

先给大家看一下游戏介绍吧

定义

冷兵器游戏

开发商

腾讯游戏北极光工作室

发行商:腾讯游戏

内容主题:战争 竞技

玩家人数:大型多人

游戏画面:3D

官方设定为在游戏之中，玩家将以古代著名武将的身份来参与古代战争。游戏中武将人物，兵器设计以及关卡事件背景都参考了大量中外古代知名武将及著名战役事件资料，增加了游戏对于历史的还原度。

相信北极光这个工作室大家都不陌生吧？目前市面上的顶尖武侠端游之一天涯明月刀就是它打造出来的一个精品游戏，其实腾讯当时为了占领国内网游市场刀锋铁骑就是后面的一手牌王牌，是其由腾讯独立自主研发的一款竞技游戏。

腾讯初期为它投入了大量的人力物力与资金，根据个人看法及当时最初策划的观点和语气，这个游戏最的定义应该是用来顶替穿越火线之类的一款游戏，但当时英雄联盟热度一直未减，加之其它腾讯所代理的顶级游戏状态也还可以，对其造成了一定负面的影响，使其没有得到预料之中的那样鼎力支持。

失败的主要因素

而最为致命的一击，应该是源于吃鸡游戏的突然火热了起来，腾讯成功代理之后，已经成功的占有了大量的市场，不在需要另一款游戏上来了，所以后来就交给垃圾工作室成功的把它作废了，到目前已经是放弃了，只留了一个服务器在那里，已经

有一年多没更新了，游戏内大概应该还有几百玩家吧，而且目前是外挂横飞状态。

当然它的失败也有其它的原因比如说和张艺谋投资拍的长城电影做宣传，据说当时游戏投资了两亿血本无归，也丝毫没有起到宣传效果，反而长城版本破坏了游戏平衡致使大量玩家脱坑。

而在游戏人数较少的时候，官方也未给新手玩家安排人机局，以至于新手玩家一进入游戏就被老玩家打的自闭，很难有新鲜血液加入，导致游戏彻底宣告失败。

一块画好的大饼，可惜才开始

游戏里知名武将的出场将按照历史推进的节奏逐一呈现，楚汉、三国、隋唐。

游戏第一期核心故事背景，将以玩家最为熟悉的三国故事背景为原型，进行人物、装备、战场等设计的还原，游戏世界中的战场与地域设计，是以三国时期的中国版图为主，各大历史事件在对应的地理位置发生，所有的游戏关卡内环境与建筑，都是建立在三国时期历史上的。

在游戏发展的后期，将会逐步引入中国古代其他历史时期的知名武将及历史著名战役，例如刘邦决战项羽，隋唐时期等。

给大家几张图看一下画质吧，虽然没有视频给大家感受打击感，但是画质还是可以给大家看的出来的，这个绝对应该还算业内顶尖的。

再说一下游戏优点吧，其游戏里的打击感，动作写实感都是国内骑砍游戏中最顶尖的，像现在的《铁甲雄兵》《战意》以及已经凉了的《虎豹骑》之类的在它面前都只是弟弟，甚至前面骑砍二也出来了，很多玩过这个游戏的玩家给骑砍二的评价是打击感都不如刀锋铁骑。

当然以上那几个游戏模式可能有所不同，但很多的战斗方式是大同小异，打击感更

是应该朝一个方向看齐的，但不得不说和刀锋铁骑相比，差距实在是很大，这个玩过的朋友应该都是知道的。

只能感慨是哀其不幸，怒其不争，希望骑砍类游戏可以在国内大火吧，这样的话，腾讯看到其中的商机后，这款游戏还是有可能抢救一下子的。