



## 《解限机》折戟、《鹅鸭杀》破圈 西山居与金山世游“冷暖交织”

2025年,中国游戏市场交出了一份亮眼的成绩单:国内实际销售收入达3507.89亿元,同比增长7.68%,用户规模突破6.83亿,双双创下历史新高。在这片繁荣景象中,金山软件的游戏业务却经历了“阵痛之年”——财报显示,其网络游戏业务全年收入37.54亿元,同比下降28%,第四季度同比跌幅更达33%。

然而,危机之中往往孕育转机。2025年12月,西山居原CEO郭炜炜卸任,金山软件CEO邹涛兼任西山居代理CEO,一场“除旧迎新”的变革就此拉开序幕。值得注意的是,金山软件的游戏业务由西山居和金山世游两家全资子公司共同构成,而2025年的业绩分化恰恰折射出两家公司的不同境遇:西山居深陷《解限机》不及预期、《尘白禁区》停服的泥潭;金山世游代理发行的《鹅鸭杀》却意外破圈,成为开年首个爆款。从武侠IP的坚守到AI技术的全面布局,这家拥有30年历史的老牌厂商,正在寻找新的增长曲线。

■新快报记者 陈学东

### 业绩承压:

#### 过度依赖单一品类风险暴露

金山软件的2025年,可以用“冰火两重天”来形容。一方面,办公软件业务保持16%的稳健增长;另一方面,游戏业务却遭遇滑铁卢。财报将下滑归因于两大因素:一是2024年同期收入基数较高,二是部分存量老游戏收益出现自然回落。

事实上,西山居的困境并非个例。2025年,国内二次元移动游戏市场实销收入282.81亿元,同比下降3.64%,多款头部产品流水下行,多数新品上市表现未达预期。西山居去年力推的新作《解限机》正是典型案例——这款被寄予厚望的产品上线后表现不达预期,直接导致母公司游戏业务收入断崖式下跌。

更严峻的是,西山居过度依赖单一品类的风险正在暴露。尽管《剑网3》和《剑侠世界:起源》两大经典武侠IP依旧保持稳健运营,但面对MOBA类、射击类游戏占据国内收入前三的市场格局(三者合计占比52.84%),西山居擅长的MMORPG(大型多人在线角色扮演游戏)赛道已显疲态。

“没有去年的一些困难和挫折,也许这种变革就不会那么彻底。”邹涛在财报电话会议上的反思,道出了老牌厂商的普遍焦虑。

### 意外之喜:

#### 《鹅鸭杀》破圈背后的战略转向

正当外界担忧西山居“青黄不接”之际,金山世游代理发行的一款社交推理游戏《鹅鸭杀》

成为了破局关键。

2026年1月上线的《鹅鸭杀》,上线首日新增用户突破500万,累计新增用户超3000万,日活跃用户数稳定在300万上下,上线后两个月内大部分时间登顶iOS免费榜。这款游戏的特别之处在于,它完全打破了西山居长期以来聚焦武侠赛道的局限,凭借口碑驱动的自然流量,成功穿透泛社交圈层。

“《鹅鸭杀》肯定超出了我们的预期,甚至超出了市场的预期。”邹涛表示,“依照此类游戏的行业平均表现,我们认为未来游戏在付费率上会有很大的空间。”

邹涛在财报电话会议上还明确了战略调整方向:“对一些不具备战略性的项目,我们还是适度地进行调整和收缩。这样才能腾出兵力,放在我们认为中长期甚至更长期对西山居有战略价值的产品方向上来。”这一表态暗示,西山居将收缩非核心项目,而金山世游的IP代理模式或将获得更大权重。

更重要的是,邹涛明确了“先做用户量,营收不是目前重点”的思路。这与当前游戏行业的整体趋势不谋而合——2025年,国内移动休闲游戏市场收入342.65亿元,同比上升9.56%,其中广告变现收入116.81亿元,同比增长9.1%。在存量竞争时代,用户规模本身就是最宝贵的资产。

### AI破局:

#### 从“增效工具”到“创作革命”

如果说《鹅鸭杀》是战术层面的突破,那么AI布局则是金山软件战略层面的豪赌。

2025年,AI技术在游戏行业的应

用已从概念探索走向规模化落地。据中国音数协游戏工委发布的《游戏企业AI技术应用报告》显示,国内游戏企业在研发环节应用AI技术的比例已达86.36%,远高于海外50%—55%的水平。腾讯旗下工作室已用AI减少部分环节95%以上的人工工作量,实时AI武术动作生成技术提效达75%。

金山软件显然不愿错过这场技术革命。2025年,金山软件研发成本达35.34亿元,同比增长16%,其中AI相关专项开支显著提升。邹涛更是直言:“全新的时代已经到来,不是即将到来。这是一次大变革,绝对不仅仅是增效。实际上,它会颠覆过去的内容创作模式。”

在邹涛的构想中,AI将彻底改变游戏行业的组织形式:“未来,整个行业的内容组织、创作组织形式会发生根本性变化,包括工种也不会像以前那样;人人都是制作人,人人都是内容的创作者,全民创作的时代到来了。”

这一判断与行业趋势高度吻合。2025年,Steam平台上公开表明使用生成式AI的游戏产品数量达7818款,在所有新发布游戏中的占比接近20%,一年增长8倍。金山软件正在储备的《愤怒的小鸟》系列休闲游戏、治愈系田园生活模拟游戏《星砂岛》等新品,或将全面接入AI技术。

不过,AI并非万能钥匙。腾讯首席战略官詹姆斯·米歇尔指出,AI还无法实现游戏的全流程开发,行业的核心竞争力仍在于谁能产出优质游戏,并通过持续运营提升其生命周期。金山软件游戏业务能否借助AI实现“弯道超车”,仍需时间检验。



周游闻

## Unity计划出售 手游子公司Supersonic



**新快报讯** 近日,全球知名游戏引擎开发商Unity宣布重大战略调整,计划出售旗下休闲游戏发行品牌Supersonic,并同步关闭Ironsourc广告网络。这一举措标志着Unity正式开启业务“瘦身”模式,旨在剥离非核心资产,集中资源巩固其游戏引擎主业。

据Unity向投资者披露的信息显示,关闭Ironsourc广告网络及出售Supersonic的核心目标是“简化业务架构”。Supersonic作为Unity旗下超休闲游戏发行品牌,曾凭借《Join Clash》《Bridge Race》等爆款产品在全球手游市场占据一席之地。此次出售计划反映出Unity对超休闲赛道前景的审慎判断。

从2026年第一季度起,Unity将启用全新的财务披露口径,单独公布“战略增长”收入指标,该数据将不再包含Ironsourc广告网络及Supersonic相关业务营收。这一调整有助于投资者更清晰地评估Unity核心引擎业务的实际表现,也为潜在买家提供了更透明的估值依据。

业内分析认为,Unity此次“断臂求生”虽将带来短期阵痛,但有利于优化资产负债结构,提升运营效率。在虚幻引擎、Godot等竞品加速追赶的背景下,Unity选择聚焦核心竞争力,或将为其在AI生成内容、云端协作等前沿领域赢得战略空间。

## 《Minimo》官宣4月首测



**新快报讯** 近日,游戏开发商Low Drag Labs正式曝光了全新多人游戏《Minimo》,这款游戏主打MMO与类rogue玩法的融合,以快节奏限时对局为核心,带来兼顾深度与休闲的大规模多人合作体验。同时官方宣布,游戏将于4月份开启测试。

《Minimo》的主要亮点的是将两者优势深度融合,打造差异化体验:单局仅需30分钟,能让玩家在短时间内获得高密度游玩体验,无需投入大量时间即可感受完整冒险。游戏采用程序生成技术,探索程序生成的世界,每一次游玩都能遇到全新布局与未知惊喜,彻底摆脱重复游玩的枯燥感。

多人互动方面,游戏支持单人、小队或最多200人同场共享冒险,也可作为公会成员并肩作战,开发团队将这种玩法称为“大规模合作”。玩家可与其他玩家协作,组合不同职业,完成任务、破解谜题、探索秘密并击败强大首领,而且玩家的一切行动都会影响全局——大家共同升级、携手变强,在每一局中突破更远。此外,游戏还设置了公会与个人排行榜竞争,同时提供可自定义的公会空间,方便玩家开展社交互动,拉近彼此距离。

