

# RASCUNHO APENAS. FEEDBACK NECESSÁRIO

## Dúvidas e Respostas da ORC

- *Como funciona a Licença ORC?*
  - A Licença ORC é uma licença que pode ser utilizada por qualquer pessoa que deseje abrir seu jogo para outros. A Licença ORC não tem vínculo a sistema específico. Se você colocar o Aviso ORC em seu trabalho, suas mecânicas de jogo protegidas (além de qualquer Identidade de Produto que você dedique expressamente à comunidade de jogos) ficam abertas para uso de outros sob a Licença ORC.
  - Tudo o que você precisa fazer é colocar um Aviso ORC em seu produto e você está pronto. O Aviso ORC parece com isso:

Aviso ORC	Este produto está licenciado sob a Licença ORC mantida na Biblioteca do Congresso em TX000[número a ser determinado] e disponível on-line em vários locais, incluindo <a href="http://www.azoralaw.com/orclicense">www.azoralaw.com/orclicense</a> , <a href="http://www.gencon.com/orclicense">http://www.gencon.com/orclicense</a> e outros. Todas as garantias são renunciadas conforme estabelecido na licença.
Atribuição	Este produto é compatível e baseado no seguinte Conteúdo ORC: <i>Raptor Game System v1.0</i> , © Azora Entertainment, Corp. Projetado por Brian Lewis Se você gostou e usou nosso Conteúdo ORC, por favor, nos credite em seu produto da seguinte forma: <i>Raptor Imperium</i> , © OKthulhu Games, Inc., projetado por Cher Luck.
Identidade do Produto	Elementos de identidade do produto neste produto incluem, mas não se limitam a: <i>Bloodbeak</i> , <i>Thondor</i> , <i>Glamfeather</i> e <i>Richard the Righteous</i> , e todos os elementos designados como Identidade do Produto sob a Licença ORC.
Conteúdo ORC Expressamente Designado	Os seguintes elementos são de propriedade do Licenciante e, de outra forma, constituiriam Identidade do Produto e são designados como Conteúdo ORC: Os nomes de cada classe de profissões, como <i>Raptor Wrangler</i> .

- *Por que vocês criaram a ORC?*
  - Jogos de RPG fazem um trabalho incrível de combinar descrições criativas protegíveis com regras de jogo não protegíveis de uma forma que é difícil de separar legalmente. Essa complexidade tem um efeito inibidor sobre a criatividade em nossa indústria. Criamos a Licença ORC para ser uma ferramenta que dá a você o direito de usar facilmente e com confiança as mecânicas de jogo protegíveis de um licenciante ORC.
  - A Licença ORC concede aos usuários uma licença para a proteção de direitos autorais que existe nessa forma complexa de propriedade intelectual sem que os editores precisem contratar advogados para separar o que é protegido por direitos autorais do que não é. O objetivo da ORC é dar à comunidade de jogos a tranquilidade, confiança e certeza. Dá à nossa comunidade uma licença que não depende de uma única empresa.
  - A Licença ORC reduz substancialmente a ameaça de litígio em relação a esses assuntos, o que poderia facilmente levar à falência um pequeno editor que está agindo de boa fé e está correto. É assim que criamos o que a comunidade de código aberto se refere como um ciclo virtuoso, evoluindo nossos jogos para serem os melhores que podem ser.
- *Por que a licença é tão complicada?*
  - Nós também desejamos que fosse menos complicada. Optamos pela simplicidade sempre que possível, mas quando tivemos que decidir entre precisão ou simplicidade, optamos pela precisão. Desejamos que fosse mais simples, mas dividir o direito autoral em partes é desafiador. Queremos que isso dure por muito, muito tempo e resista a todos os desafios legais imagináveis. Se pudéssemos encontrar uma maneira de torná-la mais simples, teríamos feito isso.

- *Quem controla a Licença ORC?*

Ninguém controla a Licença ORC. Sentimos que era crucial que não houvesse uma organização controladora. Qualquer organização controlada por humanos pode ser politizada, adquirida ou corrompida. A integridade da licença deriva do fato de não ter capacidade de ser atualizada ou revisada. Nenhuma atualização pode ser permitida para alterar uma licença pré-existente, e nenhum licenciante ou licenciado pode ser forçado a aceitar uma revisão proposta por terceiros. Se alguém no futuro quiser propor uma nova licença, sempre poderá fazê-lo.
- *A licença ORC pode ser atualizada? Ela pode ser revogada ou modificada? Posso retirar meu conteúdo depois de licenciá-lo?*
  - A licença ORC não pode ser atualizada, modificada, revogada ou desautorizada por ninguém. Nunca. Não haverá versões subsequentes.
- *Por que a Azora registrou os direitos autorais da Licença ORC?*
  - Nós precisávamos de um sistema para garantir que ninguém pudesse modificar a Licença ORC depois de lançada. Decidimos que ao registrá-la como direito autoral no US Library of Congress, se houvesse alguma disputa, haveria uma parte imparcial (o governo dos EUA) que poderia manter o original inalterável.
  - Não queríamos uma organização controladora porque qualquer organização pode ser politizada e manipulada. Não encontramos um site de hospedagem que pudessemos garantir que nunca alteraria a licença ou manipularia seus termos. Esperamos que esta licença dure muitas décadas e pensar no futuro distante é assustador porque muita coisa é possível.
  - Os direitos autorais da Licença ORC não serão fiscalizados pela Azora Law. Como mecânica de jogo, não há muita proteção de direitos autorais para as instruções que compõem uma licença, mas não é por isso que a registramos. Se você quiser criar uma licença derivada baseada na Licença ORC, concedemos a você permissão ilimitada para fazê-lo.
- *Se não há uma organização, quem faz cumprir a Licença ORC?*
  - Se você infringir a Licença ORC, todos os licenciadores anteriores poderão processá-lo para fazer cumprir a licença, mas a solução deles é limitada a fazê-lo cumprir a licença. Se a violação for remediada a tempo, a Licença ORC será restabelecida a partir da data da violação.
  - Optamos por não especificar uma jurisdição de propósito, o que significa que qualquer pessoa que queira aplicar a Licença ORC precisará entrar com uma ação na sua jurisdição. Essa é uma medida para desencorajar a litigação.
- *Posso retirar meu conteúdo da Licença ORC depois de colocá-lo lá?*
  - Não. Uma vez que você lança seu conteúdo sob a Licença ORC, você deu ao mundo o direito de usar o Conteúdo ORC naquele produto para sempre sob os termos e condições da Licença ORC.
- *Posso usá-lo em um jogo de tabuleiro?*
  - Sim. Você pode usá-lo para qualquer tipo de jogo que você possa imaginar.
- *E quanto aos Direitos Digitais?*
  - Os direitos digitais estão completamente incluídos. Nada nesta licença restringe a plataforma na qual o conteúdo da Licença ORC pode ser utilizado. Na verdade, a seção II.a. especificamente concede aos usuários uma licença para utilizar o conteúdo da Licença ORC "em todos os meios e formatos, sejam conhecidos ou criados posteriormente".

- *Por quanto tempo a Licença ORC é válida?*
  - Para sempre. Tecnicamente, a Licença ORC dura durante a vida dos direitos autorais, mas quando a proteção dos direitos autorais expira, você ainda pode usar o conteúdo, pois nesse momento ele se torna de domínio público e todos podem usá-lo sem restrições.
  
- *Como a Licença ORC trata de SRDs (ou DRSs)?*
  - Provavelmente haverá o equivalente a eles, mas a Licença ORC foi projetada para não exigir isso. A quarta parte do Aviso ORC lhe dá um lugar para incluir conteúdo de documentos de recursos do sistema. Alguém poderia criar um Documento de Referência do Sistema (SRD) que contenha o que eles acreditam ser estritamente um sistema de mecânica de jogo. A Licença ORC usa um sistema de definição que define o que é Conteúdo ORC licenciado e o que é Identidade de Produto proprietária não licenciada e levanta essa carga administrativa dos editores. Acreditamos que essas definições são suficientemente robustas para permitir que designers de jogos, editores e advogados que atuam de boa fé cheguem a um entendimento comum sobre o que é licenciado sem o atrito administrativo (e potencial para falhas) de criar um SRD para cada produto.
  
- *Você acabou de adquirir a licença para desenvolver um RPG baseado no mais recente sucesso de Hollywood! Posso usar a Licença ORC para desenvolver esse jogo?*
  - Com certeza! Como você não é obrigado a licenciar qualquer Identidade de Produto de volta para a comunidade ORC, você pode criar RPGs para qualquer liga esportiva, franquia de cinema ou marca de entretenimento que quiser sem prejudicar seus ativos. Negociamos com a maioria dos grandes estúdios de cinema e ligas esportivas e, embora muitas vezes venham à mesa querendo possuir tudo, incluindo a mecânica do jogo, raramente deixamos de educá-los e eventualmente obter cláusulas em seus contratos que reconhecem que não possuem o sistema de jogo, que está no coração da Licença ORC.
  
- *É permitido que eu indique em qual jogo principal meu produto é baseado?*
  - Certamente! A doutrina legal de *Nominative Fair Use* estabelece que você pode dizer que seu produto é compatível com outro produto. Se você deseja informar que sua aventura é compatível com alguma marca famosa, você sempre teve o direito de fazê-lo, desde que: (a) não esteja usando sua Identidade de Produto e (b) não esteja insinuando que tem autorização ou endosso das empresas que detêm essas marcas registradas.
  
- *Por que não a Creative Commons?*
  - Nos esforçamos para utilizar uma licença Creative Commons, mas encontramos dois problemas que não conseguimos resolver..
    - CC BY SA 4.0 é uma licença share-alike que permite ao licenciante inicial limitar seu material licenciado ao conteúdo ORC. Infelizmente, a cláusula de compartilhamento exige que a comunidade subsequente compartilhe todo o seu trabalho. Nós teríamos adorado fazer isso funcionar, mas isso teria violado os termos da licença ao limitar a comunidade subsequente a licenciar apenas seu conteúdo ORC.
    - A Wizards utilizou a licença CC BY 4.0, que dá a todos o direito de usar o conteúdo do SRD que eles designaram. Isso foi uma maravilhosa garantia para a comunidade de jogos de que a 5e poderia ser usada confidencialmente para sempre. Lamentavelmente, quando outra empresa baseia-se no SRD da Wizards, suas inovações ficam limitadas ao seu produto e não são automaticamente licenciadas para a comunidade de jogos. Isso acaba com o círculo virtuoso que as comunidades de código aberto se baseiam.