

**REPUBLIQUE FRANCAISE**  
**AU NOM DU PEUPLE FRANÇAIS**

COUR D'APPEL DE PARIS  
Pôle 5 - Chambre 11  
ARRET DU 28 JUIN 2013  
(n°218, 7 pages)

Numéro d'inscription au répertoire général : 11/12376  
Décision déferée à la Cour : jugement du 17 mai 2011 - Tribunal de commerce de BOBIGNY  
- 8<sup>ème</sup> chambre - RG n°2010F00104

**APPELANTE**

S.A.S. OOBLAGA, anciennement dénommée ZSLIDE, agissant en la personne de son représentant légal domicilié en cette qualité au siège social situé  
4, rue Cuvier  
93100 MONTREUIL  
Représentée par Me Corinne LE FLOCH, avocat au barreau de PARIS, toque B 1167

**INTIMEE**

S.A. UBISOFT ENTERTAINMENT, prise en la personne de son directeur général domicilié en cette qualité au siège social situé  
107, avenue Henri Freville  
35200 RENNES  
Représentée par la SCP GALLAND - VIGNES (Me Philippe GALLAND), avocat au barreau de PARIS, toque L 0010  
Assistée de Me Xavier THOUVENIN plaçant pour la SCP FLV ASSOCIES, avocat au barreau de PARIS, toque R 35

COMPOSITION DE LA COUR :

En application des dispositions des articles 786 et 907 du Code de procédure civile, l'affaire a été débattue le 25 avril 2013, en audience publique, les avocats ne s'y étant pas opposés, devant Mme Françoise CHANDELON, Conseiller, Faisant Fonction de Président, chargée d'instruire l'affaire, laquelle a préalablement été entendue en son rapport, en présence de Mme Dominique SAINT-SCHROEDER, Conseiller Mme Françoise CHANDELON a rendu compte des plaidoiries dans le délibéré de la Cour, composée de :

Mme Françoise CHANDELON, Conseiller, Faisant Fonction de Président  
Mme Dominique SAINT-SCHROEDER, Conseiller  
Mme Sonia LION, Vice-Président Placé, Greffier lors des débats : Mme Carole TREJAUT

Et en continuation le 16 mai 2013, en audience publique, devant la Cour composée de :

Mme Françoise CHANDELON, Conseiller, Faisant Fonction de Président  
Mme Dominique SAINT-SCHROEDER, Conseiller  
Mme Sonia LION, Vice-Président Placé, qui en ont délibéré  
Greffier lors des débats : Mme Carole TREJAUT

Mme Françoise CHANDELON a préalablement été entendue en son rapport

ARRET :

Contradictoire

Par mise à disposition de l'arrêt au greffe de la Cour, les parties en ayant été préalablement avisées dans les conditions prévues au deuxième alinéa de l'article 450 du Code de procédure civile

Signé par Mme Françoise CHANDELON, Conseiller, Faisant Fonction de Président, et par Mme Carole TREJAUT, Greffier, à laquelle la minute du présent arrêt a été remise par le magistrat signataire.

La société Zslide, aujourd'hui dénommée 'Ooblada' a pour activité le développement de logiciels informatiques. Créée en 2004, elle s'est spécialisée dans le domaine de la diffusion de jeux sur la plate-forme Facebook et a lancé le premier d'entre eux, dénommé 'I pick you', dans le cadre d'un programme 'Pictogame'. La société Ubisoft Entertainment (Ubisoft) est le 3ème éditeur mondial de jeux exploités sur consoles. En mai 2009 la société Zslide, dont l'un des dirigeants est un ancien salarié de la société Ubisoft, s'est rapprochée de celle-ci, laquelle lui a procuré le financement nécessaire au lancement du jeu 'Treasure Hunter', qui deviendra 'Treasure Mania' puis 'Treasure Madness' (Treasure) Estimant que son concours financier serait intervenu dans le cadre d'un contrat de partenariat mettant à la charge de la société Ooblada le paiement de redevances d'un montant de 1.037.823 € sur la période du 20 juillet 2009 au 31 août 2010, la société Ubisoft a engagé une procédure de référé devant le tribunal de commerce de Paris, le 23 novembre 2009.

Le magistrat saisi a renvoyé l'affaire devant la juridiction du fond.

Par jugement du 17 mai 2011, le tribunal de commerce de Bobigny a :

- constaté l'existence d'un contrat,
- condamné la société Zslide au paiement des sommes de,

- \* 364.770 €, montant des avances consenties, disposition assortie de l'exécution provisoire,
- \* 1.037.823 €, correspondant aux recettes procurées par le jeu treasure Mania sur Facebook depuis le 20 juillet 2009,
- \* 5.000 € sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile.

Par déclaration du 1er juillet 2011, la société Zslide a interjeté appel de cette décision.

Dans ses dernières écritures, au sens de l'article 954 du code de procédure civile, notifiées le 1<sup>er</sup> février 2013, la société Ooblada demande principalement à la Cour de :

- infirmer le jugement,
- débouter la société Ubisoft de ses demandes,
- condamner la société Ubisoft au paiement de,

- \* 50.000 € de dommages-intérêts pour avoir frauduleusement déposer la dénomination 'Treasure Mania' en tant que marque,

- \* 200.000 € pour rupture abusive des pourparlers engagés entre les deux sociétés,
- \* 20.000 € en application des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile.

Dans ses dernières écritures, au sens de l'article 954 du code de procédure civile, déposées le 28 mars 2013, la société Ubisoft demande à la Cour de :

- confirmer le jugement,
- condamner la société Ooblada au paiement d'une indemnité de 20.000 € sur le fondement des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile.

CELA ETANT EXPOSE,

LA COUR,

Sur la genèse des relations

Considérant qu'en fin d'année 2008, la société Zslide avait mis au point un jeu de rôle monétisé destiné au réseau social dont la règle consiste, pour les internautes, à participer à une chasse au trésor avec leurs 'amis Facebook' pour consacrer leurs trouvailles au sauvetage d'un musée en perdition ;

Qu'elle ne disposait cependant pas, au printemps 2009, de la trésorerie lui permettant de concrétiser son projet ;

Qu'il résulte des pièces produites que sa banque ne lui avait consenti de prêts qu'en raison de la caution apportée par l'organisme Oséo et que ses bilans 2008 puis 2009 dégageaient des pertes d'exploitation de 619.377 € et 429.260 € ;

Considérant que la société Ubisoft ne peut soutenir avoir été trompée par l'appelante sur la réalité de la situation ;

Que les échanges de courriels produits montrent suffisamment les besoins pressants de liquidités de sa future partenaire, dont le bilan 2008 était publié, étant encore observé qu'elle a exigé, au moment de son engagement financier, la production d'éléments comptables ;

Considérant qu'il résulte encore des pièces produites que la société Zslide aurait préféré un apport en capital compris entre 1 million et 1 million et demi d'euros mais que la société Ubisoft a privilégié un partenariat lui permettant de bénéficier de son savoir-faire pour lancer un de ses jeux sur Facebook ;

Que les représentants de l'entité française du groupe souhaitaient que ce jeu soit celui dénommé « Assassin's Creed », mettant en jeu des criminels à l'époque de la renaissance italienne, déjà développé sur consoles et qui rencontrait un vif succès ;

Qu'ils devaient cependant s'assurer de l'accord de la filiale canadienne, seule titulaire de la marque, qu'ils obtenaient le 6 juillet 2009 ;

## Sur l'existence d'un contrat

Considérant que malgré le versement d'avances d'un montant de 364.770 €, qui lui a permis de lancer son jeu qui a connu un succès immédiat important, la société Ooblada conteste avoir contracté avec la société Ubisoft et soutient que de simples pourparlers étaient en cours en novembre 2009, dont elle lui impute la responsabilité de la rupture ;

Considérant que si la rédaction d'un écrit s'imposait en l'espèce en raison aussi bien de la complexité des relations que des contraintes juridiques liées à la cession de droits de propriété intellectuelle, il n'en demeure pas moins qu'un partenariat de la nature de celui envisagé est consensuel, de sorte que les parties pouvaient s'accorder sur les questions principales et reporter cette formalité, dont la mise en oeuvre était confiée aux services juridiques de la société Ubisoft ;

Considérant que les parties ont longuement échangé, du 2 au 24 juin 2009, sur les points essentiels de l'accord concernant :

- le montant du concours financier apporté par la société Ubisoft,
- la date de lancement des jeux,
- les droits de propriété intellectuelle afférents,
- la répartition des royalties ;

Et considérant que par courriel du 24 juin 2009, la société Ubisoft estimant qu'il était temps de clore ce deal, après avoir précisé que si son jeu à mettre en ligne sur Facebook n'était pas Assassin's Creed, elle trouverait une autre marque dans son portefeuille, formulait la proposition suivante :

- octroi à la société Zslide d'une avance de 492.000 € pour les deux jeux, avec un lancement en juillet/août 2009 pour treasure hunter et le 10 novembre 2009 pour son produit,
- propriété des moteurs (ce terme correspondant au logiciel de base utilisé pour développer le jeu), 50/50 pour treasure hunter et 100% pour son jeu,
- royalties après recoupement avances et autres frais, serveurs, mkg, équipe Third, etc, 35% pour Zslide s'agissant du jeu treasure hunter et 15% pour l'autre ;

Que le courriel renvoyait au contrat écrit pour les royalties sur déclinaison, précisait quelques éléments techniques et indiquait l'investissement marketing minimum à engager par chaque partie ;

Considérant que le lendemain, 25 juin 2009, le dirigeant de la société Zslide répondait : 'j'ai le plaisir de vous annoncer que nous acceptons les conditions que vous nous proposez...je propose... de formaliser notre accord...'

Considérant que de cet accord sans la moindre réserve, le tribunal a, à bon droit, retenu l'existence d'un contrat dès lors que les parties ont apporté les précisions essentielles à son existence ;

Qu'il résulte de l'article 1135 du code civil que sur le schéma juridique voulu par les parties, se greffera un tissu d'obligations selon ce que commande la loi ou la coutume, dont le juge définira le contenu en cas de désaccord ;

Et considérant que l'absence de précisions sur la nature des frais à prendre en compte pour déterminer l'assiette de calcul de la rémunération, les conditions de la fin de la relation ou la nécessité d'un écrit pour organiser l'indivision des droits de propriété intellectuelle ou céder des droits d'auteur, ne sont pas de nature à remettre en cause l'existence même du contrat qui a, au surplus, été en partie exécuté ;

Sur l'exécution du contrat

Considérant que la société Ubisoft a réglé les concours promis les 1er juillet, 10 septembre et 22 octobre 2009 ;

Que les retards pris sur l'échéancier convenu, le 3 juillet 2009, ne sauraient, contrairement à ce que soutient la société Ooblada, remettre en cause l'existence de la convention ;

Considérant que ce financement a permis de sortir la version bêta du jeu Treasure sur Facebook le 20 juillet 2009 et que la version définitive, dite 'gold', était prête le 29 octobre suivant ;

Que le jeu a connu un succès commercial immédiat, avant même que le produit ne soit totalement finalisé, son audience ayant augmenté de 33% entre le 21 août et le 9 septembre ;

Qu'il était classé dans les cinquante meilleurs par ses 500.000 visiteurs ;

Considérant ainsi qu'un des deux projets portés par le contrat a été conduit à son terme ;

Considérant cependant que celui concernant le jeu Assassin's Creed n'a pas avancé et que la société Ooblada ne peut sérieusement soutenir qu'elle a, parallèlement à la mise au point de son jeu, poursuivi l'adaptation et le développement d'Assassin's Creed alors que le seul document technique produit ne correspond qu'à un début de réflexion sur sa spécification et qu'il résulte d'une autre de ses pièces qu'elle n'a pas respecté l'affectation des fonds versés par la société Ubisoft aux deux jeux, consacrant essentiellement les avances consenties à sa propre création ;

Considérant que pour des motifs qui seront précisés ci-après, elle ne procédera pas au développement de ce jeu comme sollicité par la société Ubisoft par courrier du 3 octobre 2009

Sur la rupture des relations

Considérant que des projets de contrat écrit ont été successivement adressés à la société Zslide les 3 et 8 septembre 2009 prévoyant, notamment, un plafonnement de ses redevances issues de l'exploitation du jeu Assassin's Creed à la somme de 400.000 € ;

Qu'un des deux dirigeants de la société Zslide ne s'en est pas ému, adressant à la société Ubisoft, le 10 septembre 2009, les premiers résultats d'audience du jeu avant de préciser, le 17 suivant, sa satisfaction de travailler avec elle et son désir de poursuivre la collaboration ;

Qu'au contraire le second écrivait à la société Ubisoft, ce même 17 septembre :

« On s'est mis d'accord pour faire un 2ème jeu avec IP Ubi dans le but de profiter du leverage pour gagner des millions d'euros et très vite, manifestement on ne s'est pas du tout compris sur cet aspect »;

Considérant qu'au cours de cette même période la société Zslide proposait à la société Ubisoft de la racheter moyennant 30 millions d'euros le 10 septembre, somme réduite à une fourchette comprise entre 6,5 et 10 millions d'euros le 29 octobre 2009 ;

Considérant que par courrier recommandé du 17 novembre 2009, la société Zslide proposait de revoir les termes du contrat en limitant le partage des royalties sur le jeu Treasure à la somme de 400.000 €, solution refusée par son partenaire ;

Que toute collaboration entre les parties a cessé à cette date ;

Considérant que si la société Zslide était en droit de contester le plafonnement des royalties qu'elle pouvait espérer tirer du jeu Assassin's Creed au regard des pourparlers précités n'en retenant pas l'augure et se refuser à signer un écrit comportant une telle disposition, elle ne pouvait cependant revenir sur les termes de la partie exécutée du contrat fixant les royalties dues à la société Ubisoft sur le jeu Treasure à 65% ni davantage s'abstenir de toute diligence pour respecter le calendrier envisagé pour sortir le jeu de sa partenaire ;

#### *Sur les réclamations*

##### Sur la demande principale

Considérant que le remboursement des avances consenties par la société Ubisoft n'est pas sérieusement contesté par la société Ooblada qui précise avoir exécuté le jugement de ce chef;

Considérant, s'agissant des royalties, que l'appelante conteste tant la durée du contrat que l'assiette de la rémunération ;

##### Sur la durée du contrat

Considérant que le calcul opéré par la société Ubisoft porte sur la période de juillet 2009 à août 2010;

Que la société Ooblada soutient que les parties avaient envisagé une collaboration d'une durée de 4 mois devant s'achever en novembre 2009 ;

Considérant que cette analyse n'est pas sérieuse, cette date ne correspondant qu'à la sortie de la version gold du jeu Treasure, raison pour laquelle elle figure dans les échanges ;

Et considérant qu'aucun élément ne permet de revenir sur la proposition initiale de la société Zslide, sur la base de laquelle sont intervenues les discussions ultérieures, sur des relations d'une durée de 18 mois ;

Qu'en conséquence l'indemnité sollicitée par la société Ubisoft, sur une période d'exploitation plus courte, doit être admise ;

### Sur l'assiette de la rémunération

Considérant que l'appelante ne produit aucun calcul sur la période retenue par l'intimée et produit des tableaux dépourvus de toute pertinence dès lors qu'ils ne mentionnent que les recettes arrêtées au mois de novembre 2009 ;

Considérant en conséquence que c'est encore à bon droit que les premiers juges ont retenu les calculs de l'intimée, qui ne pouvait procéder, en l'absence de communication des chiffres précis, qu'à des projections par rapport aux derniers renseignements obtenus de l'appelante ;

### Sur la demande reconventionnelle

Considérant qu'il résulte des développements précédents que la société Ooblada ne peut se prévaloir d'une rupture de pourparlers au surplus imputable à la société Ubisoft et qu'elle doit être déboutée de cette prétention ;

Considérant qu'elle reproche encore à l'intimée d'avoir frauduleusement déposé, le 3 septembre 2009, la dénomination Treasure Mania en tant que marque auprès de l'Office Communautaire des Marques;

Que pour caractériser son préjudice, elle soutient qu'elle a dû changer l'intitulé du jeu pour Treasure Madness, ce dont il serait résulté une perte d'audience ;

Considérant outre qu'aucun élément ne permet de retenir la perte d'audience, alors qu'il est démontré que le joueur cliquant sur Treasure Mania était automatiquement redirigé vers Treasure Madness, qu'il convient d'observer que l'indivision projetée autorisait la société Ubisoft à prendre cette initiative pour, comme elle le soutient, protéger la marque dès la sortie du jeu en version bêta ;

Qu'au surplus, consciente de son absence de droit sur le jeu litigieux en l'absence d'écrit concrétisant le projet d'indivision, elle a, dès que les relations entre les parties se sont tendues, confirmé à l'appelante qu'elle renonçait à tout droit lui adressant, dès le 9 novembre, un projet de cession de marque à titre gracieux ;

Considérant qu'il convient en conséquence, déboutant la société Ooblada de toutes ses prétentions de confirmer le jugement ;

Sur l'application des dispositions de l'article 700 du code de procédure civile

Considérant que l'équité commande d'allouer à la société Ubisoft la somme de 10.000 € sur ce fondement au titre des frais exposés en cause d'appel ;

**PAR CES MOTIFS**

Confirme le jugement entrepris ;

Condamne la société Ooblada à payer à la société Ubisoft Entertainment une somme de 10.000 € sur le fondement de l'article 700 du code de procédure civile ;

Condamne la société Ooblada aux dépens qui seront recouvrés conformément aux dispositions de l'article 699 du code de procédure civile.

LE GREFFIER  
LE PRESIDENT