

## Global Game Jam Legal Checklist

### Juridische aandachtspunten bij het verder ontwikkelen van je game

Deze checklist is voor deelnemers aan de Global Game Jam (GGJ) of andere game jams die na het weekend hun game verder willen ontwikkelen en exploiteren. Het overzicht is bedoeld als startpunt: welke vragen moet je stellen en beantwoorden? Deze checklist is *niet* bedoeld als vervanging van juridisch advies. Als je specifieke vragen hebt, neem dan eerst contact op met Dutch Game Garden: [contact\[at\]dutchgamegarden.nl](mailto:contact[at]dutchgamegarden.nl).

Ook is deze checklist niet bedoeld als aanwijzing over wat je inhoudelijk zou moeten afspreken, we willen je alleen wijzen op de onderdelen waarover het goed is *iets* af te spreken.

En last but not least, bedenk dat de idee van de GGJ vooral is om in één weekend games te maken, deze zo breed mogelijk (en gratis) te releasen, en verder niets. Maar soms komt er uit een Game Jam iets dat zo goed en mooi is, dat je daarmee verder wilt. Wat dan?

**Scenario 1 – “Quick Sell”:** *Het team wil zelf niet verder met de game, maar vindt het wel mooi als de game verder wordt ontwikkeld, en in de toekomst te spelen is via een breed beschikbaar platform. Een publisher toont interesse om de game te kopen.*

- Wil iedereen de game commercieel verkopen, en dus afstand nemen van de code en graphics? Bevestig dit onderling met de teamleden.
- Kan iedereen de game ook commercieel verkopen? Check en bevestig dit zo nodig met werkgevers of studiegenoten van teamleden.
- Overdracht of licentie van rechten?
- Is de game gemaakt op basis van software (niet middleware) van iemand anders? Is het vrij te gebruiken?
- Tijdsduur en geografisch gebied (afkoop is mogelijk)
- Vast bedrag of revenue-share (percentage van opbrengst)?
- Beperkt tot één versie en platform of incl. sequels, ports, etc. (geen beperkingen is mogelijk)
- Namen van de makers in de credits?
- En verder wat jij belangrijk vindt.

Dutch Game Garden  
Neude 5  
3512 AD Utrecht  
Netherlands  
+31 (0)30 - 204 02 27

[info@dutchgamegarden.nl](mailto:info@dutchgamegarden.nl)  
[www.dutchgamegarden.nl](http://www.dutchgamegarden.nl)

BTW: NL 8220 19 267 B01  
KvK: 302 822 72  
Rabobank: 1575 05 383

IBAN: NL74RABO 0157505383  
BIC: RABONL2U

**Scenario 2 – “Side project”:** *Het team wil het project zelf doorontwikkelen in de avonden tijdens studie of voltijd baan. Het team kan kiezen voor self publishing of het inschakelen van een externe publisher (bijv. Chillingo). Het platform van keuze is geschikt voor kleine games die binnen een aantal maanden kunnen worden uitgebracht.*

- Wil iedereen verder ontwikkelen aan de game? Bevestig dit onderling met de teamleden.
- Kan iedereen de game verder ontwikkelen? Check en bevestig dit zo nodig met werkgevers of studiegenoten van teamleden.
- Bevestig onderling hoe wordt beslist over features, platform, en distributie (bijv. op basis van unanimiteit).
- Wordt er een aparte onderneming opgericht (bijv. VOF, B.V.) of wordt er een bestaande onderneming van één van de teamleden gebruikt? Dit is dan de partij die bijv. Apple iOS Developer wordt.
- Self-publishen of een third-party publisher?
- Bij een third-party publisher:
  - o Overdracht of licentie van rechten?;
  - o Duur en gebied (afkoop is mogelijk)?
  - o Vast bedrag of revenue-share (percentage van opbrengst)?
  - o Beperkt tot één versie en platform of incl. sequels, ports, etc. (geen beperkingen is mogelijk)?
  - o Namen van de makers in de credits?
- En verder wat jij belangrijk vindt.

**Scenario 3 – “New company”:** *Drie personen van het team van vijf zijn beschikbaar om de game fulltime verder te ontwikkelen. De andere leden van het team willen er niet mee verder. De fulltimers denken er over om in de toekomst een bedrijf op te bouwen op basis van de game.*

- Maak afspraken over het gebruik van de bijdragen van de teamleden die stoppen: gratis, een vast bedrag of een revenue-share (combinatie is ook mogelijk).
- Kan iedereen de game verder ontwikkelen? Check en bevestig dit zo nodig met werkgevers of studiegenoten van teamleden.
- Maak afspraken over:
  - o Inzet en bijdrage (tijd en geld).

Dutch Game Garden  
Neude 5  
3512 AD Utrecht  
Netherlands  
+31 (0)30 - 204 02 27

info@dutchgamegarden.nl  
www.dutchgamegarden.nl

BTW: NL 8220 19 267 B01  
KvK: 302 822 72  
Rabobank: 1575 05 383

IBAN: NL74RABO 0157505383  
BIC: RABONL2U

- o Verdeling rollen (commercieel, design, code).
  - o Manier van beslissen (bijv. ten aanzien van features, platform en distributie).
  - o Verdeling van opbrengsten.
- Self-publishen of een third-party publisher?
- Bij een third-party publisher:
  - o Verder ontwikkelwerk?
  - o Overdracht of licentie van rechten;
  - o Duur en gebied (afkoop is mogelijk);
  - o Vast bedrag of revenu-share (percentage van opbrengst);
  - o Beperkt tot één versie en platform of incl. sequels, ports, etc. (geen beperkingen is mogelijk);
  - o Namen van de makers in de credits?
- En verder wat jij belangrijk vindt.

Dutch Game Garden  
Neude 5  
3512 AD Utrecht  
Netherlands  
+31 (0)30 - 204 02 27

info@dutchgamegarden.nl  
www.dutchgamegarden.nl

BTW: NL 8220 19 267 B01  
KvK: 302 822 72  
Rabobank: 1575 05 383

IBAN: NL74RABO 0157505383  
BIC: RABONL2U