



Propriété intellectuelle d'un jeu vidéo

Par **dkg77**, le **06/06/2017** à **12:11**

Bonjour à tous,

Je développe actuellement un petit jeu vidéo, en utilisant des outils gratuits du style RPGMaker ou Daz Studio, et je souhaite diffuser ce jeu gratuitement sur internet.

Quelles sont les démarches à suivre pour protéger légalement ma création ? Je n'ai pas l'intention de faire de l'argent avec ce projet (en tout cas pas pour l'instant), mais je n'ai pas envie non plus que quelqu'un "vole" mes idées ou mes développements pour un projet commercial.

Merci d'avance pour vos réponses

Greg

Par **dkg77**, le **24/07/2017** à **17:03**

Si peu de réponses ?

Par **Baptiste Cellier**, le **07/11/2017** à **08:14**

Moi aussi, ça dépends.

Je ne suis pas dans la loi, mais je suis game designer, et je peux te dire que seules certaines grosses licences peuvent se payer le luxe de la publicité comme Undertale, et la licence.

Car il faut du très high concept ou des moyens de production sophistiqués, ou bien ton propre moteur de développement, ou bien tes propres scénaristes pour réclamer une licence, il n'est pas possible de faire un copyright sur des éléments de game design, ni de porter atteinte. C'est pour ça que sur le marché du mobile des jeux à ce que j'appelle "pseudo licence", ou bien licence officielles, sont produits à la pisse via du clonage d'autre jeu pour englober des parts de marché.

Et que les jeux AAA et autres genre sont en pleine évolution permanente niveau du design.

Fait ton jeu indé dans ton coins et let le en ligne gratis les gens seront reconnaissant. Faire un jeu RPG maker payant de nos jour c'est..... Juste impensable.

Si vraiment il ya une petite communauté fiance la suite par don, et au bout d'un certain nombre d'opus quand t'aura du talent tu fera ta licence avec ton propre moteur.

Va falloir bosser gratos pendant minimum 3 ans si tu veux un job et encore ! Ça s'appelle la formation non reconnu par l'état ou l'auto formation.

Bon courage.

Par **Durel089982**, le **18/01/2018** à **01:11**

Bah moi j'ai envie de poser les questions mais je préfère que sa soit un peu en privé donc je laisse mon mail : xxxxxx@gmail.com

Amicalement Caroline

Intéresser j'attends

Par **janus2fr**, le **18/01/2018** à **07:05**

Bonjour,

Ce n'est pas le principe d'un forum...

Je supprime votre mail, car indiquer son adresse sur un forum est le meilleur moyen de voir sa boite mail inondée de spam...

Par **Grimont Lucas**, le **12/02/2018** à **16:04**

Bonjour dkg77,

C'est une question un peu complexe au final.

Quand vous dites "ma création", que souhaitez-vous protéger ?

Les éléments graphiques, codes, fichiers de base GameMaker (ou autre logiciel), musiques, sons etc... ? Avez-vous TOUT créé ou utilisez-vous des ressources (sprites, midi etc...) conçus par d'autres personnes ?

Si vous souhaitez "protéger votre idée", ça va être très compliqué en France.

Concrètement, je vous suggère de :

- Bien vérifier que vous n'avez pas utilisé des ressources externes. Si oui, sont-elles libres de droit ? Vous ne pouvez pas protéger un remix de ressources ayant déjà leu propre droit d'auteur
- Si tout est bon, je vous suggère de protéger le fichier source (gamemaker, rpgmaker ou autre) et un fichier zip comptenant tous les éléments composant votre jeu + le jeu en lui-même

Pour cela, il existe plusieurs solutions.

Je vous recommand pour cela :
e-Soleau : <https://www.inpi.fr/fr/services-et-prestations/e-soleau>
Mapreuve : <https://www.mapreuve.com>

Par **Baptiste Cellier**, le **14/02/2018** à **13:08**

Il s'agit d'une version physique physique physique.
Que tu peux tenir en main.

Avant de faire du jeu vidéo on fait du jeu de plateau maintenant, ça permet d'avoir le job de game designer qui travail sur du virtuel.

Par **Visukerub**, le **29/04/2022** à **13:06**

Cela fait longtemps que j'ai envie d'aller a un jeu de quete, c'est bientôt mon anniversaire, je veux surprendre mes amis d'une maniere ou d'une autre et leur offrir une journee amusante. Pouvez-vous me donner des conseils ?