



《三国志·战略版》一审被判侵权 独创性游戏规则受保护

上周,一场焦点官司判决结果在游戏业内刷了屏。

5月23日,网易旗下游戏《率土之滨》发布微博称,“广州互联网法院一审判决《三国志·战略版》构成著作权侵权,判令对方删除或修改侵权内容,并赔偿网易5000万元。”随后,灵犀互娱旗下《三国志·战略版》方面表示,对判决书中的部分内容不予认可,将提起上诉。

由于双方公司和两款游戏在国内游戏业知名度很高,引发行业高度关注,而从曝光的该案近200页的判决书来看,可以说给国内游戏业“上了一堂生动的法治课”,其给出了国内法律界“如何保护游戏独创性设计”的具体理论依据和方法。

独创性规则是否受保护?

网易旗下的《率土之滨》在2015年上线,灵犀互娱旗下的《三国志·战略版》于2019年上线。这是国内两款主要的三国题材策略类游戏,过去三年中双方积怨已久,此前网易曾多次发起诉讼。

在2021年,网易向灵犀互娱提起诉讼,认为其游戏与《率土之滨》的故事背景、游戏界面、游戏各进程设计、游戏效果触发及画面的视觉效果等均相似,甚至游戏的部分数值也高度相似,导致游戏用户对两款游戏的内容和操控感受没有明显的区别。

从广州互联网法院长达185页的判决书中可以看到,该案核心的争议点在于《三国志·战略版》与《率土之滨》游戏规则是否类似,独创性规则是否受法律保护?

网易主张《率土之滨》拥有高度独创性,游戏凝聚了极高创造力的游戏设计的艺术性表达,应当受到著作权法的保护,而《三国志·战略版》大量复制了《率土之滨》具有独创性的内容,使玩家产生混淆。

而灵犀互娱则主张《率土之滨》并非完全原创,同样也借鉴了《三国志·战略版》的部分内容,且二者由于题材不同,表达的形式上具有明显差异,而网易则故意将这方面进行了抽象化,并且进行了大量断章取义式取证。

在本案中,广州互联网法院对“独创性游戏规则受法律保护”给出了肯定的答案。最终判决方面,法院认定灵犀互娱侵害了网易的改编权以及信息网络传播权,且构成了不正当竞争,要求

灵犀互娱赔偿网易5000万元,限判决生效后的30日内删除或修改《三国志·战略版》游戏内借用《率土之滨》的独创性内容。

首次涉及玩法与机制抄袭

一审诉讼过程中,网易共主张了《率土之滨》有121项游戏规则具有独创性,去重后剩106项,最终法院支持79项:“对于网易公司主张的其他79项规则及其游戏机制,《三国志·战略版》均结构性使用了其独创性表达。”而这79项内容,涉及了空间系统、资源系统、武将系统、战法系统、同盟系统、赛季系统等。

简单点说,《三国志·战略版》在玩法上对《率土之滨》的抄袭被法院支持了。这一点可以说在目前的所有游戏诉讼当中是历史性的。

因为在之前的诉讼当中,“玩法抄袭”这个概念是不存在的。《太极熊猫》于2015年曾起诉《花千骨》手游侵犯著作权。《花千骨》手游几乎完全抄袭《太极熊猫》,然而最终让法院认定《花千骨》侵犯《太极熊猫》著作权的也不是“玩法抄袭”。

又比如2021年年底,深圳中级人民法院认定《全民枪战》的六幅地图对《穿越火线》构成著作权侵权,是游戏元素的抄袭使用,从而判令各被告停止侵权,并判赔4500多万元。

再比如去年9月,针对《英雄血战》游戏侵权抄袭《王者荣耀》游戏的诉讼,广州知识产权法院二审认定《英雄血战》的游戏缩略图及场景图与《王者荣耀》游戏地图构成实质性相似。

这些都属于游戏元素的抄袭,而没有上升到游戏的玩法与机制上,但这一次的《率土之滨》与《三国志·战略版》的案件,涉及到了游戏的玩法与机制。广州互联网法院判决认为,《三国志·战略版》系对《率土之滨》的改编,《三国志·战略版》与《率土之滨》整体游戏机制的差异,并不排除两款游戏中部分游戏机制的相似,仍然会给玩家带来相似的游戏体验。《三国志·战略版》的不同设计,不能消解其对《率土之滨》基本表达的

实质利用。

要求停止运营主张被驳回

过去国内游戏业普遍认为游戏侵权涉及的是美术资源、程序代码是否雷同或高度近似。而说到作为游戏玩法背后的游戏规则,很多人习惯性地认为规则不受法律保护,因此不少国内开发者想当然地认为可以随意模仿其他人的游戏产品设计。

随着游戏行业法律意识的提升,以及游戏产业自身的发展,对于游戏的保护方式适用也更加科学有效。从本次案件也不难发现,其实法院对游戏的认知已经相当专业且深刻,甚至超出许多游戏厂商和资深玩家的过往认知。

在判决书中,广州互联网法院认为,游戏规则分为基础规则和独创性规则两种,一定条件下可以作为一种表达,判决书中写道:“电子游戏区别于传统的游戏,其游戏规则不仅仅是抽象的思想,在一定条件下可以构成著作权法意义上的表达。”这也是著作权法中著名的“思想与表达二分法”,即不保护抽象的思想,而保护以文字、音乐、美术等各种有形的方式对思想的具体表达。

在法院看来,游戏没有游戏规则就没有交互,就不能体现“玩”这一游戏的主要功能价值,因此游戏规则“在电子游戏中更具有根本性,是电子游戏的核心和灵魂”。

最后,法院驳回了网易要求停止运营《三国志·战略版》的主张,认为站在前人的肩膀上对在先经验成果予以模仿、借鉴,是文学、艺术和科学领域进行创作的必要过程,也是开拓创新的必然阶段,游戏行业内相互借鉴参考亦是常见现象。若忽略在后游戏的大量独创性设计,径行判令“停止运营”,则会造成新的不平衡,阻碍新作品的再创作和文化发展与繁荣。

一周游闻

《家园3》再次延期
至明年2月发售



新快报讯 日前,发行商Gearbox官方发文宣布,太空策略游戏《家园3》延期发售,发售时间由原定的今年上半年被推迟到2024年2月。据悉,该作自2019年公布以来已多次延期。

官方公告中表示,开发商的主要目标是提供一个符合前作设定标准的家园体验,并无愧于该系列的惊人遗产。目前《家园3》正朝这个方向发展。但为了完全实现这一愿景,需要更多时间来完善和打磨游戏。

前作由Relic于二十年前推出,THQ破产后Gearbox通过竞拍获得“家园(Homeworld)”IP,号称要复活家园。《家园3》是RTS经典系列游戏的忠实续作,由《家园》原作艺术总监Rob Cunningham掌舵,并会拥有完全3D的战斗,以及所有经典的RTS元素,并且会后续推出《家园重制版合集》,由Gearbox负责发行。

迷幻世界游戏《ULTROS》
将于2024年登陆PS



新快报讯 瑞典开发商Hadoque日前在PlayStation发布会上公布了他们的首款迷幻世界游戏《ULTROS》。该作由世界著名艺术家El Huervo(《迈阿密热线》系列)操刀,结合引人入胜的配乐和超凡的艺术性,打造了一场强调玩法的神秘动作冒险。《ULTROS》为PlayStation主机独占游戏,并将于2024年在Steam和Epic Games Store上发售PC版本。

《ULTROS》带玩家进入一个“银河恶魔城”的世界,这里充斥着生机勃勃的异星景观。玩家将会探索这个石棺世界中的宇宙之谜,发掘野蛮嗜血的生命体背后潜藏的真相,穿梭在广袤的异域植物之中披荆斩棘。玩家的主要战斗将会是与怪物短兵相接的白刃战,并由此逐渐扩大绿意盎然的植被世界。在这个世界里,死亡并不意味着结束,石棺的奇异力量和栖居其中的恶魔将会唤醒玩家,让死者进入时间循环。

当玩家历经一个又一个循环,深入生态系统的中心,逐渐了解这个世界时,很快就会意识到:只有那些足够好奇并无所畏惧的人,才能掌握打破生死循环的技能。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会