





# GAMEDEV CEO SIMULATOR

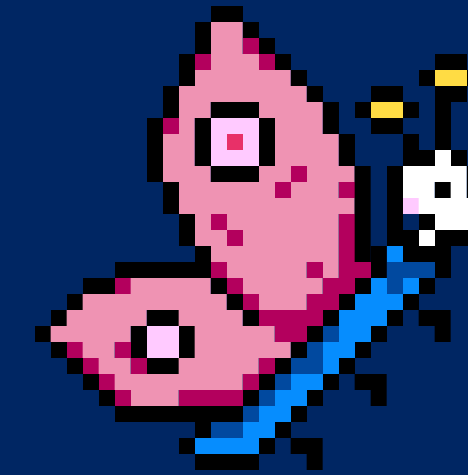
Co się liczy przy tworzeniu gier?  
Oczywiście pomysł. Grafika. Grywalność.

Niestety to nie wszystko. Na twórców  
czyha też Prawo. Tym, co je znają, pomaga.  
Tych, co go nie znają, zaskakuje.

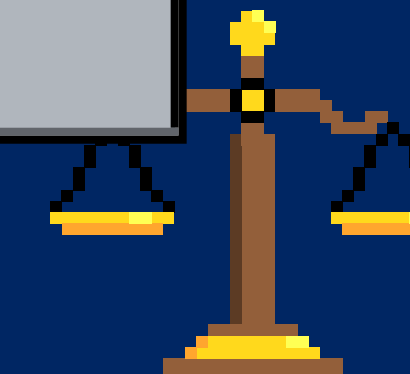
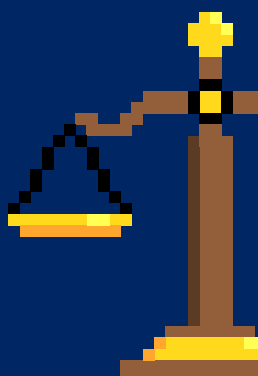
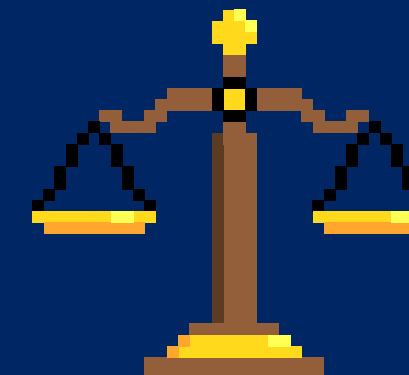

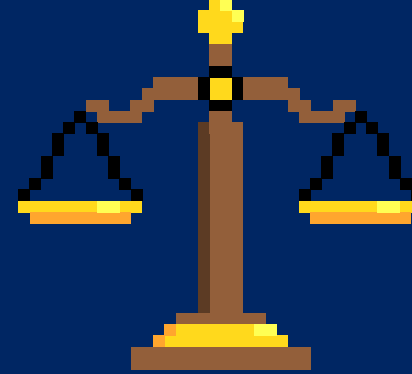
Dasz radę tak pokierować własnym studiem gier,  
żeby nie wpaść w prawne pułapki?

Zobacz, z czym się muszą mierzyć:

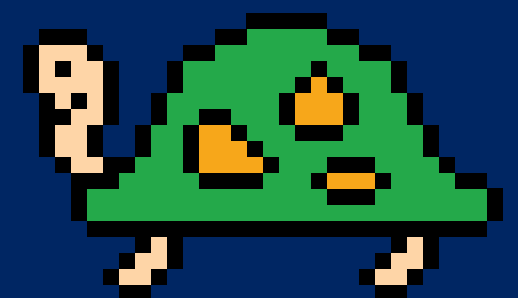
- Kreatywna,
- Kierownicza,
- Księgowy
- i Konsultant.



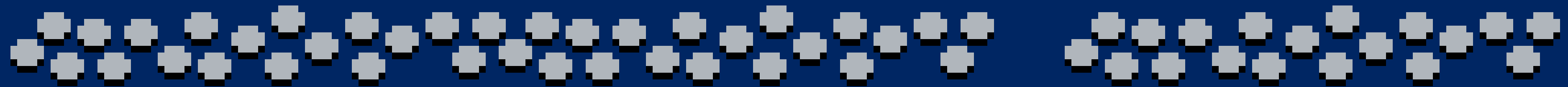
To jest PDF,  
ale zamiast przewijać  
strony klikaj  
w przyciski ↴



Aby uzyskać najlepsze  
wrażenia z gry, otwórz plik  
w programie Adobe Acrobat.



# WYBIERZ BOHATERA



## KREATYWNA

Dzięki moim pomysłom  
to wszystko się kręci.  
Im zostaje tylko  
wdrożenie.

## KIEROWNICZKA

Równie dobrze można  
kierować stadem kotów.  
Mają tryb zabawy i tryb  
spania. I myślą, że każdy  
dedlajn da się przesunąć.

## KSIĘGOWY

Beze mnie ta banda  
dzieciaków by zginęła.  
Nie odróżniają przychodu  
od dochodu i myślą, że CIT  
to płyn do czyszczenia.

## KONSULTANT

Wydaje im się, że  
przewidzieli wszystko,  
ale zawsze wpakują się  
w kłopoty. Na szczęście  
mają mnie.



KREATYWNA

1 2 3 4

## WYBIERZ MISJĘ



1

### MIEJSKA DŻUNGLA

Robicie grę osadzoną w rzeczywistości. Chcecie odwzorować przestrzeń różnych miast europejskich (np. wieżowce, stadiony, mosty). Masz ustalić, czy takie działanie jest bezpieczne.

2

### KRÓL GUACAMOLE

Wasz pomysł na grę okazał się tak dobry, że ktoś go skopiował! Na Steamie właśnie pojawiły się inne gry oparte na takim samym pomysle. Masz ustalić, czy coś możecie z tym zrobić.

3

### DZIÓB PINGWINA

W końcu wybraliście tytuł dla gry o poszukiwaniu zaginionych dzieci. Takiej samej nazwy od lat używa znany producent pieluszek. Masz ustalić, czy to problem.

4

### ZAUŁKI CZASU

Bohater Waszej gry pomaga osobom zagubionym w czasie. Gra wykorzystuje wizerunki postaci historycznych i żyjących. Masz ustalić, czy tak można.





KREATYWNA

1 2 3 4

# MISJA 1: MIEJSKA DŻUNGLA

Macie pomysł na grę edukacyjną. Główny bohater będzie podróżować po europejskich stolicach. W każdej czeka go jakieś zadanie:

- Zebrać kasztany na placu Pigalle w Paryżu.
- Wykąpać się w fontannie di Trevi w Rzymie.
- Znaleźć ukryte przejście w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie.
- Porozmawiać z Małą Syrenką w Kopenhadze.

A przy okazji zobaczyć słynne katedry, mosty, rzeźby, murale. Każde takie miejsce będzie skrywać tajemniczą niespodziankę lub wyzwanie dla gracza.

Będzie realistycznie, będzie super!

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.





1/3

MIEJSKA DŻUNGLA



KREATYWNA

1 2 3 4

Czy zasady dotyczące wykorzystywania budynków, rzeźb i innych obiektów z przestrzeni publicznej są takie same we wszystkich krajach UE?





2/3

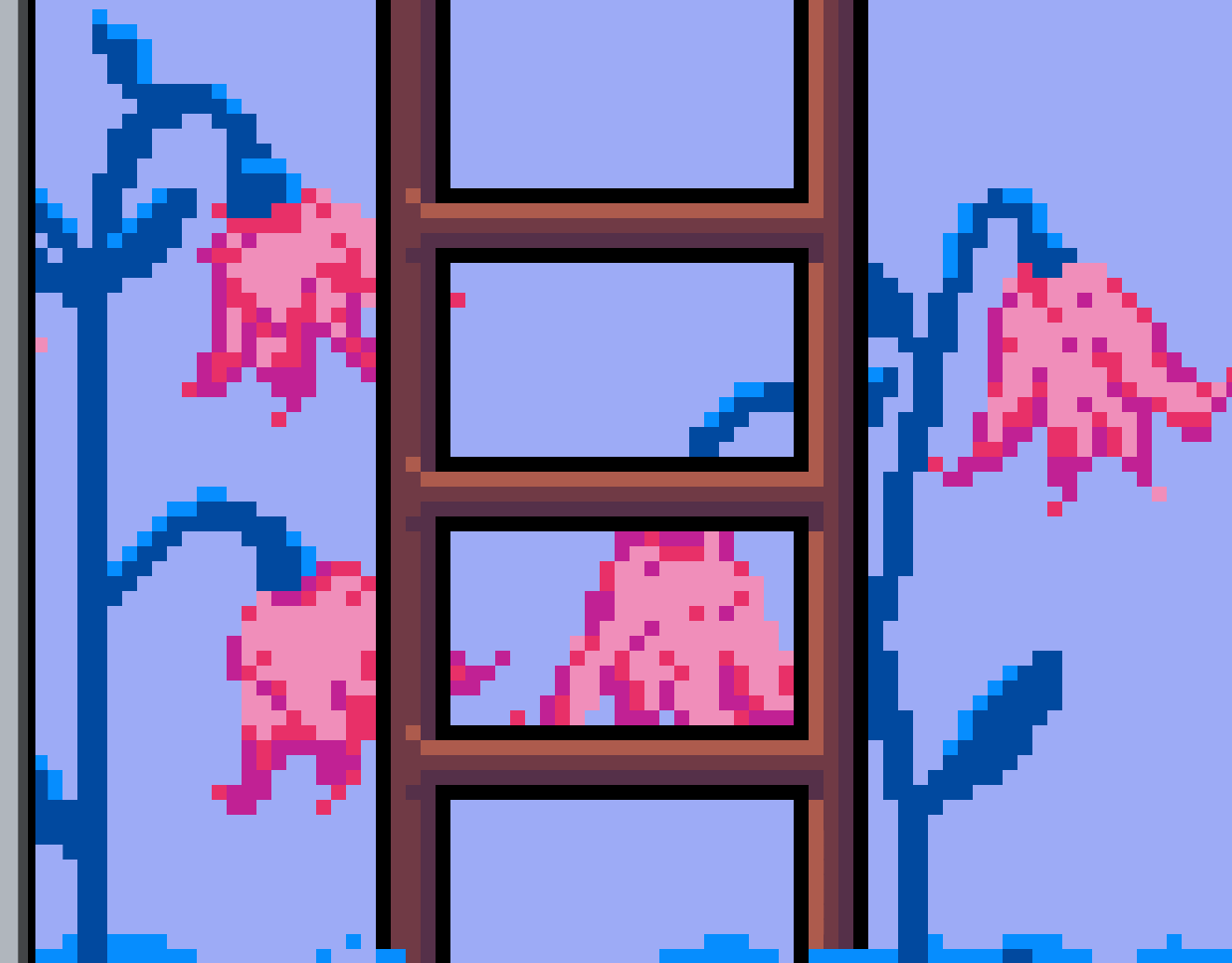
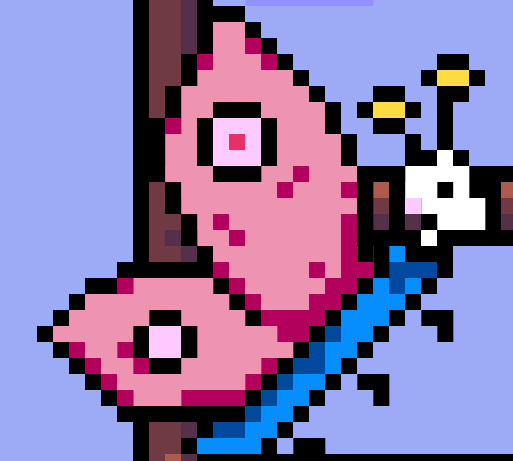
MIEJSKA DŻUNGLA



KREATYWNA

1 2 3 4

Wykorzystanie w grze budynków, rzeźb i innych obiektów z przestrzeni publicznej, reguluje:





3/3

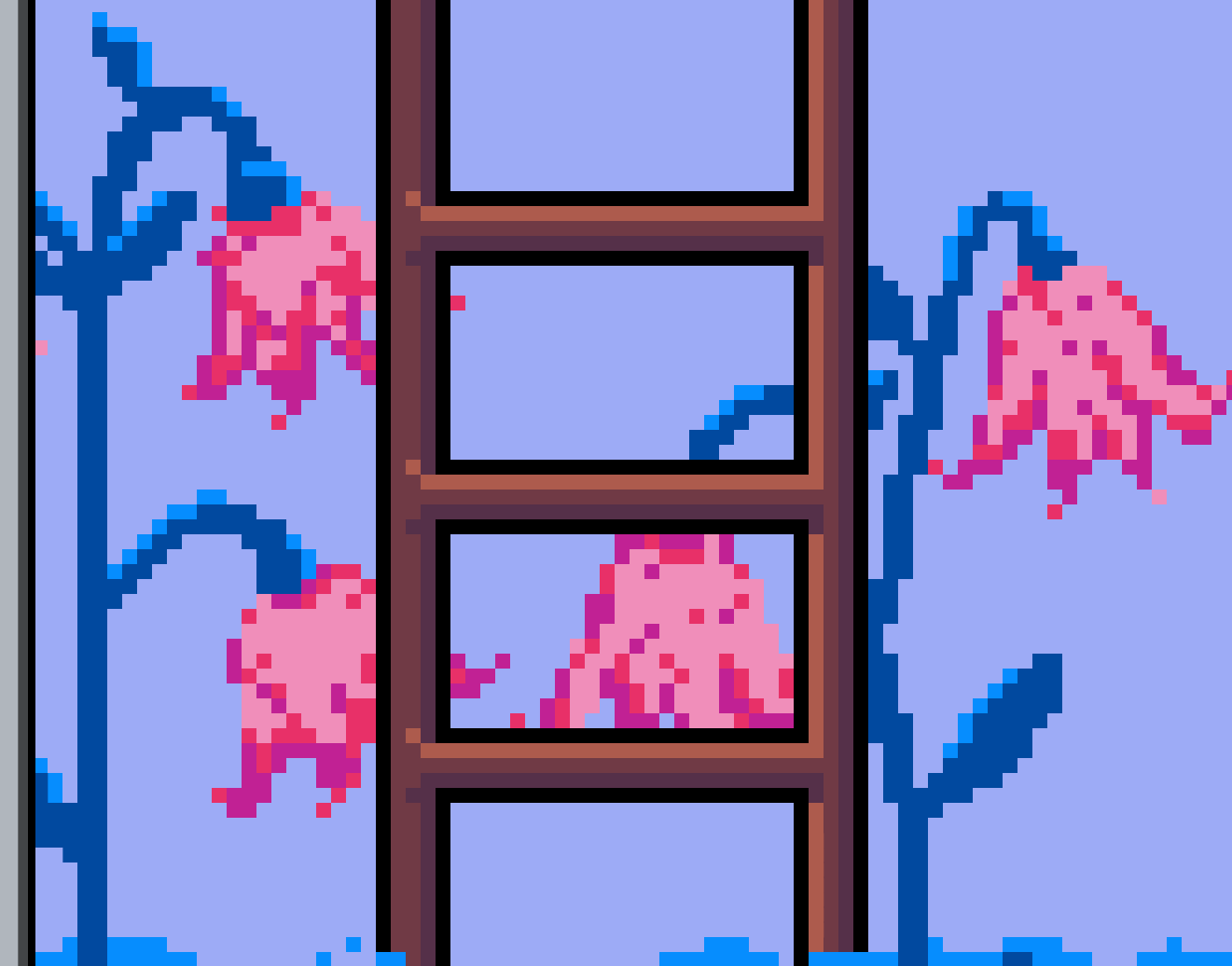
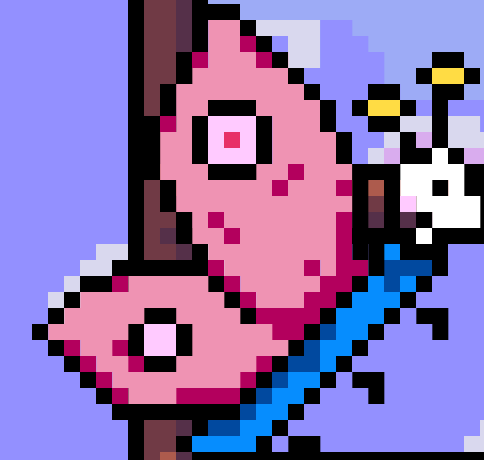
MIEJSKA DŻUNGLA

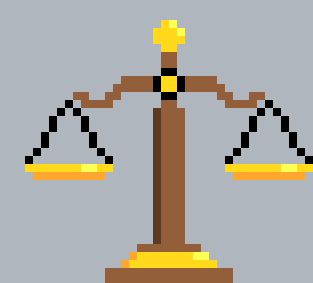


KREATYWNA

1 2 3 4

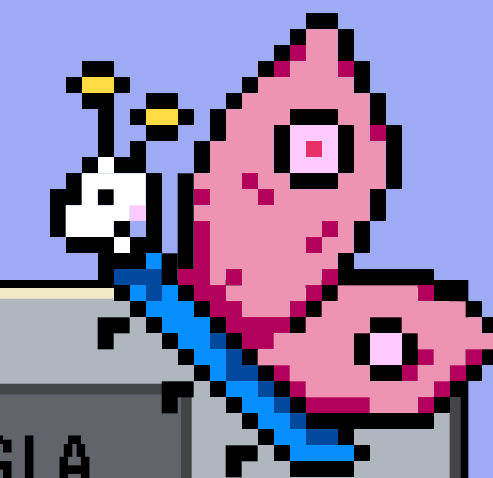
Którego obiektu **nie można** odtworzyć w grze,  
bez uzyskania na to zgody:





# CO NA TO PRAWO?

MIEJSKA DŻUNGLA



KREATYWNA

1 2 3 4

Prawo może zabraniać odwzorowywania w grze rzeczywistych budynków, elementów architektury i innych elementów przestrzeni publicznej. Ktoś je przecież zaprojektował, czyli **chroni je prawo autorskie.**

Jeśli naruszyacie jego przepisy, możecie się narazić na:

- pozew
- kary administracyjne
- straty wizerunkowe
- problemy z wydawcą.

**Jak tego uniknąć?**

Można:

- zmienić świat rzeczywisty na fikcyjny
- ostrożnie dobierać obiekty wykorzystywane w grze
- wydać grę tylko w tych państwach, które liberalnie regulują tę kwestię.

**A jeśli to sprytnie rozegracie?**

Uzyskacie nie tylko wszystkie potrzebne zgody, ale też dofinansowanie unijne za propagowanie europejskiego dziedzictwa.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):



## MISJA 2: KRÓL GUACAMOLE

Szajka plagiatorów wykorzystała Wasz pomysł na grę o meksykańskim plantatorze awokado.

Ich gra też się dzieje na plantacji awokado, tyle że w Kalifornii. Na dodatek ich główna postać jakoś dziwnie przypomina Waszego króla guacamole. Co prawda pozostałe elementy, tj. uniwersum, grafiki czy dialogi są całkowicie inne. No ale żeby tak kopiować pomysł!

Pokaż, kto tu rządzi, i niech im to guacamole w gardle stanie!

KREATYWNA

1 2 3 4

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.





1/3

KRÓL GUACAMOLE



KREATYWNA

1 2 3 4

Czy pomysł na grę, jako taki, podlega ochronie  
prawnoautorskiej?





2/3

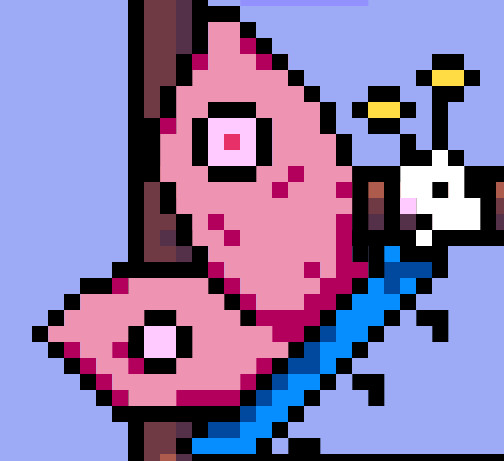
KRÓL GUACAMOLE



KREATYWNA

1 2 3 4

Czy inni mogą stworzyć grę, której zasady  
będą takie same jak w Waszej grze?







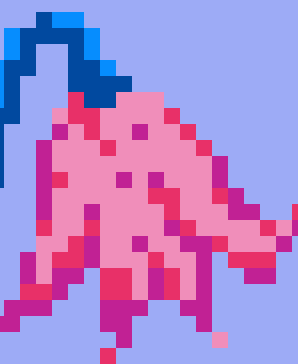
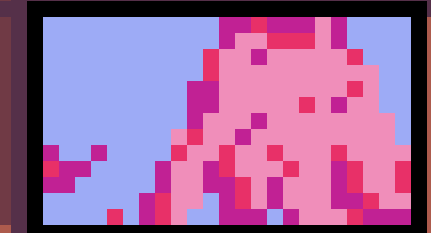
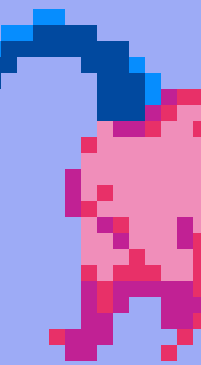
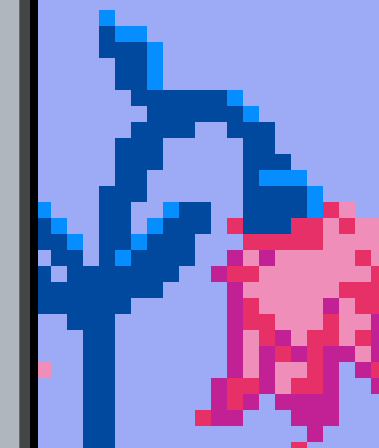
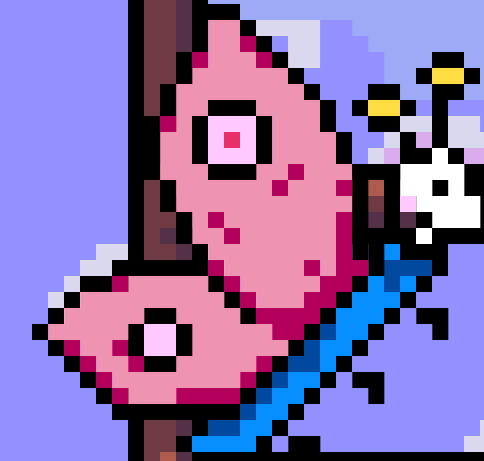
3/3

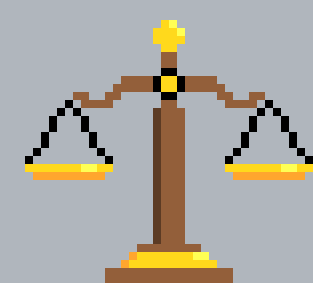
KRÓL GUACAMOLE

KREATYWNA

1 2 3 4

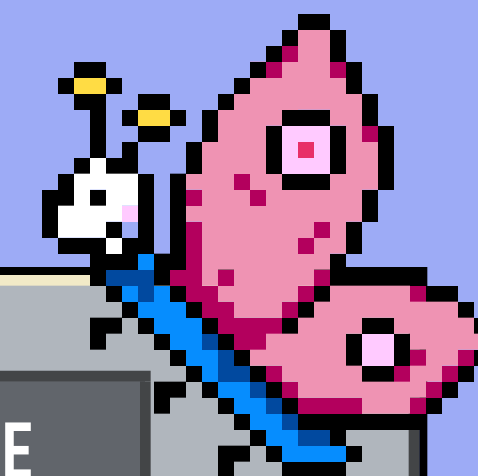
Który z poniższych elementów gry mógłby być zarejestrowany jako wzór przemysłowy?





# CO NA TO PRAWO?

KRÓL GUACAMOLE



KREATYWNA

1 2 3 4

Prawo autorskie nie chroni:

- odkryć
- pomysłów
- procedur
- metod i zasad działania.

Chroni wyłącznie **konkretny sposób wyrażenia pomysłu**.

Ale nie tylko prawo autorskie daje ochronę twórcom. Można na wiele sposobów wzmocnić swoją pozycję.

Jak wzmocnić swoją pozycję?

Warto:

- dokumentować proces tworzenia poszczególnych elementów (np. oprogramowania, grafiki)
- zarejestrować niektóre elementy jako znaki towarowe (np. słowne, graficzne, 3D, multimedialne)
- zarejestrować niektóre elementy (np. wygląd postaci) jako wzory przemysłowe
- zbadać, czy jakieś informacje o grze lub jej działaniu mogą stanowić tajemnicę przedsiębiorstwa.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):



KREATYWNA

1 2 3 4

## MISJA 3: DZIÓB PINGWINA

W Waszej grze bohater jest detektywem, który szuka zaginionych dzieci. Odkrywa, że są one porwane przez pingwiny, które chcą założyć cyrk. Gracz musi wykraść dzieci, zanim trafią na cyrkową arenę.

Znaleźliście świetny tytuł dla Waszej gry. Ktoś rzucił, że trzeba go zarejestrować jako znak towarowy. Ale wszyscy wiedzą, że takiej nazwy od lat używa producent znanych pieluszek dziecięcych.

Masz ustalić, czy możecie bezpiecznie posługiwać się takim tytułem i zarejestrować go jako znak towarowy dla gier wideo.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.





1/3

DZIÓB PINGWINA



Co należy brać pod uwagę, wybierając tytuł gry wideo?

KREATYWNA

1 2 3 4





2/3

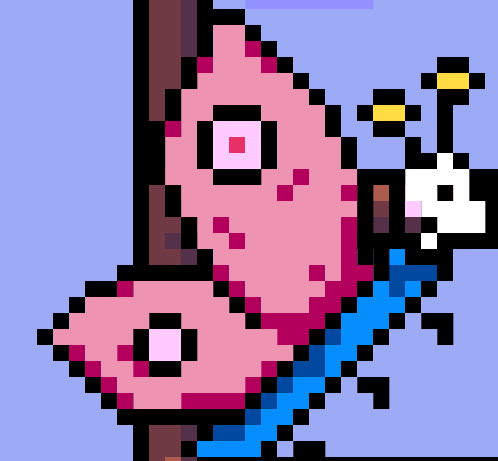
DZIÓB PINGWINA



KREATYWNA

1 2 3 4

Gdzie chroniony jest znak towarowy zarejestrowany w Urzędzie Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO)?





3/3

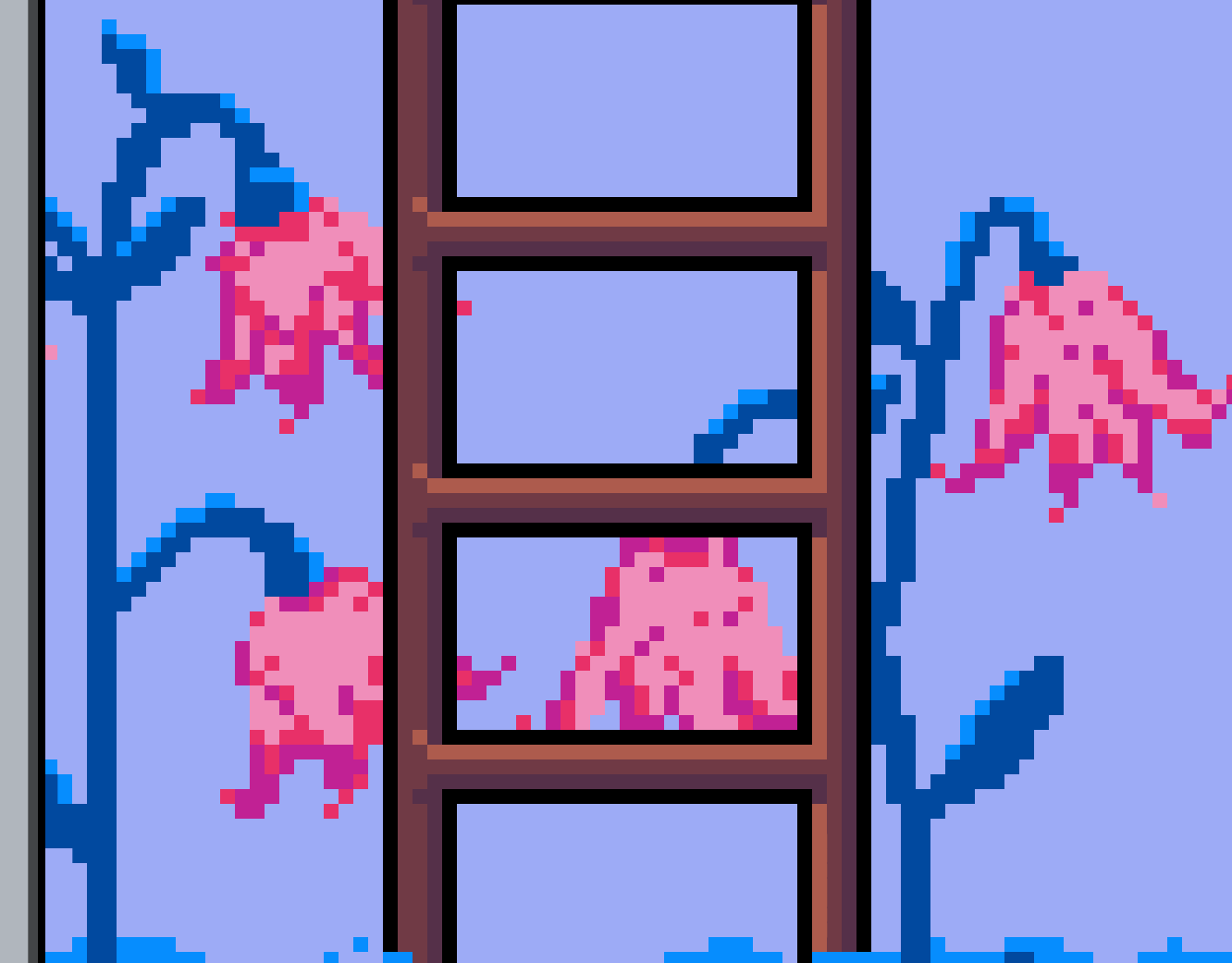
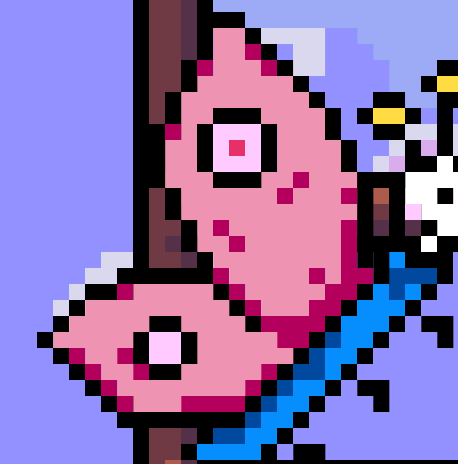
DZIÓB PINGWINA



KREATYWNA

1 2 3 4

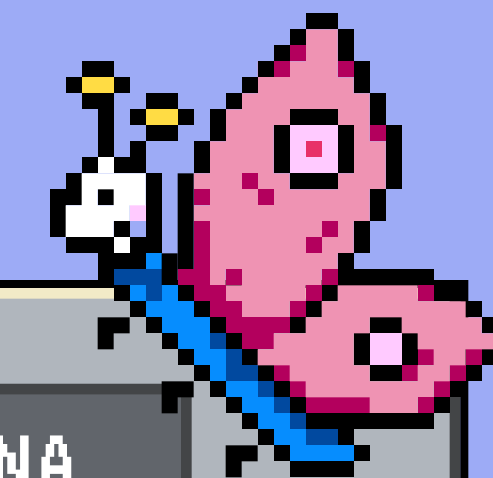
Którego oznaczenia na pewno **nie** uda nam się zarejestrować jako znaku towarowego dla gier mobilnych?





# CO NA TO PRAWO?

DZIÓB PINGWINA



KREATYWNA

1 2 3 4

Przed wyborem tytułu gry trzeba zrobić tzw. trademark clearance, czyli sprawdzić, czy taki sam lub podobny tytuł:

- nie został już zastrzeżony jako **znak towarowy** lub
- nie jest używany dla identycznych lub podobnych towarów lub usług.

W badaniu bierze się pod uwagę nie tylko tytuły innych gier, ale też oznaczenia innych towarów i usług, zwłaszcza jeśli są one renomowane.

Czego unikać przy wyborze tytułu gry?

- kolizji z wcześniejszymi prawami osób trzecich
- tytułów opisowych lub rodzajowych
- tytułów składających się wyłącznie z elementów, które weszły do języka potocznego lub które powszechnie występują w tytułach gier.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):



# MISJA 4: ZAUŁKI CZASU

KREATYWNA

1	2	3	4
---	---	---	---

Bohater Waszej gry podróżuje w czasie, trafiając do różnych epok, w których zagubiły się postaci z innych czasów i miejsc:

- Juliusz Cezar,
- Elvis Presley,
- Mata Hari,
- Elon Musk.

Musi pomóc im się odnaleźć w nowych warunkach i zdobyć nowe umiejętności (np. obsługiwać smartfona, wziąć udział w pokazie mody, jeździć samochodem). Dzięki temu postaci będą mogły wrócić do swoich czasów i zaznać spokoju.

Masz ustalić, czy posługiwanie się wizerunkami prawdziwych osób (zmarłych lub żyjących) niesie jakieś ryzyko.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.







1/3

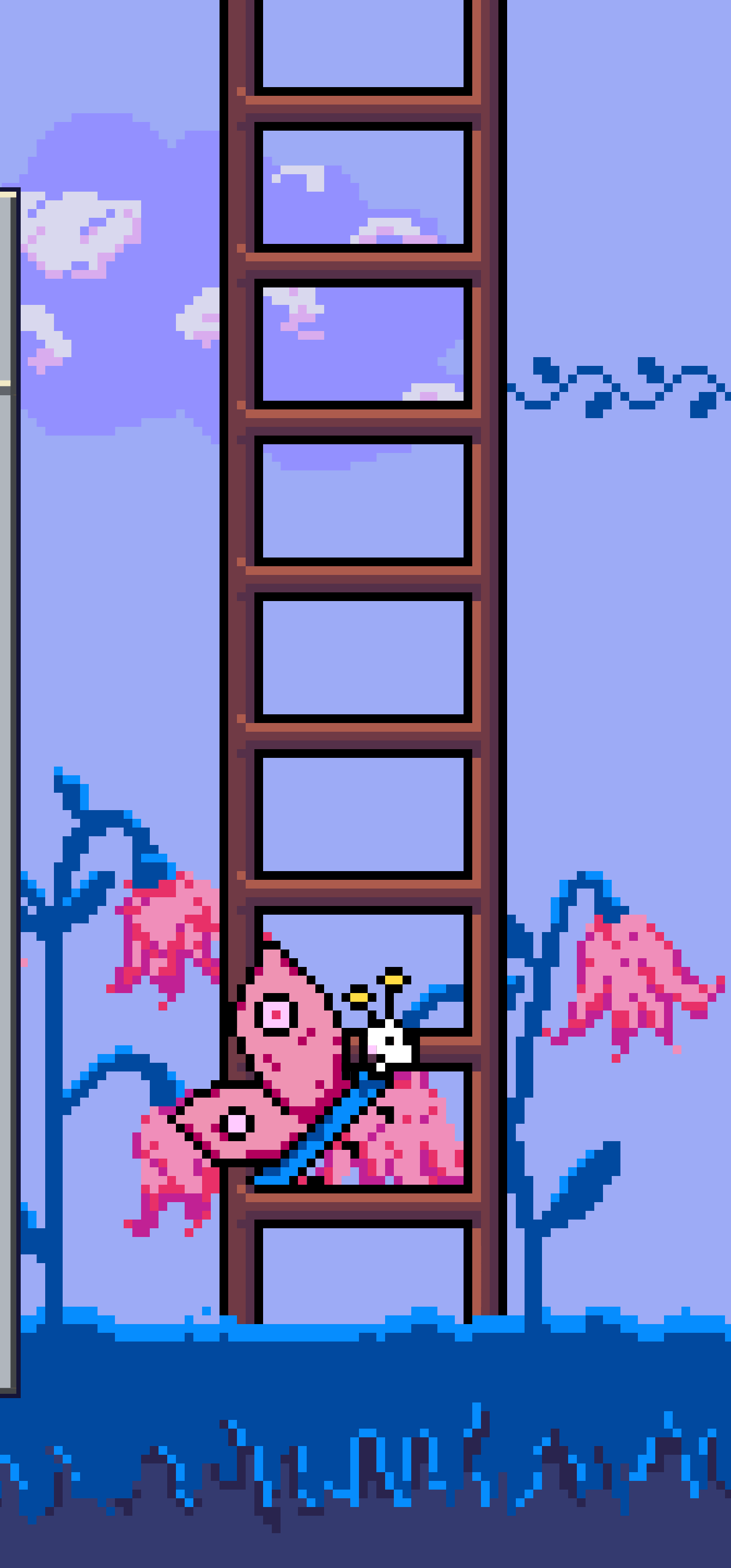
ZAUŁKI CZASU



KREATYWNA

1 2 3 4

Co to jest wizerunek?





2/3

ZAUŁKI CZASU



KREATYWNA

1 2 3 4

Czy można, co do zasady, wykorzystać w grze wizerunek osoby żyjącej?





3/3

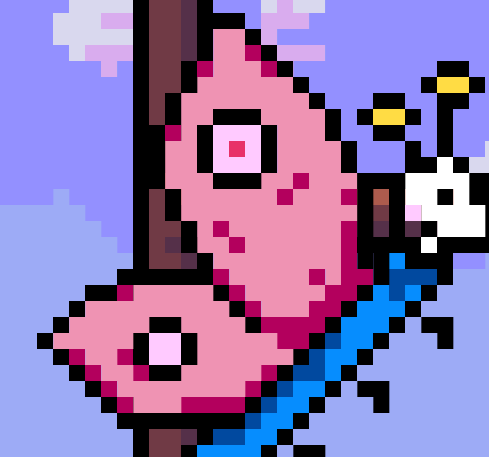
ZAUŁKI CZASU



KREATYWNA

1 2 3 4

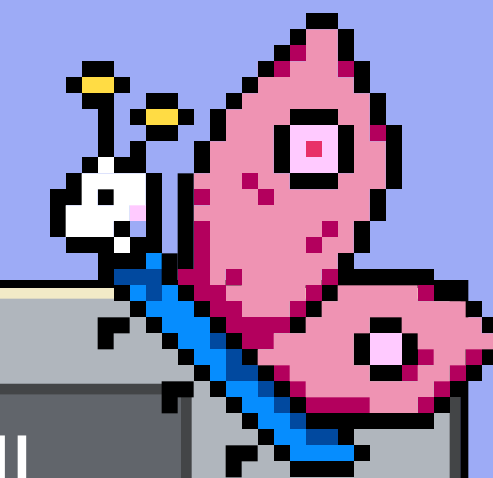
Co trzeba zrobić, aby wykorzystać w grze wizerunek Fryderyka Chopina?





# CO NA TO PRAWO?

ZAUŁKI CZASU



KREATYWNA

1 2 3 4

W Polsce wizerunek jest chroniony na gruncie prawa autorskiego i kodeksu cywilnego jako **dobro osobiste**.

- Aby użyć wizerunku **żyjącej osoby**, trzeba uzyskać jej zgodę.
- W przypadku **osób zmarłych** – zgodę osób bliskich.

### Uwaga!

Nawet mając zgodę na wykorzystanie wizerunku, można naruszyć czyjeś dobra osobiste, jeśli użycie wizerunku będzie np. **obraźliwe**.

Przepisy w różnych krajach mogą być różne. Dlatego warto sprawdzić:

- prawo kraju, z którego osoba pochodziła **i**
- prawo kraju, w którym gra będzie dystrybuowana.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):



KREATYWNA

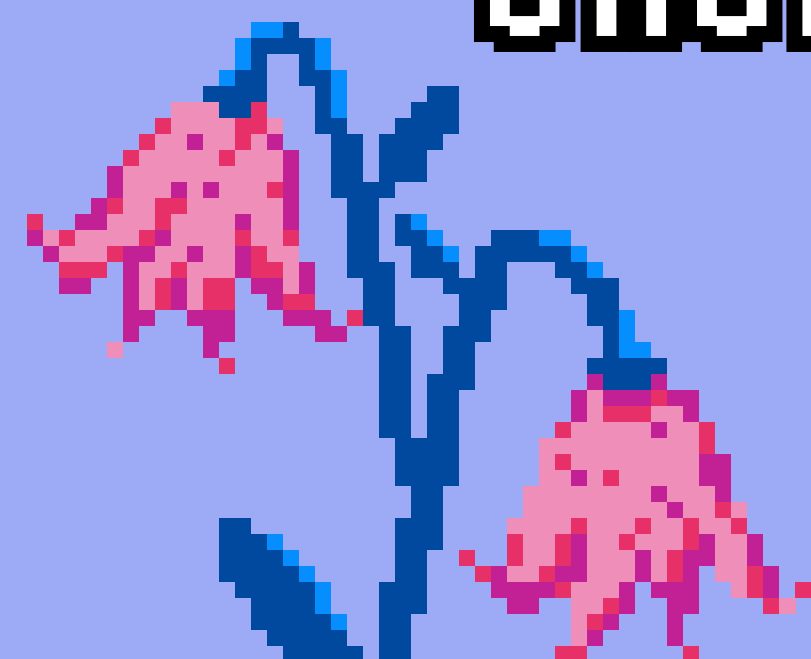
1 2 3 4

GRATULACJE!



UKOŃCZYŁŚ CZWARTĄ MISJĘ!

Sprawdź wyzwania innego bohatera!





KIEROWNICZKA

1 2 3 4

# WYBIERZ MISJĘ

1  
NIE MA KOMU  
ROBIĆ

Jest budżet, są zlecenia, nie ma ludzi do pracy. Wszyscy siedzą w jakichś fajnych projektach. Szukanie przez znajomych też nic nie daje. Naprawdę wszyscy graficy w Polsce są już zajęci?

2  
TATUAŻ  
W SZACHOWNICĘ

Robicie grę o piratach na Pacyfiku. Kreatywna pokazała ci nowe screeny. Na pirackim okręcie „szachownica” polskich Sił Powietrznych. Taki żarcik. Nawet zabawne, ale czy zgodne z prawem?

3  
BO UTNIEMY  
PALUSZKI...

Nikt nie lubi zakazów konkurencji. Człowiek pięć razy się zastanowi, zanim to podpisze. Nie chcesz zniechęcać deweloperów. Ale też nie możesz sobie pozwolić na utratę pracowników.

4  
TELEFON DO  
PRZYJACIELA

Już widać, że nie wyrobicie się z grą w terminie. Na szczęście są jeszcze przyjaciele. Część prac przekażecie do znajomego studia.



# MISJA 1: NIE MA KOMU ROBIĆ

Branża gamedev nie zna granic. Można mieć grafika z Filipin i scenarzystkę z RPA. To znaczy można by, gdyby nie wizy, zezwolenia i cała ta papierologia.

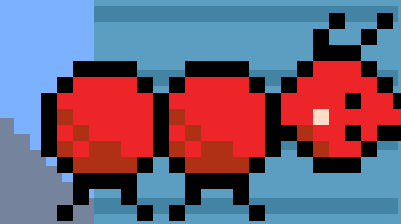
Projekt się skończy, zanim uda się to ogarnąć. A może jednak nie?

Zespół na Ciebie liczy, musisz znaleźć jakieś rozwiązanie.

Misja: zatrudnić pracownika spoza UE/EOG (i Szwajcarii) i nie zadrzeć z prawem imigracyjnym.

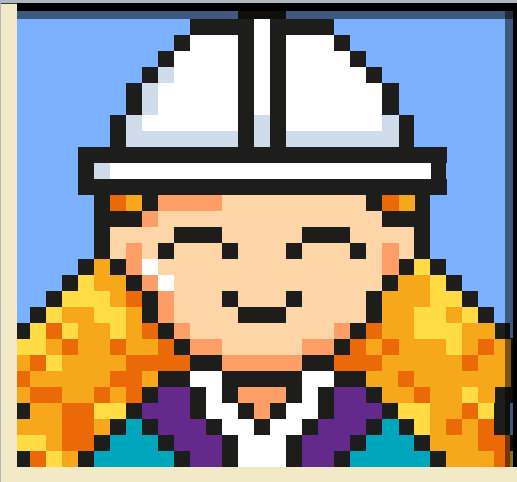
Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KIEROWNICZKA

1 2 3 4



1/3

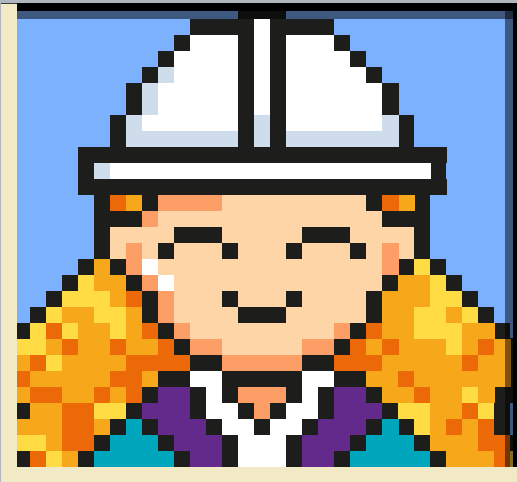
NIE MA KOMU ROBIĆ

Jak długo można korzystać z pracy tymczasowej?

KIEROWNICZKA

1 2 3 4





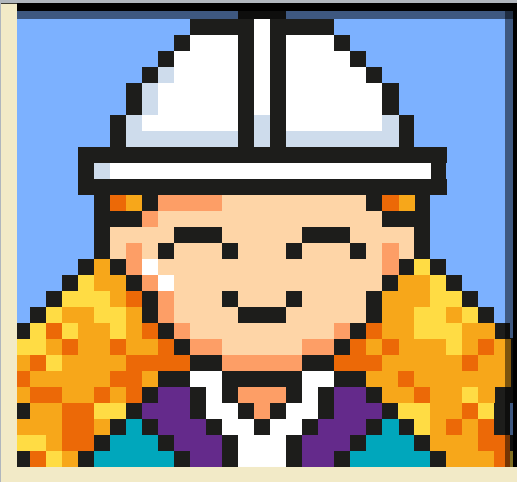
2/3

NIE MA KOMU ROBIĆ

Wybierasz opcję „employer of the record”.  
Jak zabezpieczysz nabycie praw do własności intelektualnej?

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



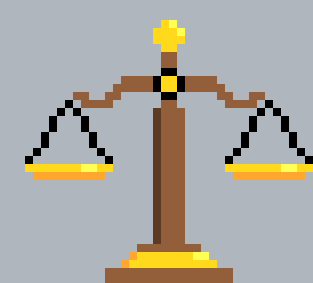
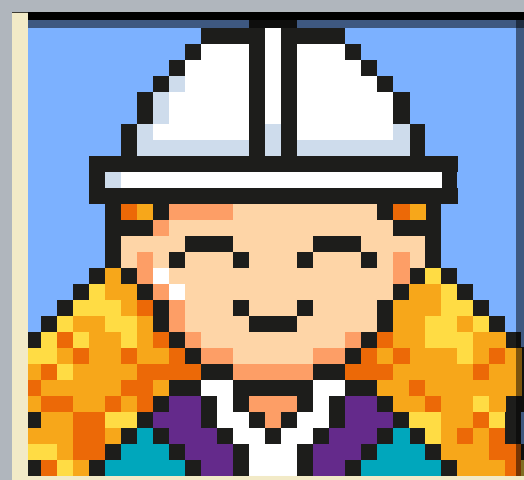
3/3

NIE MA KOMU ROBIĆ

Obcokrajowiec świadczy pracę zdalną poza Polską,  
ale chce przyjechać na spotkanie zespołu.

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

NIE MA KOMU ROBIĆ

Macie kilka opcji do wyboru:

- **Skorzystać z usług agencji pracy.** Unikniecie trudów związanych z zatrudnieniem cudzoziemca i legalizacją jego pobytu, ale to opcja na najwyżej 18 miesięcy.
- **Pozwolić pracownikowi na pracę zdalną z własnego kraju.** To opcja wygodna dla pracownika i korzystna dla Was, bo nie musicie uzyskiwać pozwolenia na pracę czy zezwolenia na pobyt. Możecie mieć jednak kłopoty z ustaleniem, jakie prawo jest właściwe (pracownika czy pracodawcy).

- „Employer of the record” – to coś jak połączenie outsourcingu pracowniczego i pracy zdalnej. Jednak formalnie nie jesteście pracodawcą, więc nie macie gwarancji co do realizacji wszystkich praw i obowiązków stron stosunku pracy.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](https://codozasady.pl):

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



## MISJA 2: TATUAŻ W SZACHOWNICĘ

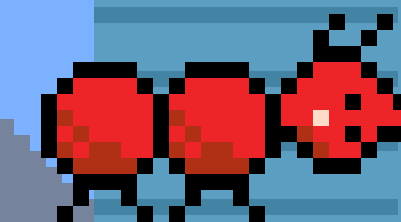
Ekipa dobrze się bawi. W grze pojawiają się kolejne easter eggi naruszające realia pirackiej przygody na południowym Pacyfiku:

- Na przednim sztakslu widnieje „szachownica” polskiego lotnictwa wojskowego.
- Atakujący Maorysi mają wytatuowane logotypy spółek technologicznych.
- A największe działo na głównym okręcie nazywa się Little Boy, jak bomba zrzucona na Hiroshimę.

Chyba pora ukrócić tę radosną twórczość.

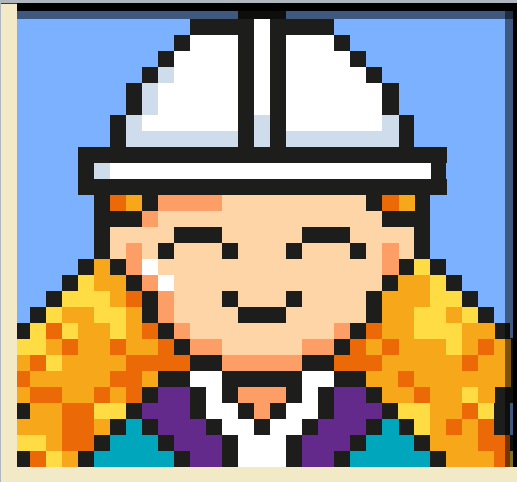
Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KIEROWNICZKA

1 2 3 4



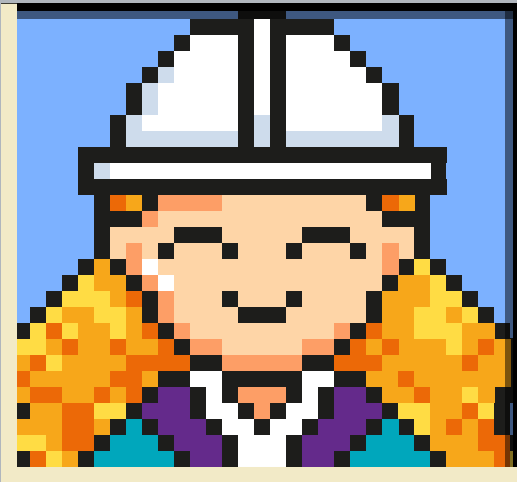
1/3

TATUAŻ  
W SZACHOWNICĘ

Czy w grze wojennej można wykorzystać symbol  
szachownicy na samolocie?

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



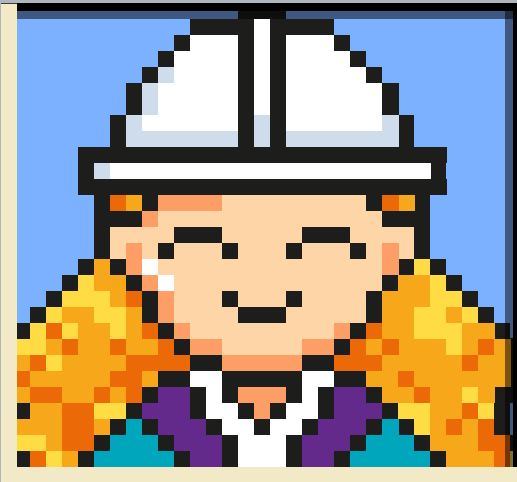
2/3

TATUAŻ  
W SZACHOWNICĘ

Wasza gra **nie może** liczyć na dystrybucję w Japonii,  
jeśli broń masowego rażenia nazwaliście:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



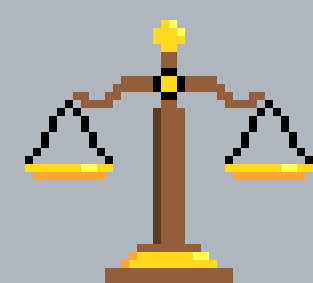
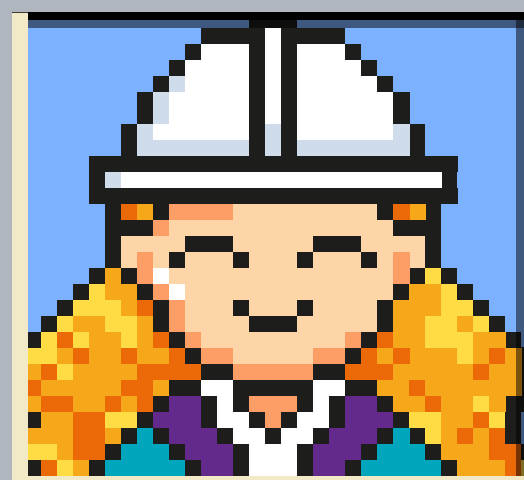
3/3

TATUAŻ  
W SZACHOWNICĘ

Potencjalnie ryzykowną kwestią jest **apropriacja kulturowa** (przywłaszczenie kulturowe). Dlatego lepiej zachować ostrożność, wykorzystując w grze:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

TATUAŻ W SZACHOWNICĘ

Odwołania do kultury, tradycji, symbole czy znaki wojskowe mogą **podlegać szczególnej ochronie prawnej** lub stanowić dziedzictwo narodowe.

Przykładowo znak Czerwonego Krzyża jest ustanowiony i chroniony Konwencją Genewską. Nie można go używać w grach wideo.

**Jeżeli chcesz użyć symboli**, np. znaków wojskowych, musisz sprawdzić zasady ich używania. Konieczne może być uzyskanie zgody.

**Ostrożnie też z easter eggami** – „heheszki” mogą Was wpędzić w kłopoty, zwłaszcza jeśli gra będzie dystrybuowana w kraju o odmiennej kulturze.

Na przykład Chiny są szczególnie wrażliwe na kwestie Tajwanu i Tybetu – kilku producentów już się o tym przekonało.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KIEROWNICZKA

1 2 3 4





## MISJA 3: BO UTNIEMY PALUSZKI...

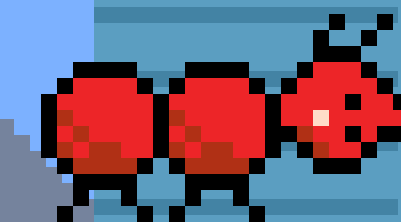
Boisz się, że konkurencja podkupi Ci deweloperów.

Robisz, co możesz, żeby towarzystwo było zadowolone, ale nie możesz zwiększać wynagrodzeń w nieskończoność. A wyjścia integracyjne i owocowe czwartki przestają wystarczać.

Chyba musisz zacząć wpisywać do umów klauzule non compete. Tylko jak je sformułować?

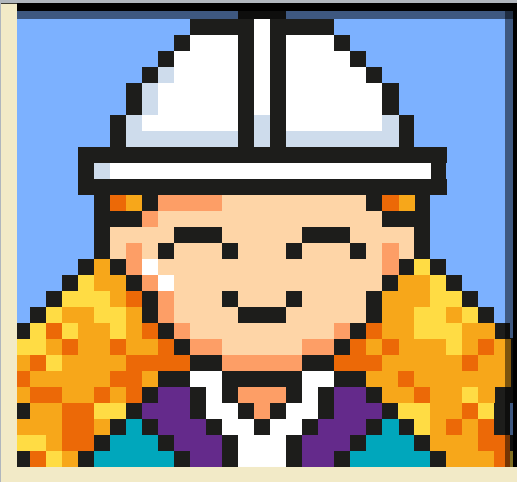
Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KIEROWNICZKA

1 2 3 4



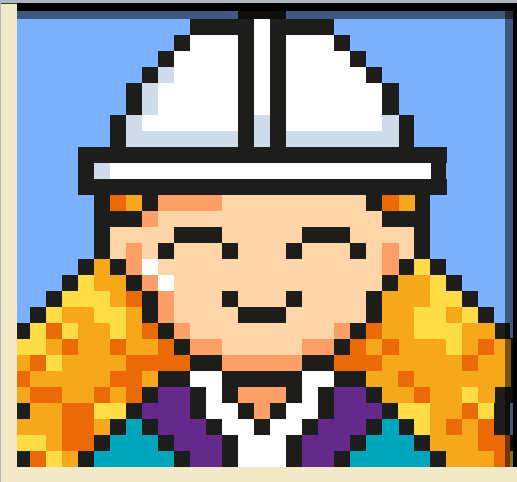
1/3

BO UTNIEMY  
PALUSZKI...

Zakaz konkurencji może:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



2/3

BO UTNIEMY  
PALUSZKI...

Zakaz konkurencji powinien:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



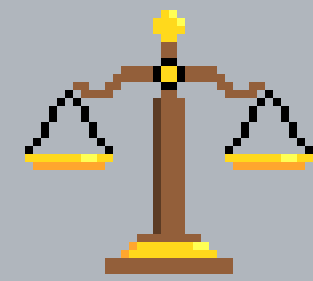
3/3

BO UTNIEMY  
PALUSZKI...

Namawiasz kumpla z dawnej firmy, aby dołączył do Twojej spółki, ale w **starej umowie** masz jakiś dziwny zakaz i ogromną karę umowną.

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

BO UTNIEMY PALUSZKI...

Nie tylko w branży gamedev istnieje ryzyko, że kluczowe osoby przejdą do konkurencji.

**Klauzule zapobiegające pracowniczemu kłusownictwu (non-solicitation, no-poaching)** to klauzule, które ograniczają:

- możliwość kontaktowania się,
- zabiegania o współpracę lub
- zatrudniania pracowników i współpracowników danej firmy.

**Non-solicitation** oznacza zakaz podbierania byłych kolegów z pracy przez osoby zatrudnione w innej, konkurencyjnej spółce lub rozpoczynające własną działalność.

**No-poaching** to porozumienie między firmami zakazujące podbierania sobie ludzi.

**Zakaz konkurencji musi mieć jasno określony zakres** wskazujący m.in. przedmiot działalności oraz czas i terytorium obowiązywania.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



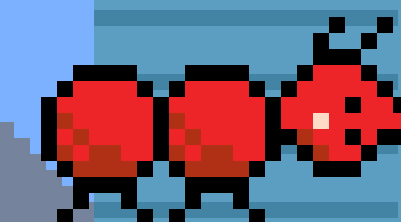
## MISJA 4: TELEFON DO PRZYJACIELA

Lokalizację zrobi Wam zaprzyjaźniona ekipa.

Podpiszecie umowę o outsourcing. Trzeba tylko przygotować się na tę współpracę, żeby uniknąć wpadek przed organami.

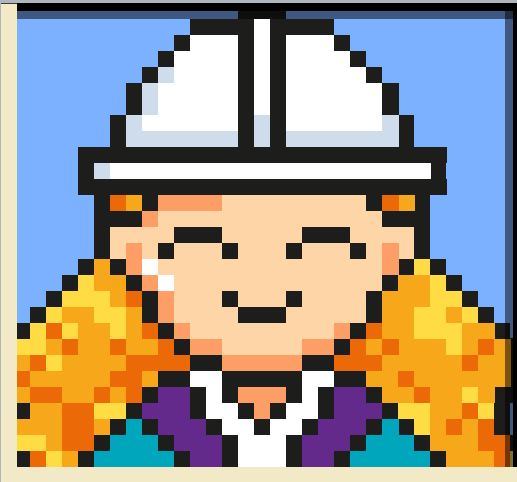
Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KIEROWNICZKA

1 2 3 4



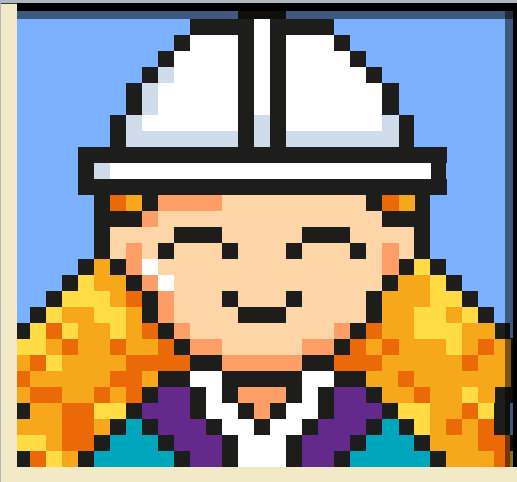
1/3

TELEFON  
DO PRZYJACIELA

Reklasyfikacja to:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



2/3

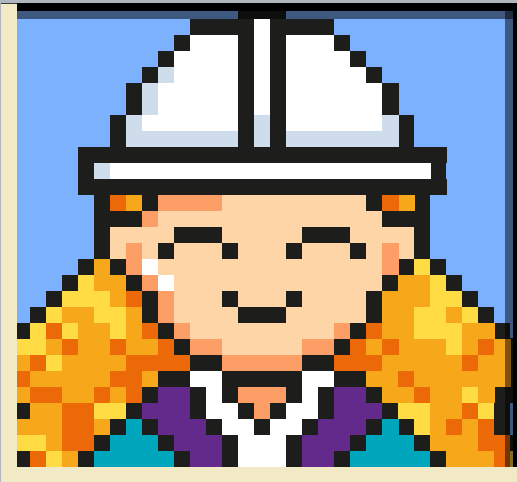
TELEFON  
DO PRZYJACIELA

W umowie o outsourcing warto uregulować:

KIEROWNICZKA

1 2 3 4





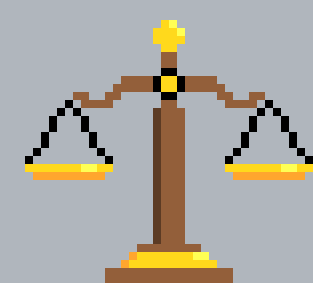
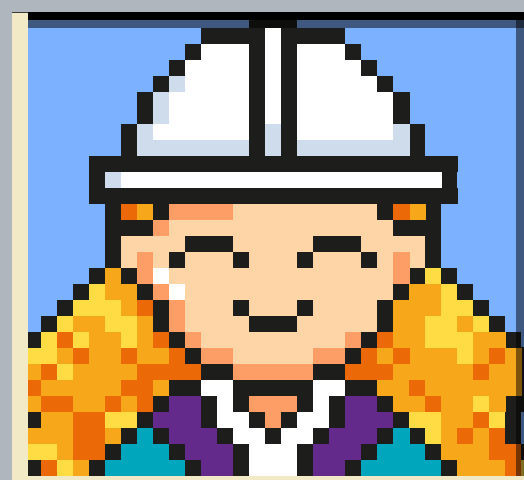
3/3

TELEFON  
DO PRZYJACIELA

Owocowe czwartki i karta na siłownię są **dla wszystkich** –  
bez różnicy, czy pracownik czy nie.

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

TELEFON DO PRZYJACIELA

Główne ryzyko to uznanie, że współpracujący team to jednak Wasi pracownicy, a nie „outsourcerzy”.

**Kwalifikacja prawna umowy nie zależy od jej nazwy.** Jeżeli deweloper z obcej firmy wykonuje swoje usługi na takich samych zasadach i w identycznych warunkach jak Twoi pracownicy, to może być traktowany jako Twój pracownik. A wtedy dochodzi kwestia składek ZUS itp.

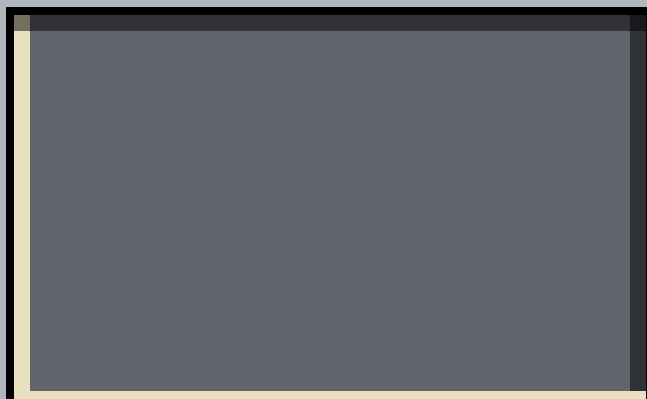
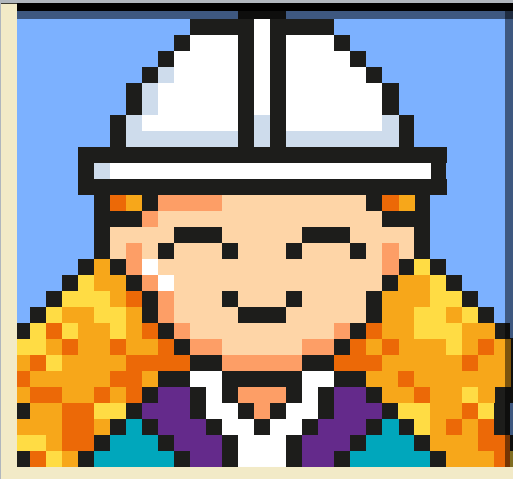
**Aby ograniczyć to ryzyko, możesz np.:**

- nie wydawać poleceń dotyczących konkretnego sposobu realizacji danego zadania,
- nie prowadzić ewidencji czasu pracy dla outsourcowanych osób,
- umożliwiać wykonywanie usług w dowolnym miejscu,
- oferować inne benefity dla pracowników, a inne dla outsourcowanych osób,
- w umowie unikać słów takich jak polecenie służbowe czy urlop wypoczynkowy.

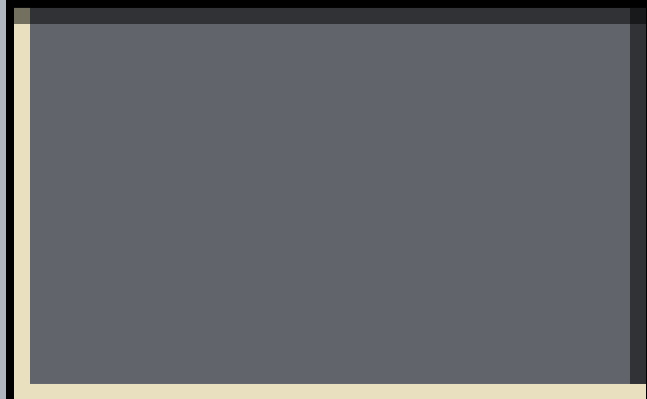
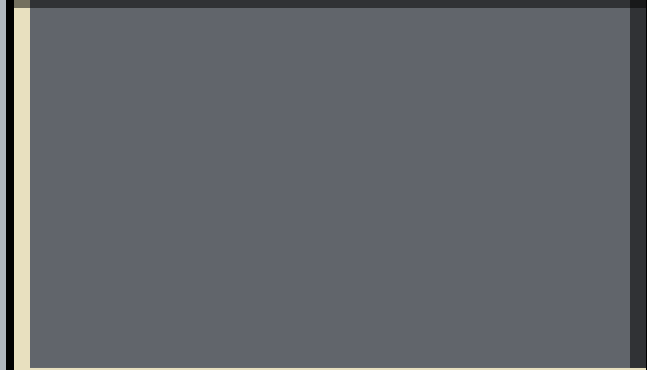
Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KIEROWNICZKA

1 2 3 4



KIEROWNICZKA  
1 2 3 4



GRATULACJE!





KSIĘGOWY

1 2 3 4

# WYBIERZ MISJĘ

## 1 ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ

Kreatywna się upiera, że wszystkie koszty ponoszone na rozwój nowej gry stanowią „prace rozwojowe”, które są korzystnie opodatkowane. Ma rację?

## 2 IP BOX - SPOSÓB NA PODATKI

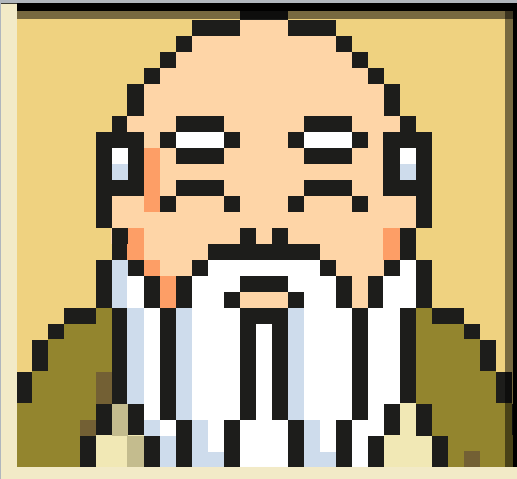
Szefowa przychodzi z nowym świetnym pomysłem na optymalizację podatkową. Na konferencji usłyszała o IP Box i chce to natychmiast wdrożyć. Co jej odpowiesz?

## 3 WIELKIE PORZĄDKI

Nadszedł TEN DZIEŃ – inwestor chce zainwestować w Was, w Waszą grę. Szampan się chłodzi, informacja na social media gotowa. Jeszcze tylko due diligence. Dasz radę?

## 4 WILKI Z GPW

Czasy dla branży raz lepsze, raz gorsze – wiadomo. Różne opcje leżą na stole, a Twój zespół wierci Ci dziurę w brzuchu, czy wchodzimy w końcu na giełdę czy nie.



# MISJA 1: ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ

Czytasz, że prace rozwojowe to:

„działalność obejmująca nabywanie, łączenie, kształtowanie i wykorzystywanie dostępnej aktualnie wiedzy i umiejętności, w tym w zakresie narzędzi informatycznych lub oprogramowania, do planowania produkcji oraz projektowania i tworzenia zmienionych, ulepszonych lub nowych produktów, procesów lub usług, z wyłączeniem działalności obejmującej rutynowe i okresowe zmiany wprowadzane do nich, nawet jeżeli takie zmiany mają charakter ulepszeń”.

Czy oni specjalnie tak piszą? Na wszelki wypadek występujesz o interpretację indywidualną.

Czekając na nią, próbujesz sam zgłębić temat.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KSIĘGOWY

1 2 3 4



1/3

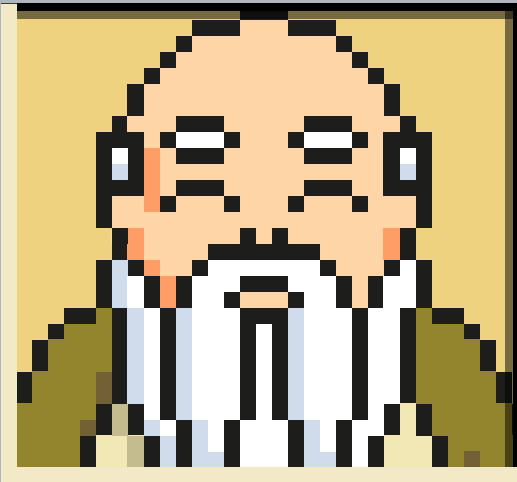
ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ



Co fiskus rozumie przez prace rozwojowe?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



2/3

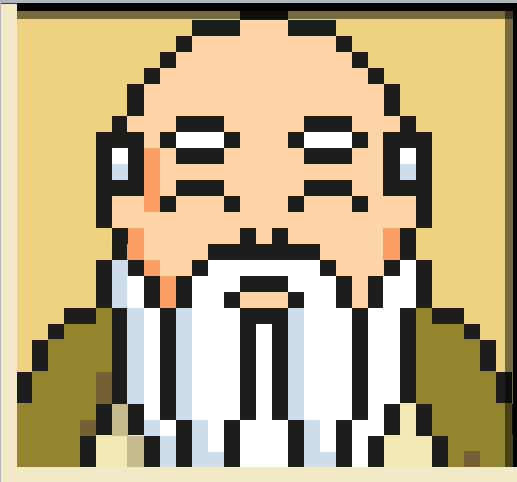
ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ



Czy mikro studio musi prowadzić jakąś ewidencję?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



3/3

ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ

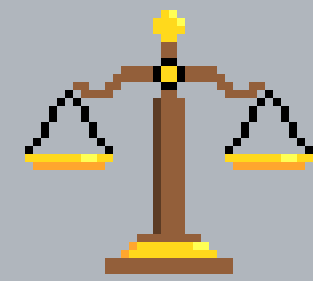


Co to jest indywidualna interpretacja przepisów prawa podatkowego (interpretacja indywidualna)?

KSIĘGOWY

1 2 3 4





# CO NA TO PRAWO?

ROZWIJAĆ SIĘ MUSISZ

Co do zasady **większość kosztów** ponoszonych na wytworzenie nowej gry **kwalifikuje się jako prace rozwojowe.**

Pracami rozwojowymi będzie np.:

- kreowanie postaci albo
- projektowanie dodatków i rozszerzeń po premierze gry.

Ale już np.:

- poprawki do gry czy
- usuwanie problemów z logowaniem

trudno zaliczyć do prac rozwojowych (to są właśnie te rutynowe i okresowe zmiany wprowadzane do nowych produktów).

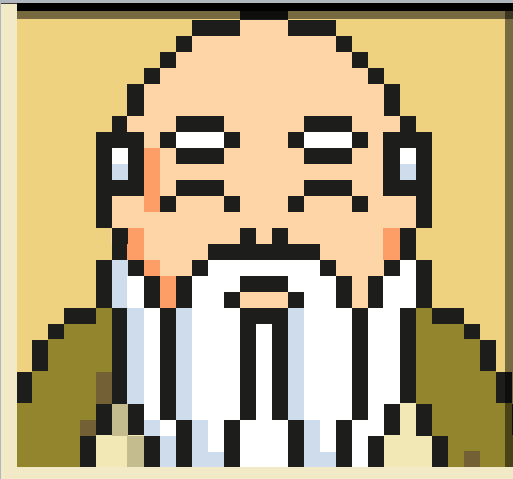
Nawet jeżeli prace nad grą kwalifikują się jako prace rozwojowe, trzeba jeszcze spełnić kilka warunków.

Powinniście mieć określony **schemat postępowania**, według którego planujecie, budujecie i kontrolujecie procesy zmian i rozwoju produkowanych gier, oraz prowadzić odpowiednią **ewidencję**.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KSIĘGOWY

1 2 3 4



## MISJA 2: SPOSÓB NA PODATKI

Wdrożyć IP Box? Na wszelki wypadek występujesz o interpretację indywidualną, bo w necie jest sporo sprzecznych informacji, a podatki to zbyt poważna sprawa.

We wniosku o interpretację opisujesz, że Wasza spółka jest producentem i wydawcą gier online przeznaczonych na komputery osobiste, a także na urządzenia mobilne (smartfony i tablety) wyposażone w przeglądarki internetowe. Że gry sami tworzycie i macie wersję alfa super nowej gry. Chcesz potwierdzić prawo spółki do stosowania IP Box do przychodów ze sprzedaży praw do gier.

Czekacie na odpowiedź, ale szefowa się niecierpliwi. Musisz jej coś dać.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KSIĘGOWY

1 2 3 4



1/3

SPOSÓB NA PODATKI



Co to jest KPWI?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



2/3

SPOSÓB NA PODATKI



Czy musisz prowadzić jakąś ewidencję?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



3/3

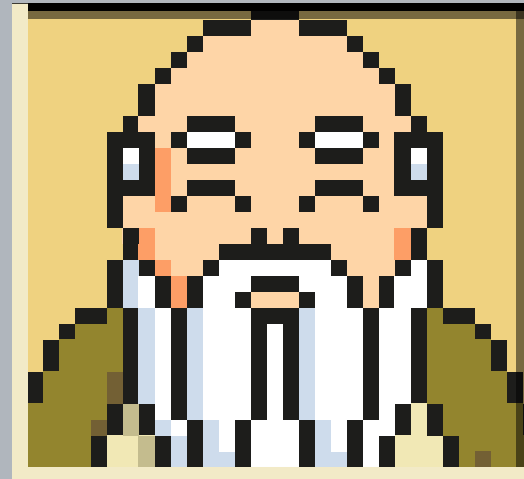
SPOSÓB NA PODATKI



Jaka działalność B+R kwalifikuje się do IP Box?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

SPOSÓB NA PODATKI

IP Box jest przeznaczony dla podatników PIT i CIT. Pozwala skorzystać z niższej 5% stawki podatku dochodowego, jeżeli:

- uzyskujesz przychody z komercjalizacji kwalifikowanych praw własności intelektualnej, np. autorskiego prawa do programu komputerowego,
- program komputerowy (będący ww. kwalifikowanym prawem) został wytworzony, rozwinięty lub ulepszony w ramach prowadzonej działalności badawczo-rozwojowej; cechą takiej działalności jest w szczególności nowość – B+R to nie są działania rutynowe, standardowe, tworzone w oparciu o istniejące narzędzia,

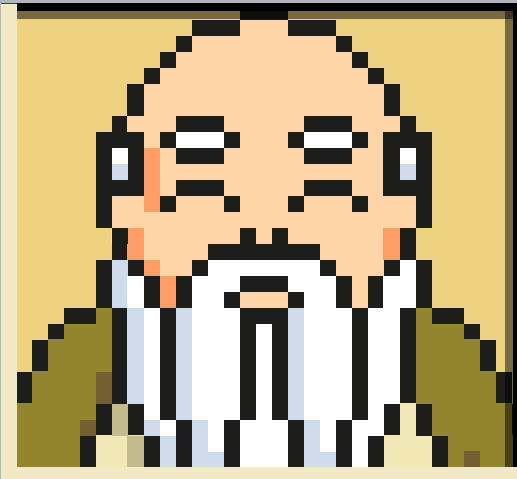
→ masz ewidencję, która pozwala na ustalenie przychodów, kosztów uzyskania przychodów oraz dochodu (straty).

IP Box to coś innego niż ulga badawczo-rozwojowa, ale nie wyklucza stosowania tej ulgi.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KSIĘGOWY

1 2 3 4



## MISJA 3: WIELKIE PORZĄDKI

Jesteście po słowie z inwestorem, macie dogadane kluczowe kwestie, budżet w Excelu wygląda optymistycznie. Jeszcze tylko audyt. Inwestor chciałby zobaczyć kilka dokumentów.

Popłoch? Panika? Gdzie tam, jesteś przygotowany! Zrobiłeś „samozbadanie” i wdrożyłeś odpowiednie procesy naprawcze. Od kilku tygodni gromadzisz i anonimizujesz dokumenty, spinasz finanse.

Gdzie się możesz potknąć?

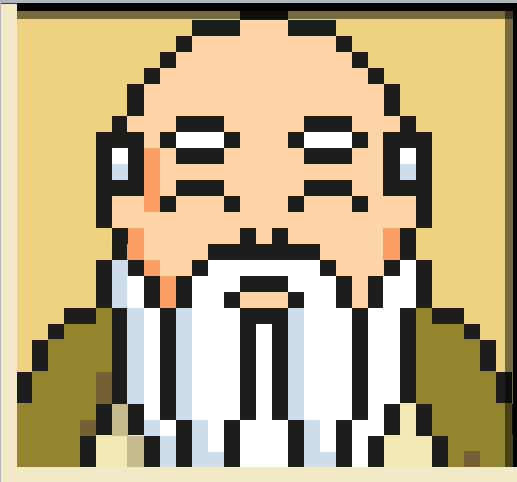
Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KSIĘGOWY

1 2 3 4



1/3

WIELKIE PORZĄDKI



Część umów przenoszących prawa IP Wy podpisaliście kwalifikowanym podpisem elektronicznym, a druga strona – jakimś ogólnie dostępnym.

KSIĘGOWY

1 2 3 4





2/3

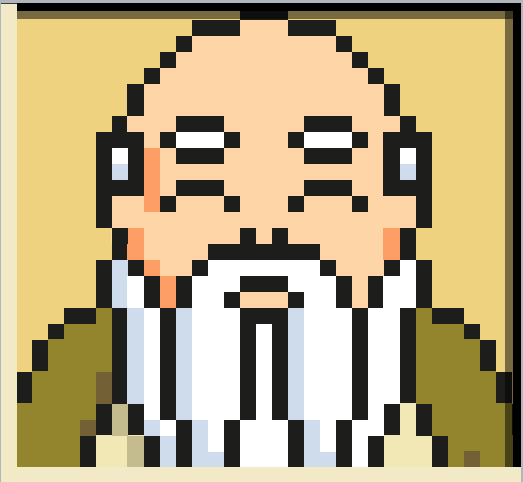
WIELKIE PORZĄDKI



W kilku umowach jest klauzula „change of control”.  
Taka klauzula:

KSIĘGOWY

1 2 3 4



3/3

WIELKIE PORZĄDKI



Żeby sprawdzić tytuł do udziału (akcji), trzeba:

KSIĘGOWY

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

WIELKIE PORZĄDKI

**Due diligence** to dziś standard nie tylko w przypadku sprzedaży spółki czy wejścia spółki na giełdę. Również inwestorzy nabywający akcje lub udziały chcą potwierdzić m.in.:

- **tytuł do udziałów (akcji)** – czy udziały faktycznie istnieją, jakie prawa są w nich inkorporowane, czy sprzedający może sprzedać swój udział),
- **status praw IP do gry** – czy prawa zostały prawidłowo nabyte, czy właściwie zawarto umowy licencyjne, czy uzyskano zgody na dysponowanie wizerunkiem itp.,

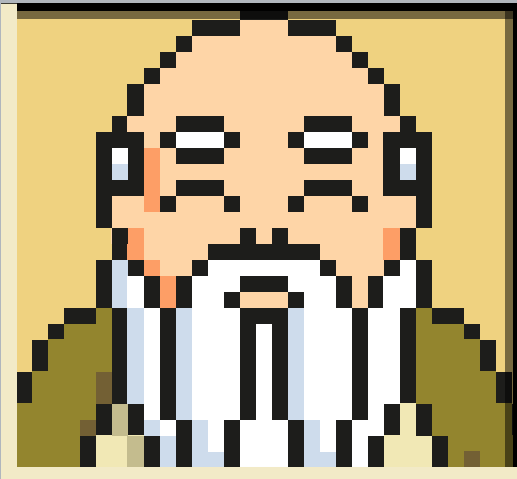
→ **zawarte umowy** – czy są w nich klauzule change of control,

→ **kwestie pracownicze** – czy istnieje ryzyko przekwalifikowania umów B2B w umowy o pracę.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KSIĘGOWY

1 2 3 4



## MISJA 4: WILKI Z GPW

Giełdę rozważacie już od jakiegoś czasu. Ze sprzedaży akcji można pozyskać kapitał na dalszy rozwój.

Macie jednak obawy. Nie wszystkie debiuty spółek gamingowych były udane... To trochę jak gra w pokera. Czy jesteście mistrzami blefu?

No i przede wszystkim: czy w ogóle jesteście na to gotowi?

KSIĘGOWY

1 2 3 4

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.





1/3

WILKI Z GPW



Co to jest IPO?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



2/3

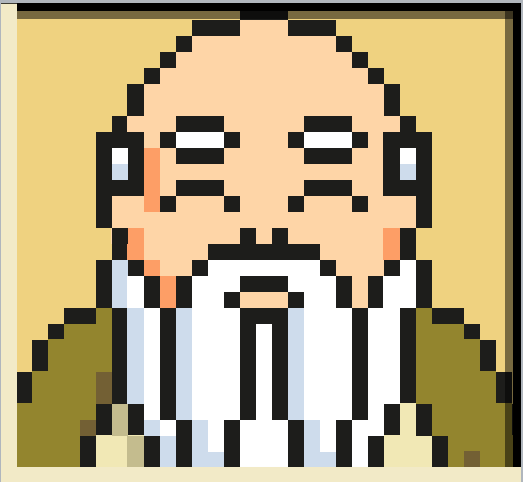
WILKI Z GPW



Co to jest due diligence?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



3/3

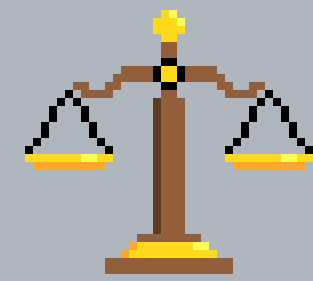
WILKI Z GPW



Kto zatwierdza prospekt emisyjny?

KSIĘGOWY

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

WILKI Z GPW

Na giełdę może wejść każdy, kto poważnie myśli o rozwoju spółki i chce wzmocnić jej pozycję na rynku.

Przeprowadzając pierwszą ofertę publiczną, można **pozyskać kapitał** na dalszy rozwój, a także **zwiększyć prestiż** i rozpoznawalność marki. Wejście na giełdę niesie również **korzyści dla akcjonariuszy**.

Kluczowymi **podmiotami wspierającymi** ofertę i debiut na giełdzie są:

- doradca prawny,
- oferujący,
- audytor,
- doradca w sprawach PR i relacji inwestorskich (PR/IR).

Aby wejść na giełdę, trzeba m.in.:

- przekształcić firmę w spółkę akcyjną,
- przeprowadzić due diligence,
- przygotować prospekt emisyjny,
- uzyskać jego zatwierdzenie przez Komisję Nadzoru Finansowego).

Brzmi groźnie, ale da się to gładko przeprowadzić.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KSIĘGOWY

1 2 3 4





GRATULACJE!



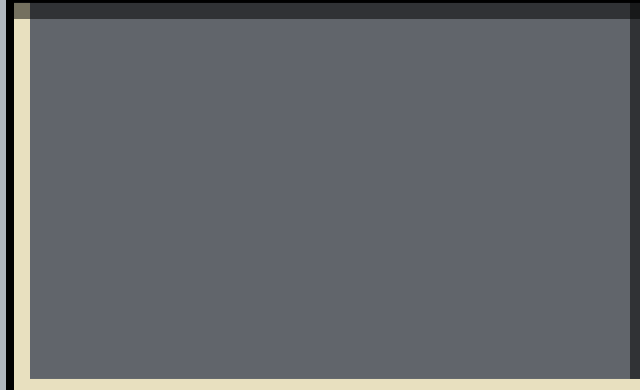
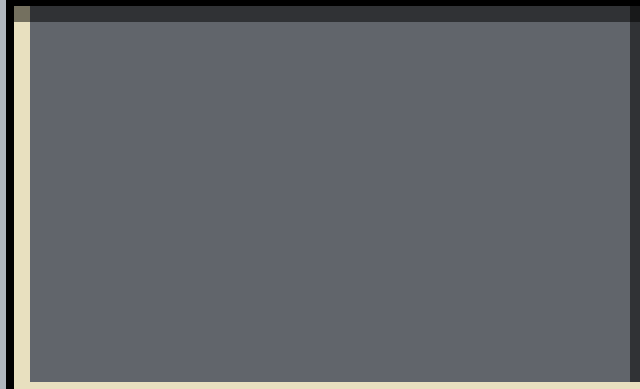
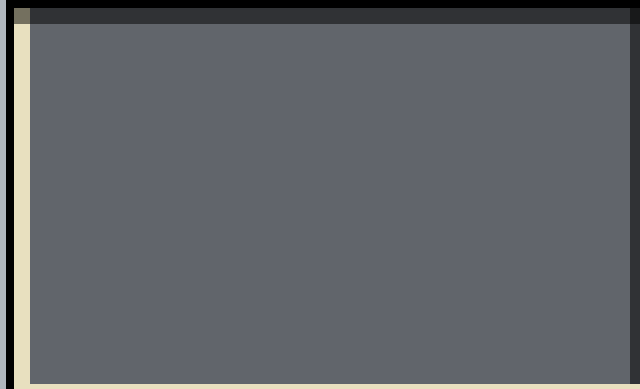
UKOŃCZYŁŚ CZWARTĄ MISJĘ!

Sprawdź wyzwania innego bohatera!



KSIĘGOWY

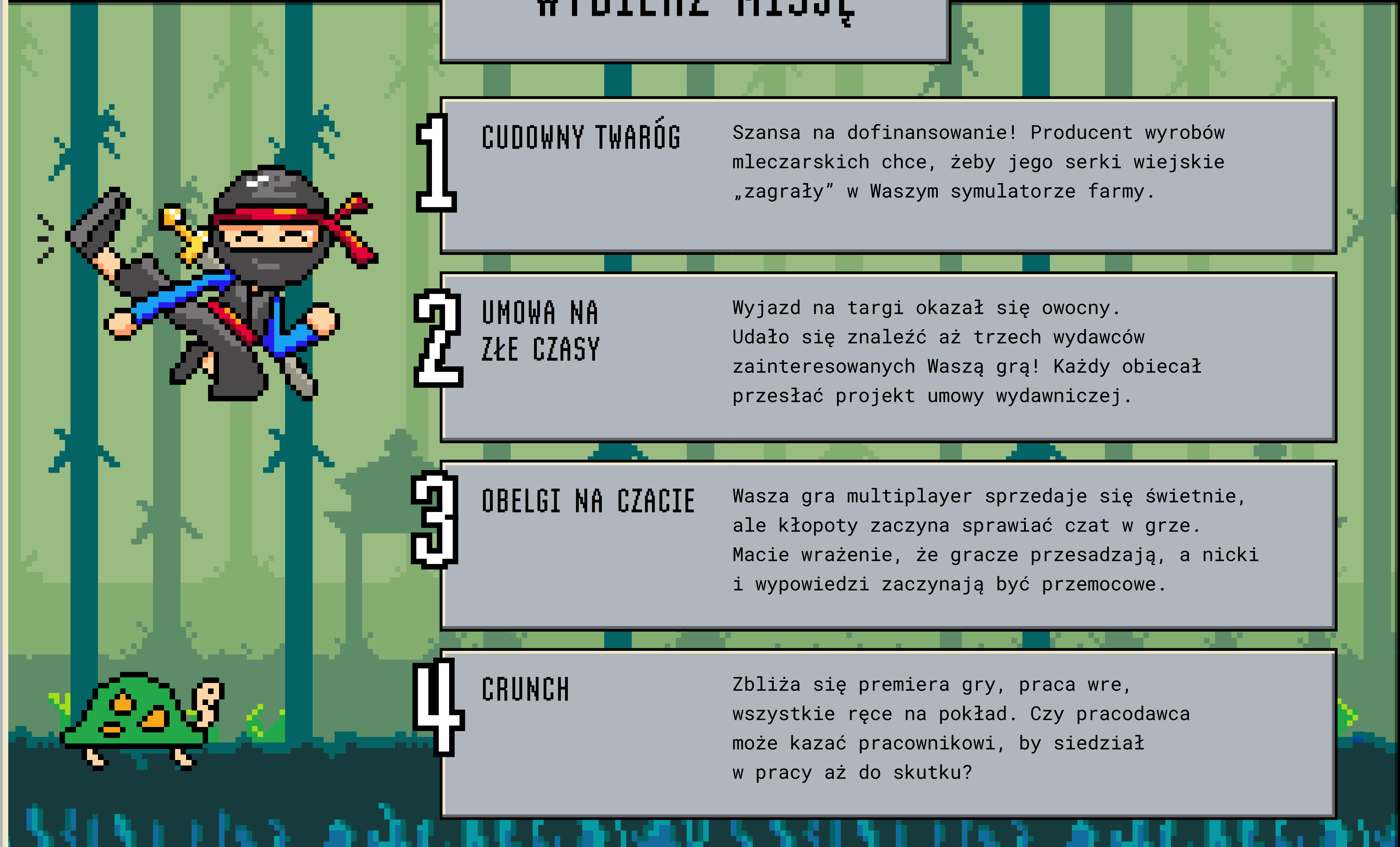
1 2 3 4



KONSULTANT

1 2 3 4

# WYBIERZ MISJĘ



**1** CUDOWNY TWARÓG

Szansa na dofinansowanie! Producent wyrobów mleczarskich chce, żeby jego serki wiejskie „zagrały” w Waszym symulatorze farmy.

**2** UMOWA NA ZŁE CZASY

Wyjazd na targi okazał się owocny. Udało się znaleźć aż trzech wydawców zainteresowanych Waszą grą! Każdy obiecał przesłać projekt umowy wydawniczej.

**3** OBELGI NA CZACIE

Wasza gra multiplayer sprzedaje się świetnie, ale kłopoty zaczyna sprawiać czat w grze. Macie wrażenie, że gracze przesadzają, a nicki i wypowiedzi zaczynają być przemocowe.

**4** CRUNCH

Zbliżyła się premiera gry, praca wre, wszystkie ręce na pokład. Czy pracodawca może kazać pracownikowi, by siedział w pracy aż do skutku?



# MISJA 1: CUDOWNY TWARÓG

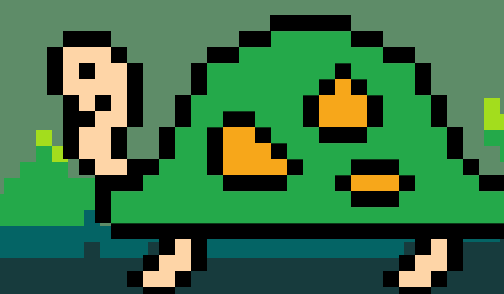
O dziwo, wszyscy się godzicie, że wprowadzenie serka wiejskiego do gry to niezły pomysł. Było już cienko, a taka współpraca pomoże sfinansować grę. Poza tym będzie można dodać nowe zadania, jak zlewanie mleka czy koordynacja dostaw.

Tyle że producent twarogu widzi to trochę inaczej. Mówi o „cudownym twarogu”, który leczy COVID-19. Chciałby też pokazać, że serki konkurencyjnych marek szybciej jełczeją.

Przestaje Wam się to podobać, ale to Ty jesteś Konsultantem – wszyscy patrzą na Ciebie.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KONSULTANT

1 2 3 4



1/3

CUDOWNY TWARÓG



Czy reklama w grze może sugerować, że serek marki Waszego reklamodawcy leczy COVID-19 lub zapobiega chorobie?

KONSULTANT

1 2 3 4



2/3

CUDOWNY TWARÓG



Czy trzeba jakoś **oznaczyć**, że gra zawiera przekaz reklamowy?

KONSULTANT

1 2 3 4





3/3

CUDOWNY TWARÓG



Umieściliście reklamę serka w grze. Teraz jego producent w reklamach swoich produktów wykorzystuje postaci z Waszej gry. Czy to dozwolone?

KONSULTANT

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

CUDOWNY TWARÓG

W umowie z reklamodawcą trzeba **dokładnie uregulować:**

- jak produkt ma być przedstawiony w grze,
- jaka postać ma używać produktu (i do czego)
- oraz czy będą produkty alternatywne (innych marek lub „no name”).

In-game advertising musi też być zgodny z prawem. Nie tylko reklamodawca, ale też **studio gamedev i wydawca** mogą ponosić odpowiedzialność za reklamę.

Należy pamiętać, że:

- pewnych towarów lub usług **nie wolno reklamować** (lub są ograniczenia) – w Polsce dotyczy to np. alkoholu, tytoniu, leków czy gier hazardowych,
- reklama **nie może wprowadzać w błąd** ani być sprzeczna z dobrymi obyczajami; niedozwolona jest też reklama porównawcza (zwłaszcza ona bywa podchwytliwa),
- **trzeba poinformować** graczy, że gra zawiera przekaz reklamowy lub lokowanie produktu.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KONSULTANT

1 2 3 4



## MISJA 2: UMOWA NA ZŁE CZASY

Starania o pozyskanie wydawcy wreszcie przyniosły skutek. Kilka dni po powrocie z targów na Wasze skrzynki mailowe wpływają projekty umów wydawniczych. Pierwsza umowa liczy 50 stron, druga 5 stron, trzecią boicie się otworzyć.

W tej pierwszej mignęło mityczne słowo „recoup”, tuż obok niego 100%. Rzuca się w oczy jakiś dziwny procent podziału przychodów. Słowa brutto i netto plączą się bez ładu. Coś o przeniesieniu praw też jest. Ta druga jakaś przyjemniejsza – w sumie nic w niej nie ma. Jedyne, co widzicie, to że umowa podlega prawu koreańskiemu.

Prawda jest taka, że nic nie rozumiecie. Przecież to Wasza pierwsza umowa z wydawcą! W Konsultancie cała nadzieja.

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KONSULTANT

1 2 3 4





1/3

UMOWA NA ZŁE CZASY



Wydawca z USA proponuje „**exclusive, worldwide licence**”, a Wy chcecie równoległe wejść na rynek chiński z innym wydawcą. Akceptujecie taką propozycję?

KONSULTANT

1 2 3 4



2/3

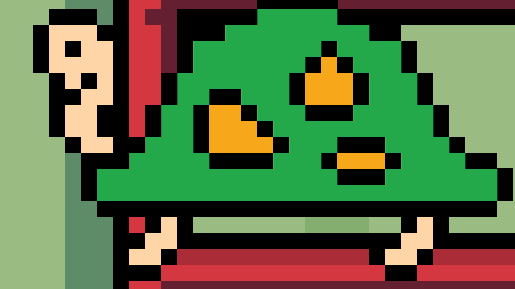
UMOWA NA ZŁE CZASY



Co oznacza „100% recoup”?

KONSULTANT

1 2 3 4





3/3

UMOWA NA ZŁE CZASY



Przesłany Wam przez wydawcę projekt umowy wydawniczej wskazuje, że „umowa podlega prawu Korei Południowej”. Oznacza to, że:

KONSULTANT

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

UMOWA NA ZŁE CZASY

## Wydawca gry:

- finansuje produkcję gry,
- zajmuje się marketingiem i dystrybucją,
- zarządza relacjami z dystrybutorami (nie zawsze robi to wszystko).

Oczekuje za to wynagrodzenia – najczęściej procentu przychodów ze sprzedaży gry.

Pierwsza umowa wydawnicza zwykle jest, no cóż... porażką. Warto porozmawiać z doświadczonymi kolegami i zasięgnąć rady prawnika znającego się na branży gier.

W umowie wydawniczej trzeba więc uregulować:

- kwestie **praw autorskich** do gry i innych praw własności intelektualnej,
- prawa i obowiązki wydawcy w zakresie **dystrybucji gry**,
- zasady finansowania produkcji gry i **podziału zysków** z jej sprzedaży,
- zakres i charakter **usług marketingowych** świadczonych przez wydawcę.

Więcej na ten temat na [newtech.law](http://newtech.law) i [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KONSULTANT

1 2 3 4



## MISJA 3: OBELGI NA CZACIE

Czat w Waszej grze online to dziki zachód!

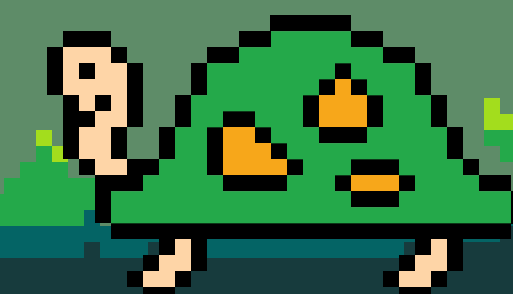
Gracze przechodzą samych siebie – obrzydliwe nicki, wulgarne, dyskryminujące, przemocowe wypowiedzi i groźby. Wszystko jak z filmów sensacyjnych – aż wstyd to cytować. Sytuacja jest o tyle poważna, że przecież Waszymi graczami są też dzieci.

W dodatku wytworzyły się jakieś szajki. Rozmawiają o dziwnych rzeczach... i nagabują młodych graczy.

Zamknąć oczy i udawać, że nie widzicie? Przecież to fatalnie wpływa na wizerunek gry! No i co na to prawo? Czy jako producent gry macie obowiązek reagować?

Myślisz, że dasz radę bezpiecznie przeprowadzić zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech zadaniach. W każdym jest tylko jedna właściwa odpowiedź.



KONSULTANT

1 2 3 4



1/3

OBELGI NA CZACIE



Czym jest *grooming*?

KONSULTANT

1 2 3 4



2/3

OBELGI NA CZACIE



Co podmiot udostępniający grę powinien zrobić w ramach procedury *notice & takedown*?

KONSULTANT

1 2 3 4





3/3

OBELGI NA CZACIE



O którym z poniższych zachowań **trzeba zawiadomić organy ścigania** pod groźbą własnej odpowiedzialności karnej:

KONSULTANT

1 2 3 4





# CO NA TO PRAWO?

OBELGI NA CZACIE

Podmioty udostępniające gry online (w szczególności deweloperzy, ale także wydawcy i dystrybutorzy) odpowiadają za treści publikowane przez użytkowników w sposób ograniczony, tj. w ramach tzw. **notice & takedown**.

Co do zasady nie mają obowiązku aktywnie monitorować treści.

Sytuacja jest jednak inna w przypadku zachowań użytkowników, które mogą stanowić czyny zabronione z perspektywy prawa karnego.

W niektórych przypadkach podmiot udostępniający grę **ma obowiązek** zawiadomić organy ścigania o podejrzeniu popełnienia przestępstwa.

Gry multiplayer mają **międzynarodowy charakter**. W innych jurysdykcjach obowiązki dotyczące monitorowania i reagowania mogą być bardziej rygorystyczne niż w Polsce.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KONSULTANT

1 2 3 4



## MISJA 4: CRUNCH

Jak zwykle harmonogram sobie,  
życie sobie.

Macie już dwa tygodnie opóźnienia,  
a deweloperzy mówią, że długo  
tak nie pociągną. Spółka nalega,  
pracownicy protestują.

Co kto może?

Myślisz, że dasz radę  
bezpiecznie przeprowadzić  
zespół przez tę misję?

Sprawdź się w trzech  
zadaniach. W każdym jest  
tylko jedna właściwa  
odpowiedź.



KONSULTANT

1 2 3 4



1/3

CRUNCH



Przepisy o nadgodzinach stosuje się:

KONSULTANT

1 2 3 4





2/3

CRUNCH



Ile może być maksymalnie godzin nadliczbowych?

KONSULTANT

1 2 3 4





3/3

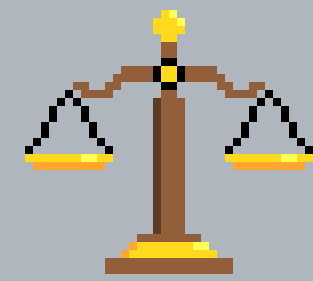
CRUNCH



Czy trzeba pracować w sobotę?

KONSULTANT

1 2 3 4



# CO NA TO PRAWO?

CRUNCH

Regulacje dotyczące nadgodzin mają zastosowanie do pracowników i wskazano je w **Kodeksie pracy**. Nadgodziny są dopuszczalne m.in. w przypadku szczególnych potrzeb pracodawcy.

Ze studiem gamedev można też współpracować na innych podstawach (np. **umowa B2B**), jednak wtedy zasady pracy w nadgodzinach określa umowa.

Lepiej **nie zawierać** z pracownikami dodatkowych umów zlecenia na tzw. prace w crunchu – taka umowa może stanowić obejście prawa.

Trzeba pamiętać, że:

- **nie można** zobowiązać do nadgodzin np. kobiet w ciąży i pracowników młodocianych,
- pracownik każdego dnia musi mieć 11 godzin **nieprzerwanego odpoczynku**,
- za nadgodziny należy się **rekompensata**,
- praca w **nocy** oznacza dodatek do wynagrodzenia,
- za pracę w **sobotę** należy się pełny dzień wolny.

Więcej na ten temat na [Codozasady.pl](http://Codozasady.pl):

KONSULTANT

1 2 3 4

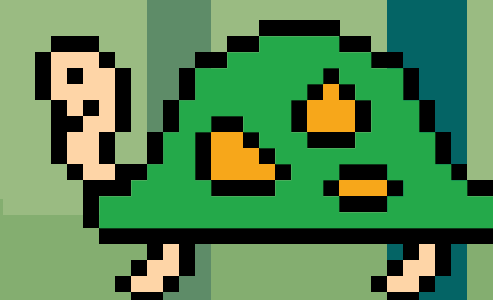


GRATULACJE!



UKOŃCZYŁŚ CZWARTĄ MISJĘ!

Sprawdź wyzwania innego bohatera!

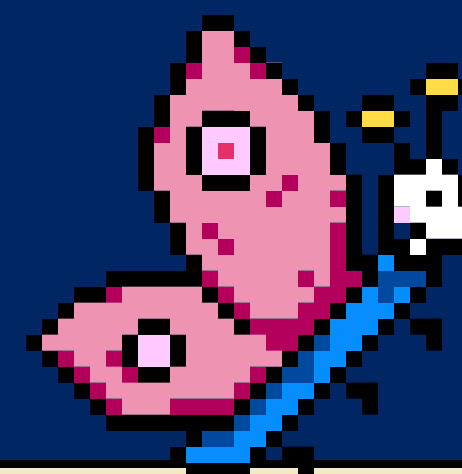


KONSULTANT

1 2 3 4



WAR WSP  
DYN ŒLN  
SKI+ ICY.



Gra nie stanowi porady prawnej  
i nie powinna być podstawą  
podejmowania decyzji biznesowych.  
(Jesteśmy prawnikami. Musimy  
zrobić takie zastrzeżenie).

## DZIĘKUJEMY ZA UDZIAŁ W NASZEJ ZABAWIE!

Celem naszej gry było zwrócenie uwagi na pułapki prawne,  
w które można wpaść, tworząc własną, profesjonalną grę.

Grę „Gamedev CEO simulator” opracowały:

→ Lena Marcinowska-Boulangé i

→ Monika A. Górski

z praktyki gamingowej kancelarii Wardyński i Wspólnicy

Projekt graficzny i produkcja  
Marta Duda, Beata Danowska;  
Dobry Skład

Koncepcja  
Justyna Zandberg-Malec,  
Tomasz Kuc

Treści zawarte w grze odzwierciedlają  
stan prawny aktualny na grudzień 2023 r.

© Wardyński i Wspólnicy

