) w tajemnicy, w szczególności o oznaczaniu Informacji Poufnych odpowiednimi zastrzeżeniami. Obowiązek zachowania Informacji Poufnych należy w odpowiednim zakresie rozciągnąć także na podwykonawców. Dotyczy to zwłaszcza członków Studia, których wielu może współpracować ze Studiem w oparciu o umowę zlecenia bądź umowę o dzieło a nie na podstawie stosunku pracy. W tym ostatnim przypadku zobowiązanie do zachowania w tajemnicy informacji, których ujawnienie mogłoby narazić pracodawcę na szkodę wynika z Kodeksu Pracy. Zwłaszcza jeśli Studio jest w procesie inwestycyjnym, warto w Umowie przewidzieć możliwość przekazywania informacji inwestorom.]*

## **9. Dane osobowe**

- 9.1. Osoby reprezentujące Strony przy zawarciu Umowy, oświadczają, że zapoznały się z właściwą informacją na temat przetwarzania przez drugą Stronę ich danych osobowych, stanowiącą Załącznik nr 10 do Umowy („Informacja o przetwarzaniu danych osobowych”).
- 9.2. Każda ze Stron, która w związku z podejmowaniem czynności zmierzających do zawarcia Umowy oraz w związku z jej wykonywaniem, udostępnia drugiej Stronie dane osób fizycznych przekazuje tym osobom informację na temat przetwarzania ich danych osobowych przez drugą Stronę. Wzory formularzy informacyjnych stanowią Załącznik nr 11 do Umowy („Wzory formularzy informacyjnych o przetwarzaniu danych osobowych”). Przekazanie formularza informacyjnego następuje niezwłocznie po udostępnieniu danych osobowych drugiej stronie Umowy, a jego otrzymanie w określonej dacie jest potwierdzane przez każdą osobę fizyczną jej podpisem. Strony niezwłocznie przekazują sobie formularze podpisane przez wspomniane osoby.



*[Komentarz SPCG: W tym wzorze wymiana danych osobowych ogranicza się do relacji między dwoma administratorami danych osobowych (administrator to podmiot, który samodzielnie lub wspólnie z innymi ustala cele i sposoby przetwarzania danych osobowych). Każdy z nich jest zobowiązany do przekazania osobom, których dane przetwarza, informacji określonych w RODO. Nie ma znaczenia, czy te osoby przekazują administratorowi, np. Wydawcy, swoje dane bezpośrednio, czy poprzez Studio. Inne przypadki przetwarzania danych osobowych przez Strony mogą wymagać zawarcia umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych.]*

## **10. Obowiązki Umowy**

- 10.1. Umowa wchodzi w życie z dniem jej podpisania przez Strony i, z zastrzeżeniem postanowień pkt 4. Umowy („Własność intelektualna”), zostaje zawarta na czas obejmujących łącznie okres od zawarcia Umowy do dnia odbioru końcowego Gry oraz okres obowiązywania licencji na korzystanie z Gry wskazany w pkt 4.1. Umowy.
- 10.2. Wydawca jest uprawniony do wypowiedzenia Umowy ze skutkiem natychmiastowym w przypadku: (i) naruszenia przez Studio obowiązku zachowania tajemnicy, o którym mowa w pkt 8. Umowy; lub (ii) [•].
- 10.3. Studio jest uprawnione do wypowiedzenia Umowy ze skutkiem natychmiastowym w przypadku: (i) zwłoki Wydawcy w zapłacie całości Zaliczki za dany Wynagrodzenie Podstawowe lub Wynagrodzenie Dodatkowe za dany kwartał wynoszącej co najmniej [liczba dni] dni kalendarzowych; (ii) nierozpoczęcia sprzedaży Gry na przynajmniej jednej Platformie Sprzedaży w terminie [liczba dni] dni kalendarzowych od daty premiery; lub (iii) naruszenia przez Wydawcę zakresu licencji na korzystanie z Gry.
- 10.4. Wypowiedzenie, o którym mowa w pkt-ach 10.1. i 10.2. może nastąpić po uprzednim pisemnym wezwaniu drugiej Strony do zaniechania naruszeń ze wskazaniem prawidłowego działania bądź przyczynę wypowiedzenia i bezskutecznym upływie wyznaczonego w tym celu terminu wynoszącego co najmniej [liczba dni] dni kalendarzowych.
- 10.5. Z chwilą wypowiedzenia Umowy Studio natychmiast wstrzyma wykonywanie wszelkich Wynagrodzeń Prac. W przypadku wypowiedzenia Umowy przez Studio, Wydawca jest zobowiązany do zapłaty Wynagrodzenia Podstawowego w wysokości odpowiadającej kwocie Zaliczek zapłaconych przez Wydawcę do chwili wypowiedzenia Umowy. W przypadku wypowiedzenia Umowy przez Wydawcę, Wydawca nie jest zobowiązany do odbioru nieodebranych Wynagrodzeń Prac ani do zapłaty Wynagrodzenia Podstawowego za nieodebrane Wynagrodzenia Prac, a Zaliczki zapłacone przez Wydawcę do chwili wypowiedzenia zostaną zwrócone przez Studio.
- 10.6. Oświadczenie o wypowiedzeniu Umowy powinno zostać złożone w formie pisemnej pod rygorem nieważności i przesłane listem poleconym, przesyłką kurierską, dostarczone osobiście na adres siedziby Strony lub przez wysłanie wiadomością elektroniczną z podpisem elektronicznym na adres osoby wskazanej pkt 12.1. Umowy. Oświadczenie o wypowiedzeniu musi zostać podpisane przez osobę uprawnioną do reprezentacji Studia albo Wydawcy zgodnie z zasadami ich reprezentacji.

- 10.7. O ile Strony nie postanowią inaczej, w terminie [liczba dni] Dni Roboczych od wygaśnięcia Umowy z jakiegokolwiek przyczyny, w tym jej wypowiedzenia lub rozwiązania przez Strony, a także w przypadku odstąpienia od Umowy, Strony zobowiązują się zwrócić sobie dokumenty i materiały zawierające Informacje Poufne oraz wszystkie ich kopie, a jeżeli nie byłoby to możliwe, trwale je usunąć lub zniszczyć w sposób uniemożliwiający ich ponowne odtworzenie. Zwrot nastąpi poprzez dostarczenie dokumentów i materiałów, o których mowa powyżej na adres siedziby Strony. Strony mogą potwierdzić dokonanie zwrotu poprzez sporządzenie na piśmie protokołu zdawczo-odbiorczego. Zniszczenie materiałów, o których mowa w niniejszym punkcie Umowy, zostanie potwierdzone w formie pisemnej.
- 10.8. Wygaśnięcie Umowy z jakiegokolwiek przyczyny nie wpływa na żadne prawa ani obowiązki Stron, które wystąpiły do daty jej wygaśnięcia, w tym prawo do żądania zapłaty kary umownej lub odszkodowania w odniesieniu do jakiegokolwiek naruszenia Umowy, które istniało w dacie lub przed datą wygaśnięcia Umowy.
- 10.9. Następujące postanowienia pozostaną w mocy po wygaśnięciu Umowy na jakiegokolwiek podstawie oraz w przypadku odstąpienia od Umowy: pkt 7. ("Odpowiedzialność i roszczenia osób trzecich"), pkt 8. ("Tajemnica przedsiębiorstwa") i pkt 12. ("Postanowienia końcowe").

*[Komentarz SPCG: Dla wykonywania Umowy przełomową datą jest data odbioru Gry. Kończy się wtedy podstawowy obowiązek Studia, jakim jest prawidłowe stworzenie Gry i powstaje obowiązek udzielenia licencji na korzystanie z niej. Z kolei ciężar obowiązków Wydawcy przesuwa się z finansowania produkcji na prowadzenie dystrybucji Gry (działania marketingowe nieco wymykają się temu podziałowi, ponieważ trzeba przynajmniej zorganizować je z wyprzedzeniem przed datą odbioru i premiery Gry). W tym wzorze Umowa została co prawda zawarta na czas określony, ale w pewnych okolicznościach może przestać obowiązywać przed upływem tego czasu, zwłaszcza wskutek jej wypowiedzenia.]*

## **11. Siła wyższa**

- 11.1. Żadna ze Stron nie będzie odpowiedzialna za niewykonanie lub nienależyte wykonanie jej zobowiązań wynikających z niniejszej Umowy w zakresie, w jakim realizacja tych zobowiązań jest niemożliwa lub opóźniona z powodu zaistnienia okoliczności siły wyższej.
- 11.2. Okoliczności, o których mowa w pkt 11.1. powyżej, mogą wynikać w szczególności z następujących okoliczności: strajk, zamieszki, embargo, pożar, powódź lub inne katastrofy naturalne, epidemie lub stany zagrożenia epidemicznego, akty terroryzmu, akty władzy państwowej lub inne, będące poza kontrolą danej Strony nadzwyczajne, zewnętrzne zdarzenia, pod warunkiem, że niemożliwe było przewidzenie i zapobieżenie zdarzeniu i jego skutkom, które wpłynęły na zdolność Strony do wykonania Umowy, oraz że niemożliwe było uniknięcie samego wydarzenia lub jego skutków. Siła wyższa nie obejmuje działań, za które Strona starająca się o zwolnienie z odpowiedzialności przyjęła ryzyko na mocy postanowień Umowy.
- 11.3. W celu wyłączenia swojej odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie Umowy, Strona powołująca się na działanie okoliczności siły wyższej, nie później niż w terminie 5 Dni Roboczych, jest zobowiązana zawiadomić drugą Stronę o wystąpieniu takich

okoliczności i ich przyczynie oraz przekazać związane z tym informacje, w tym udokumentować i uzasadnić związek pomiędzy działaniem okoliczności siły wyższej a niewykonaniem lub nienależytym wykonaniem zobowiązań. Powyższy termin biegnie od daty zaistnienia okoliczności siły wyższej, a w przypadku gdy okoliczności te uniemożliwiają dokonanie zawiadomienia, od daty, w której zawiadomienie stało się możliwe – wówczas jednak Strona powołująca się na działanie okoliczności siły wyższej musi wykazać, iż wcześniejsze zawiadomienie nie było możliwe.

- 11.4. Po zawiadomieniu o zaistnieniu okoliczności siły wyższej, o ile Strony nie uzgodnią inaczej, Strony zobowiązane są do realizacji swoich zobowiązań wynikających z Umowy w takim stopniu, w jakim jest to możliwe i nie podlega wpływowi działania okoliczności siły wyższej, a po ustaniu działania okoliczności siły wyższej, Strony są zobowiązane do niezwłocznego podjęcia przerwanych prac.
- 11.5. W takim zakresie, w jakim niemożność wykonywania zobowiązań z Umowy wynika z okoliczności siły wyższej oddziałującej na jedną ze Stron, druga Strona również nie będzie odpowiedzialna za wykonanie swoich zobowiązań.

## **12. Postanowienia końcowe**

- 12.1. O ile w Umowie wyraźnie nie zastrzeżono inaczej, do składania wszelkich wiążących oświadczeń woli i wiedzy w imieniu Stron (pełnomocnictwo) uprawnione są następujące osoby:
  - 12.1.1. w imieniu Wydawcy: [imię i nazwisko], [adres e-mail], [numer telefonu];
  - 12.1.2. w imieniu Studia: [imię i nazwisko], [adres e-mail], [numer telefonu].
- 12.2. Każda ze Stron zobowiązana jest niezwłocznie zawiadomić drugą Stronę o zmianie danych wskazanych w punkcie poprzedzającym lub w komparycji Umowy. Do czasu otrzymania przez drugą Stronę zawiadomienia o takiej zmianie, korespondencja kierowana na dotychczasowy adres e-mail uznawana będzie za skutecznie doręczoną i będzie wywoływać skutki przewidziane w Umowie.
- 12.3. Umowa stanowi całość porozumienia między Stronami i zastępuje wszelkie poprzednie umowy, ustne lub pisemne, mające ten sam cel.
- 12.4. Strony zgodnie postanawiają, że jeżeli którekolwiek z postanowień Umowy zostałyby prawomocnie uznane w całości albo w części przez sąd lub inny właściwy organ za nieważne lub bezskuteczne lub jeżeli taka nieważność lub bezskuteczność wynikałaby z obowiązujących przepisów prawa albo jeżeli którekolwiek z postanowień Umowy okazałoby się niemożliwe do wykonania w całości albo w części, pozostałe postanowienia Umowy pozostają w mocy. W odniesieniu do postanowień Umowy w całości albo częściowo nieważnych lub bezskutecznych lub w całości albo częściowo niemożliwych do wykonania, Strony zobowiązują się negocjować w dobrej wierze postanowienia zastępcze, które w możliwie największym stopniu będą odzwierciedlały pierwotną wolę Stron i gospodarczy cel postanowienia nieważnego lub niemożliwego do wykonania, ze szczególnym uwzględnieniem celu zawarcia Umowy.

- 12.5. Wszelkie zmiany Umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności, z wyjątkiem:
- 12.5.1. Załączników;
  - 12.5.2. pkt 12.1.1.;
  - 12.5.3. pkt 12.1.2.;
- które to zmiany wymagają formy dokumentowej.
- 12.6. Z zastrzeżeniem zdania następnego, żadna ze Stron nie jest uprawniona do przeniesienia jakichkolwiek praw (wierzytelności) ani obowiązków (długu) wynikających z Umowy na osobę trzecią bez uprzedniej zgody drugiej Strony, wyrażonej w formie pisemnej pod rygorem nieważności. Wydawca jest uprawniony do przeniesienia bez zgody Studia praw (wierzytelności) wynikających z Umowy na rzecz [•].
- 12.7. Umowa podlega prawu polskiemu i zastosowanie mają, w szczególności przepisy Kodeksu Cywilnego, Prawa Autorskiego i Prawa Własności Przemysłowej.
- 12.8. Strony poddają wszystkie spory związane z zawarciem, wykonaniem, rozwiązaniem i interpretacją Umowy sądowi rzeczowo właściwemu dla siedziby Wydawcy.
- 12.9. Umowa została sporządzona w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.
- 12.10. Integralną część Umowy stanowią następujące Załączniki:
- 12.10.1. Załącznik nr 1 – Game Design Document;
  - 12.10.2. Załącznik nr 2 – Lista Materiałów Marketingowych;
  - 12.10.3. Załącznik nr 3 – Lista Znaków Towarowych;
  - 12.10.4. Załącznik nr 4 – Harmonogram;
  - 12.10.5. Załącznik nr 5 – Ramowy plan marketingowy;
  - 12.10.6. Załącznik nr 6 – Lista materiałów dostarczanych przez Wydawcę;
  - 12.10.7. Załącznik nr 7 – Wzór umowy licencyjnej Wydawcy;
  - 12.10.8. Załącznik nr 8 – Wzór Formularza Akceptacji;
  - 12.10.9. Załącznik nr 9 – Lista sublicencjobiorców;
  - 12.10.10. Załącznik nr 10 – Informacja o przetwarzaniu danych osobowych;
  - 12.10.11. Załącznik nr 11 - Wzory formularzy informacyjnych o przetwarzaniu danych osobowych
- 12.11. W przypadku istnienia sprzeczności między postanowieniami Umowy oraz postanowieniami Załączników, pierwszeństwo mają postanowienia Umowy, chyba, że z treści Załącznika wyraźnie wynika inaczej.

---

Wydawca

---

Studio

*[Komentarz SPCG: Postanowienia końcowe zawierają zwykle postanowienia służące do „obsługi” samej Umowy np. dane kontaktowe osób odpowiadających za bieżące kontakty w sprawie wykonywania Umowy, wymóg formy koniecznej do skutecznej zmiany postanowień Umowy, czy wreszcie państwo, którego przepisy stosuje się do wykładni postanowień Umowy oraz właściwość sądu lub arbitrażu rozstrzygającego spory związane z wykonywaniem Umowy. Jeśli Studio i Wydawca będą mieli siedziby w różnych państwach, wybór tzw. prawa właściwego i jurysdykcji ma szczególne znaczenie. Zawsze dla kogoś prawo, któremu „podlega” umowa będzie prawem „obcym” i Strona ta może nie mieć pełnej wiedzy co do kontekstu prawnego w jakim zawierana jest Umowa. W takim przypadku warto skonsultować się z prawnikiem, który ma uprawnienia do doradzania na takim „obcym” prawie. Przeważnie polscy adwokaci współpracują z zagranicznymi kancelariami i mogą doradzić w tym zakresie. Natomiast właściwość zagranicznego sądu może znacząco podnieść koszty prowadzenia ewentualnego sporu. Kompromisowym rozwiązaniem wyboru prawa właściwego i jurysdykcji może być wskazanie prawa i sądu państwa obcego zarówno dla Studia, jak i dla Wydawcy. Strony mogą też zamieścić w umowie tzw. klauzulę arbitrażową. Wtedy spór między Stronami rozstrzyga wskazany w Umowie sąd arbitrażowy np. WIPO Arbitration and Mediation Center. Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów gospodarczych jest przeważnie szybsze niż postępowanie sądowe, spór rozstrzygają fachowcy, na których wybór strony mają przynajmniej częściowy wpływ, ale przed zdecydowaniem się na to rozwiązanie warto przynajmniej wstępnie sprawdzić koszty danego arbitrażu. Wszczęcie postępowania sądowego lub arbitrażowego można też poprzedzić mediacją – mediator nie rozstrzyga sporu (tak jak sędzia i arbiter), ale pomaga Stronom podjąć próbę zawarcia ugody. Zgodnie z tym wzorem Umowa zastępuje wcześniejsze umowy mające ten sam cel, w tym umowy o zachowanie poufności.]*