

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 jeux, 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.armaplatform.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 pouviez 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 ☐

Revision #1

Created 2024-12-08 11:11:47 UTC by Lucas / MOONLGHT

Updated 2024-12-08 11:32:22 UTC by Lucas / MOONLGHT