“收官之作”高开低走 西山居能否焕新“剑侠”IP？



《剑侠世界4：无限》实机PV画面截图 公司官网/图

中经记者 李哲 吴可仲 北京报道

近日，《剑侠世界4：无限》开启全平台公测，预约人数突破1000万。但这款被西山居方面视为剑侠世界手游系列“收官之作”的游戏，如今却高开低走，上线近半月后市场表现平平。

据第三方机构七麦数据披露，《剑侠世界4：无限》公测首日iOS端收入约2.7万美元，之后冲至6.5万美元峰值后连续回落。

“收官之作”遇冷？

玩家对《剑侠世界4：无限》的评价褒贬不一。

依托经典IP，《剑侠世界4：无限》甫一上线就备受玩家关注。同时，西山居方面对该游戏的宣传发行也下足了功夫。上线之初，西山居方面就邀请了“芜湖大司马”“呆妹儿小霸王”“飞天小麻花”“骆歆”等主播连麦造势。公开信息显示，游戏预约人数突破1000万，支持PC、安卓、iOS、鸿蒙四端互通。

西山居方面将该游戏视为剑侠世界手游系列的“收官之作”，并公开宣布了二十年长线运营的目标——未来不再开发剑侠世界5或6，将研发资源集中倾斜至这一款产品。

但是，玩家对《剑侠世界4：无限》的评价褒贬不一。

有玩家在TapTap平台评论称，这是一款定位“极其拧巴”的作品，它既想抓住老玩家的情怀，又想用自由交易和减负来迎合当下的市场，但最终端出来的，却是一盘玩法陈旧、品质平庸且充满数值焦虑的复古大餐。“它的骨子里，依然是那个你无比熟悉的、靠时间和金钱堆砌战力的传统MMO，只是披上了一层‘收官之作’的悲情外衣。它背负着剑侠情缘这个大IP的号召力，却无法提供《剑网3》级别的品质与底蕴。”

但也有玩家对游戏给予了正面评价：“画面（光影、天气、角色建模）是历代剑侠手游里最好的了。”

在《剑侠世界4：无限》公测后，该游戏项目组在接受媒体记者采访时表示：“上线前六天，玩家口碑、留存、付费和用户反馈等数据均好于内部预期。”同时，项目组坦言，当下正处于“MMO的末法时代”，未来要更加聚焦核心用户，不再折腾一个“大而全”的项目。

如今，这款游戏已上线半月时间，但未能延续火热的市场表现。七麦数据显示，游戏公测首日iOS端收入约2.7万美元，10月16日冲至6.5万美元峰值后连续回落，iOS端近七日的日均下载量预计为7294次，收入预计为20991美元。

对于上述表现，《中国经营报》记者联系西山居方面置评，截至发稿，未获回复。

“破圈”突围受挫

近年来，西山居曾多次推出新游，尝试化解《剑网3》依赖症，但效果并不如意。

作为金山软件（03888.HK）主要的游戏品牌之一，西山居长期在“剑侠情缘”IP深耕，旗下产品主要有《剑网3》《剑侠世界》等。

《剑网3》是MMO领域的代表游戏之一，十余年来为西山居提供了稳健的业绩支撑。

“游戏这个金矿，让金山在21世纪00年代实现了‘财富自由’，但如果没有好游戏，金山的‘金矿’就会枯竭。《剑网3》作为国产游戏的老牌IP和‘连续剧’，已经有点老了，需要金山和西山居再次迭代。”游戏产业时评人张书乐说道。

近年来，西山居曾多次推出新游，尝试化解《剑网3》依赖症，但效果并不如意。

被视作接棒《剑网3》的《解限机》于2014年立项，2025年7月上线后，Steam最高同时在线人数一度超过13万人，此后下滑至不足2500人。部分玩家在社交平台上吐槽称：“这是一个类似于《ST敢达》机甲作战的游戏风格，却加入了《守望先锋》这类‘搜打撤’的游戏机制。就像是一个研发太久的老项目，套上一件新衣服就问世了。”

最终，《解限机》并未在市场上激起太大的水花。

此外，《尘白禁区》的上线，同样是西山居试图打破《剑网3》依赖、开拓二次元赛道的关键产品。

张书乐认为，《尘白禁区》算是一次二次元跨界的探索，“确实跳出了金山过去走武侠、仙侠的MMORPG路数，进入了射击领域”。

事实上，《尘白禁区》曾一度产生稳健流水。这款于2023年上线的游戏，次年流水突破10亿元，成为西山居旗下仅次于《剑网3》的营收支柱。

但今年3月初，《尘白禁区》跨界联名陷入舆论漩涡，后公告无限期停机维护。5月重新开服后，其对游戏内画面进行了大量修改。有玩家在互动平台上表示，重新开服后游戏的亮点“角色魅力与陪伴感”几乎被抹去。

张书乐表示：“当下射击类游戏大热，《尘白禁区》既无法颠覆‘吃鸡’游戏的霸主地位，又无法达成《三角洲行动》的真实感。”

在张书乐看来，西山居作为国内老牌游戏工作室，近年在探索跳出武侠、仙侠等赛道，扩展“戏路”，但确实不够成功。不过，其团队的研发能力依然是国内顶流，不能因为缺少接档爆款而否认其实力，毕竟挑战自我，是一条“屡战屡败、屡败屡战”的艰难之路。

受制于西山居新游戏上线后的市场表现不佳。金山软件2025年的网络游戏及其他业务收入为37.54亿元，同比下降28%；2026年上半年，该项收入为16.14亿元，同比下降19%，其中二季度为8.10亿元，同比下降15%。

在2026年一季度业绩电话会上，金山软件首席执行官邹涛在谈及西山居的调整方向时曾表示，内部调整主要分为三大板块：一是关停并转，聚焦核心力量，关停不具备战略价值的项目；二是把基本盘做扎实，持续投入以《剑网3》为核心的旗舰产品；三是全新的战略布局，包括基于AI创作范式的新产品研发方向。

值得注意的是，被玩家视为西山居“灵魂人物”的郭炜炜于今年8月出走，加剧了外界对西山居后续发展的担忧。郭炜炜于2004年加入《剑网3》项目组，历任执行主策划、主策划、执行制作人等职，2016年任金山软件副总裁及西山居CEO，2018年晋升高级副总裁。

在张书乐看来，西山居作为老牌游戏大厂，仍有一战之力。“目前来说，西山居的战斗力还在，只是没有打破自身在端游时代的瓶颈，其短板在于手游中的端游色彩依然浓郁，以致在‘破圈’试错中频频失手。”

经营成就价值
中国经营报
CHINA BUSINESS JOURNAL



民生为大
筑牢幸福根基



扫码了解更多