

Find help on the FRENCH REFORGER MOD discord if you need ? Check our progress about this wiki here ?

Legal information about your mods and creations

Tip: Read this before publishing your mod on the workshop

- [Legal information \(Version Française\)](#)
- [Legal Information \(English Version\)](#)

Legal information (Version Française)

1. Généralités

Lorsque vous avez acheté le jeu Arma Reforger et que vous l'avez installé, des conditions d'utilisations sous divers noms vous ont été présentées (Que ce soit sur Steam ou en jeu, et même lors de votre inscription sur la plateforme Bohemia), on retrouve ainsi les Conditions d'utilisation, les Conditions du Workbench, les Conditions Générales de Bohemia, la Politique de Confidentialité, le CLUF de Reforger et les DMCA. Tout ce long texte n'est pas anodin, il est là pour vous expliquer ce que vous avez le droit ou non de faire et ce que vous acceptez qu'il soit fait vis à vis de vous et votre travail. Vous trouverez ici les licences qui s'appliquent dans le cadre de Bohemia : <https://www.bohemia.net/community/licenses/> Pour les profanes, je sais que cela n'est pas simple mais nous allons en parler rapidement pour que vous compreniez. Tout ce qui touche aux outils de Bohemia (Donc enfusion dans notre cas) n'est soumis à aucune licence spécifique puisqu'il s'agit intégralement d'un droit propre à Bohemia. Donc si vous déployez une composition 3d, un son ou tout autre chose via un seul outil de Enfusion, vous perdez vos droits dessus, cela appartient à Bohemia et donc indirectement à la communauté au travers du workshop. Au travers du Workshop-terms : <https://reforger.armacplatform.com/workshop-terms>.

2. Les licences

Nous apprenons tout de même que nous pouvons utiliser une licence **APL, APL-SA et APL-ND et ADPL-SA** pour nos travaux dans le cadre de Reforger.

Voici les acronymes des licences:

|

- **APL** : **A**rma **P**ublic **L**icence
- **SA** : **S**hare **A**like
- **ND** : **N**o **D**erivatives
- **AD** : **A**rma & **D**ayz

APL : **A**rma **P**ublic **L**icence

- **APL-SA** : **A**rma **P**ublic **L**icence - **S**hare **A**like
- **APL-ND** : **A**rma **P**ublic **L**icence - **N**o **D**erivatives
- **ADPL-SA** : **A**rma & **D**ayz **P**ublic **L**icence - **S**hare **A**like

Maintenant que vous comprenez les licences, voici ce que signifie ces licences :

- **APL** :

- “ • Attribution : On doit respecter le matériel de base comme l'auteur l'a fait
- Non Commercial : On ne peut pas avoir des fins commerciales
- Arma Uniquement : Uniquement sur Arma dans sa globalité

- **SA** :

- “ • Share Alike : On peut adapter et développer le matériel en respectant la licence de base

- **ND**

- “ • No derivatives : Si on remix, transforme ou construit sur le matériel de base, on ne peut le distribuer

2.1: Exemple

Maintenant que les bases des licences sont faites, étudions la suite. Prenons un exemple, car Bohemia a été clair avec le matériel et son déploiement. Je vais prendre un mod que nous connaissons tous : **RHS**.

Il suffit d'aller dans la description et on se rend compte que la licence évoqué est la CC (Creative Commons) qui n'est pas une licence Bohemia, elle aurait fonctionné en dehors d'Arma, mais là elle ne respecte pas la licence Bohemia, mais elle reste explicite sur son utilisation : Attribution Non Commercial No Derivs. Le souhait du ou des moddeurs est donc qu'il n'y ait pas de modification et pas d'usage commercial. De ce fait, il est possible via les outils Enfusion de reprendre le travail et de le modifier, il ne s'agit pas d'une pratique **agréable et courtoise**, mais cela reste possible en respect du règlement de Bohemia. Beaucoup de moddeur pense ainsi leur travail protégé et font n'importe quoi, malgré une protection apparente, celle-ci ne respecte pas les EULA de Bohemia, leur licence aurait du être "APL-ND", le cadre légal ne les protège pas. Continuons alors sur une explication, nous voulons effectivement appliqué correctement une licence comme la APL-ND afin que personne ne touche à notre travail, c'est bien non ?

- Nous publions un mod sous licence APL-ND et nous recherchons systématiquement quelqu'un faisant comme nous afin de le signaler.
- Notre mod ajoute une Ferrari sous licence APL-ND, ce mod s'appellant "BEAUTY-FERRARRI".
- Aujourd'hui nous trouvons un mod qui s'appelle "CAR-FERRARRI" et le modèle est extrêmement similaire si ce n'est identique, nous voulons donc le signaler car le moddeur a probablement copié notre modèle 3d et modifier les configuration à sa guise, ce qui ne respecte pas la licence APL-ND.

Quel va être la réponse de Bohemia à votre avis ? Je peux vous la citer:

“ Vous avez publié un modèle 3d que vous avez confectionné dans un outil externe aux outils bohemia, vous l'avez importé en adéquation aux règles EULA de Reforger et avez appliqué une licence APL-ND. Cependant après étude du dossier, nous avons, conformément aux règles en vigueur, pris la décision de retirer votre mod du Workshop car il ne respectait pas les règles EULA de

Reforger ainsi que le mod accusé. En effet Ferrari est une marque déposée sous le nom Ferrari S.p.A concernant le Design de ses véhicules à hauteur de 85% et le son du moteur à hauteur de 55%. Vous n'avez ainsi pas le droit de publier un matériel et de le revendiquer tandis que celui-ci ne vous appartient pas de base."

Le bilan est simple, cessez de vous prendre la tête avec les licences, vos droits etc... Ce que vous voulez c'est créer, tester, jouer et prendre du plaisir. Vous ne pouvez en tirer aucun profit car c'est explicitement expliqué et vous n'avez pas les compétences légales pour assurer une protection de votre contenu sur un Workshop. Vous allez créer un fusil ultra stylé et violent ? pas de bol le nom était sous copyright. Vous allez modifier le nom, pas cool il y a un brevet sur le design et malheureusement le votre y ressemble trop. Vous modifiez son apparence, mais le son est proche de celui d'un blaster dans Star Wars à hauteur de 76% c'est dommage le Copyright de Star Wars est unanime... Bref ! Vous ne gagnerez jamais dans ce genre de situation, Bohemia a une armé d'Avocats sur ce dispositif, qu'ils soient consultants ou mandatés. Passez vos créations en APL-SA, prenez contact avec les moders qui modifient votre travail pour que votre travail soit reconnu de qualité et que vous soyez toujours cité, voilà ce que vous devriez faire. Maintenant que cette "base" est éclaircie, que vous comprenez que vous n'êtes propriétaires de rien sur le Workshop et que l'ambiguïté est facile, prenons cinq minutes pour parler de nous autres, Communauté Francophone pour le Modding.

3. French Reforger Mod dans tout ça

Nous avons rappelé que les droits d'auteur étaient complexes. Nous avons établis que vous ne pouvez être rémunéré et faire quelconque profit avec les Mods. Nous rappelons qu'il s'agit d'un travail fastidieux de faire des mods, quelle que soit l'envergure du mod ou des mods. Nous ajouterons que vous n'êtes pas forcé, obligé ou contraint de quelconque manière à faire des Mods (Ou tout travail sur Enfusion).

Bien. Alors qu'attendons nous ?

Regroupons nous, travaillons, réfléchissons et aidons nous pour mettre le

Workshop en ébullition. Une équipe de Moddeur a déjà fait ce que vous vouliez faire mais cela ne vous plaît pas ? Reprenez le travail depuis le début et ensemble faisons un nouveau mod, autre nom, même objectif, plus de travail pour rendre cela possible. Notre force réside uniquement dans nos capacités, et seul nous sommes limités. Quand il y a des équipes comme (Pour n'en citer que quelques une d'Arma 3) RHS, AMF, CUP, TFAR, Operation Trebuchet, FOW, ACE ou encore TOW et bien d'autres, seul que pensez vous faire ? Pire, lorsque votre travail sera sorti, qu'il sera apprécié de tous, comment vous sentirez vous lorsqu'une de ces équipes sortira à leur tour une mécanique identique à votre mod mais dans leur mod a eux avec leur propre identité ? Cela signifiera la fin de votre renommé, de l'adhésion des joueurs à votre mod et la mort de celui-ci car 100% d'entre eux utiliseront au moins un des mods des grosses communautés et ne voudront pas de doublon de mécanique. Au travers du discord French Reforger Mod, nous avons l'opportunité de nous regrouper, d'échanger, de travailler tous ensemble, en anglais et en français et avec grande simplicité.

Regroupez vous, vraiment, pour tout, que ce soit des vidéos, des tutos comme je l'écris à l'heure actuel, des communautés de jeux, du modding, des équipes officielles ou officieuses, **travaillons tous ensemble** pour faire en sorte que le jeux que nous aimons devienne grandiose et que nos efforts ne soient pas vains. **Ne reproduisons pas les erreurs d'arma 3**, faisons de la Communauté Francophone un acteur majeur du développement de Reforger et non une simple bande de geignards avides de profit et d'égo mal placé ☐☐. Partagez vos créations, expliquez les, développez les, aidez les autres, et si nous agissons tous comme ça, nous aurons une base solide pour travailler tous ensemble ♥

En conclusion de tout ça, Je vois encore trop de personne travailler dans leur coin, avancer lentement et n'avoir aucun crédit. Et lorsque leur travail abouti, les voir quitter Enfusion, Reforger ou le développement en général car une équipe a sorti quelque chose de similaire en trois fois moins de temps. Cela m'attriste car je sais que parmi vous, et d'autres qui ne sont pas encore là, il y a de réels motivés et extrêmement bons moddeurs. Je n'ai pas la prétention d'être bon, loin de là, j'apprends encore de ce moteur, mais nous pouvons tous être bon dans quelque chose avec un minimum d'informations et d'entraide. Ne nous tirerons pas dessus, les autres le font déjà très bien.

“

Merci à [змея] наш d'avoir fait les recherches et d'avoir rédigé ce message dans le discord French Reforger Mod

et merci à vous si vous êtes toujours là, je suis certain qu'arma reforger et Arma 4 peuvent être 300x mieux que Arma 3 en nous unissant et en partageant nos connaissances, faisons le ☐

Legal Information (English Version)

Preamble: French Reforger Mod is a French community, but we accept all nationalities, so we can all speak French as well as English! French Reforger Mod is also a bilingual community !

1. Overview

When you purchased and installed Arma Reforger, you were presented with a set of terms and conditions of use under various names (whether on Steam or in-game, and even when you registered on the Bohemia platform), including the Terms of Use, the Workbench Terms, the Bohemia General Terms and Conditions, the Privacy Policy, the Reforger EULA and the DMCA. All this lengthy text is not insignificant; it's there to explain what you are and aren't allowed to do, and what you agree should be done to you and your work. Here you'll find the licenses that apply to Bohemia: <https://www.bohemia.net/community/licenses/> For the uninitiated, I know this isn't easy, but we're going to talk about it quickly so that you understand. Everything related to Bohemia's tools (in our case, enfusion) is not subject to any specific license, since it is entirely a Bohemia right. So if you deploy a 3d composition, a sound or anything else via a single Enfusion tool, you lose your rights over it, it belongs to Bohemia and therefore indirectly to the community through the workshop. Through Workshop-terms: <https://reforger.armaplatform.com/workshop-terms>.

2. Licences

We have learned that we can use APL, APL-SA, APL-ND and ADPL-SA licenses for our work on Reforger.

Here are the license acronyms:



- **APL** : **A**rma **P**ublic **L**icence
- **SA** : **S**hare **A**like
- **ND** : **N**o **D**erivatives
- **AD** : **A**rma & **D**ayz

APL : **A**rma **P**ublic **L**icence

- **APL-SA** : **A**rma **P**ublic **L**icence - **S**hare **A**like
- **APL-ND** : **A**rma **P**ublic **L**icence - **N**o **D**erivatives
- **ADPL-SA** : **A**rma & **D**ayz **P**ublic **L**icence - **S**hare **A**like

Now that you understand licenses, here's what they mean:

• **APL** :

- “ • Attribution: You must respect the source material as the author has done.
- Non-Commercial: Not for commercial purposes
- Arma Only: Only Arma in its entirety

• **SA** :

- “ • Share Alike : You can adapt and develop the material while respecting the basic license.

• **ND**

- “ • No derivatives : If you remix, transform or build on the basic material, you cannot distribute it.

2.1: Example

Now that the licensing basics are out of the way, let's look at the rest. Let's take an example, as Bohemia has been clear about the hardware and its deployment. I'll take a mod we're all familiar with, **RHS**.

Just go to the description and you'll see that the license mentioned is the CC (Creative Commons) license, which is not a Bohemia license. It would have worked outside Arma, but here it doesn't respect the Bohemia license, but it is explicit about its use: Attribution Non Commercial No Derivs. The modder(s)' wish is that there be no modification and no commercial use. Many modders think their work is protected, and do anything but, despite apparent protection, it doesn't respect Bohemia's EULA. Their license should have been "APL-ND", but the legal framework doesn't protect them. Let's continue with an explanation, then: we want to apply a license like APL-ND correctly, so that nobody touches our work.

- Our mod adds an APL-ND-licensed Ferrari, this mod is called "BEAUTY-FERRARRI".
- Today we've found a mod called "CAR-FERRARRI" and the model is extremely similar, if not identical, so we'd like to report it because the modder has probably copied our 3d model and modified the configuration as he sees fit, which doesn't comply with the APL-ND license.

What do you think Bohemia's answer will be? I can quote it for you:

“You have published a 3d model that you made in a tool external to bohemia tools, imported it in accordance with Reforger EULA rules and applied an APL-ND license. However, after studying the file, we have decided, in accordance with the rules in force, to remove your mod from the Workshop, as it did not comply with Reforger's EULA rules and the mod in question. Indeed, Ferrari is a registered trademark under the name Ferrari S.p.A., and 85% of its vehicle design and 55% of its engine sound are protected by EULA. You therefore have no right to publish material and claim it as your own while it is not your basic property.” *(translated french to English)*

The bottom line is simple: stop worrying about licenses, rights and so on... What you want is to create, test, play and have fun. You can't make any profit from it, because it's explicitly explained, and you don't have the legal skills to protect your content in a Workshop. You're going to create an ultra-stylish and violent rifle? bad luck, the name was copyrighted. You're going to modify the name - not cool, there's a patent on the design and unfortunately yours looks too much like it. You modify its appearance, but the sound is 76% similar to that of a Star Wars blaster - too bad the Star Wars copyright is unanimous... Anyway! You'll never win in this kind of situation, Bohemia has an army of Lawyers on this device, whether consultants or mandated. Pass your creations in APL-SA, get in touch with the modders who modify your work so that your work is recognized as quality and that you are always quoted, that's what you should do. Now that the "basics" are clear, and you understand that you don't own anything on the Workshop and that ambiguity is easy, let's take five minutes to talk about us, the Communauté Francophone pour le Modding.

3. French Reforged Mod in all this

We reminded you that copyrights are complex. We've made it clear that you can't be remunerated or make any profit from mods. We remind you that it is tedious work to make mods, regardless of the size of the mod or mods. We would add that you are not forced, obliged or coerced in any way to make Mods (or any work on Enfusion).

Good. So what are we waiting for?

Let's get together, work, think and help each other to get the Workshop moving. A team of modders has already done what you wanted to do, but you don't like it? Take it from the beginning and together we'll make a new mod - different name, same goal, more work to make it possible. Our strength lies solely in our abilities, and alone we are limited. When there are teams like (to name but a few from Arma 3) RHS, AMF, CUP, TFAR, Operation Trebuchet, FOW, ACE or TOW and many others, what do you think you can do on your own? Worse still, when your work is released and appreciated by all, how will you feel when one of these teams releases a mechanic identical to your mod, but in their own mod with their own identity? This will mean the end of your reputation, the end of player support for your mod

and the death of your mod, because 100% of them will be using at least one of the mods from the big communities and won't want duplicate mechanics. Through the French Reforger Mod discord, we have the opportunity to get together, exchange ideas and work together, in English and French, and with great simplicity.

Let's get together, really, for everything, whether it's videos, tutorials like I'm writing now, gaming communities, modding, official or unofficial teams, let's all work together to make the game we love great, and not let our efforts be in vain. Let's not repeat the mistakes of arma 3, let's make the French-speaking Community a major player in the development of Reforger and not just a bunch of whiners greedy for profit and misplaced ego ☹️. Share your creations, explain them, develop them, help others, and if we all act like this, we'll have a solid base for working together ♥

In conclusion, I still see too many people working in their own corners, making slow progress and getting no credit. And when their work is finished, to see them leave Enfusion, Reforger or development in general because another team has released something similar in half the time. It saddens me because I know that among you, and others who aren't here yet, there are some truly motivated and extremely good modders. I don't claim to be any good, far from it, I'm still learning from this engine, but we can all be good at something with a minimum of information and mutual help. Let's not shoot ourselves, others are already doing it very well.

“ **Thanks to [змея] наш for doing the research and writing this post in the French Reforger Mod discord.** ”

and thanks to you if you're still around, I'm sure arma reforger and Arma 4 can be 300x better than Arma 3 by uniting and sharing our knowledge, let's do it ☺️