

# 广东省高级人民法院

## 民事判决书

(2020)粤民终763号

上诉人（一审原告）：深圳市腾讯计算机系统有限公司，住所地广东省深圳市南山区粤海街道麻岭社区科技中一路腾讯大厦35层。

法定代表人：马化腾，该公司董事长。

委托诉讼代理人：黎孟龙，北京德恒（深圳）律师事务所律师。

委托诉讼代理人：官琦，北京德恒（深圳）律师事务所律师。

上诉人（一审被告）：畅游云端（北京）科技有限公司，住所地北京市海淀区温泉镇山口路3号院1号楼1065室。

法定代表人：苏炜，该公司执行董事。

委托诉讼代理人：徐静，北京市金杜律师事务所律师。

委托诉讼代理人：张浩淼，北京市金杜（广州）律师事务所律师。

上诉人（一审被告）：英雄互娱科技股份有限公司，住所地陕西省延安市延川县文安驿工业园区管委会综合办公楼401房。

法定代表人：应书岭，该公司董事长兼总经理。

委托诉讼代理人：徐静，北京市金杜律师事务所律师。

委托诉讼代理人：张浩淼，北京市金杜（广州）律师事务所律师。

上诉人（一审被告）：天津英雄互娱科技有限公司，住所地天津

市滨海新区中新天津生态城国家动漫园文三路 105 号读者新媒体大厦 C 区 311 房。

法定代表人：应书岭，该公司执行董事。

委托诉讼代理人：徐静，北京市金杜律师事务所律师。

委托诉讼代理人：张浩淼，北京市金杜（广州）律师事务所律师。

上诉人（一审被告）：北京卓越晨星科技有限公司，住所地北京市朝阳区酒仙桥路甲 4 号 3 号楼 3 层商业。

法定代表人：吴旦，该公司执行董事。

委托诉讼代理人：尹吉，北京市金杜（广州）律师事务所律师。

委托诉讼代理人：丁光炜，北京市金杜（广州）律师事务所律师。

被上诉人（一审被告）：四三九九网络股份有限公司，住所地福建省厦门市厦门火炬高新区软件园二期望海路 2 号楼 202 室。

法定代表人：骆海坚，该公司董事长。

上诉人深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称腾讯公司）与上诉人畅游云端（北京）科技有限公司（以下简称畅游云端公司）、上诉人英雄互娱科技股份有限公司（以下简称英雄互娱公司）、上诉人天津英雄互娱科技有限公司（以下简称天津英雄互娱公司）、上诉人北京卓越晨星科技有限公司（以下简称北京卓越晨星公司）、被上诉人四三九九网络股份有限公司（以下简称四三九九公司）因著作权侵权及不正当竞争纠纷一案，不服广东省深圳市中级人民法院(2017)粤 03 民初 559 号民事判决，向本院提起上诉。本院于 2020 年 4 月 3 日立案后，依法组成合议庭于 2021 年 4 月 23 日开庭进行了审理。腾

讯公司的委托诉讼代理人黎孟龙、官琦，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司的共同委托诉讼代理人徐静、张浩淼，北京卓越晨星公司的委托诉讼代理人尹吉、丁光炜到庭参加诉讼。四三九九公司经本院依法传唤未到庭。本案现已审理终结。

腾讯公司上诉请求：1.撤销一审判决第二项，改判畅游云端公司、英雄互娱公司连带赔偿腾讯公司经济损失 9800 万元；2.认定涉案 6 幅游戏场景地图对应的小地图构成独立于涉案 6 幅游戏场景地图的示意图图形作品；3.确认四三九九公司在宣传中将《全民枪战》手机网络游戏宣称为“掌上穿越火线”构成与畅游云端公司、英雄互娱公司共同实施之引人误解的虚假宣传的不正当竞争行为，并判决四三九九公司因其侵犯著作权行为及不正当竞争行为对畅游云端公司、英雄互娱公司连带赔偿 9800 万元中的 300 万元承担连带赔偿责任；4.由畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、四三九九公司承担本案二审全部诉讼费用。事实与理由：（一）一审判决认为游戏场景地图与相对应的小地图均属于著作权法意义上的同一类作品，但认为游戏小地图不能独立于游戏场景地图成为另一类需要单独保护的作品，有失妥当。游戏小地图虽然与游戏场景地图都属于“反映地理现象、说明事物原理或者结构的地图、示意图等作品”，但游戏小地图是完全独立于游戏场景地图存在的著作权客体，应当单独给予保护。1.在游戏配置上，游戏小地图和游戏场景地图可以完全分离。游戏场景地图是进行游戏的必备要素，但游戏小地图并非必须存在，而是人为设置显示，目的是为了使用游戏玩家能够迅速明白自己

所处在游戏场景地图中的具体位置，起到便利性指示作用。为了游戏画面显示的完整性，也可以设置不显示游戏小地图，完全不会影响游戏场景地图在游戏中所发挥的作用。2.游戏小地图和游戏场景地图的独创性内容是不同的。游戏场景地图直接反映游戏玩家所处的游戏环境，即对整个游戏环境的原理和结构的反映，因此其独创性体现在游戏场景地图中各个路径、障碍物等要素的特殊化安排。游戏小地图的独创性在于对游戏场景地图的示意方法，即小地图的独创性体现在示意方法上，虽然以简单的线条以平面方式示意游戏场景地图有赖于游戏场景地图本身的结构特征，但并非只有使用涉案 6 幅游戏小地图的单一方法来反映。综上，游戏小地图是独立于游戏场景地图的不同著作权客体，应当单独认定为示意图作品并给予保护。（二）畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司的宣传行为符合虚假广告的规定，构成《中华人民共和国反不正当竞争法》（1993 年）第九条规制的不正当竞争行为，且四三九九公司不仅对被诉侵权游戏进行虚假宣传，还进一步提供被诉侵权游戏的下载，一审法院未判令四三九九公司承担赔偿责任有所不当。1.四三九九公司在被诉侵权游戏的宣传推广中以“掌上穿越火线”作为宣传标语，英雄互娱公司官方网站转链了《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》的宣传推广文章，均属于在互联网媒介上以宣传标语和文章的形式推销《全民枪战》游戏。畅游云端公司作为游戏开发商、英雄互娱公司作为游戏运营商、四三九九公司作为游戏分发平台，其广告行为共同构成不正当竞争。2.四三九九公司在其网站提供被诉侵权游戏的下载，也构成侵犯复制权及信息网络

传播权。综上，四三九九公司与畅游云端公司、英雄互娱公司构成共同侵权，应对侵犯著作权行为及不正当竞争行为共同承担赔偿责任。

（三）一审判决的赔偿数额畸低。1.一审判决在计算获利过程中，将游戏地图对 FPS 游戏（First Personal Shooting Game，即第一人称视角射击类游戏，以下简称 FPS 游戏）的贡献率定为 20%，显然畸低。游戏地图是 FPS 游戏最核心的元素，所有的游戏进行必须在游戏地图中展开，没有游戏地图就无法进行游戏，因此，游戏地图对于 FPS 游戏的贡献率为 100%，至少为 80%。2. 一审判决只关注到畅游云端公司 2014 年全年度净利润亏损，而完全忽略其仅在 2014 年 9~12 月通过侵权游戏获得充值收入，且在计算侵权获利过程中采用了净利率，显然不当。从畅游云端公司年报中可以看出，其将被诉侵权游戏的获利投入到其他游戏的开发成本以及其他被告的开支中，而净利率必然将这部分获利予以剔除，显然计算出的侵权获利会偏低，本案应当适用毛利率来计算被诉侵权游戏的获利。3.一审判决因未认定畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司构成虚假广告的不正当竞争行为，而完全未考虑相应的赔偿责任，这也导致一审判决的赔偿数额存在缺失部分。综上，畅游云端公司、英雄互娱公司的侵权获利已经远远超出腾讯公司诉请赔偿数额，对此应予全额支持。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司辩称：（一）一审判决认定游戏小地图不能独立于游戏场景地图成为另一类需要单独保护的作品是正确的。1.腾讯公司认为游戏小地图和游戏场景地图可以分离，据此要求单独给予游戏小地图著作权

法保护。但是，其所谓的可分离仅是物理属性上可分，跟原件与复印件独立、可分是一个道理，但复印件并非著作权法上的独立作品，腾讯公司该说法显然是对作品独立性的错误理解。2.腾讯公司主张游戏小地图的独创性在于对游戏场景地图的示意方法，但根据其一审主张，游戏小地图是对游戏场景地图以俯视视角用简略的线条来形成的平面图形，故其所谓的“示意方法”，仅是对游戏场景地图俯视图线条的展现，该方法本身没有任何的独创性，不能受到著作权法的保护。游戏小地图作为对游戏场景地图俯视的简单呈现，其本身不需要独创性劳动即可获得，其产生不需要额外的、在游戏场景地图以外的创作，不构成独立的作品，不应单独予以保护。综上，腾讯公司该项上诉理由不能成立。（二）畅游云端公司、英雄互娱公司的行为不构成不正当竞争。腾讯公司诉称的《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》是转载的文章，文章本身不构成广告，且文章的具体内容是客观说明FPS游戏发展的情况，没有任何虚假或引人误解的内容，文章标题也没有任何对商品质量、性能、用途等作引人误解的虚假描述，不构成虚假宣传。同时，腾讯公司诉称的“掌上穿越火线”的标语为四三九九公司发布，与畅游云端公司、英雄互娱公司等无关，且该标语同样也没有任何虚假的内容，不构成虚假宣传。（三）腾讯公司关于赔偿数额的上诉理由不成立，一审判决确定的损害赔偿数额明显严重过高。1.腾讯公司主张游戏地图对于FPS游戏的贡献率为100%，显然是无视基本常识的无稽之谈。2.腾讯公司主张适用毛利率计算游戏的侵权获利，显然没有任何事实基础及法律依据。著作权法并没有针对

侵权获利应当按净利润还是毛利润计算作明确规定，但专利法有关司法解释规定，侵权人因侵权所获得的利益一般按照侵权人的营业利润计算，对于完全以侵权为业的侵权人，可以按照销售利润计算。从会计学角度看，毛利润与销售利润大致相当。本案显然不存在完全以侵权为业的情形，不应当按毛利率来计算侵权获利。综上，腾讯公司各项上诉请求均不能成立。

四三九九公司未提交答辩意见。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉请求：1.撤销一审判决；2.依法裁定发回重审或改判驳回腾讯公司的全部诉讼请求；3.本案一审、二审诉讼费用由腾讯公司承担。事实与理由：（一）一审程序严重违法。本案一审庭审过程中，腾讯公司认为游戏场景地图属于“复合作品”，并未主张将游戏场景地图作为示意图予以保护。一审法院从未就游戏场景地图的作品类型进行任何释明，双方也没有就游戏场景地图按示意图作品发表相关意见，一审判决径直将游戏场景地图认定为示意图予以保护，完全剥夺了当事人的诉讼权利，导致判非所请，属于超范围审理，故本案应当发回重审。（二）腾讯公司并非本案适格原告。1.《穿越火线》游戏系由韩国笑门信息科技有限公司（SMILEGATE ENTERTAINMENT,INC.，以下简称韩国笑门公司）与韩国新游公司（Neowiz Games）共同开发，双方对该游戏权属存在重大争议，且《穿越火线》游戏在中国的部分运营收入，实际由韩国新游公司和韩国笑门公司分成。2.即使按一审判决认定的事实，韩国新游公司和韩国笑

门公司之间就《穿越火线》的权属纠纷协商和解，但和解协议有效期仅为 3 年，即至少自 2016 年 7 月起，不能认定韩国笑门公司就《穿越火线》游戏拥有完整的权利。2014 年 10 月至 2016 年 7 月，韩国笑门公司仅授权腾讯公司就游戏中美术作品进行使用和维权，而一审判决恰恰不认为游戏地图属于美术作品，腾讯公司无权就游戏地图提起诉讼。综上，腾讯公司未充分举证证明其对《穿越火线》游戏享有合法有效且完整无瑕疵的权利基础，无权提起本案诉讼。（三）一审判决将游戏场景地图认定为示意图作品，毫无事实基础及法律依据。1. 一审判决对游戏场景地图定性错误。游戏场景地图呈现给玩家的是基于可视化表达所形成的 3D 图像，具有审美意义，符合著作权法下美术作品的定义，应归为美术作品。一审判决所称的“抽象战术场景”实际就是游戏场景的结构和布局，属于游戏场景的一部分，游戏场景之外不存在另一个独立的被示意对象。按照一审判决逻辑，实际上用示意图来示意其本身，不符合逻辑。而且，一审判决还称游戏小地图为游戏场景地图的“示意图”，若游戏场景地图是示意图，则游戏小地图将成为“示意图的示意图”，十分荒诞。2. 一审判决就游戏场景地图两层次的划分混淆了思想与表达，其所称的“内在结构中的综合表达”完全属于思想领域。一审判决将游戏场景地图分为第一层次“外在表现形式”和第二层次“内在结构中的综合表达”，但游戏场景地图的整体构图和轮廓、障碍物及掩体形状等可以通过玩家直接观察得到，也属于第一层次，一审判决划分标准和结果自相矛盾。一审判决所称的“内在结构中的综合表达”，更多是在强调一种抽象的结构和

布局，其依附于环境、布景、美工等要素，不能独立存在。这种游戏场景地图的结构和布局属于思想领域，非著作权法保护的客体。3.一审判决错误地保护了游戏场景地图的功能性。著作权法保护的是表达，对于与功能性相关联的作品，在保护时必须剔除实用功能和技术方案部分。一审判决认为应当抛开覆盖在游戏场景地图表层的美术表达，重点关注游戏场景地图的整体构图、内部组合结构和布局，这实际上是将承载游戏场景地图功能性的结构和布局等思想视为应予以保护的核心元素，而将著作权法所关注的审美表达排除在外，违背了著作权法的基本原则。（四）一审判决确定的侵权比对规则和结论严重错误。1.一审判决对大量有关《穿越火线》游戏场景地图不具有独创性的证据视而不见，而对腾讯公司的证据予以采信，明显采用双重标准。在此情况下，一审判决默认《穿越火线》涉案6幅游戏地图全部内容均为腾讯公司可主张保护的范畴，但其所称的“内在结构中的综合表达”恰恰属于在先作品已有设计及FPS游戏的通用设计，根本不具有独创性。2.游戏场景地图“白盒”主要是结构和布局，属于思想范畴，不是著作权法保护的客体，更不可能构成核心表达。游戏场景地图系由线条、色彩描绘的完整的作品形态，美术外观系其最终直接面向公众的形态。所谓游戏场景地图“白盒”仅为游戏地图设计过程中的一个环节，不能构成单独的作品。以“白盒”为比较对象并推定作品构成实质性相似，违背了著作权法基本原则。对游戏玩家而言，具有美术表达意义的颜色、图案等才是游戏玩家的直观体验，才是游戏场景地图的核心表达。3.一审法院并未组织双方就游戏场景地图“白

盒”进行固定和比对，即便进行“白盒”比对，在先设计、通用设计及量化数字坐标、FOV 视角（Field of View，即视场角）也应纳入比对考虑范围，被诉侵权游戏地图与请求保护游戏地图也不构成实质性相似。本案实际上应按美术作品的比对原则，以玩家直接观察结果异同作为实质性相似的判断标准，《全民枪战》被诉侵权 6 幅游戏地图与《穿越火线》涉案 6 幅游戏地图相比，在空间整体造型、背景设置、颜色及障碍物设计的美术表达方面差异极大，不构成相似表达。（五）一审判决确定损害赔偿数额的计算方式错误，计算所得的具体数额亦严重错误。1.一审判决关于游戏地图贡献率的认定没有事实基础和法律依据。（1）FPS 游戏的核心元素主要包括操作模式、战斗手感等，游戏场景地图不属于 FPS 游戏的核心元素。《全民枪战》游戏组成元素众多，是一个复杂、庞大的游戏体系，被诉侵权 6 幅游戏地图在整个游戏中贡献极低。一审判决认定游戏地图对于游戏整体的贡献率为 20%，纯属主观臆断。（2）一审判决明确本案按照侵权获利确定赔偿数额的，则对于贡献率也应按照《全民枪战》游戏的相关数据来计算。一审判决根据《穿越火线》游戏的相关数据，认定被诉侵权 6 幅游戏地图在全部游戏地图中的贡献率为 39.53%，不符合《全民枪战》游戏实际情况。2.一审判决对具体赔偿数额计算错误。（1）被诉侵权 6 幅游戏地图在线时间各不一样，一审判决在已查明游戏地图上线时间的情况下，又笼统按照 2015 年 1 月至 2017 年 5 月期间对各被诉侵权游戏地图合并计算，计算结果严重错误。（2）游戏充值收入为游戏充值流水，非游戏实际收入，其数额远远超过游戏获利。畅游云端公

司营业收入并非 100%来源于《全民枪战》游戏，也不等于《全民枪战》游戏的收入。英雄互娱公司与畅游云端公司为各自独立的法人，英雄互娱公司运营了多款游戏，其利润率并不等于《全民枪战》游戏的利润率。一审判决采用估算的游戏充值流水乘以公司整体营业收入作为损害赔偿的计算基础，计算方法严重错误，所得计算结果没有任何意义。（六）一审判决关于畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、深圳市奇乐无限软件开发有限公司（以下简称奇乐公司）、天津卓越晨星科技有限公司（以下简称天津卓越晨星公司）之间责任承担的认定错误。上述各公司均为独立的法人，公司之间财产独立，并不存在人格混同的情形。本案中没有任何证据证明各公司共同实施了侵权行为。一审判决认定畅游云端公司与英雄互娱公司对本案全部的侵权行为承担责任，认定天津英雄互娱公司、奇乐公司以及北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司承担相应的连带赔偿责任，没有事实基础和法律依据。

腾讯公司辩称：（一）腾讯公司已提交充分证据证明，经韩国笑门公司授权，腾讯公司对《穿越火线》游戏享有包括通过诉讼制止侵权行为并获得赔偿的完整权利。针对畅游云端公司等四上诉人提交的具有高度传来性的质疑证据，腾讯公司补充提交了韩国笑门公司向腾讯公司重新出具的版权确认声明以及韩国国内的新闻报道。在此情况下，畅游云端公司等四上诉人仍主张将证明权利无瑕疵的举证责任分配给腾讯公司，该主张不具有合理性。（二）腾讯公司在一审中已明确诉请保护的具体对象为《穿越火线》涉案 6 幅游戏场景地图以及对

应的 6 幅游戏小地图，并对前述对象进行了具体解释，至于一审法院适用著作权法理论对腾讯公司诉请保护的对象进行作品类型的划分属于法律定性问题，不属于超范围审理。（三）畅游云端公司等四上诉人在歪曲腾讯公司诉请保护的对象的基础上，刻意忽略和弱化游戏场景地图在整体构图和布局结构等方面的独创性表达，突出“表层美术效果”认为游戏场景地图构成美术作品而非图形作品，该上诉理由不能成立。

1.游戏场景地图是游戏玩家进行游戏所处的立体空间，向游戏玩家传达战术场景信息，能够清楚被游戏玩家感知，其具体化表达能以电子数据的介质为载体进行有形复制，认定游戏场景地图为“图形作品”符合该作品的特征。畅游云端公司等四上诉人主张将游戏场景地图归为美术作品，其理由强调“有形立体场景”表层添加附着的美术形象之审美意义，不符合游戏场景地图的本质属性。

2.在游戏设计过程中，需要先结合游戏规则、战术多样性等设计思想对“内在结构”进行设计以形成“白盒”，即“内在结构中的综合表达”。在具化为表达的过程中，必然由设计者在极高自由度创作空间中通过精心选择、安排成形，不属于思想范畴。“路线布局”是“各个出生点、复活点、爆破点等是否设置、如何设置、相对位置关系、连线的设计”，具有极高自由度和选择空间，在具化过程中必然经过设计者精心的选择和安排，成为“有形立体场景”表达的一部分。

3.畅游云端公司等四上诉人认为一审判决保护了游戏场景地图的功能性，该观点系对一审判决有关论述的片面解读。相反，其频频提出要将功能性要素纳入比对范围，如游戏玩家 FOV 视角能看到的游戏场景地图的

大小（视野功能）、爆破点可以安装 C4 炸弹的功能、障碍物对子弹穿透减伤的功能等，才是功能性要素，不应纳入侵权比对考虑范围。

（四）畅游云端公司等四上诉人关于一审判决赔偿数额偏高的上诉理由不能成立。1.游戏操作模式、战斗手感等可能随着游戏运行设备不同而差异，非与 FPS 游戏密切相关，不应考虑也无法考虑其贡献。2.一审判决酌定 6 幅侵权游戏地图对全部游戏地图的贡献率为 39.53%，即便存在各侵权游戏地图上线时间的差异，也已经一并酌情处理，并无不当。3.畅游云端公司等四上诉人作为股转系统挂牌上市的公司及子公司，均有严格的财务审计制度，必然能够提交公示财报的相关审计资料，即完全具备针对《全民枪战》游戏盈利情况进行举证的能力，但在一审法院释明的情况下，却明确答复不需要举证且实际未提供相关证据，应当承担不利的法律后果。（五）一审判决关于各侵权人责任承担的认定正确。畅游云端公司为《全民枪战》游戏开发商，英雄互娱公司作为本案其他上诉人的母公司，主要以《全民枪战》游戏为盈利来源，是被告侵权行为的主导者。畅游云端公司、英雄互娱公司作为主要共同侵权行为人，其应当承担全部侵权责任；天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司实施了帮助侵权行为，其承担部分连带责任并无不当。

四三九九公司未提交陈述意见。

腾讯公司向一审法院起诉请求：1.确认畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司开发、运营的《全民枪战》手机网络游戏中

的游戏地图、小地图等作品及道具枪械美术作品侵犯腾讯公司《穿越火线》网络游戏的游戏地图、小地图等作品及道具枪械美术作品的著作权，并停止以任何形式侵犯上述《穿越火线》网络游戏的著作权；

2.判令畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司停止以违反平等、公平、诚实信用原则和公认的商业道德的手段攀附腾讯公司经营《穿越火线》网络游戏所形成的良好商誉和竞争优势所实施的不正当竞争行为；

3.判令畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司停止通过作引人误解的虚假宣传将其《全民枪战》手机网络游戏宣称为“掌上穿越火线”网络游戏所实施的不正当竞争行为；

4.判令畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司连续一个月在新浪网、搜狐网、腾讯网、网易网及畅游云端公司官网（[www.gwebtop.com](http://www.gwebtop.com)）、英雄互娱公司及天津英雄互娱公司官网（[www.yingxiong.com](http://www.yingxiong.com)）、北京卓越晨星公司及天津卓越晨星公司官网（[www.tjzycx.com](http://www.tjzycx.com)）、四三九九公司官网（[www.4399.com](http://www.4399.com)）、奇乐公司官网（[www.2qile.com](http://www.2qile.com)）等网站首页显著位置以及《法制日报》和《中国知识产权报》第一版显著位置刊登赔礼道歉、消除影响的声明；

5.判令畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司赔偿因其实施著作权侵权行为和实施不正当竞争侵权行为所致腾讯公司的经济损失 9800 万元；

6.判令畅游

云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司赔偿腾讯公司因制止侵权行为所支付的公证费和律师费等合理开支 100 万元；7.判令畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司承担本案诉讼费用。

一审法院经审理查明事实如下：

一、腾讯公司提起诉讼的权利依据

经中国驻韩国大使馆（2016）韩领认字第 0009342 号认证的 2016-547NOTARIAL CERTIFICATE（2016-547 号公证书），证明自 2014 年 2 月 12 日起，Smile Gate,Inc.公司名称变更为 SMILEGATE ENTERTAINMENT,INC.，且 Smile Gate,Inc.更名前所享有、承担的权利义务全部由 SMILEGATE ENTERTAINMENT,INC.继承。Smile Gate,Inc.或 SMILEGATE ENTERTAINMENT,INC.即本案韩国笑门公司。

经中国驻韩国大使馆（2014）韩领认字第 0058032 号认证的 2014-5921 NOTARIAL CERTIFICATE（2014-5921 号公证书），证明韩国笑门公司于 2013 年 2 月 6 日在韩国著作权委员会完成了涉案游戏《CROSSFIRE》的计算机软件注册登记，该游戏的软件创作时间为 2006 年 11 月 30 日。

经中国驻韩国大使馆（2016）韩领认字第 0053667 号认证的 2016-2860 至 2016-2870 号 NOTARIAL CERTIFICATE（2016-2860 号至 2016-2870 号公证书），证明韩国笑门公司于 2016 年 8 月 17 日在

韩国著作权委员会对涉案被抄袭游戏《穿越火线》的部分枪械道具分别进行了美术作品的著作权注册登记，著作权人为韩国笑门公司；其中“AK47-火麒麟”登记创作时间 2012 年 8 月，“AWM-天龙”登记创作时间 2012 年 9 月，“M4A1-黑骑士”登记创作时间 2013 年 8 月。

经中国驻韩国大使馆（2014）韩领认字第 0065145 号认证的 2014-6552 NOTARIAL CERTIFICATE（2014-6552 号公证书），证明腾讯公司于 2014 年 10 月 1 日与韩国笑门公司签署 2014 年版网络游戏授权许可协议，韩国笑门公司授权腾讯公司、腾讯科技（深圳）有限公司在中国大陆独家代理运营《穿越火线》网络游戏，以及对该游戏中的全部美术作品（包括但不限于角色形象、服装、场景、装备等）享有著作权独占使用权，并授权腾讯公司单独或与腾讯科技（深圳）有限公司共同对侵权行为提起民事诉讼，授权期限为 2014 年 10 月 1 日至 2016 年 7 月 24 日。

经中国驻韩国大使馆（2016）韩领认字第 0009343 号认证的 2016-548 NOTARIAL CERTIFICATE（2016-548 号公证书），证明腾讯公司于 2016 年 2 月 17 日与韩国笑门公司续签 2016 年版网络游戏授权许可协议，韩国笑门公司授权腾讯公司在中国大陆独家代理运营《穿越火线》网络游戏，以及对该游戏全部游戏内部元素所含有的著作权等知识产权享有独占使用权，并授权腾讯公司对侵权行为提起民事诉讼，授权期限为 2016 年 2 月 17 日至 2021 年 7 月 24 日。

经中国驻韩国大使馆（2014）韩领认字第 0060543 号认证的 2014-6146 NOTARIAL CERTIFICATE(2014-6146 号公证书)，证明韩

国笑门公司于 2014 年 11 月 20 日发表公开声明，称其系《穿越火线》（英文名称《CROSSFIRE》）游戏的开发者，对游戏中的全部元素享有著作权，同时享有包括但不限于“穿越火线”“CF”“CROSSFIRE”等系列商标的商标权，并授权腾讯公司有权以自己的名义对中国大陆一切侵害《穿越火线》游戏知识产权以及实施不正当竞争的行为进行诉讼维权等权利。该声明书特别注明维权对象“包括发生于 2014 年 5 月 14 日之前的侵权行为”。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提交了（2016）京长安内经证字第 29797 号公证书，其中《CF 起纠纷 Neowiz Games 控诉 Smile Gate》的文章报道了韩国 Neowiz Games Co.,Ltd 因《穿越火线》游戏的著作权权属问题在韩国起诉 Smile Gate 公司，要求其停止运营《穿越火线》游戏。

## 二、腾讯公司请求保护的对象以及权利

本案一审的第一次庭审中，腾讯公司明确请求保护的对象为《穿越火线》游戏中的游戏地图以及枪械等游戏道具的美术形象。腾讯公司指控畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司开发、运营、推广的《全民枪战》游戏抄袭了腾讯公司《穿越火线》游戏中多个游戏地图、小地图的游戏设计表达以及抄袭腾讯公司《穿越火线》游戏中多个枪械、刀、手雷等游戏道具的美术形象。此后庭审中，腾讯公司将其请求保护的对象明确为《穿越火线》游戏场景地图、小地图、

五款枪械的美术形象、枪械和地图的命名规则。

（一）关于腾讯公司请求保护的作品及著作权利

1.游戏地图，分为游戏场景地图、游戏小地图，包括以“运输船”“火车站”“巷战”“新年广场”“边贸城”“巨人城废墟”等以立体场景、状态所表达的游戏场景地图，以及对应的游戏小地图（平面图）；2.五款枪械道具，即“AK47-火麒麟”“AWM 天龙”“RPK 盘龙”“M4A1-黑骑士”“屠龙”作为美术作品请求保护。

（1）请求保护游戏地图与涉诉侵权游戏地图

| 《穿越火线》游戏地图 | 《全民枪战》游戏地图 |
|------------|------------|
| “运输船”      | “运输船”      |
| “火车站”      | “火车工厂”     |
| “巷战”       | “巷战”       |
| “新年广场”     | “江南小镇”     |
| “边贸城”      | “边贸城”      |
| “巨人城废墟”    | “魔都废街”     |

（2）请求保护游戏道具与涉诉侵权游戏道具

| 《穿越火线》游戏枪械道具 | 《全民枪战》游戏枪械道具 |
|--------------|--------------|
| “AK47-火麒麟”   | “炎龙 AK47”    |
| “AWM 天龙”     | “狂龙 AWP”     |
| “RPK 盘龙”     | “盘龙 RPK”     |
| “M4A1-黑骑士”   | “魔龙 M4A1”    |

|      |         |
|------|---------|
| “屠龙” | “屠龙尼泊尔” |
|------|---------|

腾讯公司明确本案中的“地图”一词并非大众认知的地理学意义的地图，而是电子游戏中由开发者设计的用于玩家进行游戏的整体空间以及空间中设计的路径、游戏障碍物、遮掩体等元素组合所表达形成的全部有形立体场景；“小地图”则是对前述全部有形立体场景以俯视视角用简略的线条进行表达形成的平面图形。

腾讯公司明确指控畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司侵害的是上述作品的复制权和信息网络传播权。

## （二）关于腾讯公司指控的不正当竞争行为

腾讯公司明确其主张畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司构成不正当竞争的行为包括两项：第一，反不正当竞争法第二条指向的违反商业活动的公平、诚信原则和商业道德，扰乱市场竞争秩序，损害腾讯公司合法权益的行为；在游戏地图的命名结构上，包括游戏地图名称的对应关系，游戏枪械道具的命名上均有攀附腾讯公司商誉和违反公认的诚信原则的不正当竞争行为。腾讯公司明确放弃起诉书中关于请求保护的游戏地图和游戏枪械道具等名称属于特有名称的主张。第二，引人误认《全民枪战》是《穿越火线》手游版的虚假宣传行为。

### 1.关于游戏枪械道具和游戏地图的命名规则

腾讯公司主张，《全民枪战》游戏中被诉的游戏枪械道具和游戏

地图的命名方式构成不正当竞争。《穿越火线》游戏中的枪械道具命名规则为龙系列，加上比较常见的真实枪支类型的命名规则，成为特有的命名规则，包括“黄金 AK47”“M4A1-S”“M4A1-火鹰”“汤姆逊-圣诞”“AK47-圣诞”“手雷-圣诞”。而且，在韩国进行著作权登记的时候即已经存在游戏枪械道具的中文名称；《穿越火线》游戏中的“运输船”“火车站”“巷战”“新年广场”“边贸城”“巨人城废墟”游戏地图的命名方式是特有的命名规则。

《穿越火线》游戏中的枪械道具命名规则是真实枪械名称在前，限定称谓在后，中间有一个“-”符号连接。《全民枪战》游戏中的枪械道具名称是真实枪械名称在后，前面加上修饰限定词语，例如“炎龙 AK47”。被诉侵权游戏中的龙系列均为相同命名规则。

根据腾讯公司提交的（2016）深前证字第 3918 号公证书，通过百度搜索“运输船”词条，显示其“首先出现是在游戏《半条命》”，所属游戏除穿越火线外，还包括反恐精英等；通过百度搜索“巷战”，显示其是枪战常用作战样式，即城市战，是通用名称；通过百度搜索“火车站”“边贸城”等词汇，显示该类词汇作为日常生活中的通用词汇使用。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提交了“运输船”“巷战”百度百科页面、“火车站”“边贸城”相关检索网页等证据，显示了在互联网上与腾讯公司请求保护的游戏地图名称相同名字的百度搜索结果。

## 2.关于虚假宣传

根据(2016)深前证字第 003932 号公证书,四三九九公司于 2014 年 7 月 29 日《全民枪战》开启内测前即发布宣传推广文章《全民枪战 8 月开启内测 掌上穿越火线》的文章;四三九九公司网站上还存在《全民枪战热游快评 大 A 哥带你来打枪视频》等视频资料,视频中主持人称“《全民枪战》和 CF(《穿越火线》)好像没有什么特别大的区别,当然名字除外,整个游戏的模式呢,还是比较沿用穿越火线的模式,包括一些功勋奖励,还有就是对战地图”“运输船就是团队战的经典地图”;关于《全民枪战》“江南小镇”游戏地图的介绍文章中还指出“相信有玩过 PC 端射击类游戏(《逆战》《穿越火线》等)的玩家对下面图片中的地图都很熟悉,在《穿越火线》中这张地图名为‘新年街区’”。

根据(2017)深盐证字第 1929 号公证书,域名为“bjyxhyu.com”的网站在显著位置标注“英雄互娱”的标识,并在首页展示了对《全民枪战》游戏的推广宣传画面信息及《全民枪战》游戏图标。英雄互娱公司官网新闻中心发布其 2016 年半年报简报,显示英雄互娱 2016 年上半年总收入约 3.77 亿元,净利润约为 2.24 亿元,并确认《全民枪战》系其发力的高品质竞技类手游;点击英雄互娱公司该网站首页画面信息跳转至北京卓越晨星公司主办运营的网站(yingxiong.com),显示于 2014 年 8 月 11 日发布了《CA 小妹致歉 CF 君:〈友军惊诧论〉》的文章,简称《全民枪战》为“CA”,并称“CA 实是 CF 友军啊!”“身为 CF 正牌友军”“某某危机,打着手游 CF 的牌子招摇撞骗,你们还是不惊诧,身为友军,CA 从未想过要代替 CF,仅仅

在过去的 6 个月时间里，表达了一下希望与 CF 共同搭建 10 亿手机的枪王梦想，自此电脑有 CF，手机有 CA”。

### 三、请求保护和被诉侵权对象的具体内容

#### （一）关于请求保护的游戏地图、游戏枪械道具

根据（2016）深前证字第 3920 号公证书，腾讯公司于 2016 年 1 月 6 日对《穿越火线》游戏中请求保护的游戏元素（包括游戏地图、游戏枪械道具等）进行固定取证。腾讯公司提交了（2018）深盐证字第 3544 号公证书及附件，证明《穿越火线》游戏中其主张权利的游戏元素仍在持续使用且未作改动。根据该公证书，2018 年 4 月 19 日，腾讯公司代理人在公证处通过百度搜索进入“穿越火线”官方网站，点击下载游戏，下载并安装《穿越火线》游戏客户端，运行并进入下载的《穿越火线》游戏。依次选择涉案 6 幅游戏地图开始游戏，并记录游戏地图的具体形态。

根据（2018）深前证字第 8436、8459 号公证书，2018 年 4 月 19 日，腾讯公司代理人在公证处打开电脑，依次输入各链接并播放链接视频、确认视频上传时间。链接播放视频显示的上传时间均在 2008 年至 2012 年之间，内容为游戏玩家使用《穿越火线》涉案 6 幅游戏地图进行游戏的过程，由此可以看到 2008 年至 2012 年之间涉案 6 幅游戏地图的具体形态。此外，根据腾讯公司提供的百度百科等公共信息查询的网页内容，其请求保护的游戏枪械道具等游戏元素在上线之初的具体形象与（2016）深前证字第 3920 号公证书记载的一致。

根据（2016）深前证字第 3918 号公证书，《穿越火线》游戏中

的“运输船”“巷战”“边贸城”“新年广场”“巨人城废墟”5幅游戏地图的上线时间不晚于2014年2月；五款游戏枪械道具AK47-火麒麟、AWM天龙、RPK盘龙、M4A1黑骑士、屠龙以及请求保护命名规则的游戏枪械道具名称的上线时间不晚于2013年12月。根据该公证书附件，腾讯公司通过百度搜索“运输船”，进入百度百科“运输船”词条，其记载“首次出现：游戏《半条命》”，该词条目录显示包括《穿越火线》《反恐精英》（CS）在内的多个游戏都曾使用“运输船”游戏地图。根据（2016）深前证字第3919号公证书，“火车站”游戏地图的上线时间不晚于2014年4月。

根据（2018）深前证字第11176号、11227号、11246号公证书，腾讯公司在互联网上搜集的从2008年至2016年期间关于《穿越火线》游戏的介绍文字、图片、视频资料，证明本案《穿越火线》游戏中请求保护的游戏元素未作实质改动，均可作比对素材使用。一审法院当庭要求双方当事人从《穿越火线》游戏中涉案6幅游戏地图中分别随机选择3个地点场景特征和2个地点场景特征，经双方验证多个取证时间的游戏地图，随机选择的游戏地图比对点均没有发生更改，故一审法院确认（2016）深前证字第3920号公证书、（2018）深盐证字第3544号公证书的取证视频中的《穿越火线》游戏地图可以作为腾讯公司请求保护的游戏地图进行比对。

## （二）关于被诉侵权的游戏地图、游戏枪械道具

根据（2016）深前证字第3932号公证书，四三九九公司在其网站上发布文章显示《全民枪战》游戏于2014年8月开启内测，9月中

旬正式登陆 4399 手游，结合四三九九公司网站于 2014 年 9 月 20 日发布的《全民枪战内测一周击破端游 6 年 DAU》的文章，可以认定《全民枪战》上线时间为 2014 年 9 月。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司对此予以确认。

根据（2016）深盐证字第 1214 号公证书，腾讯公司于 2016 年 1 月 11 日对《全民枪战》中被诉游戏元素进行固定取证。根据（2017）深盐证字第 1673 号公证书，截至 2017 年 2 月 13 日，被诉侵权游戏仍在运行，腾讯公司再次进行取证。

根据（2016）深前证字第 3952 号公证书、（2016）京方圆内经证字第 5093 号公证书以及腾讯公司提交的《全民枪战 2(枪友嘉年华)江南小镇地图详解 江南小镇地图路线详解》的网络文章，结合（2018）深前证字第 11209 号公证书，即腾讯公司在互联网上收集的 2015 年至 2016 年之间的《全民枪战》游戏视频资料的公证，证明了《全民枪战》中被诉侵权游戏元素在 2014 年 9 月上线时的具体内容，且自上线至 2017 年 2 月 13 日，被诉侵权游戏地图一直稳定使用，未发生著作权意义上的实质改动。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司对此予以认可。因此，一审法院认定（2016）深前证字第 3920 号公证书、（2018）深盐证字第 3544 号公证书中《穿越火线》涉案游戏元素与（2016）深盐证字第 1214 号公证书、（2017）深盐证字第 1673 号公证书中《全民枪战》被诉侵权游戏元素可以作为本案的

比对基础。

根据英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司的陈述，被诉侵权 6 幅游戏地图的上线时间各有不同，其中，“运输船”上线时间为 2014 年 9 月，“火车工厂”为 2015 年 4 月，“江南小镇”为 2015 年 3 月，“边贸城”为 2015 年 4 月，“魔都废街”为 2015 年 6 月，“巷战”为 2015 年 7 月，被诉侵权 6 幅地图均在 2017 年 5 月下架。从腾讯公司提交的对被诉侵权游戏的取证时间看，最晚的时间是 2017 年 2 月。因此，一审法院认可上述对被诉侵权游戏地图上线时间的说明。

关于《全民枪战》全部游戏地图数量以及地图使用率的问题，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司均未提交证据。腾讯公司认为，根据（2017）深盐证字第 1673 号公证书，截至 2017 年 2 月，《全民枪战》全部地图数量为 37 幅。

#### 四、判定是否构成实质性相似的比对

根据（2017）深盐证字第 1673 号公证书，截至 2017 年 2 月 13 日，《全民枪战》游戏经版本更新，在进入界面以及其他细节有细微调整，但所有被诉侵权的游戏地图和游戏道具等游戏元素没有改动。根据（2018）深盐证字第 3548 号公证书，即截至 2018 年 4 月 21 日，《全民枪战》游戏中使用了更名为“新运输船”游戏地图以及更名为“装配工厂”游戏地图的运行状态的公证，显示该两幅地图经过了细节上的改动。根据（2018）深前证字第 011209 号公证书，即腾讯公

司在互联网上搜集的 2015 年至 2016 年之间关于《全民枪战》游戏的视频资料，包括《全民枪战》游戏玩家录制的游戏解说视频等的公证，显示被诉侵权游戏地图在该期间未进行改动。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司在一审庭审中对此予以确认。一审法院确认该证据中的视频资料可以作为被诉侵权游戏地图的比对素材使用。

### （一）关于游戏地图的比对方法

腾讯公司请求保护的游戏地图是在《穿越火线》游戏中由开发者设计的供玩家进行游戏的整体空间以及空间中设计的路径、游戏建筑物、障碍物、遮掩体等元素组合所表达形成的全部有形立体场景，包括该空间的整体轮廓，以及空间中设计的可供玩家行走的通道等路径、阻挡玩家常规通过并起到视野阻碍和火力防御的障碍物、建筑物、遮掩体等构成元素的具体位置、相对位置、形状大小、空间关系。前述元素组成的有形立体场景在每一张请求保护的游戏地图中都形成一个已固定形式的表达。

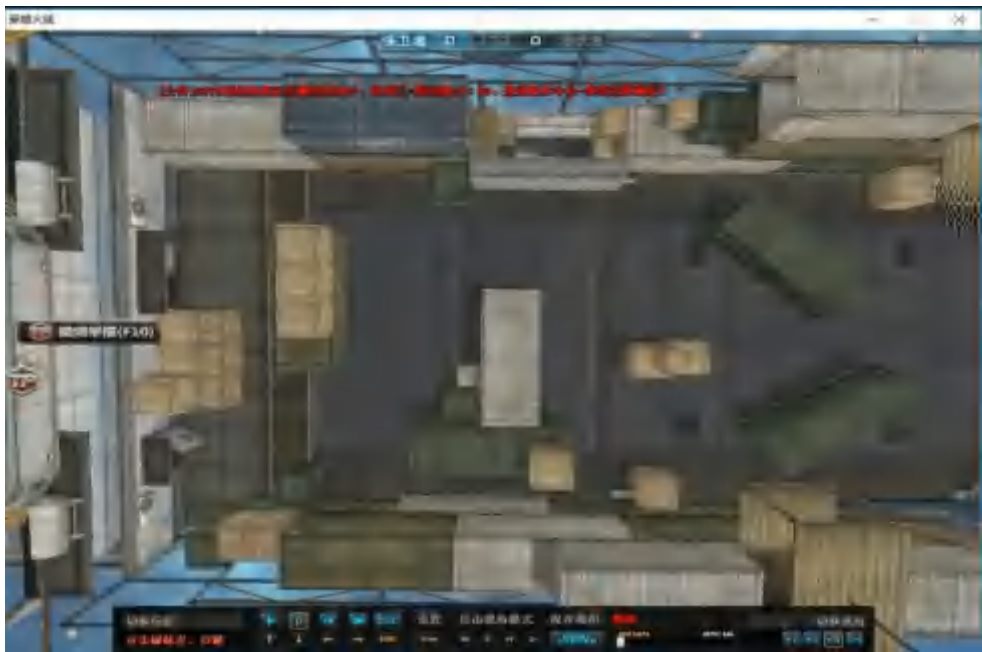
腾讯公司请求保护的游戏小地图是对前述全部有形立体场景以俯视视角用简略的线条进行表达形成的平面图形。游戏小地图在游戏界面左上角显示，且游戏过程中无法显示该小地图全部面貌，只以小角图的形式显示玩家当前所在的位置，主要起到指示玩家方向的功能。

在枪战射击类游戏中，游戏地图是随着游戏玩家的推进而以玩家视角展现的游戏场景地图的部分，不可能是全貌。因此在 FPS 游戏场

景地图的比对方式上，可通过游戏玩家位置所看到的视角场景图像进行比对。鉴于在进行比对时使用的是公证的游戏视频内容，因为游戏视角的限制，不能一次性完整展示游戏场景地图的整体布局及内部构成元素的布局、形状、位置选择等方面的抄袭点。因此，一审庭审中通过两款游戏地图相同位置的第一人称视角画面来比对。

（二）腾讯公司关于请求保护的 6 幅游戏场景地图独创性的说明

1. “运输船” 游戏场景地图



“运输船” 游戏地图的战斗空间呈狭长状，即呈长边远大于宽边的长方形，中间设置若干遮掩体等障碍物，便于玩家快速激烈的发生战斗，战斗空间内布置的遮掩体为玩家开发多种战斗思路和战斗方法而设置。

（1）在地图两端各设置一个舱室，每个舱室各设两个出口。其中一个出口设有 L 形幕墙（两端设计思路考虑到两端为两方阵营玩家

的出生复活点，设置一个较为封闭的掩护空间减少新生玩家刚新生就会被杀死的可能性），另一个舱门设置的 L 形带有遮掩功能的防守型出口增加了防守一方的防守方法和战术安排，以达到暂时相对弱势一方被敌对阵营包围至出生地点所处的舱室时，防守方法多于进攻方法从而可能扳回战斗形势，恢复游戏平衡。甲板中部区域均以“八”字形摆放两个长条形箱体，“八”字形摆放箱体的敞口位置，排列了一组未对齐的木箱，同时，“八”字形敞口左右两侧，各放置了一个箱体，地图中间地带战斗方式、战斗方法、战术安排多样化，以体现中间地带这个可能是战斗最激烈地带。“八”字形敞口左右两侧各放置了一个箱体，减少新生玩家刚新生就会被杀死的可能性，增加玩家的游戏体验，一个出口直通便于新生玩家快速冲到中心区的战斗激烈区击杀敌方人员，体现该游戏地图整体的设计思想。

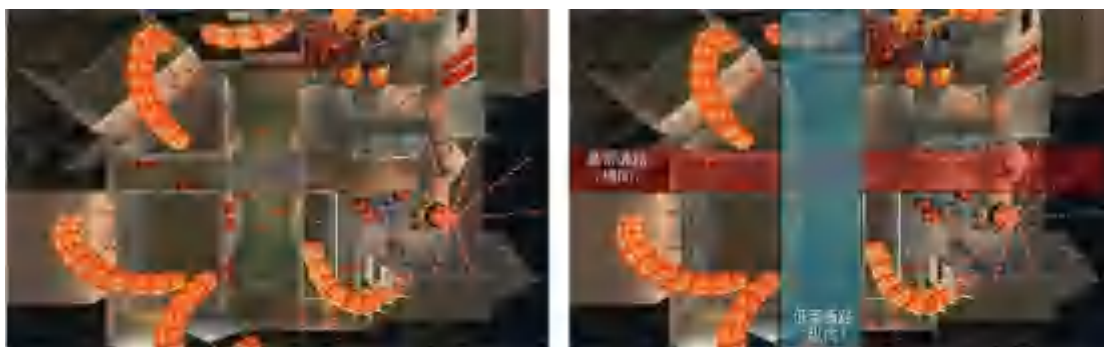
（2）舱室之外的甲板两端，按照一定次序在特定位置放置了四组集装箱和木箱以增加攻击方法和防守方法。从最大体积箱体与最小体积箱体之间的空隙可以直接观察到最远的敌对势力区域，可以让舱室中从直接出口出来的游戏玩家迅速走到这个间隙位置，并可以利用最小箱体的掩护，有选择使用狙击枪武器进行远程射杀敌人。

（3）靠近两端舱室位置各设置了一组大型箱体组合（即前述四组箱体中的最大箱体）。玩家从舱室的 L 形出口出来可以快速移动到最大箱体的位置，并攀爬至最大箱体之上形成高地形优势，增加火力压制的可能性，同时也增加利用最大箱体形成的较大面积防御进行防御的可能性，战术安排变得有无限可能性。这种设计位置处于出生点

舱室的近端，体现了防卫区的战斗优势。

（4）甲板两侧各设置有一条封闭式的通道，通道入口均设置在舱室内，通道尽头直达敌方大型掩体后侧位置，即敌方出生点的舱室，增加可以利用通道直达敌方出生点的舱室即后侧位置，增加火力压制的可能性，同时也增加利用最大箱体形成的较大面积防御进行防御的可能性，战术安排可能性更多。这种设计位置处于出生点舱室的近端，体现了防卫区的战斗优势，可快速冲到中心区的战斗激烈区击杀敌方人员，增加了战术安排的可能性。

## 2. “新年广场”游戏场景地图



该游戏地图呈十字交叉立体结构，地图中心由两条垂直相交的路线组成。其中纵向通路（蓝色）高度低于红色通路，处在桥梁的下层。十字交叉处有一木屋，该木屋两侧开门，可形成玩家争夺的点位。玩家在横向纵向两条通路都可以形成战斗，提供了立体的对战结构。

（1）地图横轴上设置了一条道路，中间有一木屋，木屋中门在两侧都留出入口，同时入口互不遮挡。这种场景设计可以使玩家在远距离直接交战。

（2）地图纵轴上设置了一条水渠，整体高度低于横向道路，形

成了地下洼地的结构，渠中按照特定相对位置布置了障碍物。玩家可以在水路中行走，两侧有两条明显通路通往地面，在桥底右侧也设置了一条斜坡可通往岸上，在底部通路上特定相对位置散布有大型方形掩体。这种场景设计可以使玩家利用掩体在水渠内进行战斗，并且可以和上方横向的道路形成作战交互。设计为水渠，而不是一般的道路，是因为玩家在水中的运动速度、产生的声响都会成为影响对战的因素。

（3）水渠中段架设了一座底部可供行走穿过的拱桥。桥面上设有封闭栅栏，但封闭并不严实，栅栏中间区域有明显的长方形开口，栅栏底部有较明显的留缝。桥上两端各设置有半开半掩的门，门前特定位置设置有障碍物。上述拱桥、栅栏及开口等特有设计构建的场景，可以使得玩家利用多种地形产生不同的对战效果。

### 3. “火车站” 游戏场景地图



整个游戏地图的战斗空间为较大的长方形，正中间以较长障碍物

分隔为两块接近正方形的小长方形战斗空间，对称设置若干遮掩体等障碍物，增加玩家对抗“相持战”的阵地攻防。

（1）地图两端均设置 L 条形房间，房间内设置一处带斜坡的高台。考虑到两端为两方阵营玩家的出生复活点，设置一个较为封闭的掩护空间减少新生玩家刚出生就会被杀死的可能性，增加玩家的游戏体验性，而 L 条形空间和带斜坡的高台增加了在出生复活点战斗方法的可选择性，丰富了游戏体验。

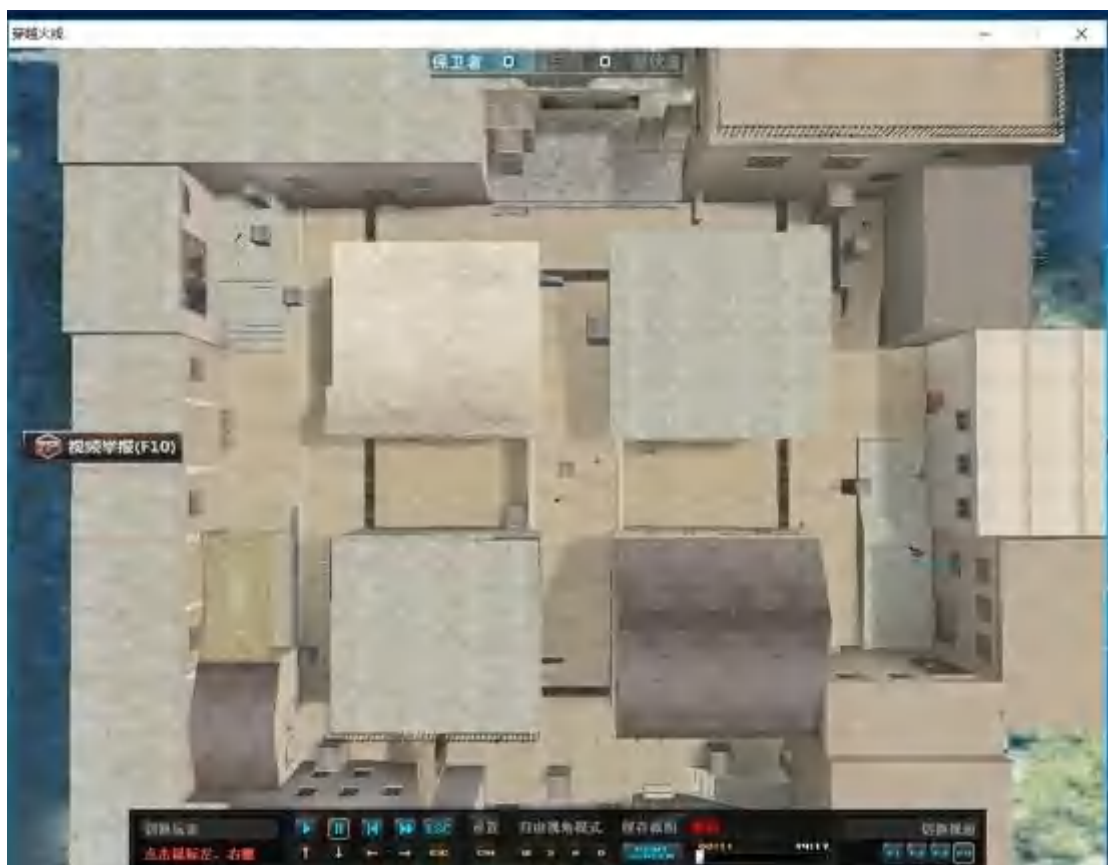
（2）地图中心区域，垂直设置一条两端为斜坡的坑道，坑道上横向设置一列火车车厢；在火车车厢两侧，坑道旁的相同特定位置各摆放了三组排列形状特定的箱体组合。在跨越半区的中心区域构建分层的立体战斗场景，设计横向火车形障碍物掩体，并在特定位置设计多处组合的箱体组合掩体，该位置设计的场景极大提高了战斗方法的选择以及进攻防守的转换可能性，向玩家传达了可以选择该位置作为近战频繁交战区，大幅提升了游戏体验。

（3）两端房间出口位置分别以 L 形和倒 L 形摆放了两组集装箱组合。接近中部区域的坑道两端，由三组箱体组合按 Z 字形摆放于火车车厢两侧，对火车车厢形成夹击之势，并且 Z 字形集装箱的相同位置放置了两个木箱。该位置设计的场景构建了整个阵地攻防的递进式战斗场景，使该位置可被选择作为支援中心区域战斗或防守中心区域战斗，具体细节的设计使具体战斗方法十分多样化，极大提升了游戏可玩性和玩家体验。

（4）地图两侧沿墙各架空设置一条封闭式通道，通道从房间出

口处开始延伸，通道尽头设有开放式平台反向连接一条滑梯，滑梯从通道开放平台直达地面。该设计思想使围绕中心区战斗呈现多样性，这个设计构建了偷袭中心区域的交战场景。

#### 4. “巷战”游戏场景地图



整个地图呈“田”字状，战斗空间布置在“田”字形实线所处的位置，总体上分为纵向上的三条进攻路线，整体设计表达向玩家传递了可以使用分路迂回包抄战术的信息，而在“田”字形每一条实线上均有特殊细化设计以体现全局战斗方式多样化的可能。

(1) 地图中间主体部分为呈“田”字形布局的四个面积大小相近的建筑物（以形成中间“十”字路径的战斗空间），横向设置了一

座长桥，桥坡长与建筑之间的横向道路等长，设置拱桥后，建筑之间的“十”字交叉路口形成立交路口。该设计思想是在游戏平衡基础上实现多元化的局部战斗方法和战术安排，在“十”字形战斗空间中将“十”字的两条线构建成存在高低地形差别的双层战斗环境；下层战斗空间为直线通路设计，处于敌对阵营的双方可以在中路直接远距离形成对望，形成了可以通过狙击枪进行远距离对射的战术选择，如果选择从中路最近的下层战斗空间直接冲锋到对方阵地发动攻击获得抢先优势，穿过下层空间过程中将可能被上层桥上空间的敌人同时攻击，增加了玩家的战术选择和局部战斗的可能。

（2）桥顶区域放置了一个箱体，拱桥斜坡入口处相同的特定位置放置了特定形状的障碍物。该设计是为了实现支援和包抄多样化的战术选择和战斗触发，上层横向设计的长桥战斗空间增加了另外两条路线进攻的游戏玩家互相支援或互相包抄的战术选择，从而触发多样化的战斗，而两侧入口处均设置的特定形状的两个掩体障碍物也增加了具体战斗方法的多样化选择，对支援方向和包抄方向为实现不同目的的玩家带来不同的战斗方法选择；桥中间的方形掩护箱体设置为处在“十”字路口正中间的玩家带来多样化战斗的可能性，“十”字路口正中心玩家可能会面临四个方向的敌人攻击，该箱体的设置给该位置的玩家在防守和进攻上带来多样化战斗方法选择，大大增强玩家游戏体验。

（3）地图 A 端（“田”字下方横线路径）两侧各设置一个带斜坡的平台，左侧平台特定位置布置了三组特定形状的箱体，右侧平台

设置了开两个窗口的房间，房间窗口可以看到设置在通道中的半开半掩的门。此处精心设计可以使战斗方法多样化以及更加细腻，两侧平台均为该位置的防守优势设计，构建出高低地形差，其中左侧平台上箱体设计提供多种防守进攻的方法选择，右侧平台小房间两扇窗户设计以及半开半掩的门体现了视野上的精心处理，通过窗可以观察到门的缝隙，可以防守型优势攻击从门出来的敌人，同时也可以透过缝隙观察到对面远处的敌人，选择用狙击枪远程武器实施有效射击。

（4）地图 B 端（“田”字右方竖线路径）上部设置一个房间，房间门洞直对通道中设置的半开半掩的门，房间门外设置了一组斜坡，顺坡而上可以抵达房间的窗口。此设计形成了此位置对远距离敌人的防守优势，可以有效攻击视野内从对面半遮半掩的门攻过来的敌人，但顺坡而上可以抵达的房间窗口形成另一个可以被攻击的弱势点，该设计对抢占与放弃此位置的时机给玩家作出指示性信息，使战斗方法与战术安排的选择丰富精彩，增强游戏体验。

（5）地图 C 端左侧（“田”字上方横线路径），设置一个高台，高台上特定位置摆放了特定形状组合的箱体。该设计为此位置的玩家带来了多种战斗方法的选择，可以选择使用远程狙击枪以多种可选择方法与对面远距离高台上的敌人对射，也可以选择对近距离冲过来的敌人使用多种防守手段实施消灭，丰富了战斗方法，增强游戏体验。

（6）地图 D 端（“田”字形左侧竖线路径）设计了凹形空间，凹口两角按照特定的形状摆放一组箱体。该设计在此位置形成一个可选择伏击战术或修正战斗方法的地点，抢先占领该位置将可以利用凹

形视野优势伏击稍晚时间从对面进攻过来的敌人，或者在该路径上冲锋过程中遇到对方敌人被重伤害时，可以选择此处位置临时休憩和调整战术选择。此位置要面临从长桥上包抄过来的敌人直面攻击，为游戏玩家的战术安排提供无限可能，也和其他设计点互相呼应。

## 5. 《边贸城》游戏场景地图



该地图是一幅采用中心对称的多边结构设计的地图，全图整体结构呈现狭长状，主要分为中心交战区和单向边路进攻区。

(1) 地图两端出发房间的出口设计有坡道，出门需爬坡而上，出口正中央均设置有方形柱，将出口一分为二，形成两个长方形出口。这种场景设计可以使得玩家在出发作战时选择不同的方向，而不同方向的选择，会遇到之后的不同场景，从而产生不同的对战效果。

(2) 游戏地图两侧各设置了一条通道，即边路，且边路形状相同。两边的边路中途均设置有阻挡箱体，其中右侧边路中设置一个大型箱体（箱体不可跳过），左侧边路中的设置一大一小两个箱体（箱体可跳过），放置阻挡箱体的位置相同。边路的相同位置均设有开口，在开口位置均可以观察到地图中部区域的障碍物。这种场景设计使得玩家如果按照绿色箭头方向推进，通过箱子结构可以翻越高墙至蓝色箭头区域，而蓝色箭头区域不能直接翻越高墙进入绿色箭头区域，即设计了单向推进路线。



(3) 两处边路的交汇点，可以直接观察到中央交战区域，与直接进入中央战场的玩家配合可以对敌人形成战术上的交叉火力压制。同时，上述单向推进的路线保证了玩家在出生后不需要担心对面的玩家会从绿色路径反向进入己方的出生点进行压制。

(4) 地图中央交战区，斜向设置了两组对称的 L 形构筑物，两组 L 形构筑物的对称中心点斜放了一个长方体障碍物。L 形构筑物内

侧均堆放有木箱。这种场景设计和上述边路设置相结合，使得玩家能够进行多种战术组合。

（5）地图中央交战区前的高墙为开窗结构。这种场景设计除了可以保护玩家的出生点，防止对方玩家于远处直接观察到己方出生点的玩家，还可以使玩家在进入中央交战区之前使用手雷，闪光弹，烟雾弹等战术型武器（抛物线路径），对前方的目标区域进行压制或视线控制。



## 6. “巨人城废墟” 游戏地图



整个场景呈不规则环形结构，共设计三层，形成多层的方便移动的大空间场景，可以使玩家有足够空间在躲避怪物追逐和三层空间的转换中集中火力攻击。

（1）整体环形的外围呈三层结构场景，游戏玩家可以选择用上下层的场景来应对分布于一层大空间四周的怪物，在摆脱怪物追击、观察怪物并进行攻击上有多种方法选择，提升游戏趣味性。

（2）火车车厢形成的斜坡隘口



该设计可以让玩家选择通过该路径进入地图二层空间的路径，也可以选择利用配合战术将怪物引至该狭窄空间方便玩家进行集火攻击，赋予游戏玩家多种选择。

### （三）关于游戏地图的比对

一审庭审中，双方当事人均发表了比对意见，腾讯公司认为各游戏地图均构成实质性相似，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司认为既不相同也不近似。

一审法院具体比对如下：

#### 1. 《穿越火线》“运输船”与《全民枪战》“运输船”

##### （1）小地图比对分析



《穿越火线》

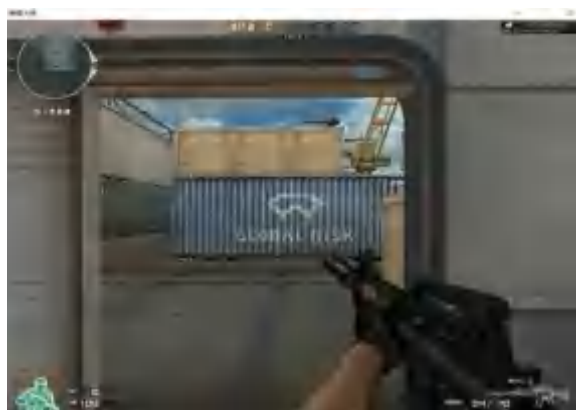


《全民枪战》

两者平面轮廓和结构、物体位置安排、物体形状、物体数量相同。

## (2) 游戏场景地图比对分析

第一区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

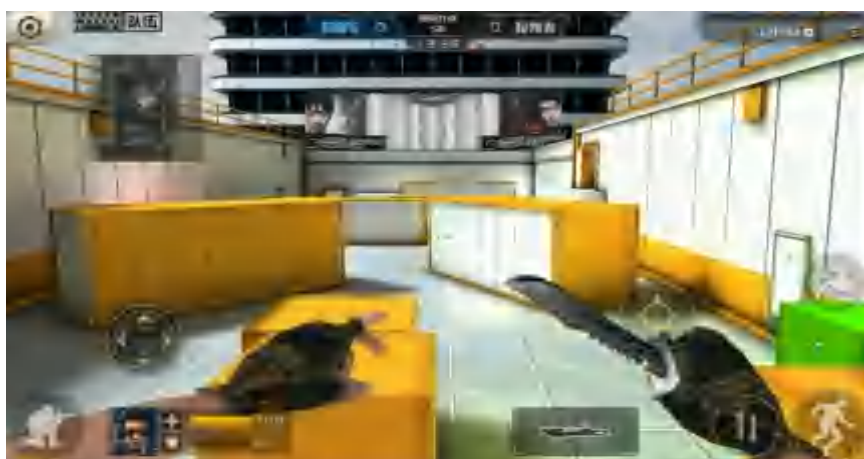
相同点：游戏地图两端各设置一个舱室，舱室各设两个出口，其中一个出口设有 L 形幕墙，舱室内位于地图两侧通向对方阵地的小道入口均设置在 L 形幕墙背后。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第二区域比对如下图：



《穿越火线》

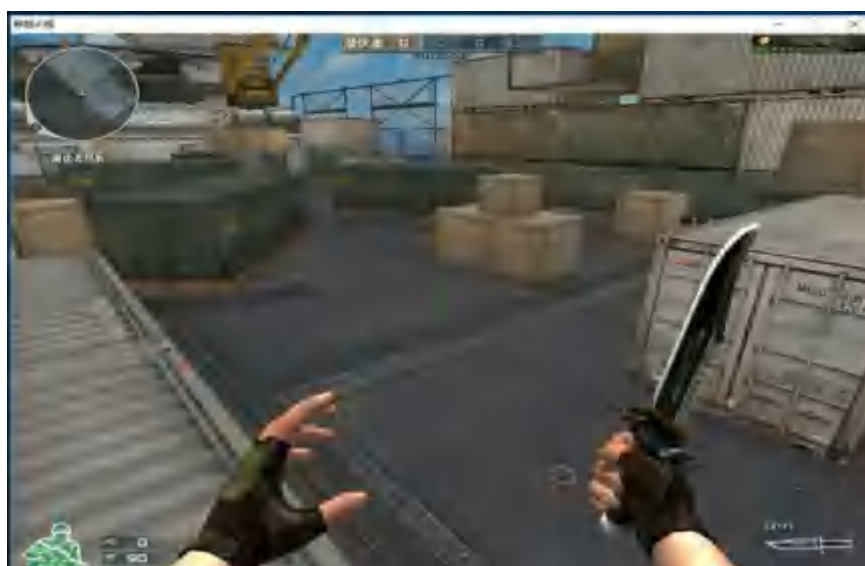


### 《全民枪战》

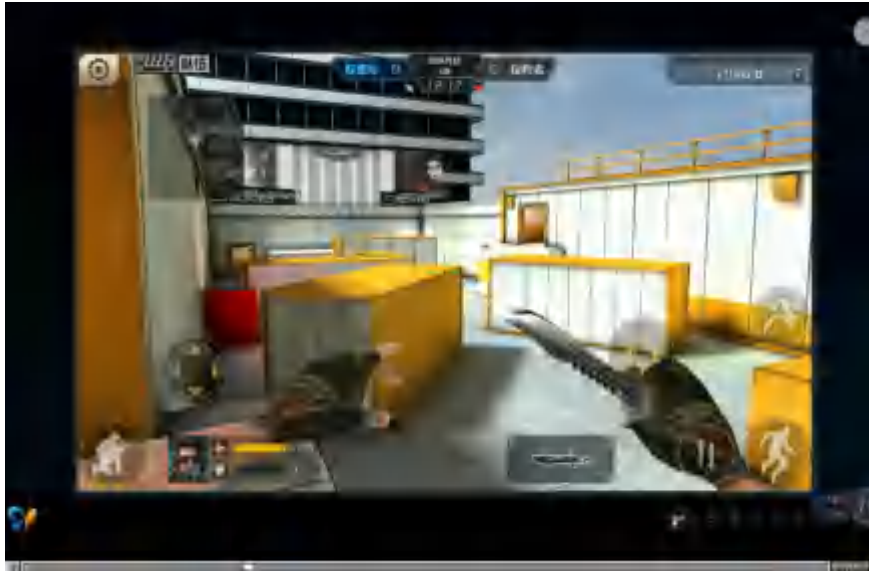
相同点：甲板中部区域均以“八”字形摆放两个长条形箱体，“八”字形摆放箱体的外扩口位置，排列了一组未对齐的木箱。同时，“八”字形敞口左右两侧，各放置了一个箱体。

不同点：除色彩装饰美术外观不同外，《全民枪战》游戏中“八”字形摆放箱体外扩口位置的一组未对齐的木箱上少一颗小箱体。

第三区域比对如下图：



### 《穿越火线》



《全民枪战》

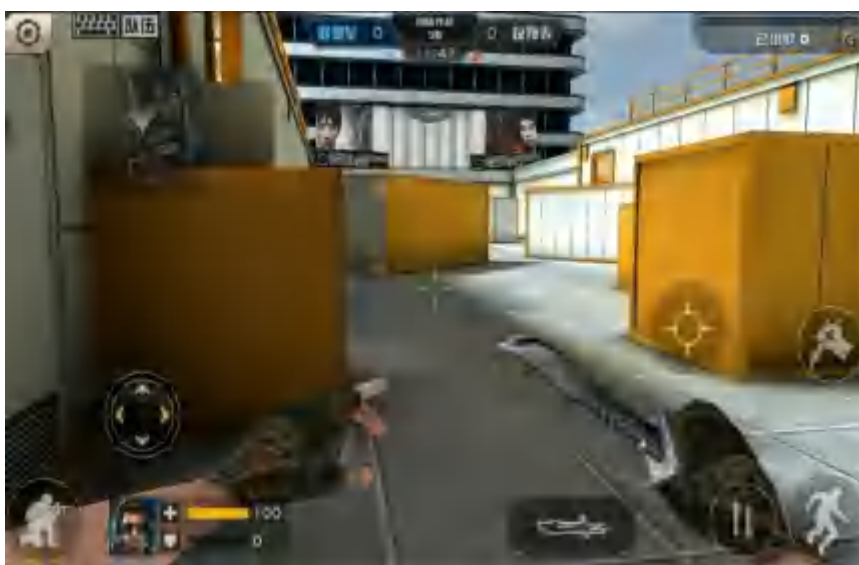
相同点：舱室之外的甲板两端，按照相同的次序，在相同的特定位置放置了四组集装箱和木箱，各组箱体的造型或摆放形状相同。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第四区域比对如下图：



《穿越火线》

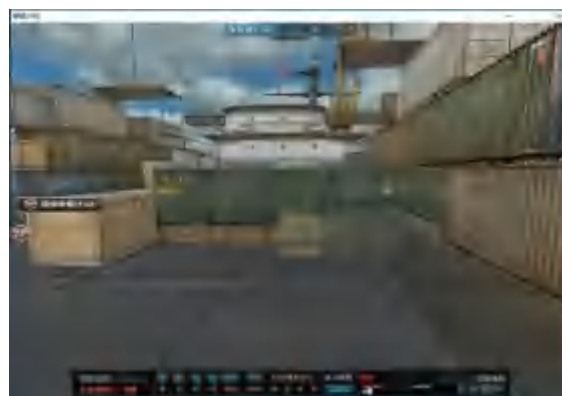


《全民枪战》

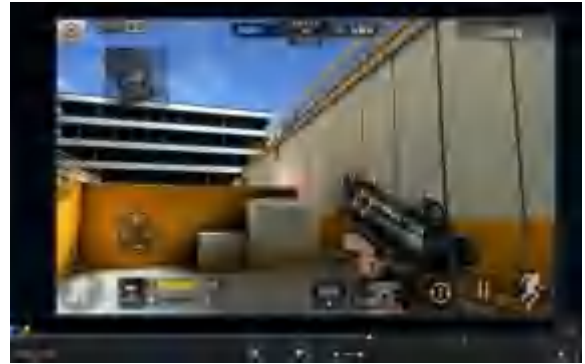
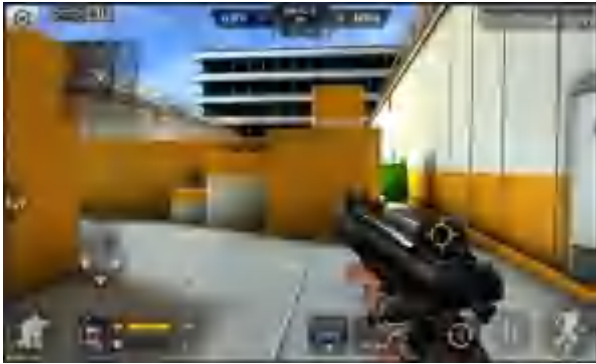
相同点：在己方舱室外甲板第二排长条箱体的一侧可以透过中部“八”字形箱体的开口直接看到对方出舱室的位置，这是个狙击点位，可以远距离攻击对方，并用面前的小箱体作掩护。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第五区域比对如下图：



《穿越火线》



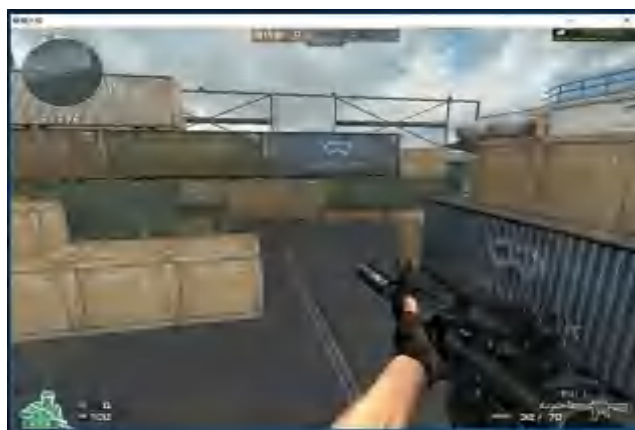
### 《全民枪战》

相同点：靠近两端舱室位置各设置了一组大型箱体组合，箱体摆放位置和组合形状相同，一方阵营该组箱体呈不规则“T”字形，另一方该组箱体呈不规则“凹”字形；“T”字形箱体靠己方阵营一侧的箱子排列成特定高低顺序可以攀爬至箱顶，箱顶上放置一个箱体作掩护，这是一个狙击点位；“凹”字形箱体顶部没有箱体，但下方有一长条箱体掩护。

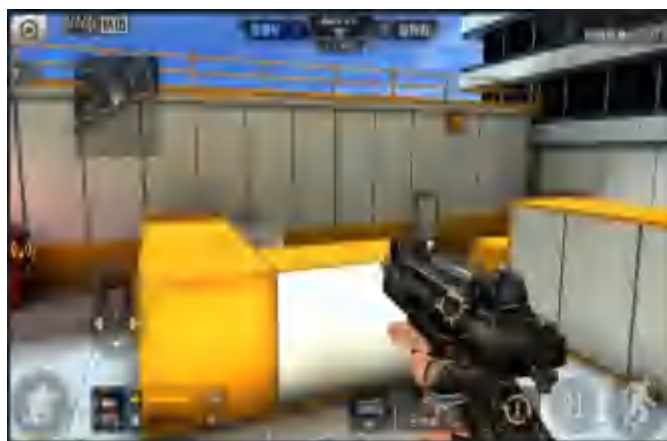
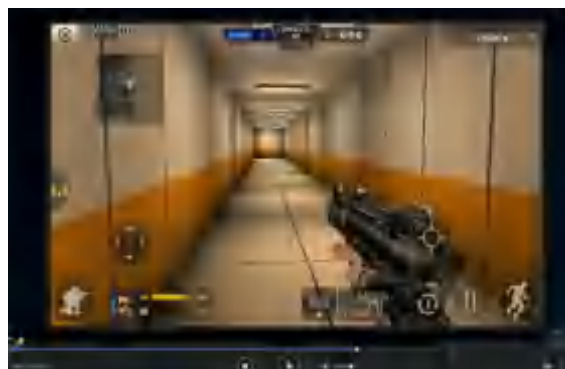
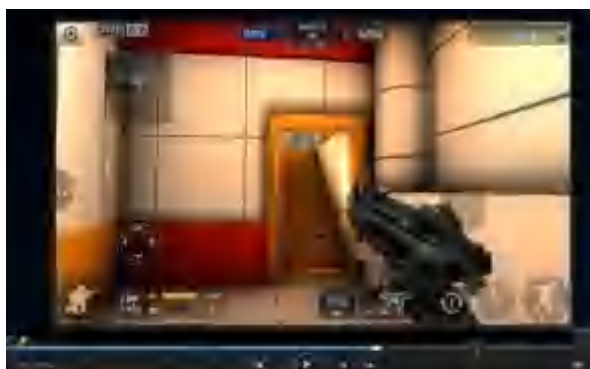
不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第六区域比对如下图：





《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：甲板两侧各设置有一条封闭式通道，通道入口均设置在舱室内，通道尽头直达敌方大型掩体后侧位置，通道尽头位置与大型掩体位置基本齐平，即面对敌方阵营的“T”字形箱体或“凹”字形

箱体所处的空间，可以对该位置进行偷袭。

不同点：除色彩装饰美术外观不同外，《穿越火线》游戏中舱室内封闭式通道的入口是下楼梯设计，《全民枪战》游戏中该通道入口是上楼梯设计。

## 2. 《穿越火线》“新年广场”与《全民枪战》“江南小镇”

### （1）小地图比对分析



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：两者平面轮廓和结构、建筑物主体布局相同，地图整体布局呈现不规则“田”字形结构，中心纵轴下方路径与上方路径形成立交的“十”字形路径，“田”形外围路径各处有“凹”型躲避处空间设计，左上角有45度倾斜的路径。

不同点：《穿越火线》“新年广场”小地图标点为A的空间，移植到《全民枪战》“江南小镇”小地图标点为B的空间，《穿越火线》“新年广场”小地图标点为B区域左下方的羊肠路径，在《全民枪战》

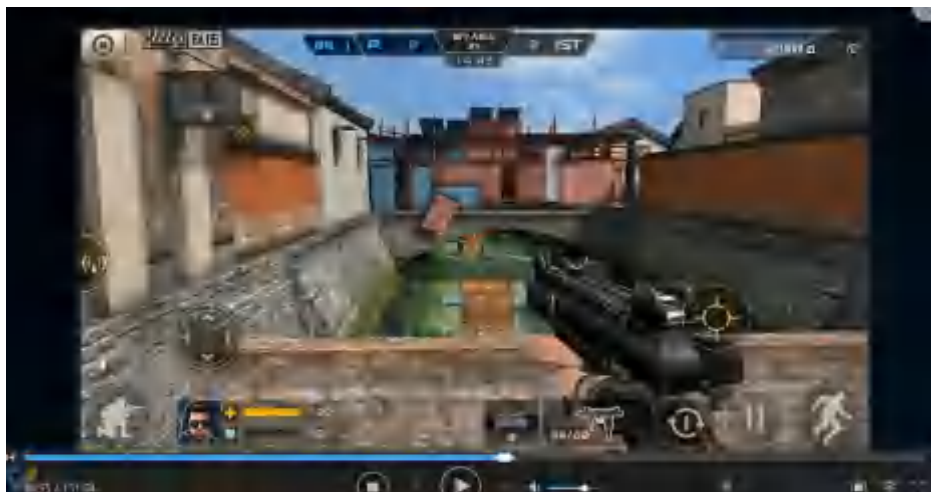
“江南小镇”小地图中移植到标点为 A 区域的左上方，对应减少一条羊肠路径。

## （2）游戏场景地图比对分析

第一区域比对如下图：



《穿越火线》



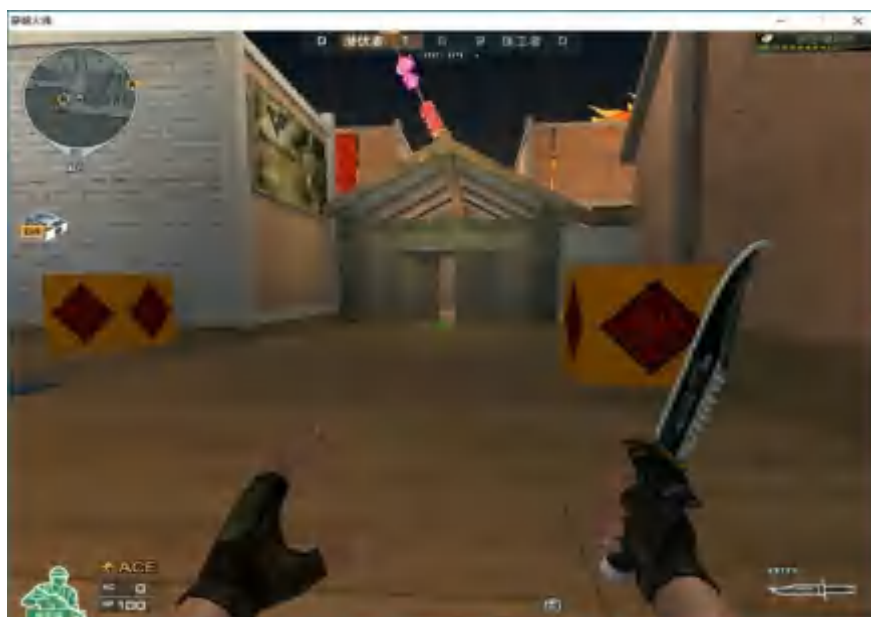
《全民枪战》

相同点：地图纵轴上设置了一条水渠，水渠中段架设了一座底部可供行走穿过的桥形房间。桥面上设有封闭栅栏，但封闭并不严实，栅栏中间区域有明显的长方形开口，栅栏底部有较明显留缝。河道两

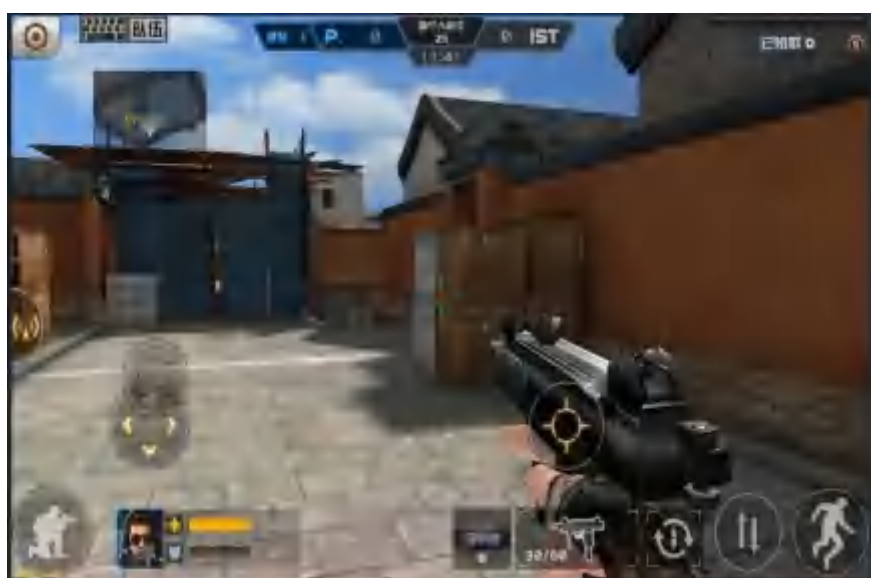
侧有凸起的斜坡形成拐角可供掩护，河道直通对面的横向路径，河道中非桥下空间部分摆放了三组箱体。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第二区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

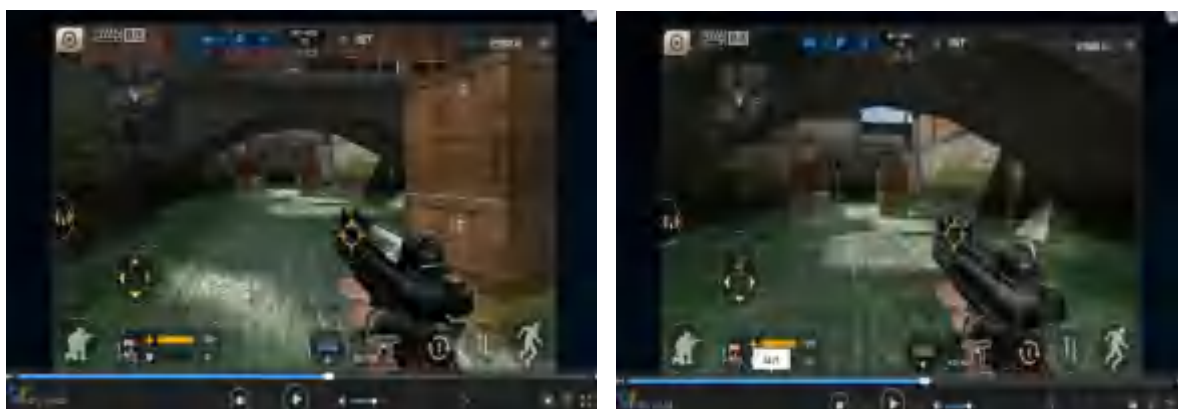
相同点：桥上房间两端各设置有半开半掩的门，通过门的缝隙可以攻击桥正对面和桥房间里的敌人，桥门外面设置了两个障碍物箱体提供掩护，中路桥房间及两侧是密集的火线。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第三区域比对如下图：



《穿越火线》



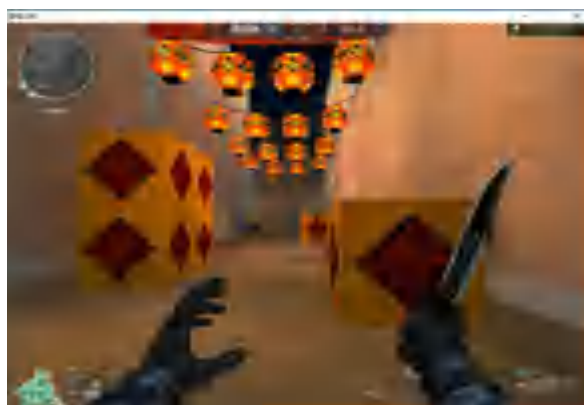
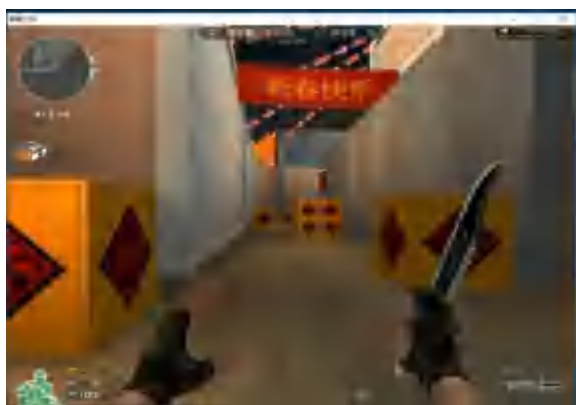


《全民枪战》

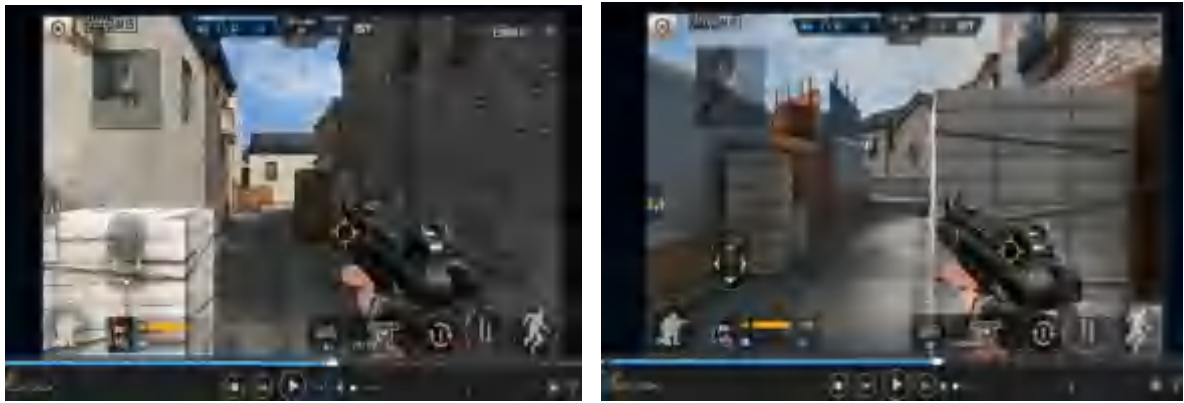
相同点：如前所述水渠上非桥下空间布置障碍物的相对位置基本一致，沿着水渠行进可以看到水渠尽头都设置了两条斜坡通往岸上路径，在桥底设置了一条斜坡可通往上面桥型房间的一侧位置。

不同点：除色彩装饰美术外观不同外，《全民枪战》游戏的桥下一端位置少摆放一个箱体。

第四区域比对如下图：



《穿越火线》



### 《全民枪战》

相同点：“田”字形外围的路径上设置的箱体障碍物位置一致，左侧图中展示的是地图右下角垂直路径上可视的四处箱体障碍物的相对位置高度一致；右侧图中展示的是左上角 45 度倾斜路径上的可视的四处箱体障碍物的相对位置高度一致。

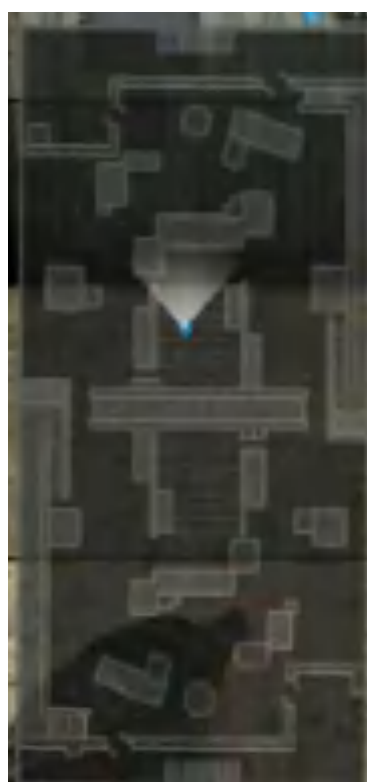
不同点：除色彩装饰美术外观不同外，与整体比对中不同点对应的路径具体位置有偏差。

### 3. 《穿越火线》“火车站”与《全民枪战》“火车工厂”

#### （1）小地图比对分析



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：两者平面轮廓和内部结构、物体位置安排、物体形状基本相同。

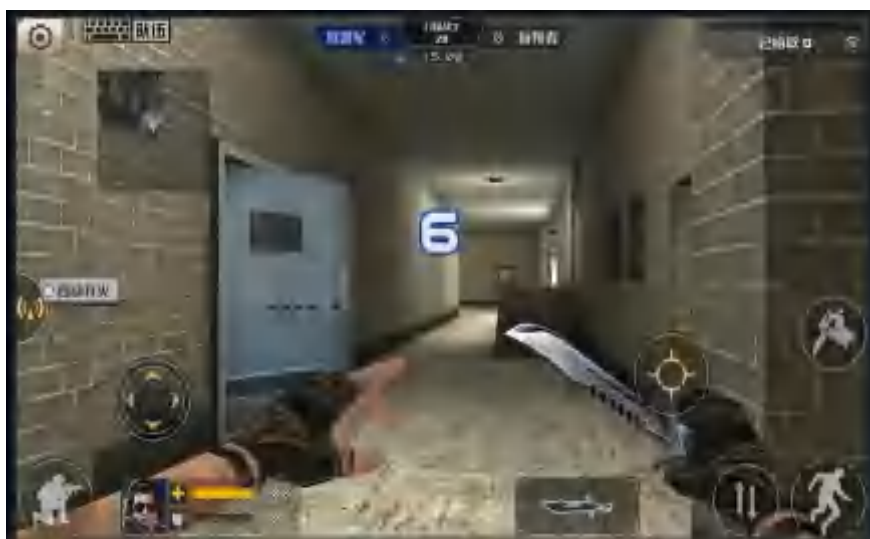
不同点：《全民枪战》“火车工厂”小地图中多标注了一个“圆形”示意障碍物。

## (2) 游戏场景地图比对分析

第一区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：地图两端均设置 L 形的房间，房间内设置一处带斜坡的高台，可作为房间战斗的掩护；L 形房间长边上的门呈向内半开状，作为一处掩护地形设计，短边处也设有直通出口门。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第二区域比对如下图：



《穿越火线》

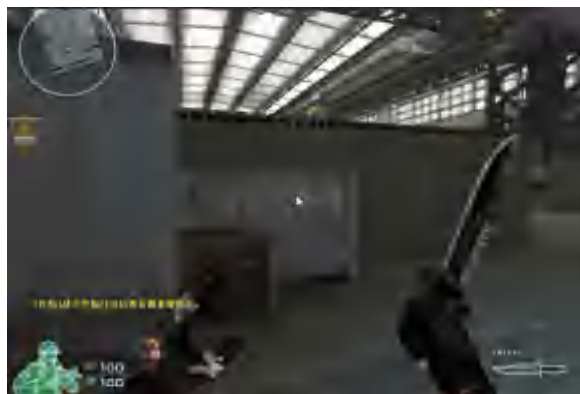


《全民枪战》

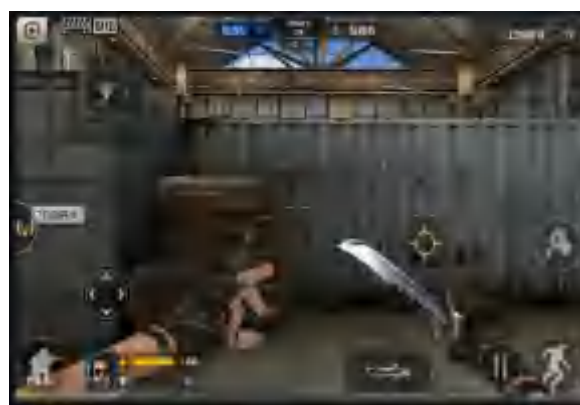
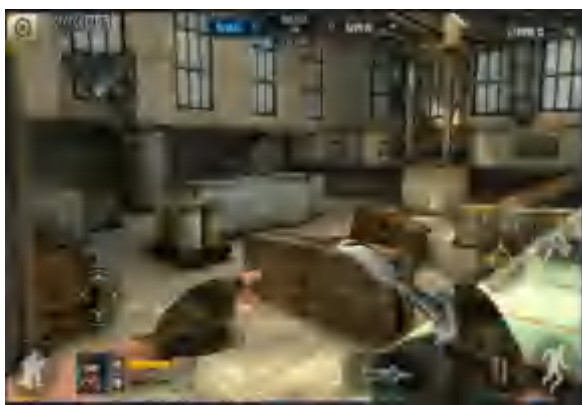
相同点：地图中心区域垂直设置一条两端为斜坡的坑道，坑道上横向设置一列火车车厢。在火车车厢两侧，坑道旁的相同特定位置各摆放了三组排列形状相同的箱体组合。画面中可以看到远处敌方阵营 L 形长边出口位置就是小道的入口，斜向上通往侧面直行小道，小道出口平台处摆放一组掩护箱体，小道出口位置与中心区域火车平齐，还有反向斜坡通往小道下方，小道下方空间可穿行。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第三区域比对如下图：



《穿越火线》

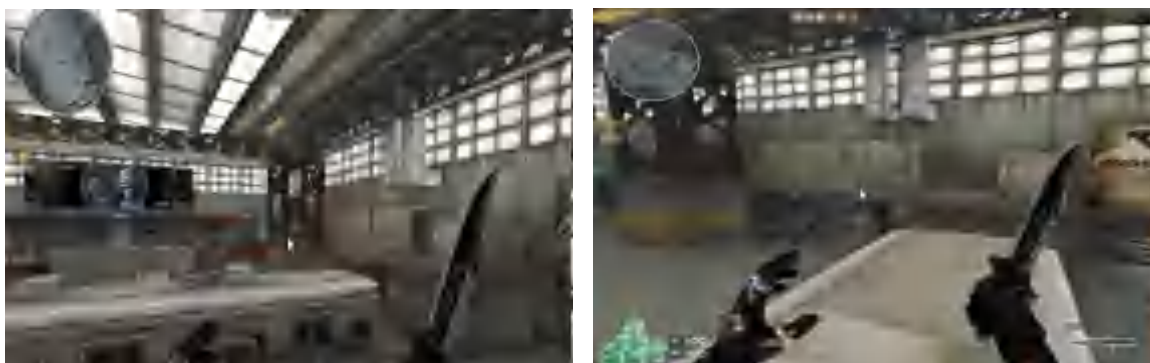


《全民枪战》

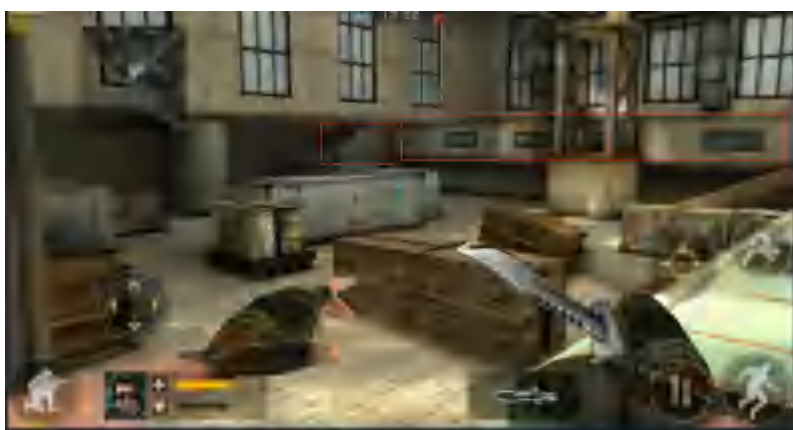
相同点：两端房间出口位置各分别以 L 形和折角摆放了两组集装箱组合，其中 L 形具有一定角度，接近中部区域的坑道两端，有三组箱体组合按 Z 形摆放于火车车厢两侧，对火车车厢形成夹击之势，并且 Z 形集装箱的靠近出生点一侧的位置摆放了两个木箱可供攀爬至箱顶；左侧图可以看到左边位置还放置一个箱体，对从 L 形短边出口出来并选择从左路进攻的玩家起到一定掩护作用，右边小道下方空间可以穿行。

不同点：除色彩装饰美术外观不同外，在左侧画面 11 点钟方向远端位置，《穿越火线》游戏中的方形柱体在《全民枪战》游戏中改为圆形主体，但结构位置仍然相同。

第四区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：地图两侧小道为沿墙悬空设置的一条封闭式通道，通道从 L 形房间长边处出口开始延伸，通道尽头设有开放式平台，开放式平台与在中部区域的火车车厢箱体平行。通道尽头的平台反向连接一条斜坡，斜坡从通道开放平台直达地面，可以反向通行小道直达出生点房门。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

#### 4. 《穿越火线》“巷战”与《全民枪战》“巷战”

##### （1）小地图比对分析



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：两者平面轮廓和内部结构、建筑物布局、物体排列位置均相同。

不同点：《全民枪战》“巷战”小地图右上方小块区域未标识平台位置与结构。

##### （2）游戏场景地图比对分析

第一区域比对如下图：



《穿越火线》

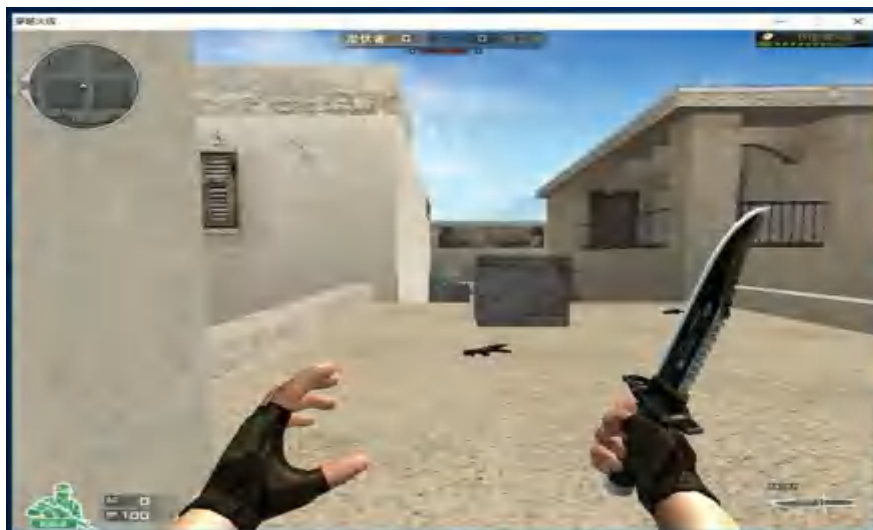


《全民枪战》

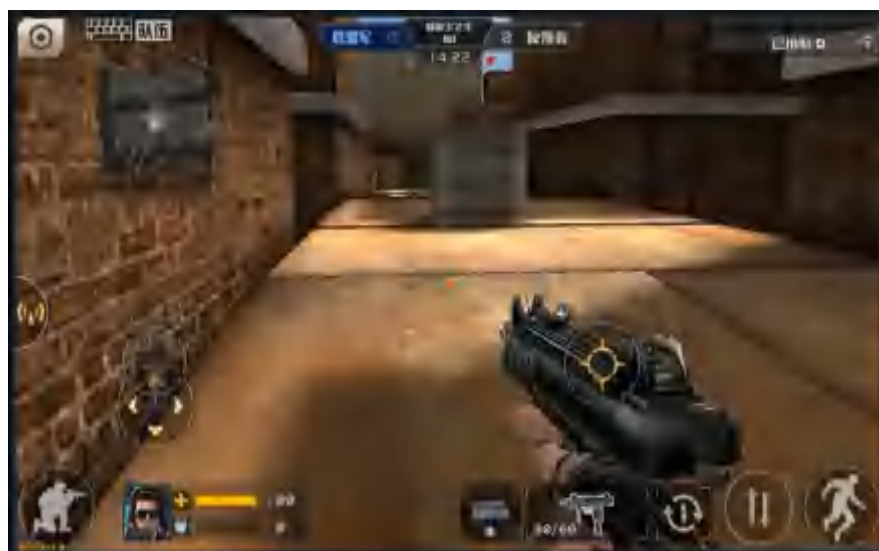
相同点：地图中间主体部分为呈“田”字形布局的四个面积大小一致的建筑物将地图中间部分分割成“十”字交叉路径，横向路径设置呈现为一座长拱桥，桥坡长与建筑之间的横向道路等长。纵向路径呈下凹地势穿过桥下，正中形成“十”字交叉立交路口，桥下方纵向的下凹路径的中部区域贴两边墙体放置四组箱体，其中可以通过左后那组箱体跳至桥上。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第二区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

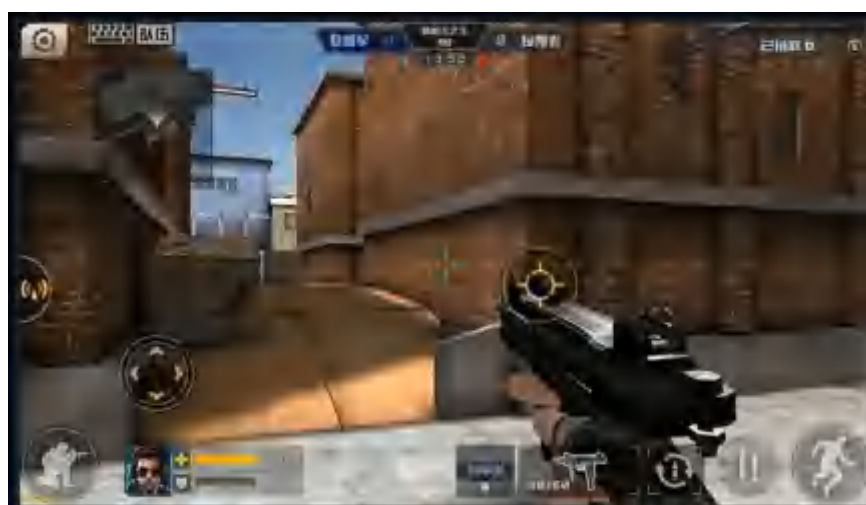
相同点：上方横向路径桥顶区域放置了一个箱体，拱桥斜坡入口处相同的特定位置左右两边各贴墙放置了一个箱体障碍物和梯形障碍物，梯形障碍物与墙面平齐。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第三区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

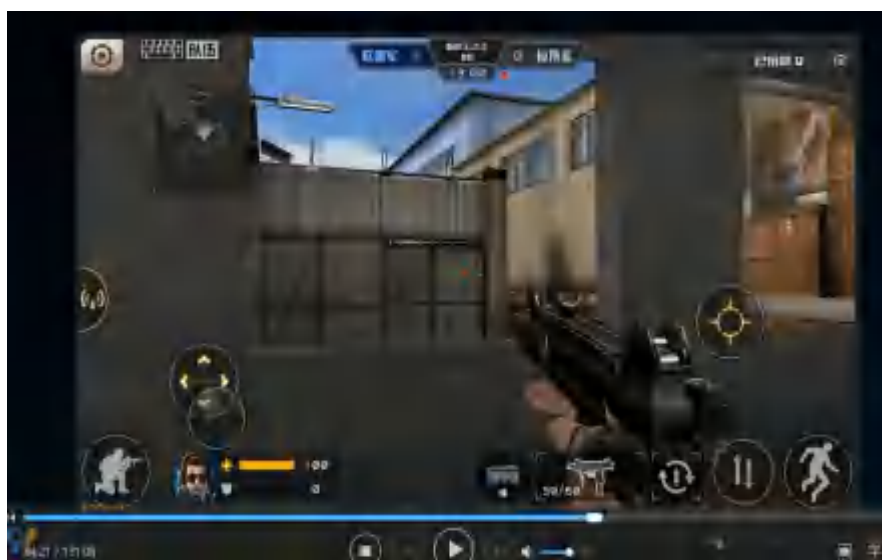
相同点：拱桥斜坡入口处相同的特定位置左右两边各贴墙放置了一个箱体障碍物和梯形障碍物，梯形障碍物与墙面平齐。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第四区域比对如下图：



《穿越火线》

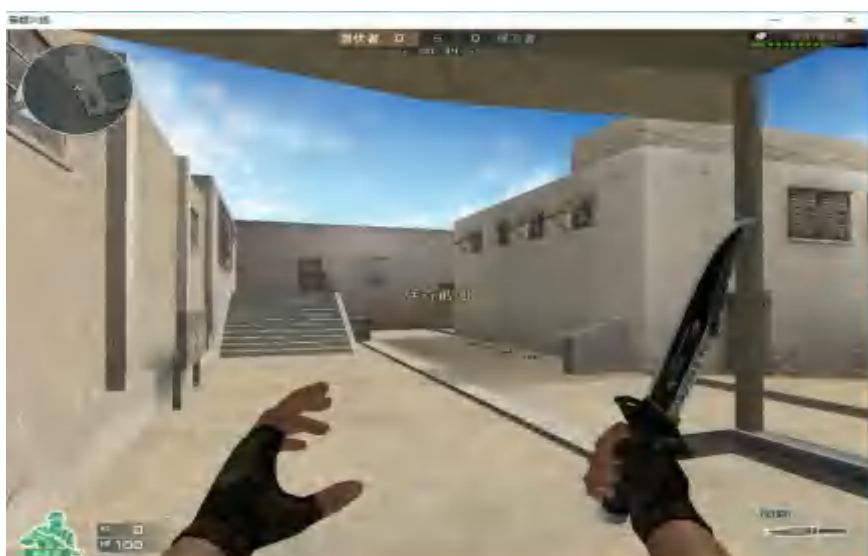


《全民枪战》

相同点：小地图右下角位置设置了开两个窗口的房间，房间窗口可以看到右侧设置了两扇半开半掩的门作为进入右侧战线的入口

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第五区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

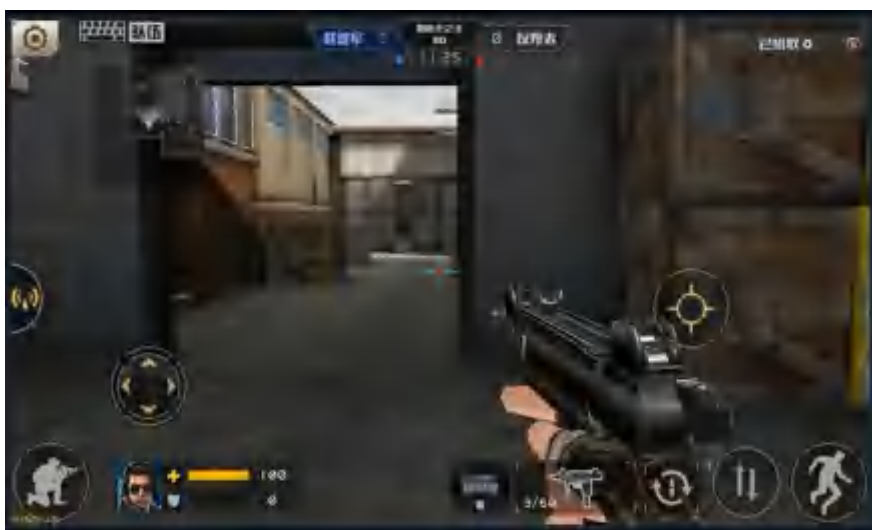
相同点：小地图“田”字形下方通路的左侧设置一个带斜坡的平台，平台上的特定位置布置了一组箱体障碍物，一高一矮，还可以看到靠近中路的墙体有一堵梯形挡板形障碍；

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第六区域比对如下图：



《穿越火线》



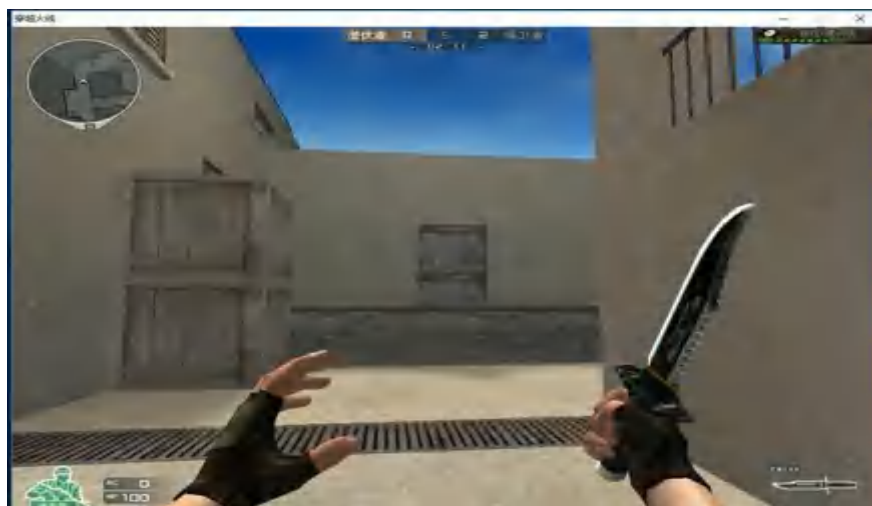
《全民枪战》

相同点：“田”字形小地图上方通路的右角位置设置了一个房间，房间出口为边路战线，直对前述的两扇半开半掩的门，可以看到该边路上特定位置共放置了三个箱体障碍物；房间左上方为一扇气窗（俗称“狗洞”），供敌方偷袭用，房间外设置了一组斜坡，顺坡而上可以抵达该气窗；“田”字形小地图上方通路紧挨该房间右边出口设置

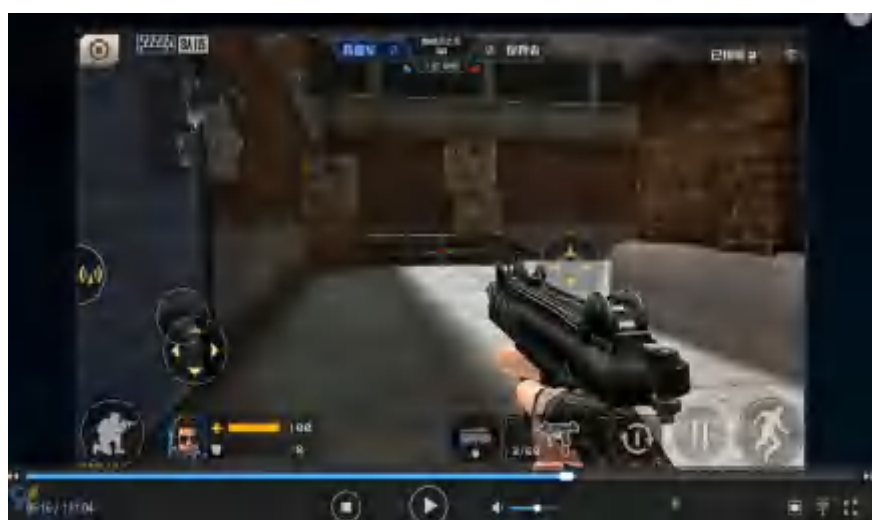
了一块凸起平台区域。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第七区域比对如下图：



《穿越火线》



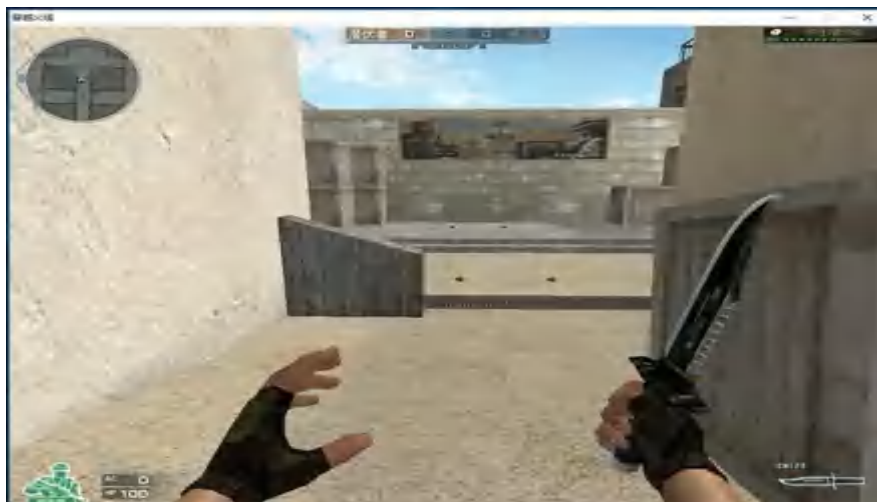
《全民枪战》

相同点：“田”字形小地图上方通路的左角位置设置一个小凸台，高台上的特定位置摆放了形状相同的箱体组合，小高台下面也贴墙摆放了一组箱体组合障碍物，该小高台直面前述左侧的平台，是一条狙

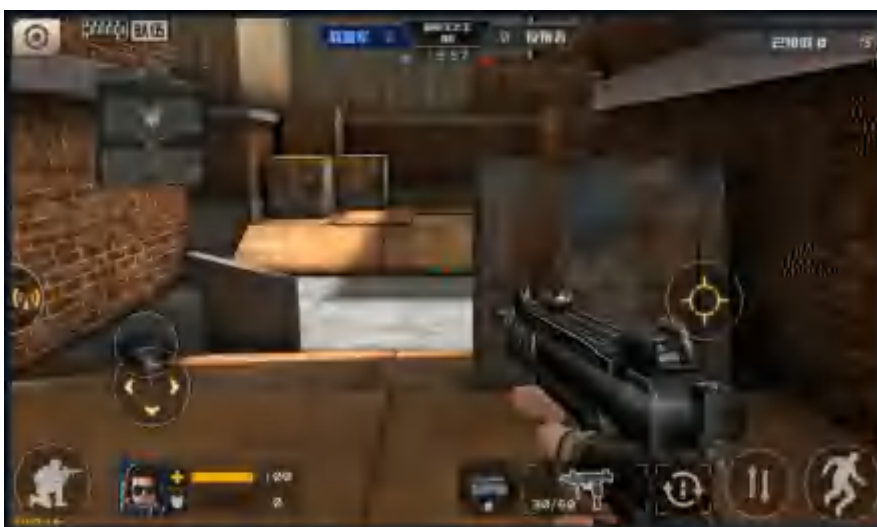
击枪线设计。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第八区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

相同点：“田”字形小地图左通路中间位置设计了“凹”字形空间，为“田”字形重要的不规则部分，“凹”字形空间两边各贴墙放置一组不同形态的箱体，凹口正对中间横向拱桥的坡通道，可以看见

此处进入拱桥的坡上贴墙设置了一个箱体障碍和一个梯形挡板。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

## 5. 《穿越火线》“边贸城”与《全民枪战》“边贸城”

### (1) 小地图比对分析



《穿越火线》

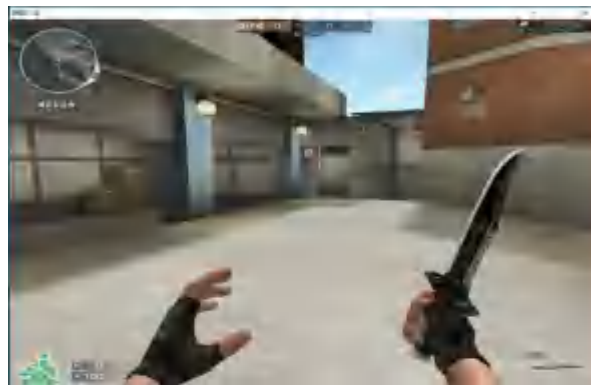
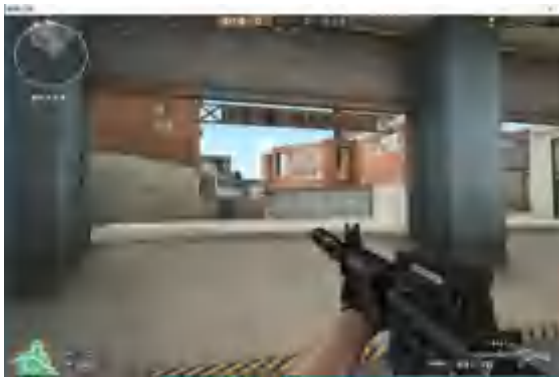


《全民枪战》

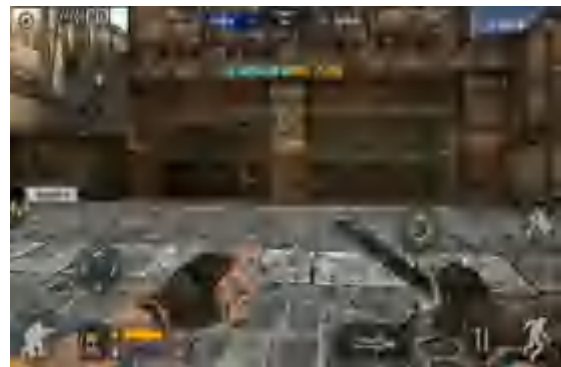
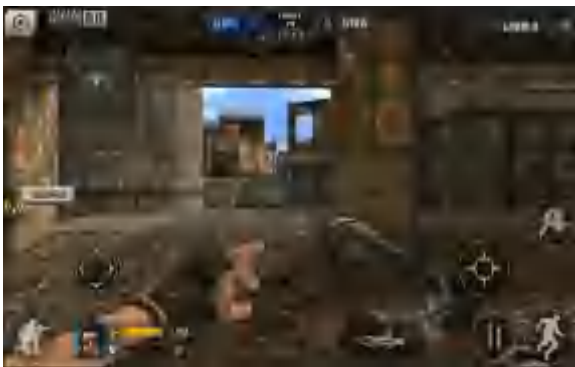
两者平面轮廓和内部结构、建筑物、障碍物、通道、路径的形状和布局均相同。

### (2) 游戏场景地图比对

第一区域比对如下图：



《穿越火线》



《全民枪战》

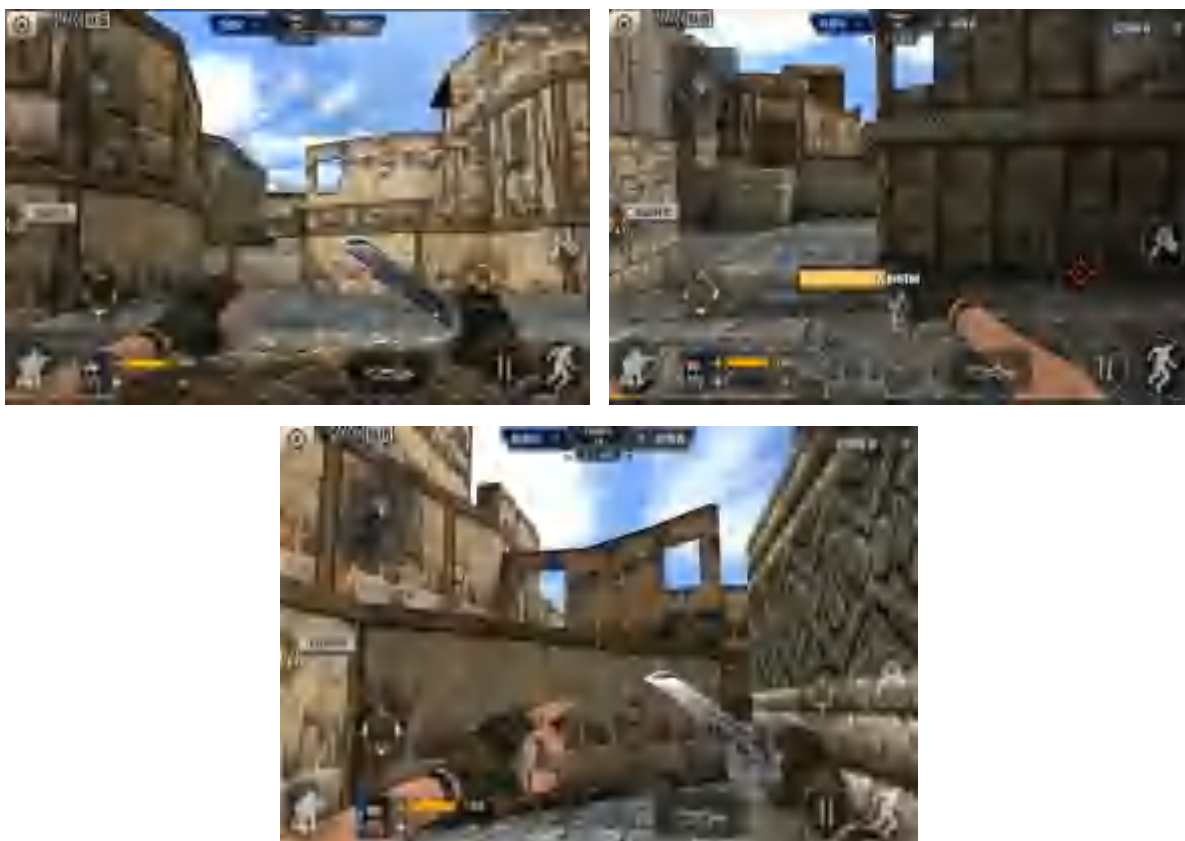
相同点：在地图两端的出生点设置车库造型房间为凹陷地势，出口均设计有坡道，出门需爬坡而上，出口正中央均设置有方形柱，这是出生地点的保护性地形设计；通往左侧战线的路与出口位置是一个折角，是针对左侧战线对出生地点的保护设计。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第二区域比对如下图：



《穿越火线》



### 《全民枪战》

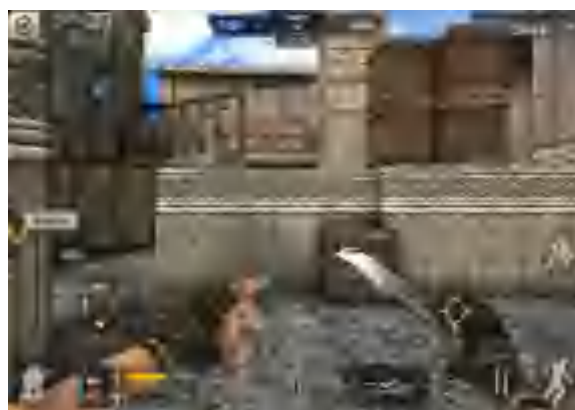
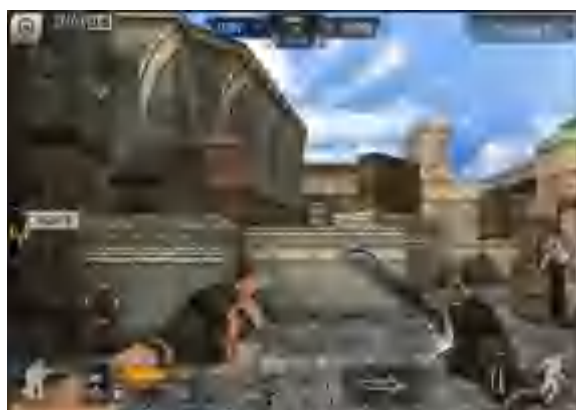
相同点：从出生点车库房间外的中路战线可见两边是具有角度设计的建筑物阻隔，右边建筑物向外延伸出斜面高墙，墙上方特定位置设计有两个方形窗口；右边斜面高墙的阻隔作用延伸至中部战斗区域的一定位置开始折角往对面延伸，下方截图可视折角结构，在高墙方形窗口后面是一个高台，左边建筑物在中路战线中也呈现折角结构。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第三区域比对如下图：



《穿越火线》

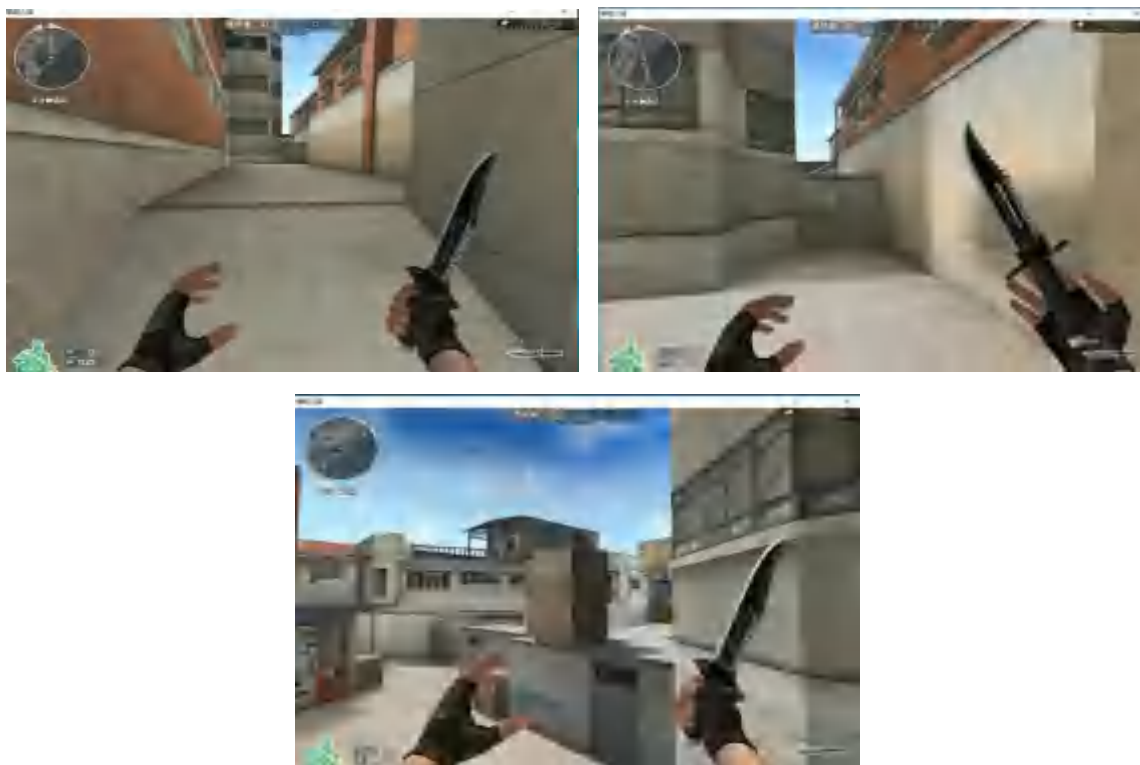


《全民枪战》

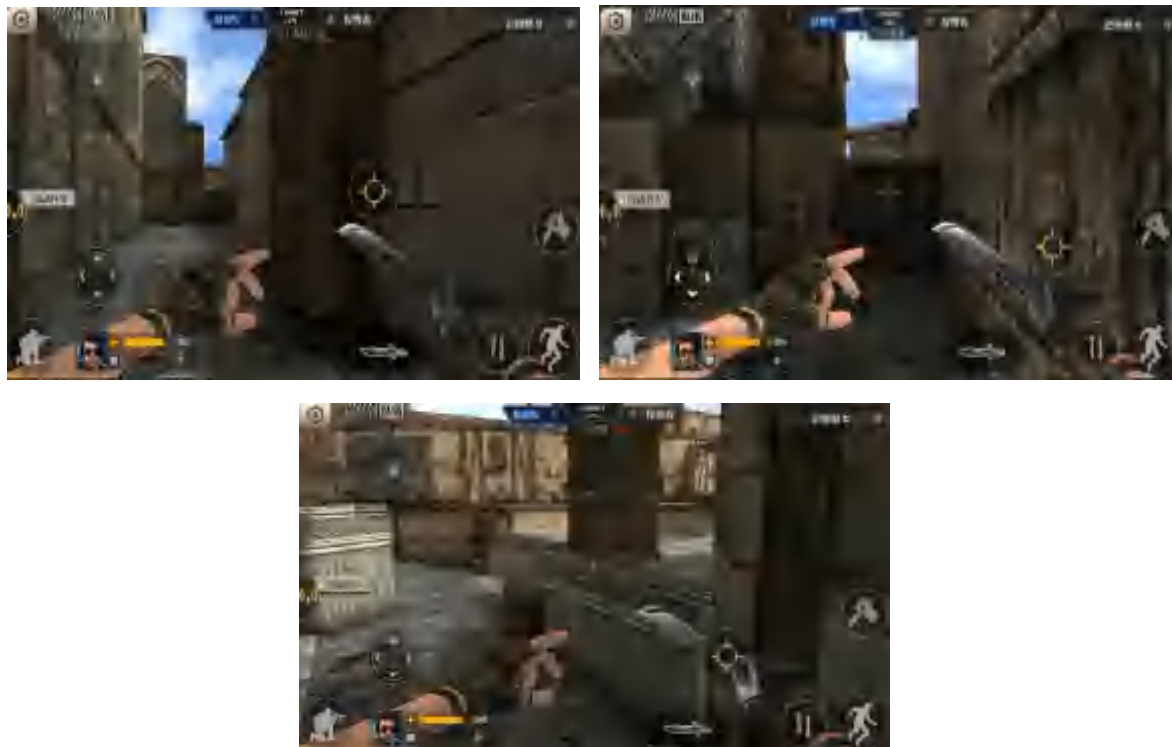
相同点：中路战线出发走过右边的延伸高墙到达地图中部战斗区域，斜向设置了两组对称的 L 形构筑物，L 形构筑物上方左侧设置一组箱体障碍物；而对方中路行至己方 L 形构筑物的外侧，设置一个箱体，敌方从中路进攻可以跳上己方 L 形构筑物；敌我双方的 L 形构筑物之间斜向摆放一个长方形箱体障碍物。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第四区域比对如下图：



《穿越火线》

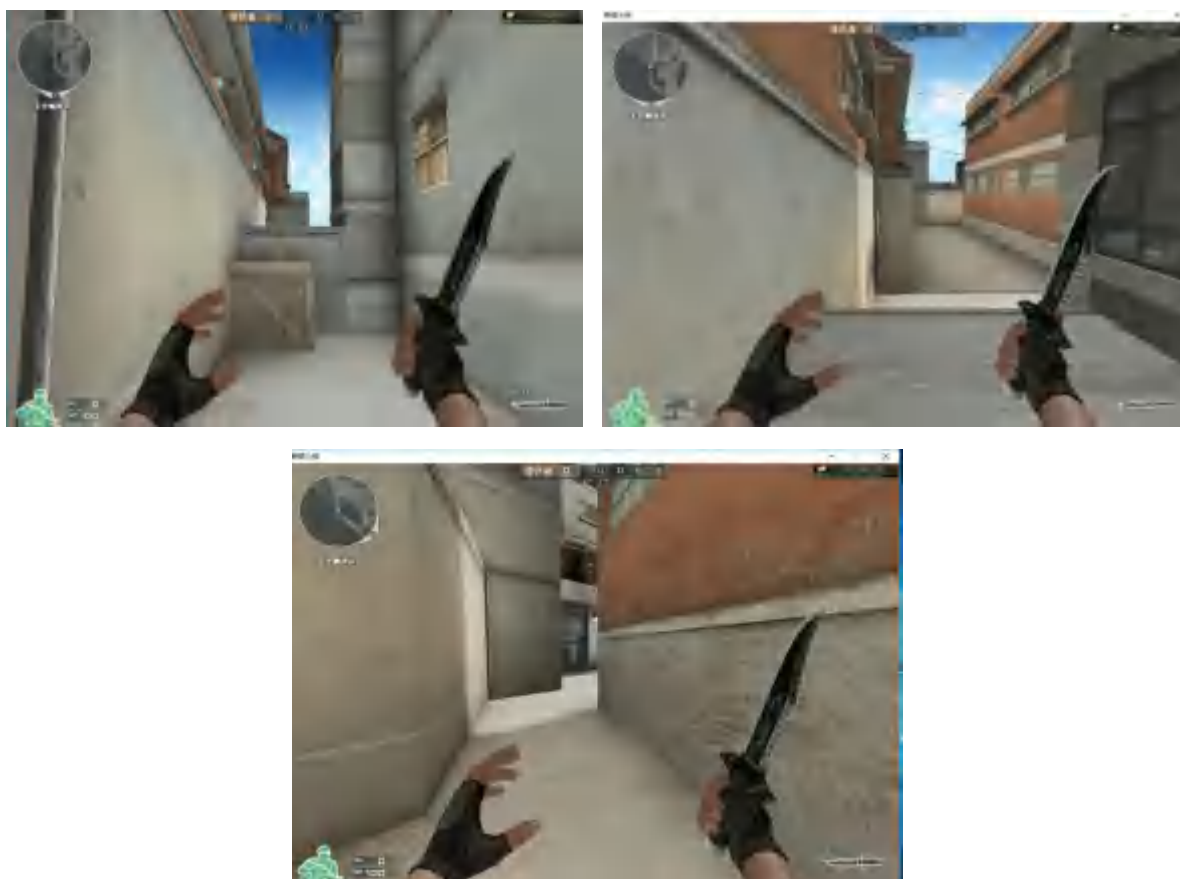


《全民枪战》

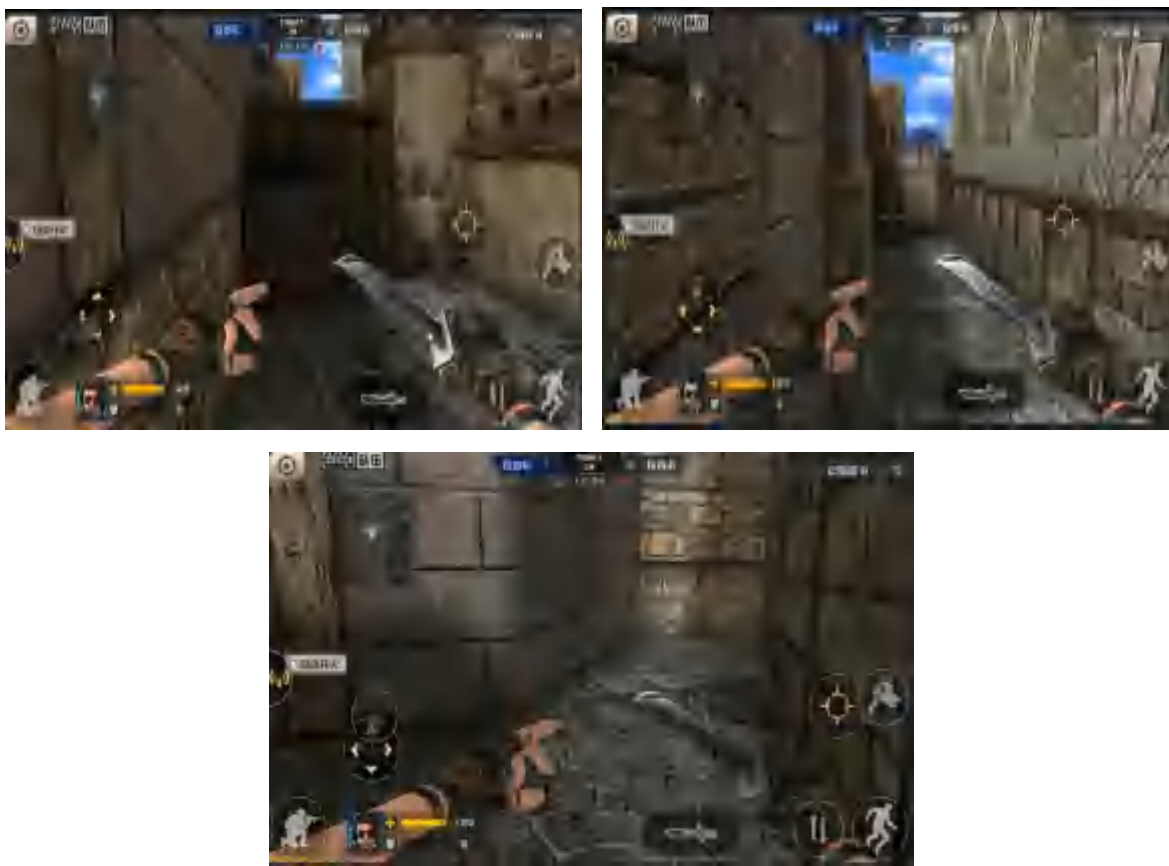
相同点：地图两侧各设置了一条通道为边路战线，从出生点车库房间出发至己方右侧通道，有一个上坡地形设计，为保护性设计；行至己方右路中间部位通道中途设置有阻挡物，不可跳过（但是对方可以从该通道跳过），即前述己方右侧通道入口处设计有坡路的保护地形；至己方右路中间的障碍物处左拐可通向中部战斗区域的 L 形构筑物附近，直面敌方 L 形构筑物上摆放有箱体掩护。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

第五区域比对如下图：



《穿越火线》



### 《全民枪战》

相同点：从出生点车库房间出发至己方左侧通道为平路设计，行至己方左路中间部位通道中途设置有阻挡物，障碍物前设置有一个箱体，可以跳跃穿过该中部障碍。跳过中部障碍后，穿过狭窄的通道可以进入敌方出生点的车库区域。

不同点：场景色彩装饰美术外观不同。

### 6. 《穿越火线》“巨人城废墟”与《全民枪战》“魔都废街”

#### （1）小地图比对分析

腾讯公司举证的证据中，《全民枪战》游戏中未显示小地图，故无法进行比对。

## (2) 游戏场景地图比对



《穿越火线》



### 《全民枪战》

相同点：两幅地图均为环形三层通透空间，整体呈现高低空间的三层结构，各层环绕结构为类盘山公路结构，一二三层都可以互视，地图视野开阔。地图中间区域呈现凹陷性的广阔空间结构，为最底层；上面两层结构在边缘部分；从底层空间环绕上行到第二层结构至第三

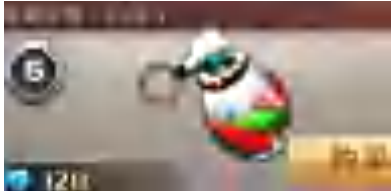
层结构，第二、三层结构均可直接俯视下层凹陷的广阔空间；底层凹陷空间通往第二层结构的通道为一个相对封闭的狭窄路径。截图可视底层凹陷区域中间特定位置有堆叠物设计，此处为游戏地图的功能区设置，可补给弹药。

不同点：除色彩装饰美术外观不同外，《穿越火线》该游戏地图中底层空间中坦克造型的障碍物在《全民枪战》游戏地图中被移除，《穿越火线》该游戏地图的二层空间中正对底层排污洞位置的边缘设置有功能物品火力点，而《全民枪战》游戏地图中将该位置移除。

一审法院经比对，认定上述《全民枪战》被诉侵权的 6 幅游戏地图分别与《穿越火线》对应的游戏地图均构成实质性相似。

（四）关于游戏枪械道具的比对

|                                                                                                      |                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“黄金 AK47”</p>  | <p>“黄金 AK47”</p>    |
| <p>“M4A1-S”</p>   | <p>“沙漠特工 M4A1”</p>  |
| <p>“M4A1-火鹰”</p>  | <p>“红鹰-M4A1”</p>    |

|                                                                                                    |                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“汤姆逊-圣诞”</p>   | <p>“圣诞汤姆逊”</p>    |
| <p>“AK47-圣诞”</p>  | <p>“圣诞 AK47”</p>  |
| <p>“手雷-圣诞”</p>   | <p>“圣诞手雷”</p>    |

一审法院经比对，认定《穿越火线》游戏中请求保护的 6 款枪械道具与《全民枪战》被诉侵权的 6 款游戏枪械道具在颜色和图案上存在差异，两者既不相同也不近似。

#### 五、专家辅助人对 FPS 游戏地图的说明

腾讯公司的专家辅助人在一审庭审中陈述如下：FPS 游戏是第一人称射击类游戏。射击类游戏是对地图结构非常考究的游戏，有三大元素，即武器、人物角色、关卡地图。制作一张射击类游戏地图需要经历七个阶段，平均制作周期为三个月，通常需要由美术人员和设计人员组成的团队通力合作来完成。一幅全新游戏地图的创作至少需要经过七个阶段。第一阶段为确定游戏地图场景风格、主体构成元素和核心玩法。第二阶段为制作游戏地图 2D 平面设计图。该阶段是首次

将地图设计可视化，表现出该地图的平面结构、路线、掩体、方位、区段、进程等承载着游戏核心玩法的诸多元素，从而可以帮助设计者发现一些问题，比如某段流程过长或不足、空间拥挤或过于开放等。

第三阶段为制作“白盒”模型。“白盒”模型设计阶段，设计师需要将抽象的游戏地图总体结构以及设计中各空间与构成要素的安排和布局以可被感知的方式具体化，重点就要放在视线、路线、空间、距离、高低、掩体位置等非常具象和客观的方面。第四阶段为“白盒”调试迭代阶段。设计师要把大量的时间放在搭建、测试、修改、再测试、再修改这样反反复复的迭代过程中，直到所有结构、通道、路线、墙壁、窗口、掩体等都经过了严密的测试和调整，可玩性基本达到了预期。第五阶段是“白盒”美化阶段。在上一阶段确定好游戏地图“白盒”整体和细节的结构和布局以后，美工会将贴图、纹理、草木等美术元素添加到白盒之上。第六阶段为玩家测试阶段。第七阶段为美术效果的最终优化。游戏关卡地图由多个要素构成，其中布局设计是核心要素。在射击类游戏中，游戏地图就是核心，模拟的是人眼看到的世界，游戏使用的是远程武器，特征是远距离杀伤，所以掩体非常重要。掩体对于射击类游戏来讲，无外乎就是可穿透和不可穿透，但不是结构，掩体结构的设计是阻挡视野，无论其外表是否相同，都是不可看透对面的。掩体也可以规划路线，所以大家对于游戏地图结构的利用会非常讲究。例如掩体射击，不仅体现了玩家在对抗性游戏中躲避的线路，实际上也是通过掩体的设计来引导玩家有意识的发现设计师策划布局的游戏线路。游戏设计的出发点是希望玩家能够读懂游戏

设计的地图，让玩家在多种线路或者战斗方式中选择。《穿越火线》游戏的核心玩法就是玩家操纵角色进行战斗，但是如果没有布局设计，就没有办法形成有效的战斗。通过掩体位置设计不同的区域、不同的路线，而且玩家到达预定点的时间以及地图结构、战术、思想、局部小范围内的战斗情况，都会有非常重大的影响。因此在整个射击类游戏地图设计中，“白盒”设计是最重要的，在“白盒”状态下通过掩体、路径的设计来实现预设目标。“白盒”测试完成后，可以在“白盒”任意上附加美术效果。反过来，这个过程是可逆的，可以直接剥去游戏地图的美术资源，把美术效果去掉，得到“白盒”，再把“白盒”交给美术人员重新“换皮”，就节省了设计“白盒”的步骤。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司的专家辅助人提交了说明并在一审庭审中陈述如下：联网游戏一般分为两种，一种封闭式场景，特点是游戏地图小、关卡简单；另一种是沙盒式，特点是游戏地图大、设计复杂。**FPS** 游戏设计主要包括游戏玩法体系、游戏经济体系和外部辅助系统三个部分。**FPS** 游戏的地图设计必须遵循场景设计规律，游戏场景地图是游戏设计中很小的部分。**FPS** 游戏中，操作方式、射击方式是最重要的。核心玩法和游戏规则决定一款游戏的设计思路。游戏情节、角色与世界观决定了这个游戏的概念和美术设计。操作手感与战斗过程等是游戏玩家所关注的。操作手感包括设备输入、适配过程、射击角度、换弹时间、跑跳、转向能力等，包括是否用键盘鼠标操作，还是用光枪输入，平板、手机，或者光驱定位设计也决定了

手感。战斗过程包括出生、移动、跳跃、躲避、开枪、换弹的规则，以及胜负判定、计分和可允许携带设备等一系列规则。战斗过程中包含的规则也决定了手感，手感又影响了规则，这是相辅相成的过程。FPS 游戏开发，一般先立项，再确定核心玩法，包括游戏操作、手感、核心玩法、游戏经济系统、优化与适配等，再拆解系统功能，让程序开发、让策划设计相应数据，再进行美术设计制作，打包生成和测试。美术制作包括角色、场景、特效、美术、音乐等。操作手感和战斗手感是整个研发过程中金字塔的顶尖，最后才是美术，流畅的操作手感对游戏至关重要。总结游戏地图关卡制作流程大概就是“确定游戏模式-头脑风暴-布局设计-草稿设计图-2D 概念设计-沙盒-模型制作-贴图制作-地编-材质光影后期效果调整”。每幅游戏地图均需要存在出生点、缓冲区、交战区，并且区域的存在不唯一。游戏地图中的掩体设计需要考虑角色的身高、宽度、受击范围等角色参数，同时要考虑枪械的穿透系数等枪械参数。游戏设计中最早确定的就是每个游戏角色的能力及数值数据，然后进行场景的设置。角色系统和角色属性是基础，也是游戏设计来源。至于关卡和场景，首先要制定设计规范和规律，针对 3D 地图故事背景做草图，包括线路、出生点、焦点区域、掩体等，然后要做导航图，然后是战斗规则，分为出生规则、装备刷新规则、胜负判定规则等。游戏经济体系包括养成、物品等，这块主要是收费的核心，因为有包括虚拟货币的消耗和产出。

## 六、腾讯公司请求赔偿的事实依据

### （一）关于《穿越火线》游戏知名度和涉案游戏地图使用率

根据（2013）京方圆内经证字第 40654 号公证书，《穿越火线》游戏获得 2008~2011 年中国网络游戏风云榜“十大最受欢迎网游”“年度最佳射击对战网游”、2012 年中国游戏风云榜“荣誉殿堂”、2014 年中国网络游戏风云榜“十大最受欢迎网游”、2009~2011 年度及 2013 年度金翎奖“玩家最喜爱的十大网络游戏”“最佳境外网络游戏”等荣誉称号。

根据（2016）深罗证字第 6176 号公证书，自 2008 年上线至 2016 年，互联网上均有《穿越火线》游戏的相关报道。

根据（2016）深盐证字第 3044 号公证书，在一篇采访类报道《全民枪战制作人冉曦：FPS 吸量能力高 5 倍》中，畅游云端公司的法定代表人冉曦提到“我们之前并没有做 FPS 游戏的经验，完全是因为玩得多了所以比较有信心，我们就用比较快的速度，大概一两周做出了个原型”。

第三方咨询公司对玩 FPS 游戏超过半年的游戏玩家进行抽样调查（样本为 1000）后作出了《射击类游戏地图研究报告》。该报告显示，游戏地图设计在 FPS 游戏中具有超高的独创性，是 FPS 游戏极为重要的核心元素，且对于游戏玩家选择 FPS 游戏有着至关重要的作用；《穿越火线》游戏地图在游戏用户中具有极高的知名度和市场占有率；FPS 游戏玩家大部分的游戏时间都集中在少数地图，少数几张游戏地图占据了大部分 FPS 游戏玩家的游戏时间；地图设计是地图好玩度的关键因素，以目前国内 FPS 游戏玩家最多的《穿越火线》为例，最流行的游戏地图为“运输船”“沙漠灰”“巷战”，排名靠前

的还有“边贸城”“新年广场”“巨人城废墟”“火车站”。该报告还调查了《穿越火线》中多幅游戏地图中游戏玩家选择的比例，“运输船”占比 27.87%，“巷战”占比 13.11%，“巨人城废墟”占比 8.2%，“新年广场”占比 8.2%，“边贸城”占比 3.28%，“火车站”占比 1.64%。

第三方游戏资讯网站《盘点 CF 最受欢迎的 10 张地图 运输船中枪》《CF 国服最受欢迎的 10 张地图》《穿越火线老图新谈 团队竞技模式运输船》等报道文章显示，《穿越火线》游戏中“运输船”“新年广场”“巨人城废墟”“巷战”游戏地图位于该游戏受欢迎的前十位。

根据（2018）深前证字第 11183 号公证书及所附电子数据，即腾讯公司从后台数据中提取的《穿越火线》游戏中全部游戏地图使用数据文件显示，2012 年至 2014 年，腾讯公司在本案中请求保护的 6 幅游戏地图总时长在全部游戏地图时长中名列前茅，该数据与按月统计的数据结果可以相互印证。根据该证据，“团队竞技”游戏模式中“运输船”地图使用时长排名第一，“边贸城”地图使用时长排名第五，“火车站”地图排名第二十一；“爆破模式”中“新年广场”地图使用时长排名第一；“歼灭模式”中“巷战”地图使用时长排名第一；“挑战模式”中“巨人城废墟”地图使用时长排名第一。腾讯公司请求保护的 6 幅游戏地图在 2013 年 1 月至 2017 年 12 月期间的月度付费用户人均年充值金额约为 34~42 元。

（二）关于《全民枪战》游戏的知名度和获利

根据（2016）京方正内经证字 12866 号公证书，《全民枪战》游戏获得多项荣誉，包括第五届金鹏奖“最佳竞技网络游戏”，第四届金娱奖“十大电竞手机游戏”、阿里游戏“金苹果奖”、“人气手游奖”等。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司主张，《全民枪战》游戏受到玩家欢迎主要依赖于其开创的枪战射击类游戏手游模式和大量宣传。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提交了《艾瑞咨询 2015 年中国移动游戏行业研究报告》。该报告认为，《全民枪战》游戏填补了移动 FPS 游戏市场的空白，游戏从画面、操作、玩法设计上都有不错的体验，且在 2014 年 10 月中国移动游戏榜单射击类游戏排行榜单中，《全民枪战》游戏为第三名。

根据（2017）深盐证字第 1928 号公证书，腾讯公司委托代理人通过“全国中小企业股份转让系统”查看并下载了英雄互娱公司发布的多份公告信息。其中，与本案有关的信息如下：

《畅游云端（北京）科技有限公司 2015 年 1~5 月、2014 年度、2013 年度审计报告》记载，畅游云端公司在被英雄互娱公司收购前的 2015 年 1~5 月通过《全民枪战》游戏获得主营业务收入 3352 万余元，且主营业务全部收入均来源于《全民枪战》游戏。《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》（2015 年 12 月）记载，英雄互娱公司以 96770 万元的价格收购

畅游云端公司，畅游云端公司在报告期内的全部收入均来自《全民枪战》游戏，该报告“交易概述”一节称：“畅游云端公司正处于业务上升期，其游戏产品《全民枪战》自推出以来，取得了不俗的成绩，可以较好地满足公司的需求。”该报告还记载，《全民枪战》游戏在2014年获得用户充值金额约为5096万元，在2015年1~10月获得用户充值金额约为50187.46万元。《长江证券承销保荐有限公司关于北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易重大资产重组之独立财务顾问报告书》（2015年12月）记载，畅游云端公司在2015年6~10月实现营业收入约为7149万元，实现净利润约为5893.48万元（未经审计）。同时该报告在对畅游云端公司进行资产评估时预测《全民枪战》游戏自上线后的2015年、2016年进入成长期，2017年、2018年进入衰退期。根据该报告，英雄互娱公司在2015年1~6月期间实现营业收入约为781万元，而根据《北京英雄互娱科技股份有限公司2015年年度报告》，英雄互娱公司收购畅游云端公司后，当年营业收入约为10719万元。

《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》（2016年5月）和《长江证券承销保荐有限公司关于北京英雄互娱科技股份有限公司重大资产重组之2015年持续督导意见》（2016年5月）均记载，2015年度畅游云端公司扣除非经常性损益后的净利润为9706万余元。

《北京英雄互娱科技股份有限公司2016年年度报告》和《长江证券承销保荐有限公司关于北京英雄互娱科技股份有限公司重大资

产重组之 2016 年持续督导意见》记载，2016 年 1 月，英雄互娱公司完成对畅游云端公司的股权过户及工商变更；英雄互娱公司在 2016 年实现营业收入约为 93599 万余元；畅游云端公司在 2016 年实现营业收入约为 14231 万元，净利润约为 12260 万元，净利润占营业收入约 86.1%；《全民枪战》仍然为英雄互娱公司主营业务，2016 年度畅游云端公司扣除非经常性损益后归因于母公司的净利润为 17401.41 万元。腾讯公司据此认为，畅游云端公司在 2016 年仅通过《全民枪战》游戏获得的营业收入必然高于 17401.41 万元，即高于腾讯公司在本案的赔偿诉讼请求。

《北京塞尔瑟斯仪表科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》（北京塞尔瑟斯仪表科技股份有限公司更名为北京英雄互娱科技股份有限公司）记载，2014 年 9~12 月《全民枪战》游戏充值收入约为 5096 万元，2015 年 1~8 月《全民枪战》游戏充值收入约为 37921 万元。

《畅游云端（北京）科技有限公司 100%股权评估项目评估说明》记载，畅游云端公司获得的《全民枪战》版权分成比例为每月游戏充值流水的 20%。该评估说明还记载，资产评估公司对《全民枪战》未来游戏收入进行预估：该游戏生命周期设计为 5 年，2014 年上线，在 2015 年、2016 年进入成长期，2017 年、2018 年进入衰退期，其中 2016 年、2017 年《全民枪战》游戏的充值收入增长率分别为 40.62%、-17.7%。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司均确认上述报

告的真实性，并认为在腾讯公司已经掌握上述财务数据的情况下，其无需再提交相关盈利的证据材料。

关于被诉侵权游戏地图的在线时间，腾讯公司认为被诉侵权行为应当从 2014 年 9 月起算至 2018 年 8 月。一审法院结合畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司的陈述，认定“运输船”游戏地图在线时间为 2014 年 9 月至 2017 年 5 月，“江南小镇”等其他 5 幅游戏地图在线时间分别为 2015 年 3、4、6、7 月至 2017 年 5 月。

关于被诉侵权游戏在各平台上的收益分配，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司称庭后回复，但至一审判决时并未提交有关证据材料。

### （三）关于腾讯公司在本案中的维权费用

腾讯公司提交了公证费发票、增值税发票以及律师费发票，共计 95394.12 元。

### 七、各被诉侵权行为的具体表现

根据（2016）深前证字第 3932 号公证书，经“中国版权保护中心”查询，证实畅游云端公司确实为《全民枪战》游戏的开发商，畅游云端公司对此予以确认。

根据（2017）深盐证字第 1928 号公证书，英雄互娱公司的公告信息亦显示畅游云端公司为英雄互娱公司的全资子公司，在英雄互娱公司及其他子公司运营《全民枪战》游戏中参与了获利分配。

根据（2017）深盐证字第 1929 号公证书，英雄互娱公司在其主

办网站（bjyxhy.com）推广《全民枪战》游戏，在英雄互娱公司官网上点击《全民枪战》相关信息会直接跳链至北京卓越晨星公司主办的网站（ca.yingxiong.com），可浏览《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》的文章，并可直接下载《全民枪战》游戏。

根据畅游云端公司、英雄互娱公司的年报等文件，英雄互娱公司的绝大部分盈利来源于《全民枪战》游戏，其年报显示畅游云端公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司作为英雄互娱公司合并财务报表范围的子公司均主要以《全民枪战》游戏为盈利来源。

根据（2016）深盐证字第 2667 号公证书，从北京卓越晨星公司官网下载《全民枪战》游戏并充值后，收款方为天津英雄互娱公司。北京卓越晨星公司直接作为《全民枪战》游戏官网（yingxiong.com）的主办方，宣传、推广并直接提供被诉侵权游戏的下载。

根据英雄互娱公司 2015 年年度报告中关于偶发性关联交易事项的公告，天津卓越晨星公司代理了畅游云端公司部分渠道的《全民枪战》游戏联运渠道的发行，交易金额达到 26005926.44 元，且属于关联交易。

根据（2016）深前证字第 3932 号公证书，四三九九公司作为《全民枪战》游戏的分发平台，为《全民枪战》游戏设立专题站，在被诉侵权游戏上线初期就发表大量宣传推广《全民枪战》的文章，并在其专题站直接以“掌上穿越火线”的标题进行宣传推广。

根据（2016）京方圆内经证字第 5093 号公证书，四三九九公司

网站提供《全民枪战》游戏的下载。此外，根据四三九九公司举证证据，四三九九公司负责 4399 手机平台的建设与维护，并为平台上发布的作品提供必要的市场宣传和推广。根据四三九九公司提供的由畅游云端公司出具的《授权书》记载，四三九九公司可以提供用户系统及收费系统或授权第三方提供用户系统及收费系统。一审庭审中，天津卓越晨星公司确认被诉侵权游戏由其提供给四三九九公司，四三九九公司为游戏平台方，为游戏开发者提供手机游戏的上传、存储服务。

根据（2016）深盐证字第 1214 号公证书，奇乐公司作为《全民枪战》游戏获利的收款方，直接收取相关款项。

#### 八、其他事实

畅游云端公司提交了（2017）京方圆内经证字 54811 号公证书，公证了《全民枪战》游戏中包含的游戏角色、枪支、地图等多个游戏元素，并称公证书证明的游戏地图虽然是 2015 年版本，但与 2014 年游戏上线时没有区别。畅游云端公司还提交了软件著作权登记证书、游戏道具设计原图、白模图、贴膜图、3D 效果视频、被诉侵权游戏地图的设计原图、贴膜过程图、贴膜整体图等，用以证明《全民枪战》游戏中被诉侵权 6 幅游戏地图是游戏开发商自行创作完成。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提交了（2016）京长安内经证字第 422522 号公证书，即对《反恐精英》《风暴战区》《孤岛危机》《使命召唤》等 FPS 游戏中的相关游戏地图、小地图的公证，主张 FPS 游戏的小地图系对游戏地图路径的简单示意，本身不具有任何美

学或艺术价值，附属于游戏地图而存在，不单独构成著作权意义上的作品。

根据畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司的庭审陈述，截至腾讯公司取证时，《全民枪战》游戏的总共有 85 幅游戏地图，但直至一审判决时，其并未提交被诉侵权 6 幅游戏地图在所有地图游戏时长的占比。

一审法院认为，本案系侵害作品复制权、信息网络传播权及不正当竞争纠纷。本案一审争议焦点：1.腾讯公司是否本案著作权侵权纠纷中的适格原告；2.《全民枪战》被诉侵权游戏地图是否侵犯腾讯公司请求保护的《穿越火线》游戏的 6 幅游戏地图的著作权，包括：（1）腾讯公司请求保护的游戏场景地图（大地图）和游戏平面地图缩略图（小地图）是否属于著作权法意义上的作品以及属于何种作品类型；（2）游戏场景地图的侵权比对规则如何确定；（3）被诉侵权游戏地图是否与请求保护的游戏地图构成实质性相似；（4）游戏平面地图缩略图（小地图）是否属于著作权法意义上的作品。3.《穿越火线》6 幅游戏地图和枪械名称命名规则是否应当保护。4.畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司是否构成虚假宣传的不正当竞争行为。5.如何计算本案的赔偿数额。6.如何确定畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司侵犯著作权行为的具体表现及应当承担的侵权责任。

### 一、腾讯公司是否本案著作权侵权纠纷中的适格原告

首先，就著作权案件，适格的原告包括享有作品著作权的权利人和经合法授权取得作品的使用权并基于作品授权产生的维护作品著作权不受侵犯而授予起诉权的独占被许可人。腾讯公司在本案的起诉权属于后者，来自于韩国笑门公司的合法授权，故审查韩国笑门公司的著作权和授权合法性成为本案原告是否适格的关键。

其次，韩国笑门公司就涉案《穿越火线》（CROSSFIRE）游戏的计算机软件取得了完整的著作权注册登记，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司举证的网页信息就涉案《穿越火线》（CROSSFIRE）游戏存在合作纠纷的描述内容没有明确是涉案游戏的软件著作权归属争议，也没有提交证据证明在境外发生了有效的软件著作权争议行政、司法裁判结果，不能对抗韩国笑门公司取得的软件著作权登记，可以确认韩国笑门公司享有涉案游戏软件著作权和著作权登记的部分美术作品著作权。鉴于本案涉案的6幅游戏大地图和小地图均属涉案游戏软件运行中呈现的作品，且该作品并不能独立于游戏软件单独存在和使用，韩国笑门公司就涉案6幅游戏大地图和小地图享有著作权。

第三，腾讯公司提交的证据显示，在涉案《穿越火线》（CROSSFIRE）游戏的发行和运营过程中，已经通过宣示韩国笑门公司“CF”图形商标等形式对涉案《穿越火线》游戏软件及运行软件产生的地图作品等标识韩国笑门公司商标的方式进行了作品署名意义的宣示，属于《中华人民共和国著作权法》第十一条第四款关于法人

作品署名的情况，在无相反证据的情况下，可以确定韩国笑门公司享有涉案《穿越火线》（CROSSFIRE）游戏软件及游戏软件中游戏地图的著作权。

第四，虽然由于授权期限问题，韩国笑门公司前后出具过多份涉案《穿越火线》（CROSSFIRE）游戏软件及游戏中所包含作品的独家运营和维权起诉授权书，但多份授权书对腾讯公司就《穿越火线》享有独占许可权并可以自己的名义提起维权诉讼的授权始终清晰明确，腾讯公司在授权期限内享有独家运营和维权起诉的权利，故腾讯公司就本案著作权案由确属享有起诉并获得赔偿权利的适格原告。

二、《全民枪战》被诉侵权游戏地图是否侵犯腾讯公司请求保护的《穿越火线》游戏的6幅游戏地图的著作权

（一）腾讯公司请求保护的游戏场景地图（大地图）和游戏平面地图缩略图（小地图）是否属于著作权法意义上的作品以及属于何种作品类型

腾讯公司主张，《穿越火线》游戏的场景地图和与之对应的小地图构成著作权法意义上作品的实质要件，应该给予著作权法保护。至于具体作品类型的问题，基于著作权客体的实质特点与法理，腾讯公司主张属于《著作权法》第三条第七项中“地图、示意图等图形作品和模型作品”及第四项中“美术作品”的一项或几项。

腾讯公司主张保护的游戏场景地图，是在《穿越火线》游戏中由开发者设计的用于玩家进行游戏的整体空间及其中设计的路径、封闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体等元素组合所表达形成的全部

有形立体场景。游戏小地图，又可称之为“游戏地图示意图”，则是以俯视视角单纯运用线条绘制出的反映游戏场景地图整体轮廓、内部构成元素形状和布局结构的平面示意图，从功能上起到的是对玩家所在场景位置的提示，示意其所在区域可能的障碍物、通道等。

游戏地图的设计过程通常需要由承担不同任务的设计人员组成的团队合作完成。根据双方当事人邀请的专家辅助人员的陈述，射击类游戏地图的创作，至少需要经过七个阶段：

第一阶段确定游戏地图场景风格、主体构成元素和核心玩法。场景预设不同，地图布局设计和基础美术素材不同。第二阶段制作地图 2D 平面设计图。该阶段是首次将地图设计可视化，表现出该地图的平面结构、路线、掩体、方位、区段、进程等承载着游戏核心玩法的诸多元素，从而可以帮助设计者发现问题，比如某段流程过长或不足、空间拥挤或过于开放等。在这个阶段，初步体现游戏设计者对游戏的难度、可供选择路线、游戏对抗性等设计理念。第三阶段制作“白盒”模型。“白盒”模型设计阶段，游戏地图设计师的重点就要放在视线、路线、空间、距离、高低、掩体位置等非常具象和客观的方面。设计师需要将抽象的游戏地图总体结构以及设计中各空间与构成要素的安排和布局以可被感知的方式具体化，表现为虚拟地图 3D 模型。第四阶段为“白盒”调试迭代阶段。在这一阶段，设计师要把大量的时间放在搭建、测试、修改、再测试、再修改的反复迭代过程中，直到所有结构、通道、路线、墙壁、窗口、掩体等都经过了严密的测试和调整，可玩性基本达到了预期。第五阶段是“白盒”美化阶段。在上

一阶段确定好地图“白盒”整体和细节的结构和布局以后，美工会将贴图、纹理、草木等美术元素添加到“白盒”之上，使之更为美观。第六阶段为玩家测试阶段。地图完成大体美化之后，游戏公司会组织玩家试玩，通过观察玩家在地图内的表现和相关游戏数据来确定是否要对游戏地图结构进行调整。观察统计内容包括玩家是否容易迷失，是否在预设的交战区域交战、是否能知道某些区域的设计意图并加以运用、地图热点区域、双方的胜负比例等。玩家对地图合理性和可玩性等方面的体验与反馈，是地图设计过程中极为重要的一环。一幅广受市场欢迎的游戏地图，需要经由多轮不同背景玩家的反复测试和反馈，并基于反馈对结构做适当的调整，直到地图给玩家带来最佳的游戏体验。第七阶段为美术效果的最终优化。

从上述过程可以看出，射击类游戏的核心部分是玩法（游戏规则）、场景地图设计（关卡）、游戏角色的能力（即数值数据）。只有上述搭配得当，才能充分体现游戏设计者的意图。场景地图布局设计与玩法和游戏角色的数据能力的搭配才能形成有效的战斗。其中游戏场景地图的“白盒”设计是较为重要的部分，其独创性在于对游戏地图的路线、掩体（包括位置、大小和高度）、空间、距离、高低、方位、区段等体现游戏进程的设计，而上述要素包括掩体高度、空间距离、高低等又必须与游戏角色能力（数值数据）相配合，引导玩家有意识的发现设计策划布局的游戏线路，体现游戏设计的玩家对抗性和趣味性，从而实现游戏预设目标。为了使不同级别的游戏玩家在同一游戏中有不同的体验，游戏场景地图还会相应的设计不同难度的游

戏地图，通过对掩体或者线路的调整，让玩家在多种线路或者战斗方式中选择。“白盒”迭代测试完成后，可以根据场景风格的预设，任意在白盒上附加美术效果。

游戏场景地图的具体表达，可分为“外在表现形式”和“内在结构中的综合表达”两个层次。第一个层次是最为直接的外在表现形式，即一般公众首先看到的由颜色、线条、图案等表现的模拟场景。如船、广场等。另一个层次是游戏场景地图的整体构图、轮廓、地图内部路径、障碍物形状及布局、掩体形状及布局，而路径、掩体或者通道正是玩家最终关注并实际选择使用从而完成游戏任务的设计。不同的游戏地图，在线条轮廓、构图、地图内部素材选择、内部结构安排、布局安排、色彩搭配等方面具有独创性空间。因此游戏场景地图具备认知性作品的特征，如同地图、产品设计图等图形作品一样具备认知价值，可以满足玩家的认知需求——向玩家传递虚拟战场环境信息，并且属于艺术和科学领域内具备一定表现形式的可复制的智力成果，满足著作权法规定的作品构成要件，应当给予著作权法保护。

从游戏场景地图的设计和使用方式看，它的功能并非是以线条、图案或颜色等具有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品来吸引观众，而是游戏玩家进入游戏设计的布局设计实现预设任务。当然，为了增加画面美感和玩家对游戏的代入感，游戏场景地图也会通过对“白盒”的美化，包括展示的色彩、布局、造型和线条等元素具有一定程度上的审美意义。但从游戏场景地图整体构图轮廓以及地图场景内部各构成元素的组合结构和布局造型设计的功能来看，无论是射击

类游戏职业游戏玩家视角，还是从一般公众视角，地图场景表层的美术效果并不是其关注重点，玩家或一般公众对游戏场景地图重点是完整感知其整体轮廓造型、游戏场景内部元素（建筑物、门、桥、封闭通道、障碍物、沟渠、路径等）的形状、组合结构设计以及相对空间位置的布局安排。游戏地图的整体构图、内部结构和布局安排，显然属于可以被感知的具体表达，而非抽象思想，游戏地图的构图、内部结构、布局安排以及同一地图之间各结构之间的布局关系是游戏地图的核心表达。并且，从游戏玩家视角而言，游戏地图整体构图、内部结构和布局方面的取舍、组合与设计，对游戏体验的影响相较于游戏地图表层美术效果更为显著，也更能体现游戏地图创作者设计水平、独创性程度之高低，因此，游戏场景地图的整体构图、内部组合结构和布局安排，不仅属于游戏地图的基本表达，更是核心表达。从创作意图来看，《穿越火线》游戏地图作品创作者，除了向游戏玩家传递美感表达以外，还希望通过游戏地图向玩家呈现其预设的特定游戏战术空间构造，以利于玩家创造和发挥战术想象力。因此，游戏地图承载了部分认知属性，地图创作者将抽象的游戏战斗环境通过线条、图形、光影等手法形象化、具体化，使玩家可以具体认知到游戏地图整体以及内在结构和布局。将抽象战术场景进行形象化、具体化表达的属性，与地图、示意图实质性特征相同，应当被归入图形作品，其独创性的整体构图、内部组合结构和布局安排，属于应受法律保护的图形作品具体表达。综上，一审法院认为，在现行立法下，游戏场景地图符合著作权法关于图形作品中“说明事物原理或结构”的“示意图”

的类型。

## （二）游戏场景地图的侵权比对规则如何确定

对于游戏地图这类新型的著作权客体，在确立比对规则时应该综合考虑腾讯公司主张保护的这类作品的“核心表达”以及著作权仅保护思想的表达这一基本法理，分如下三步确认被诉侵权游戏地图的“核心表达”与权利人作品的“核心表达”是否构成实质性相似：1. 确定两部作品的相似部分；2. 遴选出相似部分的独创性表达；3. 相似的独创性表达能否构成作品的基本表达。即，确认被诉侵权作品挪用了权利人作品的基本表达，则可以认定侵权成立。

从游戏地图风格设定到游戏地图场景效果的具体化，地图平面设计到 3D 立体呈现，从总体结构以及地图内部空间与构成要素的安排和布局，具备极高的设计自由度，具备成千上万种设计、选择与组合的独创性表达空间。射击类游戏地图的比对规则，即在评价本案被诉侵权游戏地图是否与权利人游戏地图构成近似时，应关注的是被诉侵权游戏地图与请求保护的游戏地图具有独创性部分的整体轮廓、内部结构和布局等造型方面表达是否构成相似。应当抛开其覆盖在游戏场景地图的表层具有美术表达意义的颜色、图案，而是回归到“质”的层面，即以游戏场景地图设计过程中的作为“核心表达”的“白盒”状态，对整体构图、内部组合结构和布局安排进行重点比对。所以，在本案中需要重点比对的是整体构图、内部组合结构和布局安排等结构造型方面的具体表达。具体包括由线条、几何图形绘制出的游戏地图空间的整体轮廓，空间中设计的可供玩家行走的通道等路路径、封

闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体等构成元素的形状造型、尤其是其布局选择、组合结构造型。

本案中游戏地图作品的比对应剔除场景表面的美术绘图效果以及与玩法不可分的功能性要素与规则性要素本身。与游戏玩法不可分的功能性要素和规则性要素，包括游戏玩家处于场景空间中的视角设置、场景颜色与角色本身衣服颜色相近所起到的掩护功能、具体玩法场景中设置的可使用的游戏道具的功能性差别、基于特殊游戏规则在场景空间指定区域实施爆破等，不属于示意图作品保护的内容，其属于智力活动的方法与规则或者功能本身，应予以剔除。

（三）被诉侵权游戏地图是否与请求保护游戏地图构成实质性相似

本案中，《全民枪战》游戏被诉侵权的6幅游戏地图与《穿越火线》游戏中请求保护的6幅游戏场景地图（大地图）相比，在整体构图、内部组合结构和布局安排等基本表达方面相同或实质性相似，虽然在游戏地图表层美术效果等非核心表达方面有部分差异，但整体上仍构成相同或实质性相似，侵犯腾讯公司享有的复制权及信息网络传播权，应当对其侵权行为承担责任。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司在一审庭审比对中纳入了两个方法论证对应作品的不同点。其一，导入量化数字坐标的方式主张对应的地图和小地图在具体的场景元素设计中位置的差异，主张不相同；其二，导入具体的场景中玩家实现具体功能的差异，主张被诉侵

权游戏地图与请求保护游戏地图不相同。

一审法院认为，上述两点比对方法不应被采纳，理由如下：首先，本案游戏地图的作品形态是以示意图等图形作品和模型作品，兼具美术作品特征的作品分类定位，应是确定本案比对规则和方法的基础。在上述作品类型中，作品中相应元素的位置关系是重要的比对因素，但其比对是无需量化到如工程设计图般用精确的坐标数值量化比对，故不同于著作权法意义上的图形类作品的比对。本案中，以玩家的视角识别和比对作品时，对应作品在玩家观察后得出的大致对应关系在玩家头脑中的反映才是需要比对判断的，这种比对方法得出的结果才是依据著作权判定侵权的标准。其次，尽管本案的游戏场景地图作品在游戏中承载和表达了一定的功能，但地图作品作为示意图类作品，其表达的功能仅限于图形记载或者承载部分，且具体功能也不在著作权法的保护范围。因此，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司强调被诉游戏是手机端游戏，对应游戏地图所能给玩家实现的具体功能有差异和不同，这并不构成地图作品的差异和不同，只有玩家眼中观察结果的异同才是图形类作品比对的唯一依据。最后，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司在具体比对中，引入“爆破”点的不同、游戏玩家 FOV 视角的不同、墙体是否能穿透等差异点强调两幅地图的不同。正如前述对游戏场景地图的比对方法，这些差异点均应于排除在著作权侵权比对之外。“爆破”点的设置以及游戏玩家 FOV 视角等类似元素，

本身就不属于游戏地图的比对范畴。

（四）游戏平面地图缩略图（小地图）是否属于著作权法意义上的作品

游戏平面地图缩略图（小地图）将游戏场景地图以俯视视角形成的平面图方式反映出来，小地图主要服务于实用性功能，即为玩家指示其在整张游戏地图中所处的位置。根据双方当事人的专家辅助人的陈述，小地图上的构图，包括线条、布局等，与去掉美术装饰处于白盒阶段的游戏场景地图的对应局部相同，其线条和图形所构成的是去掉了美术修饰部分的游戏场景地图路径、封闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体。不同之处在于，“白盒”状态的游戏场景地图是完整的，而小地图以玩家视角出现，在游戏过程中并不会出现完整的小地图而只显示玩家所在位置的局部地图。其对路线、掩体设计（包括掩体位置、大小和高度）、空间、距离、方位、区段等地图要素的表达和组合方式与游戏场景地图完全相同，故一审法院认为，游戏场景地图与相对应游戏平面地图缩略图（小地图）均属于著作权法意义上的同一类作品即示意图，在抛开美术装饰后两者的独创性要素完全相同，其功能也是对游戏场景地图的具体反映，故小地图不能独立于游戏场景地图成为另一类需要单独保护的作品。据此，一审法院认定，在已经对游戏场景地图以示意图作品进行保护的情况下，对反映同一独创性要素的小地图并不构成不同于游戏场景地图的单独作品类型，否则即出现重复保护。

三、《穿越火线》6 幅游戏地图和枪械道具名称命名规则是否应

当保护

腾讯公司主张被诉侵权游戏侵害了《穿越火线》游戏地图和枪械的命名规则。

关于游戏地图的名称和命名规则。一审法院认为，腾讯公司请求保护的游戏地图名称，不是《穿越火线》游戏创设的新词汇，也不是专属于《穿越火线》游戏使用的名称。从畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提交的证据看，6幅游戏地图的名称在日常生活中也有其他使用场合，属于较为常见的命名方式，前述名称都具有通用性特征，无法构成特有名称。此外，从6幅游戏地图的名称而言，也没有反映出有规律性的命名规则。因此，一审法院认为腾讯公司所称的游戏地图命名规则并不存在。

关于枪械道具的命名规则。《穿越火线》游戏与《全民枪战》游戏中的枪械道具均取材于真实武器。从命名特点来看，《穿越火线》是将修饰词放在武器名称后面，《全民枪战》则相反。不可否认的是，《全民枪战》游戏中枪械道具的命名特点模仿了腾讯公司请求保护的枪械道具的名称。反不正当竞争法保护的是有一定影响的名称或字号等，现有证据虽然可以证明《穿越火线》游戏在FPS游戏中具有较高知名度，但涉及的枪械仅是游戏众多道具中的几个，没有证据证明这些游戏枪械道具的知名度。此外，腾讯公司请求保护的枪械道具名称是以现实生活中的枪械名称加修饰词构成，虽有一定规律，但这类命名方式也是日常创作中常见的方式，不能上升为一种特定的需要法律

保护的民事权利，否则会不当限制其他创作者对公有领域词汇的使用。因此，腾讯公司并不享有对涉案枪械名称命名规则的权利。

虽然腾讯公司对游戏枪械道具命名的特点尚不能上升为需要《反不正当竞争法》保护的法益，但畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司与腾讯公司在具有直接竞争关系情况下，不注意合理避让义务而有意模仿六类武器名称的行为，一审法院认为仍然有必要对这种行为给予否定性评价。

四、畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司是否构成虚假宣传的不正当竞争行为

腾讯公司主张，四三九九公司在《全民枪战》游戏宣传推广中以“掌上穿越火线”的标语作为宣传语，英雄互娱公司还于被诉侵权游戏上线初期在其官方网站中发布名为《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》的宣传推广文章中称“CA 实是 CF 友军啊！”，四三九九公司、英雄互娱公司有意识地将被诉侵权游戏以“《穿越火线》游戏的手机版”进行宣传，将一般公众对《穿越火线》游戏的关注度延续到《全民枪战》，足以引人误解其与《穿越火线》存在特定联系。腾讯公司认为，上述不正当竞争行为发生的时间以及腾讯公司指控的时间均在《中华人民共和国反不正当竞争法》（2017 年）生效期间，故对该项行为应适用《中华人民共和国反不正当竞争法》（2017 年）。

一审法院认为，《中华人民共和国反不正当竞争法》（2017 年）于 2018 年 1 月 1 日起施行，而腾讯公司指控的不正当竞争行为发生

的时间以及腾讯公司指控的时间均发生在 2017 年 5 月之前，故对畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司的行为是否构成不正当竞争的认定，仍然应以《中华人民共和国反不正当竞争法》（1993 年）的规定进行评判。

游戏软件开发属计算机软件开发，版本升级和迭代是行业特征，游戏运营也同时具备具有功能关联、相同软件功能适用于不同硬件环境等特征，故网络游戏的宣传中常有“系列产品互相引用功能效果共同宣传”的做法。本案中，被诉游戏与腾讯公司的游戏属同类游戏，但在硬件环境上不同，腾讯公司的《穿越火线》游戏属于知名游戏，在 PC 端游戏中享有稳定的较大市场份额，四三九九公司将其《全民枪战》游戏宣传成“腾讯公司游戏在手机端的新开发新应用”，不当获取了《穿越火线》游戏的知名度并实际利用《穿越火线》的知名度吸引其用户群体关注《全民枪战》游戏，上述宣传行为确属不当。但根据《中华人民共和国反不正当竞争法》（1993 年）第九条的规定，上述不当行为尚不构成该法规定的虚假广告。腾讯公司的该项诉讼请求，一审法院不予支持。

#### 五、如何计算本案确定赔偿数额

根据《中华人民共和国著作权法》第四十八条的规定，侵犯著作权或者与著作权有关的权利的，侵权人应当按照权利人的实际损失给予赔偿；实际损失难以计算的，可以按照侵权人的违法所得给予赔偿。腾讯公司提交了有关侵权获利的证据。畅游云端公司、英雄互娱公司、

天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司在代理词中认为，腾讯公司提交的证据显示畅游云端公司在 2015 年 1~5 月的主营业务收入为 33520741.3 元，该数据直接反映了《全民枪战》游戏真实收入情况，在对上述证据均予以认可的情况下，其无需提交有关获利的证据材料。基于此，一审法院以腾讯公司提交的证据作为计算侵权获利的基础。

一审法院就以下问题作出分析：1.游戏地图对 FPS 游戏的贡献率；2.被诉侵权的 6 幅游戏地图对总的游戏地图的贡献率；3.计算畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司总的收益。

1.游戏地图对 FPS 游戏的贡献率。腾讯公司主张游戏地图对 FPS 游戏的贡献率为 100%，即使退而求其次，认为 FPS 游戏还有其他构成要素导致游戏地图作用可以分离，也不能忽视游戏地图的至关重要作用，按照不利于腾讯公司的方法考虑，所有游戏地图对 FPS 游戏的贡献率至少为 80%。一审法院认为，FPS 游戏包括游戏玩法、操作模式等，游戏场景地图充分体现了游戏开发者设计布局的意图，对玩家有重大吸引力。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司将 FPS 游戏发展到移动端是一个重大的突破，增加 FPS 游戏的操作体验，《全民枪战》游戏对玩家的吸引不能忽视其他因素。但是，对 FPS 游戏而言，游戏场景地图承载了游戏策划的核心部分，对战双方平衡、玩家对抗性等均是通过设计者对游戏地图轮廓的设计以及游戏地图内部元素的形

状设计、取舍选择、相对空间位置的布局设计最终实现的。游戏地图的表达有多种多样，只有通过多次调试才能达到最佳体验。玩家所有的游戏模拟环境均需发生在特定的游戏场景中，可以说，没有游戏场景地图的承载平台，也无从实现游戏。尤其是在经过众多玩家游戏之后集中的主要游戏地图，成为 FPS 游戏最吸引玩家的部分。由于无法准确衡量和计算游戏地图对 FPS 游戏的贡献率，一审法院综合考虑 FPS 游戏的核心部分是玩法（游戏规则）、场景地图设计（关卡）、游戏角色的能力（即数值数据），游戏地图在射击类游戏中本身承载的功能和作用，其需要的开发成本包括开发时长、人工等，酌情确定游戏场景地图对整体游戏的贡献率为 20%。

2. 被诉侵权的 6 幅游戏地图在整个游戏地图的贡献率。一审法院认为，关于计算地图贡献率的问题，可以考虑三种方式：其一，根据腾讯公司提交的艾瑞咨询报告，《穿越火线》游戏中涉案 6 幅游戏地图的玩家使用率（运输船 27.87%，巷战 13.11%，新年广场 8.2%，巨人废墟城 8.2%，边贸城 3.28%，火车站 1.64%）共 62.3%，腾讯公司提交的第三方游戏资讯网站对最受游戏玩家欢迎和喜爱的游戏地图统计结果可以印证该数据的真实性。《全民枪战》游戏与《穿越火线》游戏是同类型 FPS 游戏且最为类似。《穿越火线》游戏中共有 100 余幅游戏地图，而在腾讯公司于 2017 年 2 月 13 日证明侵权行为持续的取证时，按照腾讯公司陈述，《全民枪战》游戏中共有 37 幅游戏地图，按照畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司陈述则共有 85 幅游戏地

图，用该方法推定《全民枪战》6 幅侵权游戏地图在全部游戏地图中的贡献率必然超过 50%。其二，腾讯公司提交了公证员自腾讯公司数据后台取证《穿越火线》游戏 2012 年 1 月至 2014 年 12 月期间（《全民枪战》游戏上线前两年）全部游戏地图使用次数的数据文件，《穿越火线》游戏 6 幅游戏地图开局次数占总开局数的比例，即涉案 6 幅游戏地图在《穿越火线》全部游戏地图中的使用率占比，来估算贡献率：涉案 6 幅游戏地图使用率 = 6 幅地图使用次数 / 《穿越火线》全部游戏地图使用次数 =  $5302408009 / 13411800418 = 39.53\%$ 。鉴于畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司未向一审法院提交被诉侵权 6 幅游戏地图的开局数占比，按照腾讯公司该方法计算请求保护的 6 幅游戏地图在《穿越火线》游戏中的开局使用率占比，推定《全民枪战》6 幅侵权游戏地图对其游戏全部游戏地图的贡献率必然超过 39.53%。其三，完全忽略游戏地图在玩家中受欢迎程度的差异，忽略热门游戏地图对于玩家的吸引力并促使玩家付款的贡献率，简单以 6 幅侵权游戏地图在侵权游戏中全部游戏地图的占比来计算  $6 \text{ 幅} / 37 \text{ 幅} = 16.22\%$ ，按照畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司所述的 85 幅地图也可以得出侵权游戏地图在所有游戏地图中的贡献率为 7%。

腾讯公司提供了请求保护的 6 幅游戏地图在《穿越火线》游戏全部地图的使用次数占比。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司提出应当

按照侵权的 6 幅游戏地图上线时长在整体游戏时长的占比来计算。一审法院认为畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司本可以如腾讯公司一样提供 6 幅侵权游戏地图使用次数在全部游戏地图使用次数占比，该数据由畅游云端公司等掌握，而其并不提供上述数据以及完整的取得过程，一审法院认为，《全民枪战》和《穿越火线》均为射击类游戏，游戏玩家群体接近，在缺乏《全民枪战》相关数据的情况下，一审法院确定参照腾讯公司请求保护的 6 幅游戏地图的使用次数占比来计算贡献率具有合理性。据此，一审法院采取三种计算结果的中位数，即以 39.53%作为 6 幅游戏地图在所有游戏地图的贡献占比。

3.如何确定本案赔偿数额。腾讯公司在本案中请求以《全民枪战》游戏的获利作为赔偿基数，在一审庭审中主张以英雄互娱公司等有关年报以及其他财务报告披露的《全民枪战》充值收入作为计算基数。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司则认为各公司日常经营活动中存在的交易、收入等构成复杂，除《全民枪战》游戏外，还运营有《天天炫舞》《冒险与挖矿》《夏目的美丽日记》等众多游戏，以公司的整体营业收入作为计算依据不能真实客观反映《全民枪战》游戏获利情况，但始终未提交任何关于盈利或运营的证据。

综合当事人的陈述，一审法院确定以《全民枪战》充值收入、财务报告等中披露的净利润数额等相关数据作为计算基数。

第一，关于 2014 年 9~12 月《全民枪战》游戏的收入。根据《北

京塞尔瑟斯仪表科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》披露的数据，2014 年 9~12 月《全民枪战》游戏充值收入为 5096 万元。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司认为，游戏充值收入为游戏充值总流水，非游戏实际收入，应扣除渠道分成、运营商分成、充值手续费、税金及其他成本支出等，同时认为腾讯公司提交证据记载的《全民枪战》游戏在 2015 年 1~5 月的主营业务收入为 33520741.3 元反映了《全民枪战》游戏的真实收入情况，可以作为计算依据。根据《畅游云端（北京）科技有限公司 2015 年 1~5 月、2014 年度、2013 年度审计报告》披露的数据，2014 年主营业务为《全民枪战》游戏，主营业务营业收入为 10032348.85 元。而《全民枪战》于 2014 年 8 月内测、9 月正式上线，畅游云端公司在该阶段没有其他业务，故 2014 年度的主营业务收入即为《全民枪战》游戏的收入。鉴于畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司认可 2015 年 1~5 月的主营业务收入反映《全民枪战》游戏的获利，则一审法院也确认 2014 年 9~12 月《全民枪战》游戏的收入为 10032348.85 元。根据《畅游云端（北京）科技有限公司 2015 年 1~5 月、2014 年度、2013 年度审计报告》披露的数据，2014 年度畅游云端公司的净利润亏损 1366251.67 元，故一审法院对 2014 年的游戏营业收入不再纳入赔偿数额考虑。

第二，关于 2015 年《全民枪战》游戏的收入和获利。根据《北

京塞尔瑟斯仪表科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》披露的数据，2015 年 1~8 月《全民枪战》游戏充值收入为 37921 万元，计算得出《全民枪战》游戏在 2015 年的年化充值收入为 56881.5 万元【 $(37921 \text{ 万元}/8) \times 12$ 】。

另根据《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》“交易概述”一节称：畅游云端正处于业务上升期，其游戏产品《全民枪战》自推出以来，取得了不俗的成绩。根据上述数额以及《重组报告书》的预估，《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》认为 2015 年《全民枪战》（国内版）总流水收入将达到为 57002 万元，2015 年《全民枪战》（海外版）总流水收入为 350 万元。鉴于腾讯公司取证仅对国内版取证，故一审法院认可《全民枪战》（国内版）收入。对于上述两个《全民枪战》2015 年游戏充值收入的预估，一审法院采用对腾讯公司不利的第一个数据，即 56881.5 万元。

对于 2015 年《全民枪战》游戏的实际盈利数额，根据《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》（2016 年 5 月）记载,2015 年畅游云端公司的净利润为 9706.07 万元，完成业绩承诺。鉴于畅游云端公司在 2016 年方完成股权过户及工商变更，故一审法院确认《全民枪战》游戏 2015 年的净利润收入以《资产重组报告书》记载的畅游云端公司净利润 9706.07 万元，并以该数据作为赔偿数额的计算基础。

第三，关于 2016 年《全民枪战》游戏的收入。根据《北京英雄

互娱科技股份有限公司 2016 年年度报告》记载，畅游云端公司实现营业收入 142308479.99 元，净利润 122603795.03 元，净利润率为 86%。根据《畅游云端（北京）科技有限公司 100%股权评估项目评估说明》记载，畅游云端公司预计 2016 年公司收入的 97.7%来源于《全民枪战》游戏。该评估说明记载，畅游云端公司获得的《全民枪战》版权分成比例为每月游戏充值流水的 20%。但畅游云端公司等均未提出畅游云端公司在 2016 年发行或运营其他游戏，故一审法院认定 2016 年畅游云端公司的收入均来自《全民枪战》游戏的获利。鉴于畅游云端公司根据协议只能获得《全民枪战》游戏 20%收入，其他归因于母公司等，故畅游云端公司的收入并非 2016 年《全民枪战》游戏的全部收入。根据上述年报以及评估说明进行推算，2016 年《全民枪战》游戏充值收入为 711542400 元（142308479.99 元/20%）。

第四，关于 2017 年 1~5 月《全民枪战》游戏的收入。根据《畅游云端（北京）科技有限公司 100%股权评估项目评估说明》记载，资产评估公司对《全民枪战》未来游戏收入进行预估：该游戏生命周期设计为 5 年，2014 年上线、2015 年、2016 年进入成长期，2017 年、2018 年进入衰退期，其中 2016 年、2017 年的《全民枪战》游戏的充值收入增长率分别为 40.62%、-17.7%。鉴于各方当事人均没有提交畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司 2017 年的年度报告，一审法院据此依据前述预估数计算得出 2017 年的充值收入为 411253245 元【《全民枪战》2015 年年化充值金额  $\times (1-17.7\%)$ 】，其中 2017 年 1~5 月

的充值收入为 171355518 元（ $411253245/12 \times 5$ ）。

第五，关于 2016 年、2017 年《全民枪战》游戏的利润。根据《北京英雄互娱科技股份有限公司 2016 年年度报告》记载，英雄互娱公司 2016 年净利润占营业收入比重为 53.83%，报告记载“现阶段，公司主要依靠已发行的《全民枪战》系列等游戏产品获得收入，收入来源主要是为广大移动游戏爱好者提供游戏增值服务……”。在畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司未提交具体运营及分成收入的证据的情况下，考虑到英雄互娱公司在 2016 年度对畅游云端公司完成控股收购，英雄互娱公司主要负责分发运营，而畅游云端公司在 2016 年度并未研发其他游戏且运营成本低、净利润率高，一审法院不将畅游云端公司的高额净利润率作为计算标准，而以 53.83% 作为《全民枪战》游戏在 2016 年、2017 年的净利润率，计算得出 2016 年和 2017 年 1~5 月《全民枪战》游戏的净利润分别为 383023273 元、92240675 元。

综上，一审法院确认 2015 年至 2017 年 5 月《全民枪战》游戏获利金额为 572324648 元，基于前述确认的游戏地图对于 FPS 游戏的贡献率以及涉案游戏地图对于整个游戏地图的贡献率，一审法院确认本案中《全民枪战》游戏因侵害腾讯公司《穿越火线》游戏 6 幅游戏地图的复制权和信息网络传播权的获利数额为 45247986 元（ $572324648 \text{ 元} \times 20\% \times 39.53\%$ ）。

六、如何确定畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司应

当承担的侵权责任

畅游云端公司为《全民枪战》游戏的开发商和发行商，英雄互娱公司从 2016 年成为畅游云端公司的母公司并全面负责《全民枪战》游戏的运营，在其官方网站（bjyxhy.com）推广《全民枪战》游戏，全面参与侵权游戏的运营并获利。畅游云端公司、英雄互娱公司共同侵害腾讯公司享有的作品信息网络传播权和复制权，应对本案全部的侵权行为承担责任。

天津英雄互娱公司作为英雄互娱公司的全资子公司，是《全民枪战》游戏充值的收款方，直接参与了侵权获利。奇乐公司作为下载《全民枪战》游戏的收款方，参与了《全民枪战》的获利和游戏运营。天津英雄互娱公司和奇乐公司应当对侵权行为承担连带赔偿责任。鉴于天津英雄互娱公司与奇乐公司均为英雄互娱公司的子公司，两公司只是部分参与侵权游戏的运营和收款，故天津英雄互娱公司、奇乐公司只对前述确定的赔偿数额中的 500 万元承担连带赔偿责任。

北京卓越晨星公司作为《全民枪战》游戏官网（yingxiong.com）的主办方，宣传、推广并直接提供被诉侵权游戏的下载链接，应当对畅游云端公司、英雄互娱公司侵害复制权和信息网络传播权的行为承担连带赔偿责任。《北京英雄互娱科技股份有限公司 2015 年年度报告》关于偶发性关联交易事项的公告披露了天津卓越晨星公司代理了《全民枪战》游戏联运部分渠道的发行，故天津卓越晨星公司应当对上述侵权行为承担连带赔偿责任。鉴于北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司仅部分参与侵权游戏的发行和运营，故一审法院确定北京卓

越晨星公司、天津卓越晨星公司对前述确定的赔偿数额中的 300 万元承担连带赔偿责任。

腾讯公司提交的证据无法证明四三九九公司参与《全民枪战》游戏的运营获利，故一审法院不予支持腾讯公司对四三九九公司的诉讼请求。

腾讯公司提交了公证费发票、增值税发票以及律师费发票共计 95394.12 元，一审法院对腾讯公司实际发生的维权费用予以支持，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司应当赔偿腾讯公司已支付的维权费用 95394.12 元。

关于腾讯公司的其他诉讼请求。腾讯公司要求畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司停止以违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条规定的平等、公平、诚实信用原则和公认的商业道德的手段攀附腾讯公司经营《穿越火线》游戏所形成的良好商誉和竞争优势所实施的不正当竞争行为。一审法院认为，《中华人民共和国反不正当竞争法》旨在保护良好的市场竞争环境，对于在市场竞争环境中是否存在竞争者违反诚实信用原则和违背公认商业道德的市场竞争行为时，既需要考虑所处行业的商业道德水准，也需要考虑是否已有其他的法律或反不正当竞争法规定的具体条款对不正当竞争行为予以规制。如果存在其他法律或者反不正当竞争法具体条款予以规制的情况下，应当谨慎适用反不正当竞争法第二条。根据腾讯公司提

交的证据，本案可以根据侵权行为发生时施行的著作权法和反不正当竞争法具体条款对腾讯公司指控的行为足以进行评判，故无需再适用《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条予以评判。

根据腾讯公司提交的现有证据无法证明畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司的行为有损害腾讯公司商誉，故对于腾讯公司请求在相关网站以及在《法制日报》《中国知识产权报》上发布赔礼道歉、消除影响的声明，一审法院不予支持。

综上，一审法院依据《中华人民共和国侵权责任法》第八条，《中华人民共和国著作权法》第三条第七项、第十条第五项、第十二项、第四十八条第一款，《中华人民共和国民事诉讼法》第六十四条第一款之规定，判决：一、畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司立即停止侵害腾讯公司享有独占许可使用权的《穿越火线》游戏6幅游戏地图的行为，即在畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司发行、推广、下载等运营的《全民枪战》游戏中不得使用侵害腾讯公司6幅游戏地图的地图；二、畅游云端公司、英雄互娱公司应于判决生效之日其十日内共同赔偿腾讯公司经济损失45247986元；三、天津英雄互娱公司和奇乐公司对上述判决第二项确定的赔偿数额中的500万元承担连带赔偿责任；四、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司对上述判决第二项确定的赔偿数额中的300万元承担连带赔

偿责任；五、畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、四三九九公司、奇乐公司共同赔偿腾讯公司合理维权费用 95394.12 元；六、驳回腾讯公司的其他诉讼请求。如果未按照判决指定的期限履行给付金钱义务的，依照《中华人民共和国民事诉讼法》第二百五十三条之规定，加倍支付迟延履行期间的债务利息。一审案件受理费 536800 元，由畅游云端公司、英雄互娱公司负担。

本案二审期间，当事人围绕上诉请求依法提交了证据。本院组织当事人进行了证据交换和质证。

腾讯公司向本院提交了其委托的专家辅助人杨明、李兆轩出具的《关于〈全民枪战〉抄袭〈穿越火线〉游戏地图的侵权获利价值评估报告》（以下简称腾讯公司专家评估报告）作为证据。该评估报告内容为对《全民枪战》抄袭《穿越火线》涉案 6 幅游戏地图的侵权获利运用三种不同方法进行估算，分别得出如下结论：按照“多期超额收益法情景一”评估，计算侵权获利数额范围为 6569～8759 万元；按照“多期超额收益法情景二”评估，计算侵权获利数额范围是 6342～8456 万元；按照“许可费节省法”评估，计算侵权获利数额的范围是 7011～9348 万元。该证据用以证明一审判决的赔偿数额畸低。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司对该证据质证意见：对形式上的真实性予以认可，对内容真实性、合法性、证明目的不予认可。该评估报告分析方法、采用数据及计算结果均严重错误，而且出具的时间为 2018 年 11 月，远早于一审

判决作出时间，形成于一审期间，不属于二审新证据。腾讯公司故意拖延至二审提交，属于典型的恶意逾期举证。该证据不应予以采信。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司向本院提交了以下证据：

证据 1 是来源于搜狐网的《论游戏美术设计在游戏中的重要性(小白手册)》的文章。其内容显示：游戏美术设计是游戏制作的统称，包含着多个岗位和职务，即 UI 设计、原画与概念设计、三维美术设计、动画特效设计、关卡设计等。该证据用以证明美术设计是吸引游戏玩家第一眼关注和持续喜爱的重要因素。

证据 2 是来源于游戏邦网的《论美术及设计在当前游戏开发中的地位》的文章。该文章记载：“我在多年前曾经采访了暴雪北方的相关负责人，当我问他是公司的哪个部门推动着游戏开发时（我心里期待的答案是设计），他竟然回答美术！……后来我又问了暴雪南方（拥有更明确的设计文化）同样的问题，他们也再次强调了美术这一答案……通常情况下美术部门总是比其它部门的规模大出个两三倍，环境美术更是制约着许多游戏能否发行的关键因素，所以说大型团队是在创造受美术驱动的游戏也不无道理。”该证据用以证明美术设计在游戏中非常重要，是游戏设计的内在驱动力，推动着游戏的开发，是 FPS 游戏业内公认常识。

证据 3 是来源于参考网的《论游戏美术设计在游戏设计中的重要性》的文章。其内容显示：在游戏设计中，大到场景、地形，小到角色、物品，都要由游戏美术设计师决定。该证据用以证明游戏美术设

计是游戏设计至关重要的组成部分，可以决定游戏风格、影响游戏品质 and 游戏收益。

证据 4 是来源于腾讯游戏学院网的《游戏美术何以成为游戏命脉所在？》的文章。该文章记载：“游戏美术不仅仅是美术，在游戏中，它承接了剧情，是游戏给玩家最直接的呈现，玩家通过游戏画面来深入到游戏体验之中……游戏美术作为游戏的第一感官，直接影响到游戏产品的下载转换率，作为游戏的‘面子’，成为了移动游戏产品决定生死存亡的第一关。”该证据用以证明游戏美术是游戏命脉所在。

证据 5 是来源于游戏葡萄网的《制作人解读游戏美术设计的八大命门》的文章。该文章记载：“美术设计就是产品设计，而且是最有性价比、最能出效果的产品设计。”该证据用以证明美术不是可有可无的作用，一款制作精良的游戏必然追求美术与玩法的高度统一。

证据 6 是来源于 CSDN 网的《优秀游戏场景分析》的文章。该文章记载：“游戏场景包含色彩、纹理和模型、氛围、色彩、灯光、动画等要素……优秀游戏场景设计是相关要素的和谐统一。”该证据用以证明游戏是美术产物，属于美学范畴。

证据 7 是来源于 GameLook 网的《教你快速塑造游戏世界 通过故事塑造转化为美术》的文章。该文章记载：“游戏世界的塑造是一个庞大的工程，这主要通过游戏美术来实现……场景设计包括色调、地形设计、植被设计等。”该证据用以证明电子游戏是视觉化的产物，设计者需要具备美术的鉴赏与制作能力。

证据 8 是来源于 GameRes 游资网的《解析游戏开发中游戏关卡

设计中的美术构图原则》的文章。其内容显示：游戏关卡设计要运用环境构图、环境元素构图、视觉反馈及导航等构图原则。该证据用以证明游戏的美术构图、色彩、光线、视角、观察参数等是游戏设计的基础元素。

证据 9 是来源于爱学术网的《浅析游戏场景设计中空间氛围的营造》的文章。其内容显示：游戏场景设计包括色彩因素、材质因素、光影因素等方面。该证据用以证明游戏场景的色彩灯光设计是整个游戏画面的根本，通过色彩、构图、光影等设计手法来强化游戏环境的灯光视觉表现，可以使玩家直观地感受到不同的游戏角色设定带给人们的不同游戏体验。

证据 10 是来源于 GameRes 游资网《设计笔记 004：关卡设计的需要具备哪些要素？》的文章。其内容显示：关卡设计包括视觉风格、音乐动效、场景地形、关卡流程四个要素，一个好玩到让人印象深刻的关卡，“视觉风格”和“音乐动效”绝对是最直观、最能令人沉浸的关键要素。该证据用以证明视觉风格、音乐音效在关卡设计中的重要作用。

上述证据 1~10 作为第一组证据，拟共同证明美术设计是游戏中最吸引玩家的部分，是游戏的核心元素及研发主要工作，美术形象、风格造型对玩家游戏体验有重要影响，一审判决无视美术设计的重要作用 and 巨大价值属于严重错误。

证据 11 是来源于电玩巴士网的《战链：浅谈战术动作对于 FPS 游戏的重要性》的文章。其内容显示：FPS 游戏最大的卖点是给予玩

家感官刺激，从画面到特效，从声音到动作，通过调动和刺激玩家的感官，让玩家用自己的感官去体验着诸多不同的故事。

证据 12 是来源于电玩巴士网的《暴雪嘉年华专访守望先锋首席制作人》的文章。其内容显示：知名 FPS 游戏《守望先锋》首席制作人认为，FPS 游戏的核心竞争力第一是美术风格、第二是角色特性、第三是游戏策略。

证据 13 是来源于 GameRes 游资网的《干货——FPS 网游场景策划理论》的文章。其内容显示：FPS 游戏场景设计需遵循规范化原则、引导原则、出生保护原则、平衡原则和视觉原则。该证据用以证明游戏玩法决定设计原则，相同模式下的场景结构具有共同点，整体的路线布局会呈现类似的结构，在第三人称游戏中场景的设计是有限的；地图整体尺寸，玩家跑速、FOV 视角、路线长短、交火时间、爆破点等元素对地图节奏具有重要影响，细微变化也会带来玩家体验的质变；场景美术设计的路线视觉引导（即通过灯光、贴图、标志物等方式进行引导），是 FPS 关卡设计中极为重要的部分；贴图、光线以及装饰件的摆放极大程度影响玩家体验，提升场景流畅度。

证据 14 是来源于 GameRes 游资网的《干货——FPS 网游场景策划理论的应用实例》的文章。其内容显示：FPS 游戏的典型模式有团队模式、爆破模式、幽灵模式、生化模式等，相关场景设计需遵从相应的结构原则、物件原则、美术原则。该证据用以证明不同模式的游戏地图，其出生点、路线、节奏、角色、大小、色调、FOV 视角、狙击点等均有相应范式，而《反恐精英》（CS）已形成相关场景设计的

范式，如 CS 的 Iceworld、Bloodstrike 是典型的团队模式场景地图典范，属于《穿越火线》涉案游戏地图的现有设计，《全民枪战》也有借鉴 CS，两者相似点均来源于对 CS 的借鉴。

证据 15 是来源于东方体育网的《从 FPS 游戏地图构成的角度教你如何看地图》的文章。其内容显示：FPS 游戏地图首先应关注的是其风格和特点，比如一张地图整体色调是土黄色，角色站上去非常明显，外加有很多的箱子和坡作为掩体，这就是一张典型的拼抢图；如果是红褐色或灰黑色的格调，有屋檐、阳台、楼梯、管道等丰富的地图元素，那就非常适合藏匿战术的实施；再比如地图光照条件好，有开放的视野，有阁楼、下水道，有地形开阔的中路，也有狭窄的小道，这就是典型的巷战图，各种诡异的战术在这种图都能有良好的发挥。该证据用以证明不同色调的游戏地图对于玩家体验差异巨大。

证据 16 是来源于 GameRes 游资网的《阐述游戏关卡设计中的色彩理论》的文章。其内容显示：色彩不仅仅决定物体的视觉效果，每种颜色都带有与之相关的感觉和意义，使用这种意义可让关卡设计师在自己的作品中创造出氛围，如在《半条命 2》游戏中，淡蓝色光在组合城堡地图中创造了冷酷感，温暖的黄光创造了令人舒适的感觉。

证据 17 是来源于人民邮电出版社出版的《FPS 关卡设计》的书籍节选。该证据用以证明 FPS 游戏最具特色的元素是视野，FPS 游戏关卡设计需要遵从规范，FPS 游戏地图的设计空间极小，游戏地图的美化和贴图需要大量人力、物力。

证据 18、19 是来源于《反恐精英》游戏中文官网的《新套路即

将诞生！CSGO 地图改动大影响》和《CSGO 2020 年 6 月 11 日更新日志》的文章。该两证据用以证明，《反恐精英》游戏仅细微调整了同款地图的个别颜色、背景、纹理等细节，就给玩家带来完全不同的游戏感受，可见游戏地图细节设计改动和美术视觉效果改动对玩家的体验影响巨大。

上述证据 11~19 作为第二组证据，拟共同证明 FPS 游戏的最大卖点在于感官刺激，美术设计最为重要，游戏场景的色彩、氛围、光线以及尺寸大小、路线长短、爆破点设置等均对玩家游戏体验影响极大，一审判决未把美术设计和地图量化数字坐标纳入场景比对范畴属于严重错误。

证据 20 是来源于 GameRes 游资网的《什么才是好的关卡设计？使用空间度量法设计战术性关卡》的文章。其内容显示：在 FPS 游戏中，FOV 视角会影响玩家的游戏战略、态势感知、视觉距离、几何视场、视觉敏锐度等。

证据 21 是来源于百度网“现代战争 3”贴吧的《[纯技术贴]FPS 的 FOV 设计理念》的文章。其内容显示：在 FPS 游戏中，FOV 视角会影响玩家的游戏体验，特别是画面切换时会影响玩家的眼睛视角聚焦，同时产生盲点，合适的视野可以提高整体的流畅度和舒适感。

证据 22 是来源于知乎网的《FPS 游戏的 FOV 视角对于不同游戏的区别和影响是什么？》的文章。其内容显示：不同的 FOV 视角对于玩家体验差别巨大，高 FOV 视角会让人感觉人物移动速度更快，看到的東西更广（屏幕显示更多东西），敌人也会变小，感觉后坐力

也似乎变小（不是真正变小，但会给人这种感觉）。

证据 23 是来源于新浪网的《FPS 游戏的摄像机视场（FOV）为何选择 65 度 75 度 90 度？》的文章。其内容显示：人类肉眼通常的视场在 90~110 度左右，接近这个张角的 3D 画面在转动方向的时候比较接近人类自然的感觉，更不容易眩晕，60 度 FOV 视角的 3D 画面给人的感觉好像戴着望远镜走路，狭小的视场快速转动导致更让人难以适应，而 85~90 度 FOV 视角接近人类肉眼自然视场角度的下限，比较适合长时间游戏，因此成了一种选择方向；FOV 视角对主观速度感的影响是非常显著的，还会进一步影响到战斗节奏等玩家心理体验；选择何种 FOV 视角，取决于产品将面向什么样的市场。

证据 24 是来源于 GameRes 游资网的《建筑师解构游戏关卡——射击游戏关卡的局部布局方案》的文章。其内容显示：在 FPS 游戏中，视野讯息类似传统园林中“框景”的概念，视野讯息的多寡所产生的战斗体验相当不同。

证据 20~24 作为第三组证据，拟共同证明 FOV 视角对玩家感知和游戏体验具有极为重要的影响，是场景设计中必不可少的重要组成部分，一审判决不将 FOV 视角纳入比对范围属于严重错误。

证据 25 是来源于百度网的关于“CF 还抄袭什么地图”的网友提问和回答。

证据 26 是来源于百度网的关于“CF 有哪些地图是抄袭 CS 的（附加地图名称）”的网友提问和回答。

证据 27 是来源于搜狐网的《CS 和 CF 地图对比，死亡十字我忍，

沙漠灰我忍，而它忍无可忍！》的文章。其内容显示：文章作者认为 CF 和 CS 两个游戏中许多元素都是大致相似的，就算有变化，也只是为了防止侵权而做出来的变化，并列举了其认为 CF 与 CS 相似但难以接受的差异之处。

证据 28 是来源于南方日报出版社出版的《反恐精英联赛地图攻略》的书籍节选。其内容包括地图简介、主要进攻路线、玩家注意等。该证据用以证明 CF 中的“新年广场”游戏地图源自 CS 中的“危机四伏（de\_dust2）”游戏地图。

证据 29 是来源于百度网的《腾讯告全民枪战抄袭 CF 地图，CS 玩家不乐意：dust2 怎么算？》的文章。该证据用以证明 CF 游戏地图大量源自 CS 游戏，早已是 FPS 玩家人尽皆知的事实。

证据 30 是来源于百度网 CS 贴吧的“问一句，当年 CF 告 CS 的事件（或者原被告反过来？）有人清楚吗”的网友提问和回答。其内容显示：有网友回答没听说过，也有网友回答只知道双方私下和解，腾讯公司支付使用 CS 地图版权费用。该证据用以证明 CS 和 CF 曾有版权纠纷，其后双方和解，腾讯公司支付版权费用，CF 涉案游戏地图没有独创性，腾讯公司无权提起本案诉讼。

证据 31 是来源于百度网的关于“穿越火线与 CS 打官司是怎么回事”的网友提问和回答。该证据用以证明 CF 生化模式和相关地图源自 CS，腾讯公司无权提起本案诉讼。

证据 25~31 作为第四组证据，拟共同证明《穿越火线》大量游戏地图借鉴在先游戏《反恐精英》，独创性极低，并因此曾被起诉，

腾讯公司无权提起本案诉讼。

证据 32~33 是分别来源于《穿越火线》游戏官方网站和《全民枪战》游戏官方网站的文章标题截图。其内容显示：《穿越火线》游戏官网攻略中心的 200 条官方推荐攻略文章中，仅有 10 篇与游戏地图有关；《穿越火线》游戏官网热帖讨论区中，前 100 位的热帖没有与游戏地图相关的；《全民枪战》游戏官网共有 73 篇文章，仅 1 篇与游戏地图相关。

证据 32、33 作为第五组证据，拟共同证明游戏地图并非玩家选择游戏的考虑因素，不影响玩家对 FPS 游戏的选择，对游戏整体的贡献极低。

证据 34 是（2020）京方正内经证字第 02373 号公证书，系对《全民枪战》游戏后台服务器中日志数据提取、分析过程的公证（相关数据作为保密证据）。公证书记载的具体操作过程包括：（1）下载 Termius 软件，输入中心服务器 IP 地址、端口以及研发人员的账号密码，登陆管理《全民枪战》全部游戏服务器的中心服务器；（2）连接后，输入代码指令查询所有区服务器的日志文件；（3）通过中心服务器取回所有区服数据，提取总开局次数及被诉侵权 6 幅游戏地图的开局次数（提取过程会在 Termius 软件中进行显示并输出过程文件）；（4）数据提取完毕后，输入指令对所提取的数据进行统计，显示最终统计结果。

证据 35 是（2020）京方正内经证字第 02356 号公证书，系对《全民枪战》游戏数据中心的公证（相关数据作为保密证据）。公证书记

载的具体操作过程包括：（1）登录《全民枪战》游戏的数据中心；（2）进入运营数据分析系统；（3）查询被诉侵权 6 幅游戏地图在指定期间统计数据，截图保存并导出统计表。以上过程进行了公证录屏，录屏文件及导出的统计表记载在公证书所附光盘中，用以证明被诉侵权游戏地图的开局人次及使用率。截图及统计表中显示的游戏地图使用率统计结果与证据 34 显示的统计结果一致。

证据 36 是畅游云端公司委托的专家辅助人解钢出具的《关于〈全民枪战〉可能对〈穿越火线〉侵权的游戏地图的赔偿数额价值评估报告》（以下简称畅游云端公司专家评估报告）。该评估报告认为：在估算著作权所有人的实际损失时，应将权利人的实际收益与其在假设侵权没有发生的情况下（*but for the infringement*）的收益相对比，在排除了可以合理避免和关系遥远的损失后，其差额可视为权利人的损失。腾讯公司的实际损失可能包括《穿越火线》的销售损失和腾讯公司损失的合理的许可费。由于现有证据显示《穿越火线》和《全民枪战》之间并没有直接的竞争，故《穿越火线》由于涉案 6 幅游戏地图被侵权而遭受重大销售损失的可能性很小。考虑到《全民枪战》相对于《穿越火线》开辟了一个新的市场，因此就本案的特定事实而言，从腾讯公司可能损失的许可费角度来评估其实际损失应是一个合理的选择。该评估报告进行分析的方法步骤包括：（1）厘清作为赔偿数额计算基础的畅游云端公司在侵权期间各年的净利润数额；（2）剔除贡献性资产的回报额，得到应归因于游戏所有无形资产的净利润；（3）按照游戏地图的贡献率测算出这些净利润中应归因于游戏

地图的净利润；（4）按照被诉侵权 6 幅游戏地图的贡献率，测算出应归因于这 6 幅地图的净利润；（5）按照“but for”分析方法原则，分析与其他不侵权的替代游戏地图相比，被诉侵权 6 幅游戏地图能够带来的额外净利润是多少。该评估报告进行了有关赔偿数额价值的中心估算，同时以通过充值收入所估算的净利润，对赔偿数额价值进行了上限值估算，并进行了敏感性测试。评估结论显示，被诉侵权 6 幅游戏地图的赔偿数额中心估值合计为 650212 元，上限值估值为 1105232 元。

证据 34~36 作为第六组证据，拟共同证明《全民枪战》游戏可能的获利以及腾讯公司专家评估报告相关结论错误，一审判决确定的赔偿数额畸高。

腾讯公司对畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上述证据的质证意见如下：

对第一组证据（证据 1~10）的形式真实性、合法性予以认可，但关联性不予认可。这些网络文章内容分为两部分，即少量的事实陈述与大量的结论陈述，其中事实陈述部分具有高度传来性，真实性难以确认，结论陈述部分均属于网友的个人观点，本身不具有事实真实性，不应当被采信。而且，前述结论性的内容也不能达成其证明目的。首先，第一组证据偷换了美术设计的概念，试图混淆作为游戏设计分工中的美术设计与著作权法中美术作品的概念。从这些网络文章内容可以看出，所有文章提到的“美术设计”这一概念仅指基于游戏设计工作分工的一种工作内容，而非著作权法意义上的美术作品的概念。

按照所谓“美术设计”的概念分类，游戏三维美术设计的主要内容是依据游戏概念设计要求，对场景、角色以及道具等进行三维塑形，而腾讯公司诉请保护的游戏场景地图与游戏小地图的设计工作，显然也属于“美术设计”这一游戏设计的工作环节之一。其次，通过该组证据只能得出单方视角的“美术设计作为游戏要素之一是重要的”这样片面的结论，并不能得出“游戏中其他要素不重要”或者“美术设计是游戏中最重要的要素”这样的结论。

对第二组证据（证据 11~19）的形式真实性予以认可，合法性予以认可，关联性不予认可。这些网络文章内容分为两部分，即少量的事实陈述与大量的结论陈述，其中事实陈述部分具有高度传来性，真实性难以确认，结论陈述部分均属于网友的个人观点，本身不具有事实真实性，不应当被采信。而且，前述结论性的内容也不能达成其证明目的。所谓的游戏场景的色彩、氛围、光线等均系在《全民枪战》抄袭《穿越火线》游戏场景地图的基础之上对“表皮”作出的美术调整，而所谓的“尺寸大小、路线长短、爆破点设置”等属于简单的游戏规则，本身不具有独创性，不应纳入比对范围。

对第三组证据（证据 20~24）的形式真实性、合法性予以认可，关联性不予认可。这些网络文章内容分为两部分，即少量的事实陈述与大量的结论陈述，其中事实陈述部分具有高度传来性，真实性难以确认，结论陈述部分均属于网友的个人观点，本身不具有事实真实性，不应当被采信。而且，前述结论性的内容也不能达成其证明目的。所谓 FOV 视角确实会影响游戏体验，但 FOV 视角仅仅是模拟人

物真实视角的一种方法和选择，属于模拟人类活动的功能性设定，本身不具有独创性，且是完全独立于腾讯公司诉请保护的游戏场景地图和游戏小地图之外的功能性设定，当然不应纳入比对范围。

对第四组证据（证据 25~31）的形式真实性、合法性予以认可，关联性不予认可。这些网络文章内容分为两部分，即少量的事实陈述与大量的结论陈述，其中事实陈述部分具有高度传来性，真实性难以确认，结论陈述部分均属于网友的个人观点，本身不具有事实真实性，不当被采信。而且，前述结论性的内容也不能达成其证明目的。该组证据中有网友认为《穿越火线》抄袭了《反恐精英》游戏地图，但这与本案无关，且事实上也不构成抄袭。之所以有此争论，真实背景是《反恐精英》（CS）上线之初开放 MOD 模式，即可以由游戏玩家自行设计、修改游戏地图，这些网络文章中争议的游戏地图除“运输船”外均系不明数量的游戏玩家经过长时间游戏体验的积累且经过反复修改调试形成，最终流入公有领域，而本案中并不涉及这些游戏地图。

对第五组证据（证据 32、33）的真实性、合法性予以认可，关联性不予认可，且该证据不能证明其证明目的。《穿越火线》游戏官网的大部分文章均为宣传推广的文章，尤其是针对游戏的更新内容进行宣传推广的文章，之所以少有与游戏地图相关的文章，正是因为《穿越火线》的游戏地图少有更新，具有高度的稳定性，且均已被玩家熟知，所以在所有宣传报道的文章中对游戏地图进行专门介绍和宣传的文章占比少，也恰恰说明了游戏地图是 FPS 游戏玩家最为熟悉的内

容，也是 FPS 游戏中最为重要的游戏核心元素。至于《全民枪战》游戏官网上的文章，时间标识不清晰，无法辨识是发布于本案起诉之前还是起诉之后。由于《全民枪战》的主要核心游戏地图均是抄袭《穿越火线》的游戏地图，且早已被 FPS 游戏玩家熟知，当然不会在其官方网站发布大量文章对抄袭的游戏地图进行专门介绍和推广。

对第六组证据（证据 34～36）的形式真实性予以认可，但对内容真实性不予认可。证据 34 的取证时间是在 2020 年 7 月，而被诉侵权 6 幅游戏地图在 2017 年 5 月即已全部下线且不可能再被使用，而其他原本不受欢迎的非侵权游戏地图却依然被持续使用三年有余，在此情形下，被诉侵权 6 幅游戏地图开局数与全部游戏地图总开局数的比率会被极为夸张地缩小，导致计算的贡献率严重偏低。证据 35 提取的数据选用了游戏地图开局人次与总开局人次，该比率并不能客观反映游戏地图贡献率。由于被诉侵权游戏地图受欢迎程度较高，同一玩家重复使用该地图进行游戏的情形必然较多，一审判决和腾讯公司专家评估报告所采用的游戏地图累计开局数才能更客观反映游戏地图的贡献率。证据 36 即畅游云端公司专家评估报告，是以证据 34 与证据 35 中的相关数据作为评估基础的，而该两份证据的相关数据不能客观反映被诉侵权游戏地图的真实贡献率。同时，该评估报告选用的“but for”经济学分析方法在本案情形下缺乏必要条件，其在分析过程中对此作出极不利于腾讯公司的错误假设。综上，畅游云端公司专家评估报告严重偏离客观事实，结论严重失实，不具有参考价值。

二审庭审中，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、

北京卓越晨星公司当庭向本院提交了《穿越火线》游戏官网发布的《52PK 游戏网〈CF〉巷战潜伏者战术分析》的文章作为证据 37。该文章发布时间显示为“0000-00-00 00:00:00”，其内容显示：“和大多数玩家一样，本人也是从 CS 过渡到 CF 的 FPS 游戏迷，初来 CF，巷战地图让我眼前一亮，我想起了 CS 中美好的 ICEWORLD 和 BLOODSTRIKE 两图，貌似巷战就是这两个地图的叠加再翻版”。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司认为腾讯公司特意隐藏了该文章的发布时间，有理由认为该文章是新发布至《穿越火线》游戏官网，属于新证据，且其内容已构成腾讯公司的自认，即《穿越火线》（CF）游戏的“巷战”地图来源于《反恐精英》（CS）游戏。腾讯公司质证认为，该文章的发布时间为 2015 年以前，且该文章为玩家视角的陈述，其内容也说明了《穿越火线》（CF）游戏地图与《反恐精英》（CS）游戏地图不一样，属于再创作。

本院经核实，对双方当事人提交证据的真实性、合法性予以确认。

关于畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司提交的证据，本院认为：第一组和第二组证据（证据 1～19），除了证据 17，基本上是来源于互联网的文章，仅能代表作者的个人观点，大部分作者的具体身份难以核实，证明力较低，且部分文章所称的“游戏美术设计”涵盖了“游戏地图设计”在内的游戏开发工作，综合来看亦仅能得出“游戏美术设计相对重要”而非“游戏美术设计是最吸引玩家的部分”或者“游戏设计中其他方面不重要”的

结论。对该两组证据，本院仅对其中涉及 FPS 游戏设计知识的部分予以适当参考。第三组和第四组证据（证据 20~31），除了证据 28，基本上是来源于互联网的文章或网友提问、交流、评价，仅能代表文章作者或网友个人观点，且作者或网友的具体身份难以核实，证明力较低。对该两组证据，本院仅对其中涉及 FPS 游戏设计知识的部分予以适当参考。对于证据 17 人民邮电出版社出版的《FPS 关卡设计》（节选）和证据 28 南方日报出版社出版的《反恐精英联赛地图攻略》（节选），本院将结合其他证据中涉及 FPS 游戏设计知识的部分予以参考。第五组证据（证据 32~33）是《穿越火线》和《全民枪战》游戏官网的文章标题列表，从游戏攻略文章标题中涉及游戏地图的比例并不能得出游戏地图对于游戏的贡献程度，该组证据与本案待证事实缺乏关联性，不予采信。第六组证据（证据 34~36），其中证据 34、35 是对《全民枪战》游戏数据中心和游戏后台服务器日志数据的公证，取证内容是被诉侵权 6 幅游戏地图在线期间的开局人次和相应期间全部游戏地图总开局人次，与本案计算赔偿数额具有关联性，本院采信作为认定案件事实的根据；对证据 36 的具体意见另述如下。证据 37 已经远超本案二审举证期限，且仅为反映游戏玩家观点的文章，难以证明本案基本事实，不予采纳。

关于畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司提交的专家评估报告（证据 36）是否可予采信的问题。首先，该报告从腾讯公司实际损失的途径对被诉侵权 6 幅游戏地图侵犯著作权的赔偿数额进行分析评估，具体包括《穿越火线》销售损失和

腾讯公司损失的合理许可费。但该报告认为“《全民枪战》是移动端游戏，而《穿越火线》是网络端游戏，《全民枪战》相对于《穿越火线》而言，属于开辟了一个新的市场”，继而认为两者没有直接竞争关系，并基于这一推断得出“《穿越火线》遭受重大销售损失的可能性很小”的结论。该结论缺乏充分事实依据。以本案为例，《全民枪战》与《穿越火线》均为多人FPS游戏，移动端游戏相对于PC端游戏而言，因游戏软件程序运行设备的不同，在画面显示及操作方法方面可能进行相应调整，但游戏主要玩法和机制相似，玩家群体高度重合，两者竞争的都是射击类游戏玩家群体的注意力和游戏时间，不应仅仅从游戏运载平台的不同就推断两者没有竞争关系。其次，该报告以委托方畅游云端公司单方面提供的收入和利润数据来估算赔偿数额中心值，通过区分《全民枪战》国内和海外充值收入来估算赔偿数额上限值，但计算所需的部分关键数据在本案中缺乏证据予以证明。该报告也承认，根据委托方提供的相关数据估算净利润，由于这些数据没有经过审计，有可能出现一些数据问题，如遗漏一些相关数据等。再次，尤其是在“游戏地图对于《全民枪战》营业收入贡献”一节中，该报告通过测算游戏地图设计时长在总体设计工作时长的占比来评估贡献率，但该方法可行的前提是游戏设计各环节投入的时间成本与投资回报呈现严格线性正比关系，该报告对此缺乏论证和说服力，且所采用数据由畅游云端公司单方面提供，故该贡献率数值及据此计算得出的侵权获利不足信。最后，该报告评估被诉侵权6幅地图为《全民枪战》提供的额外收益时，因腾讯公司未在诉讼中主张2017

年5月改版后的《全民枪战》相应6幅游戏地图侵权，则直接将改版后地图视为不侵权替代地图，超出其评估的专业范畴，相应计算结论缺乏事实依据。综上，本院对该评估报告的结论不予采信。

关于腾讯公司提交的专家评估报告是否可予采信的问题。首先，该评估报告出具时间为2018年11月，远早于一审判决之日，不属于二审新证据。其次，从评估方法上看，该报告采用多期超额收益法和许可费节省法来对被诉侵权6幅游戏地图的侵权获利价值进行评估。多期超额收益法所测算出的数额，在通过适当折现后，实际上是被诉侵权6幅游戏地图的无形资产评估价值，即如果想要购买这些游戏地图的著作权所愿意为此无形资产所支付的金额，通过该方法来测算侵权获利数额的方法并不准确。许可费节省法虽然可以从侵权人规避的成本角度来测算其侵权获利，但是该报告采用的“三分法”或“四分法”是对全部无形资产所应获得投资回报的一般性经验总结，估算的结果可能并非仅归因于游戏地图著作权所获得的利润。最后，该报告采用的被诉侵权6幅游戏地图在线时间数据与事实不符，在计算侵权获利时多处采用了《穿越火线》而非《全民枪战》的相关数据，所依据的基础数据与一审判决查明的相关事实也存在差异，且在二审期间提交时未进行相应修正，必然导致计算结果存在较大偏差。综上，本院对该评估报告的结论不予采信。

本院经审理查明，除了关于游戏地图侵权比对、赔偿计算的部分事实以及天津卓越晨星公司、奇乐公司注销的事实以外，一审法院查明的其他事实基本属实，本院予以确认。

本院另查明：

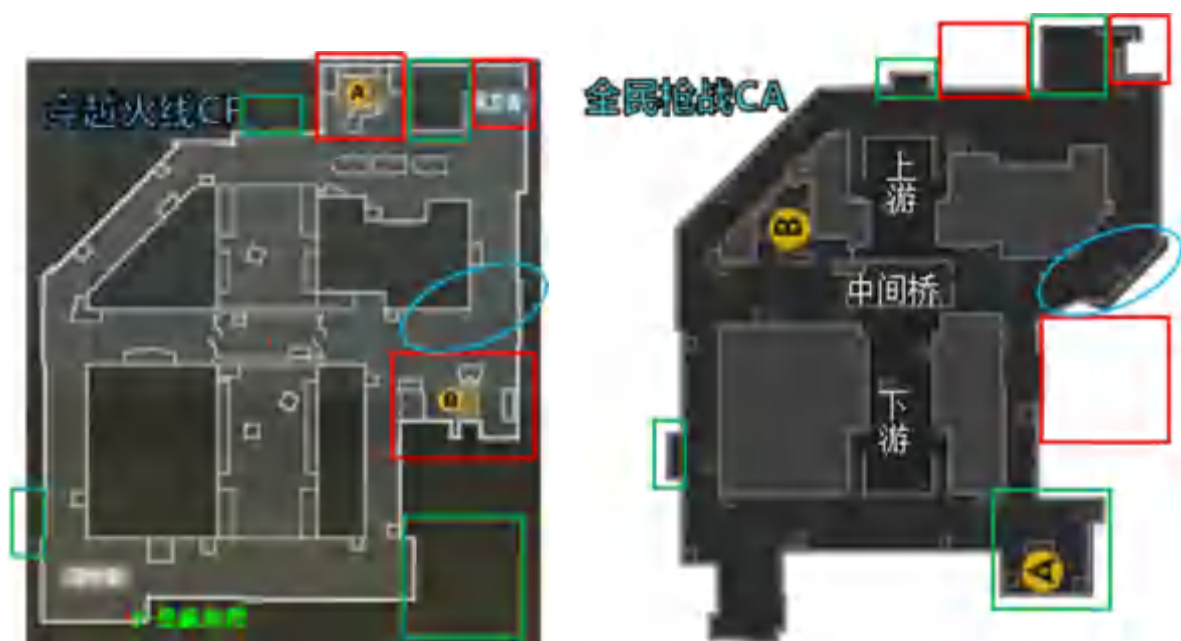
（一）关于腾讯公司提起诉讼的权利依据

根据腾讯公司一审时提交的电子邮件，韩国笑门公司于2018年5月17日向腾讯公司发送“CF版权申明”及“版权相关新闻”。该“CF版权申明”记载，确认韩国笑门公司与韩国新游公司之间关于《穿越火线》游戏的权属争议已经解决，韩国笑门公司对《穿越火线》及其内部的全部游戏地图、枪械道具、人物形象等元素拥有完整的著作权。相关新闻报道中包含一篇《新游（NEOWIZ GAMES）-微笑之门（SMILEGATE）纠纷达成和解》文章。其内容记载，新游（NEOWIZ GAMES）和微笑之门（SMILEGATE）同意和解线上游戏《穿越火线》版权纠纷，通过本次协商，穿越火线的商标权和著作权归属《穿越火线》开发商微笑之门（SMILEGATE）。

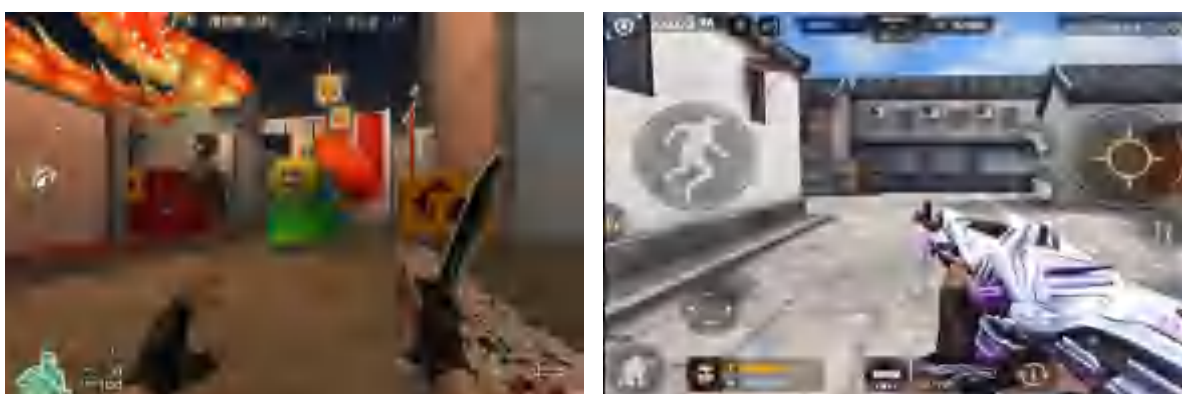
（二）关于游戏地图比对

1.经比对《穿越火线》“新年广场”地图与《全民枪战》“江南小镇”地图，两者至少存在以下主要不同点：

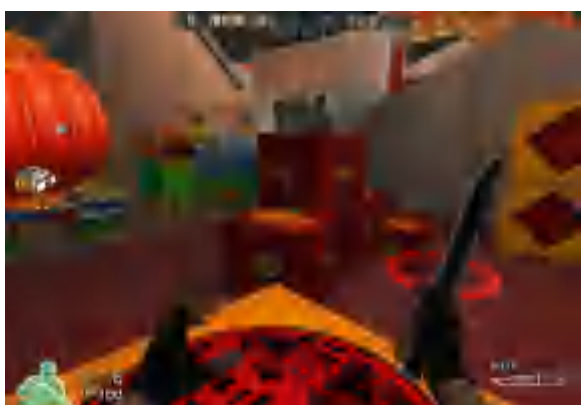
（1）游戏地图的整体轮廓存在部分差异。如下图所示，“新年广场”地图红色方框部分处于游戏地图内，“江南小镇”地图红色方框部分处于游戏地图外；“新年广场”地图绿色方框部分处于游戏地图外，“江南小镇”地图绿色方框部分处于游戏地图内；两者蓝色椭圆处也明显不同。



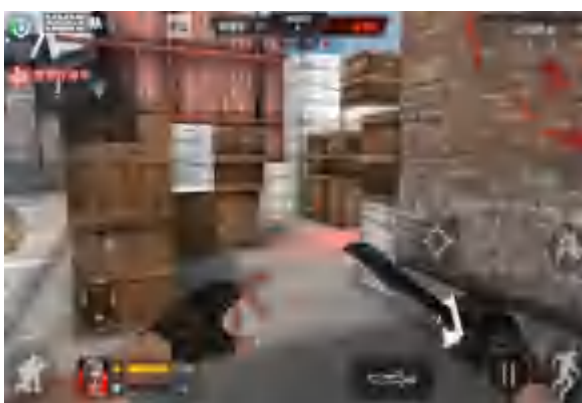
(2) 爆破区域位置及内、外部障碍物设计存在差异。如上图所示，两张地图 A、B 爆破区域的位置显然不同，尤其是“江南小镇”地图 B 爆破区域为左上角三角区域，而“新年广场”地图该区域为不可进入区域。而且，如下图所示，爆破区域内外部通路、障碍物、遮掩体及其组合设计均有所差异，尤其是“新年广场”地图 A 爆破区域外，有列车形状的障碍物或遮掩体设计，可有效阻挡视野，而“江南小镇”地图对应位置没有该设计。



“新年广场”地图 A 爆破区域外与“江南小镇”地图对应位置



“新年广场”地图与“江南小镇”地图的 A 爆破区域内



“新年广场”地图与“江南小镇”地图的 B 爆破区域内

（3）中部立体交叉桥及周围区域存在差异。如下图所示，“新年广场”地图中部桥底设有 4 个桥墩和若干箱体，可作为遮掩体用于隐藏和进攻作战，河道一侧由箱体堆叠形成通路，另一侧为加有巨大挡板（标示方框 1）的斜坡。而“江南小镇”地图中部桥为拱形桥，桥下没有桥墩和箱体，河道两侧均为斜坡，无类似“新年广场”地图该位置的巨大挡板。

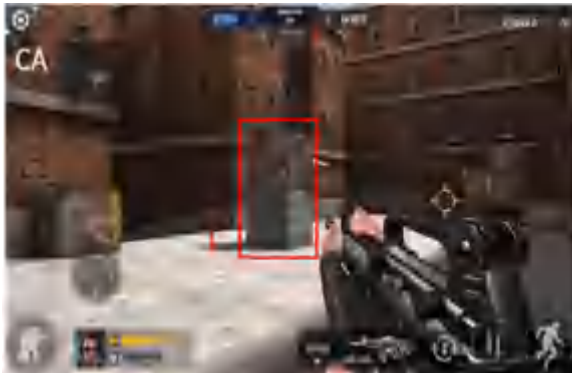


2.经比对《穿越火线》“巷战”地图与《全民枪战》“巷战”地图，两者至少存在以下主要不同点：

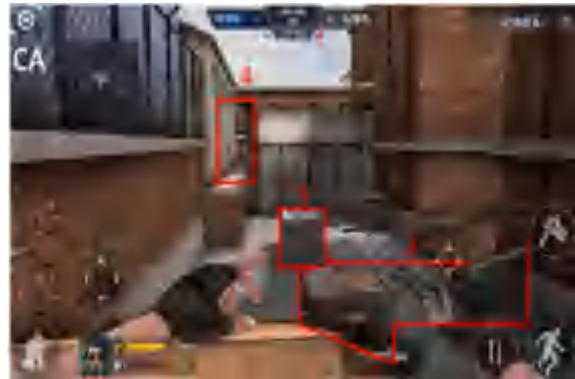
（1）整体轮廓上存在部分差异。如下图所示，两者红色方框和绿色方框部分存在地图区域内外的差异；如下图虚线所示，两者左边墙体存在是否对齐的差异。



(2) 多处障碍物或遮掩体设计不同。如下图所示，两者在红色方框标示的区域均存在障碍物有无的差异。而且，标示为 1、2、3 的障碍物具体位置不同，如标示 1 区域，《全民枪战》该箱体处于较为空旷的区域，而《穿越火线》对应箱体则紧靠后方平台；如标示 2、3 区域，《全民枪战》2 号箱体与矮墙挡板的位置接近，形成狭窄通道开口，且 3 号箱体位于靠近大门的通道中部，与 2 号箱体形成直线关系，而《穿越火线》对应 2 号箱体与矮墙挡板相距较远，形成的通道较宽，且 3 号箱体位于靠近通道一侧的墙边，与 2 号箱体及大门呈交错关系；如标示 4 区域，《全民枪战》在大门左侧有矮墙形成的平台及开口，而《穿越火线》该位置为墙体，无相应设计。



标示 1 区域

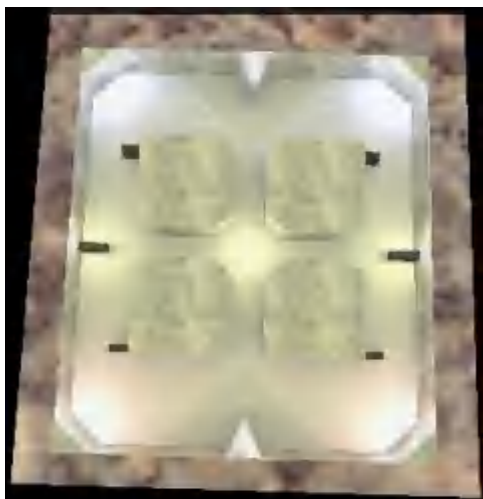


标示 2、3、4 区域

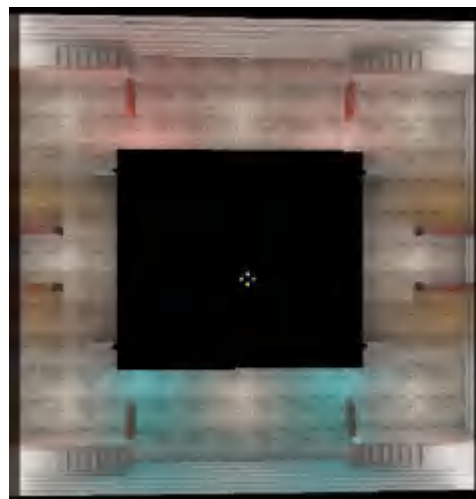
### 3.关于在先设计或通用设计

综合双方当事人提交的证据，在先游戏《反恐精英》（CS）中有

若干经典游戏地图与本案争议的部分游戏地图存在一定程度相似，如下图所示的“Iceworld(冰天雪地)”“Bloodstrike(血战回廊)”“de\_dust2(危机四伏)”。



Iceworld “田”字形布局



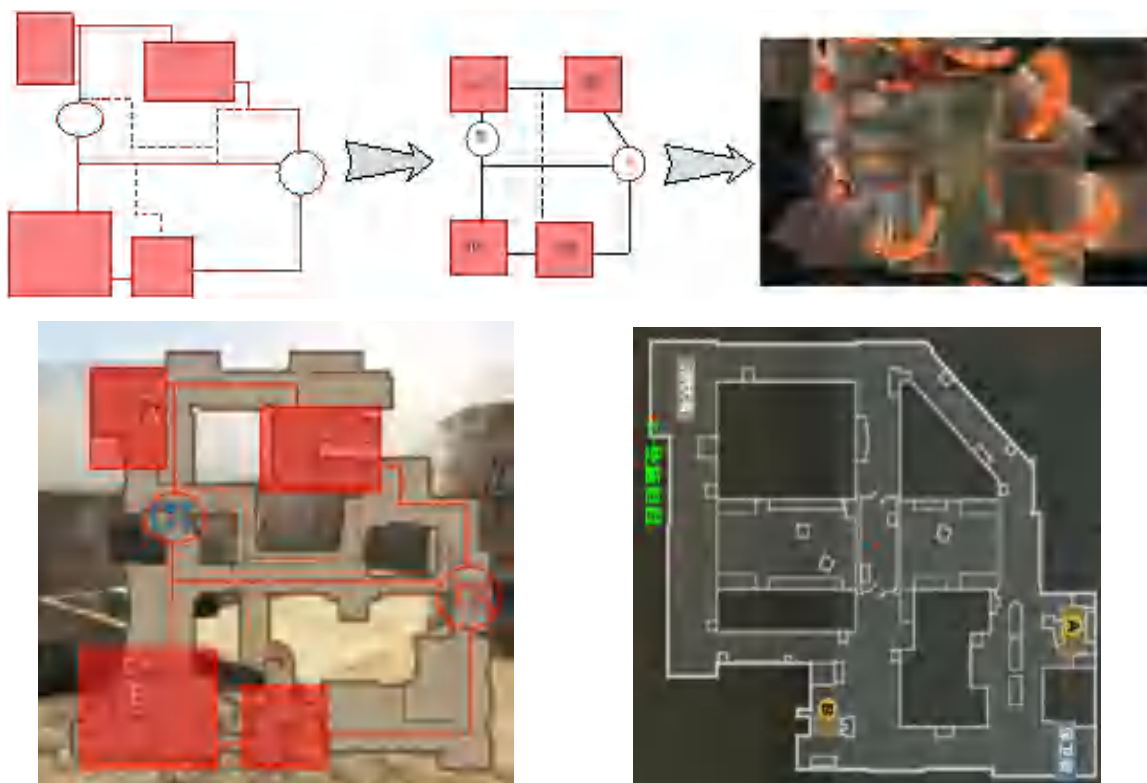
Bloodstrike 四角楼梯平台结构



de\_dust2 区域和路线设计

腾讯公司在本案一审时聘请的专家辅助人王林曾在腾讯 GAD 游戏开发者平台社区发表《结构的魅力——FPS 关卡设计分享（二）》的文章。该文章记载如何以《反恐精英》经典的爆破玩法游戏地图“de\_dust2”为蓝本，通过区分和标记区域和路线，删掉底图，整理

线条，把所有元素示意图化，在该示意图基础上制作爆破玩法的游戏地图。



《反恐精英》“de\_dust2”地图 《穿越火线》“新年广场”地图

畅游云端公司等在本案一审时提交了人民邮电出版社出版的《游戏设计的 236 个技巧——游戏机制、关卡设计和镜头窍门》的书籍作为证据，其中记载了 FPS 游戏关卡设计中多种常见或通用设计元素，如下图所示的直线通道、直角转弯通道、“十”字路口、立体交叉桥等。

#### ◆ 直线通道

直线通道上如果没有掩体，玩家与敌人将在相同条件下战斗。通道越窄越难躲避子弹，双方的攻击也更容易命中（图 3.8.22）。



图 3.8.22 直线通道

#### ◆ 复杂狭窄通道

复杂狭窄通道是指通道内有大量掩体，由于通道狭窄，通道内玩家会特别小心，每移动一步都会受到限制。在战斗中，玩家可以在通道内设置陷阱，如雷、炸药等，使敌人无法通过。通道内还可以设置一些障碍物，如箱子、桌子等，使敌人无法通过（图 3.8.23）。



图 3.8.23 复杂狭窄通道

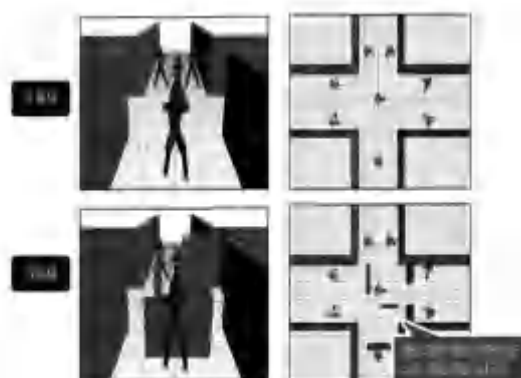


图 3.8.24 复杂狭窄通道

482 | 第3章 3D游戏关卡设计



图 3.8.25 复杂狭窄通道的关卡设计

### （三）关于《全民枪战》盈利情况

《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》在“标的企业（畅游云端公司）商业模式”中记载，《全民枪战》按虚拟道具收费，即游戏为玩家提供网络游戏

的免费下载和免费游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的出售。《全民枪战》采取代理运营模式，即游戏运营商（发行商）以支付版权金或预付款的方式取得游戏产品版本的代理权，由运营商全面负责该版本游戏在某一区域内的发行与推广，运营商来完成服务器架设、客户服务以及相关运营维护工作，畅游云端公司只负责游戏产品版本的更新与技术支持。畅游云端公司原授权成都卓星科技有限公司代理运营《全民枪战》手机游戏，原授权于 2015 年 3 月到期后，自 2015 年 4 月起，畅游云端公司将《全民枪战》运营权授权给成都卓星科技有限公司的全资子公司北京卓越晨星公司。

根据英雄互娱公司 2015 年和 2016 年的年度报告，该公司 2015 年营业利润率为 22.24%，2016 年营业利润率为 60.29%。该两份年度报告中“财务报表附注”均记载：“在自主运营模式下，公司全面负责游戏的运营、推广与维护，提供游戏上线的在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买，公司对游戏玩家实际充值的金额确认为营业收入。”

英雄互娱公司 2015 年年度报告中记载：“报告期内公司完成营业收入 10719.34 万元，比上年同期增加 393.07%，收入增长主要是因为公司主营业务的重心转向了移动游戏领域。2015 年，公司移动游戏《全民枪战》月流水突破亿元人民币。总体来说，收入的上升得益于公司业务转型的成功。”该报告分析报表项目重大变动原因：“本期营业成本 3082.73 万元，较上年同期增长 176.6%，主要是增加了游戏

版权金的摊销成本 1806.97 万元，服务器托管成本 95.74 万元，渠道分成成本 648.49 万元，导致成本相应增长。本期营业利润 2384.4 万元，较上年同期增长了 2015.76%，主要是因为公司主营业务的重心调整，重点转向了移动游戏领域。游戏收入增长，且游戏毛利率增长。”

（四）关于被诉侵权游戏地图使用情况

根据（2020）京方正内经证字第 02356 号公证书及所附录像，操作人员登录《全民枪战》游戏数据中心，进入运营数据分析系统，分别查询被诉侵权 6 幅游戏地图在线期间的开局人次以及全部游戏地图总开局人次的统计数据。根据（2020）京方正内经字第 02373 号公证书及所附录像，操作人员登录管理《全民枪战》全部游戏服务器的中心服务器，查询所有服务器的日志文件，提取总开局人次及被诉侵权 6 幅游戏地图的开局人次，显示最终统计结果。上述两份公证书所示的统计结果一致。经核对，本院整理被诉侵权 6 幅游戏地图具体数据如下（对保密证据中具体数据进行必要遮隐处理）：

| 地图名称 | 统计期间              | 开局人次     | 总开局人次    | 使用率   |
|------|-------------------|----------|----------|-------|
| 运输船  | 2014.09 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 7.68% |
| 边贸城  | 2015.04 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 2.62% |
| 江南小镇 | 2015.04 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 4.29% |
| 火车工厂 | 2015.04 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 2.83% |
| 魔都废街 | 2015.06 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 3.65% |
| 巷战   | 2015.07 ~ 2017.05 | ████████ | ████████ | 2.83% |

（五）其他事实

天津卓越晨星公司、奇乐公司因被天津英雄互娱公司吸收合并，

已分别于 2019 年 7 月 30 日、2018 年 5 月 20 日注销。

北京英雄互娱科技股份有限公司于 2015 年 10 月 13 日更名为英雄互娱科技股份有限公司，曾用名包括北京塞尔瑟斯仪表科技有限公司、北京塞尔瑟斯仪表科技股份有限公司。

本院认为，本案系著作权侵权及不正当竞争纠纷。根据上诉人的上诉主张和被上诉人答辩意见，本案二审的争议焦点为：1.腾讯公司是否为本案著作权侵权纠纷的适格原告；2.本案中游戏地图属于著作权法上的何种作品类型；3.被诉侵权游戏地图是否与请求保护游戏地图构成实质性相似；4.畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司是否存在虚假宣传的不正当竞争行为；5.一审判决确定的赔偿数额是否合法合理；6.畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、四三九九公司应承担的民事责任。

#### 一、腾讯公司是否为本案著作权侵权纠纷的适格原告

本案中，腾讯公司主张对涉案《穿越火线》游戏享有的实体权利及诉讼权利来源于该游戏著作权人韩国笑门公司的合法授权。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，韩国笑门公司与韩国新游公司就《穿越火线》存在权属纠纷，腾讯公司未举证证明韩国笑门公司就该游戏享有完整权利。对此本院认为，根据《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条的规定，当事人提供的著作权登记证书可以作为权属证据，如无相反证明，在作品上署名的自然人、法人或者非法人组织视为著作权、与著作权有关权益的权利人。本案中，腾讯公司

为证明韩国笑门公司为《穿越火线》游戏软件的著作权人，提交了韩国笑门公司于 2013 年 2 月 6 日在韩国著作权委员会办理的计算机软件注册登记证书，《穿越火线》游戏在运行中亦标注了韩国笑门公司“CF”图形商标标识，以对作品署名的方式宣示了该游戏著作权人为韩国笑门公司，可以证明韩国笑门公司对《穿越火线》游戏享有著作权。腾讯公司在本案中请求保护的游戏地图属于运行游戏软件呈现的作品，系游戏重要组成内容且不能独立于游戏软件单独存在和使用，在没有相反证据的情况下，可以认定韩国笑门公司就《穿越火线》相关游戏地图享有著作权。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司提交了有关韩国笑门公司与韩国新游公司就《穿越火线》游戏存在权属纠纷的网页新闻报道，但其内容并未明确《穿越火线》游戏软件著作权或相关游戏地图著作权的归属，且缺乏其他证据予以佐证，不足以推翻韩国笑门公司系《穿越火线》游戏著作权人的事实认定。同时，韩国笑门公司也作出声明称，其与韩国新游公司之间关于《穿越火线》游戏的权属争议已经解决，韩国笑门公司对《穿越火线》及内部的全部游戏地图、枪械道具、人物形象等元素拥有完整的著作权。腾讯公司还提交了韩国方面的新闻报道予以佐证，该新闻报道了韩国笑门公司与韩国新游公司已就《穿越火线》游戏版权争议达成和解，《穿越火线》游戏著作权归属于韩国笑门公司。综上，本案证据足以证明韩国笑门公司对《穿越火线》游戏及其中的游戏地图享有著作权。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨

星公司上诉还主张，在 2014 年 10 月至 2016 年 7 月期间，韩国笑门公司仅授权腾讯公司就《穿越火线》中的美术作品进行使用和维权，而本案一审未认定游戏地图属于美术作品，故腾讯公司无权就游戏地图著作权侵权提起诉讼。对此本院认为，首先，韩国笑门公司系《穿越火线》游戏的著作权人，其先后作出多份授权书或声明书授权腾讯公司在中国大陆独家代理运营《穿越火线》游戏，并对该游戏中的著作权等知识产权享有独占使用权，有权对侵犯知识产权的行为提起民事诉讼。韩国笑门公司就《穿越火线》游戏对腾讯公司的授权真实、合法。其次，《穿越火线》游戏作为一款 FPS 游戏，其游戏场景地图在游戏中发挥着重要作用，且不能独立于游戏软件单独存在和使用。虽然韩国笑门公司在 2014 年 10 月 1 日出具的《授权书》中使用的表述为“美术作品”，但亦明确了包括但不限于角色形象、服装、场景、装备等，即游戏场景地图包含其中。同时，韩国笑门公司在 2014 年 11 月 20 日作出声明，明确授权腾讯公司对《穿越火线》游戏中全部元素的著作权进行使用和维权，并特别注明维权对象包括发生于 2014 年 5 月 14 日之前的侵权行为。最后，对作品进行归类判断需识别其表达的实质特征，具有一定的复杂性，甚至可能存在争议，而韩国笑门公司作为一家韩国公司，其出具的《授权书》所称“美术作品”的范围也不必然严格对应我国著作权法上的美术作品，故不可仅凭《授权书》中“美术作品”这一表述就机械地将游戏地图著作权排除在授权范围之外。

综上，腾讯公司系经由《穿越火线》游戏著作权人韩国笑门公司

授权的独占被许可人，对该游戏及其游戏地图享有实体权利和诉讼权利，是本案适格原告。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司该上诉主张缺乏理据，本院不予支持。

## 二、本案中游戏地图属于著作权法上的何种作品类型

著作权法所称作品，是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果。“独创性”是某种智力成果构成作品的必要条件，要求该智力成果源于作者本人且具有一定程度的智力创造性。“能以某种有形形式复制”的本质含义是能以一定形式表现从而被客观感知，要求该智力成果是一种表达。表达有形式和内容之分，都有可能具有独创性。著作权法保护的表达不仅指文字、美术、音乐等作品的表达形式，当作品的内容足够具体，形成一个被充分描述的区分于思想的结构，其亦属于表达，受著作权法保护。

本案二审中，双方当事人的主要分歧在于游戏地图的作品定性问题，即腾讯公司主张游戏场景地图、游戏平面缩略图属于图形作品，且后者可单独获得著作权法保护；畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司则主张，游戏场景地图属于美术作品，而游戏平面缩略图不构成著作权法意义上的作品。对此需要明确的是，腾讯公司在本案中请求保护的游戏地图具体包含两种相互对应的表现形态，即“游戏场景地图”（大地图）和“游戏平面缩略图”（小地图）。游戏场景地图，是指供玩家进行游戏的整体空间以及空间中设计的通道路径、建筑物、障碍物、遮掩体等构成元素组合形成的空间布局结构。游戏平面缩略图，是指对前述空间布局结构以俯视

视角简略描述的平面图形。上述“游戏地图”“游戏场景地图”“游戏平面缩略图”是行业内通俗称谓，所称的“地图”并不等同于日常生活经验或地理学概念上的“地图”，亦不指代著作权法规定的地图作品。而且，不同类型游戏的游戏地图形态各异，创作过程及核心表达有所不同，其法律性质应具体分析。

首先，从游戏地图的创作过程来看。FPS 游戏地图开发过程分为若干阶段：第一阶段，游戏地图设计师需要策划游戏地图的场景风格、玩法创意等框架性设计，此时还停留在抽象思想。第二阶段，游戏地图设计师用图形化语言对其构思的地图内容进行可视化表达，包括地图整体构图轮廓、主要区域和路线布局、简要平面结构设计等，这一阶段往往会先形成简略的平面设计图，是一个承前启后的环节。第三阶段，在平面设计图基础上以白色（或灰色）多边形图形初步搭建出三维化模型（3D 建模）并进行测试，即“白盒”测试。这一阶段虽然还没有添加贴图、纹理、色彩、光影等美术效果，但已经形成由通道路径、建筑物、障碍物、遮掩体等构成元素组成的虚拟场景空间。这种空间布局结构是一种非常具体的图形化表达，且对于同一抽象构思往往存在多种实质性差异的表达可能，故此环节有充分创作空间。为了保证游戏地图可玩性符合预期，还需要进行反复测试、调整和迭代，以便确定众多表达可能性中最优的一种。第四阶段，在优化后的游戏地图“白盒”基础上添加完善美术效果，形成供广大玩家进行游戏的游戏场景地图。综合来看，最后阶段的美术效果相当于游戏地图的“皮肤”，可以根据游戏场景风格任意替换，而前几个阶段相当于

为游戏地图搭建起“骨架”与“血肉”，尤其是从游戏地图 3D 建模开始到“白盒”状态下游戏地图各构成元素具体布局和结构的最终定型之前，需要进行大量测试、调整和迭代，往往是游戏地图设计的难点所在，亦是游戏开发者投入大量智力劳动的阶段，是游戏地图设计的关键环节。

其次，从游戏地图的核心表达来看。FPS 游戏中，每幅游戏地图相当于相互独立的关卡，通常会预设简单的游戏目标和玩法规则，如解救人质、拆除炸弹等。游戏开发者利用游戏场景地图的通道路径、建筑物、障碍物、遮掩体等构成元素的具体布局和结构设计，结合正负面反馈机制来激励和限制玩家（操控的人物角色）的行为，引导玩家发现和理解游戏开发者对于实现该游戏场景地图关卡目标的若干战术方案的构思。对于游戏开发者而言，游戏场景地图是基于计算机图形技术构建的虚拟场景空间，该空间布局结构向玩家传递了虚拟战场环境信息，即通过封闭式通道、无法通过的障碍物、可躲避防御的遮掩体、无视野阻碍的开放空地等元素的具体形状结构及其相互位置关系，示意了游戏地图设计师对于该特定关卡中适合进攻或撤退、火拼或防御、近战或狙击等路线、区域、点位的具体设计，这实际上也向玩家示意了若干可行的游戏战术方案。以《穿越火线》游戏中“运输船”地图为例，该游戏场景空间整体呈狭长状，两端各设置一个舱室为出生复活点，两侧各设置有一条封闭式通道可直达对方舱室后侧，中部设置有若干遮掩体，其中有“八”字形敞口的长条形箱体组合，双方可通过敞口远距离观察和狙击对面区域的敌人。由此可见，

该游戏地图设计师希望构建便于玩家快速发生激烈战斗的场景空间，提供了中间正面火拼、两侧绕后袭击以及远程狙击等战术安排的可能性。对于玩家而言，当其操控人物角色置身于游戏场景地图中，虽然直接看到的是游戏地图的表皮美术所模拟的场景，但以玩家视角并结合游戏平面缩略图观察，可以明显感知该游戏场景的整体构图和内部布局结构的细节，从而领会游戏开发者对于玩家角色行为激励与限制的创作意图，进而在游戏玩法规则限定的范围内作出适当的战术安排。游戏场景地图的表皮美术固然是一种表达，表皮美术之下的空间布局结构亦是一种表达，两者各有侧重。FPS 游戏是战术竞技游戏，虽然逼真的美术效果能够让玩家获得审美体验，但玩家的真正游戏体验主要在于战斗竞技而非美学欣赏，游戏开发者的表达侧重点和玩家的核心关注点必然在于能够决定玩家丰富战术安排的场景地形要素上。简而言之，对于 FPS 游戏而言，游戏地图设计精巧与否主要取决于游戏场景地图“白盒”这一层面的具体设计，即处于美术表皮之下的空间布局结构才是游戏场景地图的核心表达。

最后，以作品中表达的实质特征来界定其类型。对作品进行类型化区分的主要意义之一，在于明确不同类型作品的权利内容范围、特殊权属规则、侵权认定方法等。对具体纠纷中作品类型的界定，不能脱离原告诉请保护的智力成果的特征。智力成果有时具有多重属性，根据表达的不同特征，可以归属于不同类别的作品，判断的关键在于识别表达的实质特征。一般情况下，如果着重考虑游戏场景地图最终呈现的视觉效果，其显然具有审美属性，符合美术作品的定义。但是，

本案涉及 FPS 游戏，腾讯公司诉请保护的智力成果是游戏场景地图空间布局结构。如上分析，游戏场景地图处于美术表皮之下的空间布局结构才是其创作关键和核心表达，亦是玩家等受众的关注要点。无论附着在游戏场景地图“白盒”之上的表皮美术如何变更替换，都不会改变内层的空间布局结构，也不会改变游戏场景地图所要表达的虚拟战场环境的实质部分。换言之，FPS 游戏场景地图中表达的实质特征在于由点、线、面和各种几何图形组成的空间布局结构，而非最终的美术效果。游戏场景地图的空间布局结构这种图形化表达向玩家传递了虚拟战场环境信息，符合示意图“说明事物原理或者结构”的特征，可以作为图形作品中的示意图予以保护。综上，本案诉争的游戏场景地图宜认定为图形作品。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司该上诉主张缺乏理据，本院不予支持。

至于游戏平面缩略图是否属于著作权法意义上的作品并可单独予以保护的问题。游戏平面缩略图一般利用点、线、面和各种几何图形、符号、色彩等搭配绘制而成，主要用于简明反映游戏场景地图整体轮廓及内部构成元素的基本布局结构特征。而游戏画面截图左上角的圆形或方形框内展示的平面图形仅是游戏平面缩略图的局部，用于反映玩家操控人物角色所处位置及朝向，并示意该游戏地图中一定范围内的地形要素和位置关系。随着玩家操控的人物角色在游戏中行进，该圆形或方形框内展示的平面图形相应变化，最终可展现游戏平面缩略图全貌。由此可见，游戏平面缩略图是对游戏场景地图具体内容的示意，主要实现指示位置关系的实用性功能，此外在线条、色彩、

图案、符号等具体元素的取舍和安排上存在一定的创作空间，如具有独创性，则可以构成示意图作品。但需要指出的是，游戏平面缩略图并非游戏创作过程中绘制的平面设计图，而是在游戏场景地图创作完成之后，由计算机程序按照一定的映射关系和示意方法比照游戏场景地图自动生成。游戏平面缩略图各种元素的具体位置与游戏场景地图中相应构成元素一一对应，两者并非同时、独立、互不干扰地进行开发，表达内容上的独创性也趋同，一般共同用于表现同一张游戏地图。因此，在本院已经认定游戏场景地图可构成图形作品的情况下，游戏平面缩略图并无单独予以著作权法保护之必要。腾讯公司相应上诉主张缺乏理据，本院不予支持。

### 三、被诉侵权游戏地图是否与请求保护游戏地图构成实质性相似

本案中，腾讯公司请求保护的《穿越火线》涉案 6 幅游戏地图远早于《全民枪战》被诉侵权 6 幅游戏地图上线发布，作为被诉侵权游戏开发商的畅游云端公司显然有接触《穿越火线》相关游戏地图的可能性。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，一审判决仅比对作为游戏地图设计中间环节的游戏场景地图“白盒”，未经分析直接将游戏场景地图“白盒”的全部内容视为独创性表达，具体比对时未排除在先设计或者通用设计，未考虑 FOV 视角、量化数字坐标等方面的因素，从而导致侵权比对结论错误。双方当事人在此节的主要争议在于游戏地图的侵权比对考虑要素、方法以及最终的判断结论。对此，本院分析如下：

首先，区分游戏地图侵权比对的考虑要素。如上所述，本院将 FPS

游戏中的游戏地图认定为图形作品，但这并不意味着其中每一个要素都可受到著作权法保护。任何人只能就自己独创的内容主张著作权，任何处于公共领域内的要素以及无独创性的内容都将被排除在著作权法保护范围之外，故对于FPS游戏地图的通用设计或者在先设计应予以排除，基于“必要场景”或者“表达有限”情形下的设计也应予以排除。而且，图形作品与美术作品不同，虽然也有一定美感，但亦服务于实用功能。著作权法不保护任何技术方案和实用功能，故对于其中的功能性要素应予以排除。例如，不同游戏的FOV视角可能不同，由此导致玩家观察的游戏地图局部场景的实际画面可能不同，但这主要是游戏地图以外的功能性机制设计，更何况腾讯公司请求保护的對象是游戏地图而非游戏画面，不同的FOV视角呈现的游戏画面的不同并不意味着游戏地图的差异。因此，由于两者FOV视角差异导致的画面差异不应纳入本案侵权比对考虑范围。又如，如果在侵权比对时引入量化数字坐标，则两张游戏地图显然存在多处位置距离或物体尺寸上的不同，但游戏场景地图及平面缩略图并非用于工程施工或产品制造，无需如同工程设计图或产品设计图一般精确到具体数字坐标的尺度。其作为示意图作品获得著作权法保护，因此只需重点关注两者在整体构图轮廓和内部构成要素结构、布局方面的异同。此外，遮掩体对子弹穿透减伤、移动端游戏特殊操控方法等功能性机制设计，在侵权比对时均不应考虑。总而言之，某些内容是否纳入或排除于侵权比对考虑范围，应遵循著作权法保护的是作品的独创性表达这一基本法理。

其次，确定侵权比对的具体方法。被诉侵权作品与请求保护的作品是否构成实质性相似的判断，并不要求注意每一个表达细节，而是着眼于两者“核心表达”的异同。对于 FPS 游戏而言，游戏场景地图的空间布局结构（或称“白盒”）是其核心表达，在侵权比对时应予以重点考虑。但需要说明的是，涉案两款游戏软件程序中并无记录游戏场景地图完整内容的单一原始文档，亦无法通过单一游戏画面直接展现游戏场景地图的完整内容，即游戏场景地图“白盒”的完整内容无法一次性直接呈现在游戏玩家眼前，而是呈现以玩家第一人称视角观察的游戏场景局部画面，玩家只能看到附着最终美术效果的游戏场景地图的一部分。但是，随着玩家操控的人物角色在游戏场景中不断移动，游戏场景局部画面呈现连续性变化，逐步展现了游戏场景地图的完整内容。换言之，游戏场景地图的整体是通过连续性动态画面的集合呈现的，玩家在这一过程中同步感知到完整的游戏场景地图的空间布局结构。虽然游戏场景地图“白盒”的全貌需要通过画面的集合来被玩家感知和记忆，但并非是在每局游戏进行时随机生成，而是在该游戏地图开发时已经预设完成，其内容范围无疑是完整和确定的。正因如此，玩家在熟悉这张游戏地图后才能利用各种确定性的地形要素进行战术安排。基于上述情况，且具体侵权比对时难以穷尽每一帧画面，从必要性和可行性角度考虑，本案可以通过随机选取涉案两款游戏中若干对应位置区域的游戏场景局部画面，并结合游戏平面缩略图示意的游戏场景地图整体轮廓和基本布局结构，来进行综合判断。

最后，将被诉侵权与请求保护的游戏地图进行逐一比对，分析如下：

1.关于《穿越火线》“巷战”地图与《全民枪战》“巷战”地图。经比对，两款游戏“巷战”地图的主体部分均以4个面积大小相近的建筑物及分隔的通道形成“田”字形布局，四角位置有楼梯或坡道设计，中间呈“十”字形的立体交叉桥设计，通道上交错设置有若干障碍物或遮掩体。但是，上述“田”字形布局和四角楼梯平台结构分别为《反恐精英》“Iceworld”地图和“Bloodstrike”地图的在先设计。两款游戏“巷战”地图之所以相似，实际源于《反恐精英》该两幅经典地图的简单叠加。至于直线通道、直角转弯通道、“十”字路口、立体交叉桥等设计，属于FPS游戏的通用设计。在排除通用设计、在先设计有关元素以后，两款游戏“巷战”地图的不同点远远多于相同点。例如，两者在地图左上角、右下角、左侧边、右侧边均有较大差异，通道内障碍物或遮掩体也有多处不同。综合来看，两者不构成实质性相似。

2.关于《穿越火线》“运输船”地图与《全民枪战》“运输船”地图。经比对，两款游戏“运输船”地图的整体轮廓和基本布局非常相似，整体为狭长船体的长条形，上下两端为舱室（出生点/复活点），左右两侧为通路，甲板层上设有若干形状、大小、位置相似的箱体作为障碍物或遮掩体。从游戏平面缩略图示意的地图整体轮廓来看，两者主要差异在于左右两侧缺口大小、位置略有不同。从游戏场景局部画面来看，两者主要差异在于甲板层个别箱体上方是否叠放有第二层

箱体、封闭式通道入口为上楼梯设计还是下楼梯设计。在现有证据情况下，即使排除通用设计有关元素，《穿越火线》“运输船”地图仍有较多独创性表达，而《全民枪战》“运输船”地图恰恰在这些方面与其相似。尤其是甲板层上多个箱体的形状、位置、角度及其组合方式基本一致，中部区域设有长条箱体形成“八”字形敞口且两方均有多个箱体组合形成大型掩体（可利用箱体掩护及敞口视野形成狙击位），以及两侧通路直通敌方掩体后侧（可绕后偷袭）等等，难谓巧合。相比而言，整体构图轮廓上缺口的细微差异以及上、下楼梯设计等差异实为同一设计思路下的类似表达。综合来看，两者构成实质性相似。

3.关于《穿越火线》“新年广场”地图与《全民枪战》“江南小镇”地图。经比对，两张游戏地图的整体轮廓相似，呈变形“田”字的路线布局，中间为“十”字形的立体交叉桥设计，均设有A、B两个放置爆破炸弹的区域。从游戏平面缩略图示意的地图整体轮廓来看，两者存在一定差异，尤其是A、B爆破区域位置明显不同。从游戏场景局部画面来看，两者爆破区域内外障碍物存在较大差异，中部立体交叉桥及周围区域也存在较大差异。对于一张爆破玩法的游戏地图而言，爆破区域的位置选择至关重要，也会影响其他区域和路线的设计。两张游戏地图的基本轮廓和路线布局相似的部分，显然来源于在先的《反恐精英》“de\_dust2”地图的经典设计，而“田”字形路线布局和“十”字立体交叉桥等设计为在先设计或通用设计，可见“新年广场”地图相对于在先设计及通用设计的主要改动为A、B爆破区

域位置及周围区域具体设计等，但“江南小镇”地图这些部分与其均有不同。综合来看，两者不构成实质性相似。

4.关于《穿越火线》“边贸城”地图与《全民枪战》“边贸城”地图。经比对，两款游戏“边贸城”地图的整体轮廓和基本布局非常相似，进攻路线、防御区域、障碍物或遮掩体布局等整体呈中心对称，地图中心设有方形台，其上有多个箱体堆叠作为遮掩体，围绕中心方台设有位置、形状相同的箱体组合作为遮掩体，可供双方在中间区域激烈交战，两侧有直线通道可绕后。两者主要不同点仅在于中心方台上箱体的具体形状和高度、中心方台两侧是否有小箱体、个别位置是否有突出小平台、个别墙体开口间距的大小等较小差异。在现有证据情况下，即使排除通用设计有关元素，《穿越火线》“边贸城”地图仍有较多独创性表达，而《全民枪战》“边贸城”地图恰恰在这些方面与其相似。综合来看，两者构成实质性相似。

5.关于《穿越火线》“火车站”地图与《全民枪战》“火车工厂”地图。经比对，两张游戏地图的整体轮廓和基本布局非常相似，地图两端均设有L形房间，房间内设有带斜坡平台，房间长短边相同位置设有半开门作为出入口；地图中心区域设有一条带斜坡坑道，其上横向设有一列火车车厢，火车车厢两侧设有位置、形状相同的箱体组合；地图两侧沿墙悬空设有一条封闭式通道，一端延伸至L形房间长边出口，一端设有开放式平台及反向斜坡直达地面；其余区域设有多个位置、形状相同的箱体作为障碍物或遮掩体。两者主要不同点仅在于两端靠近L形房间处有无圆柱形遮掩体、个别位置有无箱体障碍物、个

别遮掩体是设计为油桶组合还是箱体组合等较小差异。在现有证据情况下，即使排除通用设计有关元素，《穿越火线》“火车站”地图仍有较多独创性表达，而《全民枪战》“火车工厂”地图恰恰在这些方面与其相似。综合来看，两者构成实质性相似。

6.关于《穿越火线》“巨人城废墟”地图与《全民枪战》“魔都废街”地图。经比对，两张游戏地图的整体轮廓和基本布局非常相似，整体为中部低、四周高的不规则环形三层通透空间结构，第一层为面积较大的底层广场，可通过狭窄通路环绕上行至第二层、第三层，上两层在环形边缘部分，可直接俯视底层广场。虽然《穿越火线》“巨人城废墟”地图在创作时可能参考了类似罗马斗兽场遗迹的多层环形通透空间结构的设计理念，但在此基础上仍有一定的独创性表达的创作空间，比如具体的层数、各层的形状与结构、主要遮掩体的位置等，而《全民枪战》“魔都废街”地图在这些方面与其相似。例如，两者地图均为三层结构，各层的形状、结构和行进路线相似，第一、二层连接处同样设计为狭窄通道，底层广场同样设计有废弃载具作为遮掩体等。相较而言，两者主要不同点在于底层广场上的主要遮掩体由坠毁的直升飞机替换为抛锚的装甲车、第一层与第二层连接通道由废弃列车车厢替换为水泥石柱和墙板形成的狭窄通道等，实为同一设计思路下的类似表达。综合来看，两者构成实质性相似。

综上，《全民枪战》“运输船”“边贸城”“火车工厂”“魔都废街”地图分别与《穿越火线》“运输船”“边贸城”“火车站”“巨人城废墟”地图实质性相似，构成著作权侵权。

#### 四、畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司是否存在虚假宣传的不正当竞争行为

本案中，腾讯公司指控的虚假宣传行为主要包括两项：一是四三九九公司在被诉游戏宣传推广文章中以“掌上穿越火线”作为标题内容的行为，二是被诉游戏官方网站发布名为《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》的宣传推广文章的行为。《中华人民共和国反不正当竞争法》（1993 年）第九条规定：“经营者不得利用广告或者其他方法，对商品的质量、制作成分、性能、用途、生产者、有效期限、产地等作引人误解的虚假宣传。”据此，判定腾讯公司指控的上述行为是否构成虚假宣传行为，关键在于相关宣传内容是否易使相关公众产生误解。

四三九九公司在其官方网站“游戏资讯”栏目发布了一篇标题为“《全民枪战》8 月开启内测 掌上穿越火线”的文章。腾讯公司在本案请求保护的游戏名称为“穿越火线”，但“穿越火线”包含有“激烈战场上穿过枪林弹雨战斗场景”的含义，并非某一游戏宣传中才能使用的专属用语。而且从文章的具体内容来看，主要为介绍《全民枪战》游戏玩法和特点，其描述和宣传符合基本客观事实，仅在文中提到“今天我们一起来看下这款被称之为‘掌上穿越火线’的枪战竞技手游”，也未刻意将《全民枪战》与《穿越火线》两款游戏的来源进行混淆。虽然不排除部分《穿越火线》玩家可能因“掌上穿越火线”的标题去关注该文章，但玩家在阅读文章内容后即可明晰《全民枪战》并非《穿越火线》或其手游版。基于宣传标语简短扼要的特点，并结

合文章其他内容及日常生活经验，以相关公众的一般注意力来判断，仅凭“掌上穿越火线”这一文章标题用语并不足以产生反不正当竞争法上的“引人误解”的效果。同理，关于《CA 小妹致歉 CF 君：〈友军惊诧论〉》的文章，仅凭其中“CA 实是 CF 友军啊！”等用语，亦不会使得用户误以为《全民枪战》为《穿越火线》手游版。综上，腾讯公司关于畅游云端公司、英雄互娱公司、四三九九公司实施了虚假宣传行为的上诉主张理据不足，本院不予支持。

#### 五、一审判决确定的赔偿数额是否合法合理

根据《中华人民共和国著作权法》（2010 年修正）第四十九条的规定，侵犯著作权或者与著作权有关的权利的，侵权人应当按照权利人的实际损失给予赔偿；实际损失难以计算的，可以按照侵权人的违法所得给予赔偿。本案中，腾讯公司因《穿越火线》涉案 6 幅游戏地图被侵权的实际损失难以计算，一审判决按照畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司因《全民枪战》游戏地图著作权侵权行为的违法所得（即侵权获利）确定赔偿数额。腾讯公司上诉主张，一审判决采用了净利润来计算侵权获利，且严重低估了被诉侵权游戏地图对于 FPS 游戏的贡献率，导致确定的赔偿数额畸低。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，被诉侵权 6 幅游戏地图上线时间不同，应当分别单独计算赔偿，且确定赔偿数额应当以《全民枪战》而非《穿越火线》相关数据为基础，一审判决严重高估了被诉侵权游戏地图对于 FPS 游戏的贡献率，导致确定的赔偿数额畸高。

对此本院认为，腾讯公司提供了计算侵权获利的初步证据，但由于涉及《全民枪战》收入及利润的具体财务资料由畅游云端公司、英雄互娱公司掌握，而其始终未提供全面完整的公司财务方面的证据，仅在本案二审时提交了被诉侵权游戏地图上线期间相关数据，故本院只能在现有证据基础上计算侵权获利，并不得不对计算侵权获利所需的部分数据进行合理推断，逐一分析和计算如下：

（一）《全民枪战》在被诉侵权期间的盈利情况

1.关于 2014 年 9~12 月的收入及利润

《全民枪战》2014 年 8 月内测，9 月正式上线，“运输船”地图为第一批上线地图之一。在 2014 年 9~12 月期间，其他被诉侵权游戏地图尚未上线。畅游云端公司 2014 年主营业务产品仅有《全民枪战》游戏，其在 2014 年 9~12 月虽然获得主营业务收入约 1003.23 万元，但该期间净利润约-136.63 万元，故一审判决未将该期间《全民枪战》的收入纳入赔偿数额考虑范围。腾讯公司上诉认为，畅游云端公司将从《全民枪战》获得的收入投入到其他游戏研发中导致整体亏损，一审判决直接忽略《全民枪战》在该期间的盈利，并不合理。对此本院认为，首先，《全民枪战》为代理运营模式，畅游云端公司作为开发商的获利只是《全民枪战》整体盈利数额的一部分，还存在游戏运营商获利未计入。其次，《全民枪战》上线初期游戏地图较少，而《穿越火线》“运输船”地图知名度较高，《全民枪战》在运营初期上线的“运输船”地图可能是其吸引玩家、开拓市场的重要地图之一，这意味着即使畅游云端公司在该期间整体业务亏损，具体归因于

《全民枪战》“运输船”地图的侵权获利部分也未必为负——假如没有“运输船”这一侵权地图，畅游云端公司可能会亏损更多，那么该部分亏损的差额可认为是“运输船”地图的侵权获利。然而，腾讯公司对此并未提供具体证据。在缺乏充分证据的情况下，本院无从计算《全民枪战》在该期间的具体获利数额。鉴于畅游云端公司未提供相关财务资料，也是本案难以计算《全民枪战》该期间获利的重要因素，如果直接将畅游云端公司该期间与后续盈利年度的收入和成本合并计算，则会导致整体上获利总额更小，这并不合理——若侵权人因不诚信举证反而可以逃避应承担的赔偿责任，此非法律价值所求。综合权衡之下，对于畅游云端公司该期间亏损情况，本院不将其纳入计算《全民枪战》侵权期间获利总额这一步骤，但将在后续计算《全民枪战》“运输船”地图整个在线期间获利数额时另行考虑。

## 2.关于 2015 年的收入及利润

《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》在“本次交易特别风险提示”一节记载，畅游云端公司的全部收入均来自于《全民枪战》，其他正在研发的产品均具有不确定性，尚无法判断预期收益，故畅游云端公司未来的业绩表现严重依赖《全民枪战》。同时，鉴于畅游云端公司在 2016 年 1 月完成股权过户及工商变更，成为了英雄互娱公司的全资子公司，故一审判决以 2015 年畅游云端公司扣除非经常性损益后的净利润 9706.07 万元直接作为《全民枪战》2015 年的盈利。但是，由于《全民枪战》为代理运营模式，畅游云端公司作为开发商的获利情况只代

表《全民枪战》整体盈利的一部分，此外还需计算该期间游戏运营商的收入及利润。一审判决遗漏计入游戏运营商的收益部分，应予纠正。现有证据无法直接证明游戏运营商从《全民枪战》中获取的收益，故本院推算《全民枪战》游戏运营商相关收入和利润如下：

首先，根据《北京英雄互娱科技股份有限公司支付现金购买资产暨关联交易之重大资产重组报告书》，《全民枪战》2015年1~10月获得充值收入约50187.46万元。由此可估算《全民枪战》2015年的年化充值收入约为 $50187.46 \text{ 万} \div 10 \times 12 = 60224.95 \text{ 万元}$ 。该计算方法采用10个月的充值收入数据而非一审判决采用的2015年1~8月的数据，相对更接近真实情况。其次，按照游戏市场运营规律及本案证据所示，游戏充值收入由游戏开发商、运营商按约定比例分成，畅游云端公司作为游戏开发商获取游戏充值收入的20%作为版权费用分成，且本案中未有证据显示还有其他主体参与游戏充值收入的分成及相关数额，故本院以扣除畅游云端公司版权费用分成后的游戏充值收入作为《全民枪战》游戏运营商的收入，即约为 $60224.95 \text{ 万} \times (1 - 20\%) = 48179.96 \text{ 万元}$ 。最后，本院着重考虑以下因素：第一，《全民枪战》游戏运营商为英雄互娱公司的控股子公司或关联公司，即英雄互娱公司基本主导了《全民枪战》的发行和运营；第二，英雄互娱公司财务报表将游戏充值收入分成确认为营业收入，并将渠道分成作为营业成本予以扣除；第三，畅游云端公司、英雄互娱公司始终未提供《全民枪战》游戏运营及盈利情况相关证据，故采用英雄互娱公司该年度的营业利润率22.24%作为游戏运营商从《全民枪战》获取收益

的利润率。需要说明的是，根据英雄互娱公司相关年度财务报表所示，净利润在营业利润基础上计入了营业外收入、营业外支出和所得税费用，相较而言，在有营业利润率数据的情况下，采用营业利润率而非净利润率来计算游戏运营利润，更具有合理性。同时需要指出，鉴于英雄互娱公司主营业务重心转向游戏业务后收入和利润大幅上升的情况，上述采用的营业利润率仍是从保守角度所推算。据此，可计算得到 2015 年游戏运营商从《全民枪战》获利约为  $48179.96 \text{ 万} \times 22.24\% = 10715.22 \text{ 万元}$ 。鉴于现有证据中没有游戏开发商畅游云端公司 2015 年的营业利润或营业利润率数据，故本院从保守角度以该公司扣除非经常性损益后的净利润 9706.07 万元作为游戏开发商从《全民枪战》中的盈利。综上，《全民枪战》2015 年的盈利约为  $9706.07 \text{ 万} + 10715.22 \text{ 万} = 20421.29 \text{ 万元}$ 。

### 3.关于 2016 年 1 月至 2017 年 5 月的收入及利润

首先，计算《全民枪战》2016 年的收入。根据英雄互娱公司 2016 年的年度报告，畅游云端公司 2016 年实现营业收入约 14230.85 万元。

《畅游云端（北京）科技有限公司 100%股权评估项目评估说明》记载，预计 2016 年畅游云端公司收入的 97.7%来源于《全民枪战》游戏。而且，畅游云端公司未提供证据证明其在 2016 年有《全民枪战》版权费用分成以外的其他收入来源。因此，可以根据畅游云端公司获得《全民枪战》版权分成的比例为每月充值流水的 20%，推算《全民枪战》2016 年的充值收入约为  $14230.85 \text{ 万} \div 20\% = 71154.25 \text{ 万元}$ 。畅游云端公司专家评估报告中在估算《全民枪战》2016 年的充值收入时，

亦采用该计算方法，区别仅在于该报告根据畅游云端公司提供的数据区分了国内充值收入和海外充值收入。该报告为畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司提交，表明相关计算方法经其审核和认可。该计算方法和结果具有合理性，本院予以确认。

其次，计算《全民枪战》2017年1~5月的收入。根据《畅游云端（北京）科技有限公司100%股权评估项目评估说明》，资产评估公司评估《全民枪战》生命周期设计为5年（2014年上线，2015年至2016年为成长期，2017年至2018年为衰退期），并预估《全民枪战》2016年和2017年的充值收入增长率为40.62%、-17.7%。该预期符合手机游戏市场运营的一般规律，在畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司未提供有关《全民枪战》2017年充值收入财务资料的情况下，本院采信该预估数据来计算《全民枪战》2017年充值收入。具体而言，有两种计算方法：其一，按照2015年的年化充值收入和后续两年预估充值增长率来计算，即《全民枪战》2017年充值收入约为  $60224.95 \text{ 万} \times (1+40.62\%) \times (1-17.7\%) = 69698.49 \text{ 万元}$ 。一审法院未注意到预估充值增长率是以前一年度为基数的比率，错误地以2015年的年化充值收入  $\times (1-17.7\%)$  来计算2017年充值收入，同时在具体计算时也存在错误，本院予以纠正。其二，直接按照上述计算所得2016年充值收入和后续一年预估充值增长率来计算，则《全民枪战》2017年充值收入约为  $71154.25 \text{ 万} \times (1-17.7\%) = 58559.95 \text{ 万元}$ 。基于计算过程尽可能少采用预测数据的

考虑以及从保守估算角度出发，本院采用第二种计算方法，即《全民枪战》2017年的充值收入约为58559.95万元，其中2017年1~5月充值收入约为 $58559.95 \text{ 万} \div 12 \times 5 = 24399.98$ 万元。

最后，计算《全民枪战》2016年1月至2017年5月的利润。如上分析，本案中还需畅游云端公司、英雄互娱公司相关财务数据用以分别计算游戏开发商、运营商从《全民枪战》中的获利。但是，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司于一审时明确拒绝提供相关证据，于二审上诉时亦未提供，致使本院无法查明计算《全民枪战》该期间利润所需的准确数据。基于此，本院认为，可按照该期间充值收入乘以充值利润率（充值收入中有多少比例最终转化成游戏开发商、运营商的利润）的方法来计算《全民枪战》2016年1月至2017年5月的利润。关于充值利润率，本院着重考虑以下因素：第一，英雄互娱公司2016年1月全资收购了畅游云端公司，畅游云端公司财务情况与其并表，以及其在收购畅游云端公司、运营《全民枪战》前后盈利水平的对比；第二，天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司亦为英雄互娱公司全资子公司，实际上英雄互娱公司为《全民枪战》运营的主导方；第三，英雄互娱公司财务报表将游戏充值收入分成确认为营业收入，并将渠道分成作为营业成本予以扣除；第四，英雄互娱公司自称主要依靠已发行的《全民枪战》获得收入，虽然其还发行运营其他游戏产品，但按照常理推断，《全民枪战》在该期间作为主要盈利来源，对英雄互娱公司整体利润贡献显然要高于其他游戏产品，具体到《全民枪战》的充值利润率未必低于英雄互

娱公司整体营业利润率。据此，在无其他证据的情况下，本院认为英雄互娱公司合并财务报表中的营业利润率可以一定程度上反映《全民枪战》的充值利润率。同时，由于本案中缺少畅游云端公司、英雄互娱公司 2017 年的财务数据，故本院以英雄互娱公司 2016 年营业利润率 60.29% 作为《全民枪战》2016 年 1 月至 2017 年 5 月的充值利润率。据此，《全民枪战》2016 年 1 月至 2017 年 5 月的盈利约为（71154.25 万+24399.98 万）× 60.29%=57609.65 万。

综上，《全民枪战》在 2015 年 1 月至 2017 年 5 月的盈利约为 20421.29 万+57609.65 万=78030.94 万元。

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉还主张，《全民枪战》充值收入并非其经营游戏的实际收入，在此基础上还应扣除渠道分成、运营商分成、充值手续费、税金及其他成本支出等，同时该充值收入包含了国内及海外两部分，应将海外充值收入予以扣除。对此本院认为，上述主张的扣除项目中部分已经在计算《全民枪战》盈利时予以扣除，即使仍有部分未予扣除，也应由该抗辩主张提出方提供具体证据。但是，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司在有能力提交相关证据的情况下，直至本案二审判决时仍不提交。由此可见，其一方面主张上述充值收入未扣除相应部分是明显不合理的，一方面却急于提供或者拒绝提供反驳证据。该行为让本院有理由相信，如其提供真实、客观、完整的财务资料等证据，据此计算所得的数额将可能超过本院上述计算的结果。其相关上诉主张缺乏理据，本院不予支持。需要说

明的是，知识产权侵权损害赔偿的精细化裁判有赖于各方相关证据的充分披露。在面临诉讼高额索赔时，诚信而理性的被诉侵权人可以评估权衡权利人证据，判断诉讼风险，从而作出是否提供相关反驳证据的诉讼决策。若根据权利人的主张及证据计算所得数额明显超过被诉侵权人实际侵权获利，其积极举证予以反驳，自然可以避免承担高于实际获利的赔偿责任。但是，在被诉侵权人无正当理由拒绝提供或怠于提供相关证据，从而导致无法直接查明侵权获利的情况下，由其承担赔偿计算过程中不利推定的法律后果而非由权利人承担举证不能的法律后果，更具有合理性。

## （二）《全民枪战》中归因于侵权游戏地图的获利数额

游戏的商业成功和整体利润显然由多方面因素共同贡献，故确定本案赔偿数额除了要计算《全民枪战》在侵权期间的收入及利润，还要区分其中归因于侵权游戏地图的利润贡献部分，即考察其中有多少利润份额是由侵权地图所带来的。结合本案具体情况，确定《全民枪战》中归因于侵权游戏地图的获利数额，可以分成三个步骤逐一分析如下：

### 1. 确定游戏地图对于游戏整体获利的贡献率

腾讯公司上诉主张，FPS 游戏中所有玩家的战斗竞技必须在游戏地图中进行，脱离游戏地图无法完成一局游戏，故游戏地图贡献率应为 100%，即使考虑数值数据的作用，该贡献率也不低于 80%。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，游戏开发分为核心与非核心开发，非核心开发最多占比 20%，

游戏地图属于非核心开发，且在非核心开发中最多占比 20%，故游戏地图贡献率不超过 4%。

对此本院认为，不同类型游戏的游戏地图的功能、作用和地位可能不同，且游戏运营数据统计中没有明确归属于游戏地图的具体收入，难以量化归属于游戏地图贡献的获利。但至少可以明确的是，不宜仅因游戏地图是进行游戏的必要载体而忽略其他方面因素的贡献，也不宜简单依据游戏地图开发时间、金钱成本占比来确定贡献率，较为合理的路径是通过衡量游戏地图对玩家吸引力（即用户体验角度）来评估贡献率。一般而言，游戏某一方面因素对玩家吸引力越大，因此新增或留存的玩家人数越多，则相应转化为付费充值的金额越高。本案诉争的是 FPS 游戏的游戏地图，其提供玩家战斗竞技的场景关卡，承载了游戏开发者对于游戏具体玩法规则设计意图的一部分。尤其是 FPS 游戏赖以吸引玩家的可玩性、平衡性、趣味性的内容，在相当程度上是通过游戏场景地图中的空间布局结构来引导玩家行为所实现的。由此可见，FPS 游戏的游戏地图在整个游戏体系的机制设计中居于相当重要的地位。同时，本院也注意到，游戏整体可能由多个密切配合的游戏系统共同搭建，如背景叙事、人物角色、武器装备、场景关卡、战斗操作、经济循环等，其中部分游戏系统还需要美术、音乐的配合及优化，以达到沉浸式的视听体验。除此以外，游戏盈利还有渠道关系，营销传播、客户服务、技术支持等方面因素。尤其是《全民枪战》作为首个 FPS 移动端游戏，在操控模式和方法等方面进行了创新，也是获取商业成功的重要因素。即使从 FPS 游戏的场景关

卡来看，腾讯公司在本案中主张的著作权也仅限于空间布局结构这部分表达，而不及于表层美术。游戏地图的空间布局结构对于玩家游戏体验固然非常重要，但居于其表层的美术效果亦不能忽视，比如在区域和路线布局上，表层美术效果上的灯光明暗变化、材质纹理线性延伸或者箭头标志等都是常用的方向标记或引导设计。基于上述种种考虑，在无进一步证据的情况下，本院认可一审判决确定的游戏地图对《全民枪战》游戏整体获利的贡献率为 20%。双方当事人关于该贡献率过高或过低的上诉主张均理据不足，本院不予支持。

## 2. 确定侵权 4 幅游戏地图在全部游戏地图中的使用率

由于本院认定《全民枪战》中“运输船”“边贸城”“火车工厂”“魔都废街”4 幅游戏地图而非全部游戏地图构成侵权，故还需确定具体归因于该 4 幅侵权游戏地图的获利。对此，可从侵权游戏地图的使用率角度来区分其贡献。

关于衡量侵权游戏地图使用率应采用“开局数占比”（侵权游戏地图开局数/相应期间全部游戏地图总开局数）还是“人次占比”（侵权游戏地图开局人次/相应期间全部游戏地图总开局人次）的问题，双方当事人存在争议。一审判决根据腾讯公司的主张，按照《穿越火线》2012 年至 2014 年“被侵权游戏地图开局数/全部游戏地图总开局数”来确定使用率。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉认为，应以《全民枪战》而非《穿越火线》游戏运营数据为统计依据，按照被诉侵权游戏地图的人次占比来确定使用率。对此本院认为，游戏玩家充值收入是游戏盈利的重要来源，《穿

《穿越火线》或《全民枪战》主要是通过出售虚拟道具实现盈利，玩家在使用相关游戏地图时也不需另外付费。相较于游戏地图开局数，玩家人数方面的因素与游戏实现盈利之间具有更直接密切的关联，而每局游戏可能由不同人数玩家同时进行，故采用“人次占比”相较于“开局数占比”更适合评估游戏地图对于游戏整体获利的贡献率。实际上，通过玩家人数和人均充值金额来估算游戏充值收入是常用方法之一，腾讯公司提交的专家评估报告中也采用该方法，而非通过开局数和平均每局收入来估算。此外，本案是按照侵权人获利而非权利人损失来确定赔偿数额，在有《全民枪战》游戏地图相关数据的情况下，不宜依据2012年至2014年（侵权行为发生前三年）《穿越火线》游戏地图相关数据来推算，否则难免舍近求远。综上，本院采用“人次占比”来确定侵权游戏地图在全部游戏地图中的使用率。

### 3. 计算《全民枪战》4幅侵权游戏地图的获利数额

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，由于每幅被诉侵权游戏地图上线时间不一，在线时间不等，应当分别单独计算每幅侵权游戏地图获利并累加。对此本院认为，按其主张的计算方法，还需获取《全民枪战》在每幅侵权游戏地图在线期间的盈利数额，但如上所述，畅游云端公司、英雄互娱公司并未提供相应证据以精确计算《全民枪战》相应期间的盈利数额，故本院综合考虑现有证据情况，以“游戏整体月平均盈利×每幅侵权游戏地图在线时长×游戏地图贡献率×侵权游戏地图使用率”的方法来计算侵权获利。具体计算过程如下：

首先，双方当事人均确认，被诉侵权游戏地图均于 2017 年 5 月下线。《全民枪战》“运输船”地图上线时间为 2014 年 9 月，在线时间 32 个月；“边贸城”地图上线时间为 2015 年 4 月，在线时间 25 个月；“火车工厂”地图上线时间为 2015 年 4 月，在线时间 25 个月；“魔都废街”地图上线时间为 2015 年 6 月，在线时间 23 个月。

其次，根据《全民枪战》游戏数据中心和后台服务器日志数据的统计结果，按照“侵权游戏地图开局人次/全部游戏地图总开局人次”来确定使用率。其中，“运输船”地图使用率约为 7.68%， “边贸城”地图使用率约为 2.62%， “火车工厂”地图使用率约为 2.83%， “魔都废街”地图使用率约为 3.65%。

最后，《全民枪战》在 2015 年 1 月至 2017 年 5 月的盈利约为 78030.94 万元，平均每月盈利  $78030.94 \text{ 万} \div 29 \text{ 月} = 2690.72 \text{ 万元/月}$ 。

《全民枪战》“运输船”地图侵权获利约为  $2690.72 \text{ 万元/月} \times 32 \text{ 月} \times 20\% \times 7.68\% = 1322.54 \text{ 万元}$ （该数额实际计入了 2014 年 9~12 月的获利部分）；“边贸城”地图侵权获利约为  $2690.72 \text{ 万元/月} \times 25 \text{ 月} \times 20\% \times 2.62\% = 352.48 \text{ 万元}$ ；“火车工厂”地图侵权获利约为  $2690.72 \text{ 万元/月} \times 25 \text{ 月} \times 20\% \times 2.83\% = 380.74 \text{ 万元}$ ；“魔都废街”地图侵权获利约为  $2690.72 \text{ 万元/月} \times 23 \text{ 月} \times 20\% \times 3.65\% = 451.77 \text{ 万元}$ 。综上，《全民枪战》游戏地图侵权获利约为  $1322.54 \text{ 万} + 352.48 \text{ 万} + 380.74 \text{ 万} + 451.77 \text{ 万} = 2507.53 \text{ 万元}$ 。

对于上述计算结果，可进一步验证：如果将全部侵权游戏地图作为整体来评估其使用率（各侵权游戏地图合计开局人次/侵权期间全部

游戏地图总开局人次)，则4幅侵权游戏地图整体使用率约为14.9%；如果将各侵权游戏地图使用率直接累加，则4幅侵权游戏地图整体使用率约为16.78%。但是，该两种计算方法均不可避免忽略了4幅侵权游戏地图在线时长不等的情况，可能高估低使用率游戏地图或者低估高使用率游戏地图。因此，可取两者平均值15.84%，据此计算《全民枪战》游戏地图侵权获利约为78030.94万×20%×15.84%=2472.02万元。该数额与本院上述计算结果非常接近，一定程度上验证了上述计算方法的合理性。综上，本院最终认定《全民枪战》游戏地图侵权获利约为2507.53万元，确定该数额为侵权人应当赔偿腾讯公司的经济损失。腾讯公司超出该数额的赔偿诉请，缺乏充分依据，本院不予支持。此外，赔偿数额还应包括为制止侵权行为支出的合理维权费用，双方当事人对此未提起上诉，本院对一审判决认定的腾讯公司实际支出的维权费用95394.12元予以确认。

综上，腾讯公司关于赔偿数额过低的上诉主张缺乏理据，本院不予支持。畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司关于赔偿数额过高的上诉主张部分有理，本院予以支持。

六、畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、四三九九公司应承担的民事责任

畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉主张，各公司之间财产独立，不存在共同侵权行为，一审法院错误认定各被告应当承担的民事责任。腾讯公司上诉主张，四三九九公司参与《全民枪战》游戏运营并获利，应当承担相应民事责任。

本案事实表明，畅游云端公司作为《全民枪战》开发商，从侵权游戏地图上线开始即参与侵权获利的分配；英雄互娱公司为畅游云端公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司的母公司，在其官网推广《全民枪战》及提供跳转下载链接，且被诉侵权游戏在下载、安装、运行过程中均对外公示“英雄互娱”字号，可见其全面主导了《全民枪战》的运营并获利；天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司、奇乐公司作为英雄互娱公司的子公司，不同程度参与《全民枪战》游戏运营，并以该游戏为重要盈利来源；天津英雄互娱公司、奇乐公司是《全民枪战》游戏充值收款方，直接参与收取游戏收入；北京卓越晨星公司主办了《全民枪战》游戏官网，推广游戏并提供下载链接；天津卓越晨星公司代理了《全民枪战》部分联运渠道的发行业务。由此可见，畅游云端公司、英雄互娱公司作为游戏开发商和运营商，共同实施了侵犯著作权的行为，应当共同承担本案全部侵权赔偿责任。天津英雄互娱公司、奇乐公司、北京卓越晨星公司、天津卓越晨星公司部分参与《全民枪战》运营，应当按照不同侵权情节承担相应侵权赔偿责任。其中，天津卓越晨星公司、奇乐公司被天津英雄互娱公司吸收合并，在一审判决前已经注销，其相应责任由天津英雄互娱公司承担，一审法院对此未予查清和判决，本院依法予以纠正。但综合来看，一审判决关于天津英雄互娱公司对赔偿数额中的500万元承担连带赔偿责任、北京卓越晨星公司对赔偿数额中的300万元承担连带赔偿责任的认定无明显不当，可予维持。综上，畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司相应

上诉主张缺乏充分理据，本院不予支持。

腾讯公司未能提供充分证据证明四三九九公司明知或应知《全民枪战》存在侵权内容仍提供游戏推广、下载、收费等服务，或者共同参与游戏运营并获利，故其关于四三九九公司承担相应民事责任的主张缺乏充分理据，本院不予支持。一审法院虽不支持腾讯公司对四三九九公司的诉讼请求，但却作出判令其停止侵权行为的判决，前后矛盾，本院在裁判时一并予以纠正。

本院特别指出，只有严格保护智力劳动成果，才能实现著作权法鼓励作品创作的立法目的。游戏地图构建的虚拟空间在一定程度上是模拟现实世界的数字化表达，是实现虚拟与现实交互的重要平台。这一虚拟空间的具体布局结构，正是开发者对其设想的虚拟场景乃至虚拟世界的具体化创作。具体到 FPS 游戏而言，如果游戏开发者保留他人在先游戏地图的主要空间布局结构而仅替换表层美术，就可以直接跳过耗费最多智力劳动投入的环节，轻易攫取他人智力劳动成果，从而快速推陈出“新”。但是，这种游戏地图“换皮”行为并非真正的创新，相反将严重阻碍游戏地图的实质创新——游戏地图的创新动力将仅停留在表层美术，广大玩家的游戏体验也将仅限于“换汤不换药”，既不利于游戏产业的持续创新，也可能制约以虚拟现实技术为特征的新一代互联网的发展与繁荣。对此，应在著作权法框架下寻求严格保护权利之道，彰显鼓励创新、遏制侵权的价值取向。同时要注意，任何人只能就自己独创的内容主张著作权保护，无权独占属于公有领域或他人在先创作的智力劳动成果，无权要求不属于其著作权贡

献利润的赔偿。因此，在确定著作权保护范围并进行侵权判定时要排除不属于作者独创性表达的部分，在确定知识产权损害赔偿时要科学、合理地确定赔偿数额，以精细化损害赔偿精准体现知识产权真正的市场价值。

综上所述，腾讯公司上诉请求不能成立，应予驳回；畅游云端公司、英雄互娱公司、天津英雄互娱公司、北京卓越晨星公司上诉请求部分成立，予以支持。一审判决认定事实存在部分错误，赔偿数额计算过程存在不当，予以改判。本院依据《中华人民共和国著作权法》（2010年修正）第三条第七项、第十条第五项、第十二项、第四十八条第一款、第四十九条第一款，《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条，《中华人民共和国民事诉讼法》第一百七十条第一款第二项之规定，判决如下：

一、撤销广东省深圳市中级人民法院（2017）粤03民初559号民事判决；

二、畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司、天津英雄互娱科技有限公司、北京卓越晨星科技有限公司应当于本判决生效之日起停止侵害《穿越火线》涉案“运输船”“边贸城”“火车站”“巨人城废墟”游戏地图复制权及信息网络传播权的行为；

三、畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司应当于本判决生效之日起十日内共同赔偿深圳市腾讯计算机系统有限公司经济损失2507.53万元以及合理维权费用95394.12元（合计25170694.12元），天津英雄互娱科技有限公司对其中500万元承担

连带赔偿责任，北京卓越晨星科技有限公司对其中 300 万元承担连带赔偿责任；

四、驳回深圳市腾讯计算机系统有限公司其他诉讼请求。

畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司、天津英雄互娱科技有限公司、北京卓越晨星科技有限公司如未按照本判决指定的期限履行给付金钱义务，应当按照《中华人民共和国民事诉讼法》第二百五十三条之规定，加倍支付迟延履行期间的债务利息。

一审案件受理费 536800 元，由畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司负担。二审案件受理费 578600 元，由深圳市腾讯计算机系统有限公司负担 115720 元（其已向本院预交 513800 元，本院退回 398080 元），由畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司、天津英雄互娱科技有限公司、北京卓越晨星科技有限公司负担 462880 元（其已向本院预交 513800 元，本院退回 50920 元）。

本判决为终审判决。

(此页无正文)

审 判 长 王 晓 明

审 判 员 郑 颖

审 判 员 林 恒 春



本件与原本核对无异

法 官 助 理 陈 中 山

王 雪

书 记 员 梁 颖 欣

卢 盛 锐