



Na początku gry każdy gracz wybiera miejsce, z którego pragnie rozpocząć i gdzie chce rozwijać swój zamek. Każdy ma możliwość wybrania nacji, która najbardziej mu odpowiada – ofensywnej lub defensywnej. Gra daje różne możliwości ścieżki rozwoju każdemu graczowi, podstawowe są przedstawione na początku gry w samouczku. Podczas wykonywania zadań, gracz zdecyduje czy jego droga rozwoju usiana będzie trupem (militarna) czy surowcami (ekonomiczna). W zależności od wyboru, zadania poprowadzą go przez początkowe etapy. Gracze, którzy wybiorą strategię militarną, będą musieli szkolić jednostki oraz rozbudowywać budynki militarne w celu ulepszenia jednostek.



Dobry wybór bohatera (=rycerza) jest jedną z ważniejszych decyzji, jakie podejmie gracz chcący grać agresywnie, ponieważ specjalna zdolność, może obniżyć czas ulepszania jednostek lub czas ich szkolenia. Kolejnym ważnym czynnikiem jest wybór odpowiednich umiejętności bohatera np. zwiększających siłę jednostek podczas zbliżających się bitew. W wyniku tego, w późniejszym etapie gry, armia będzie zdobywać surowce graczy stawiających na strategię ofensywną, której cechą jest silna gospodarka i gromadzenie dużych ilości surowców.



W udanej obronie, obrońca może skorzystać z potężnego muru, który otacza wszystkie jego ziemie. Miejskie mury są wyzwaniem dla każdego najeźdźcy, gdyż mur obsadzony jest ukrytymi łucznikami, i walczy z każdym, kto waży się podjechać za blisko. Jeśli nie jest to wystarczający straszak, obrońca posiada w zanadru Kryjówkę, w której może ukryć zasoby, aby pozostały nietknięte, gdy przegra bitwę.



Gracze, którzy wybrali strategię ekonomiczną, mogą liczyć na wysokie bonusy, jeśli tylko umiejętnie rozdysponują punkty umiejętności. Dla każdego władcy, rynek jest strategicznym punktem wymiany surowców z innymi kupcami z różnych terytoriów. Gdy gracz jest w niebezpieczeństwie, zawsze może je wszystkie zapakować na swoich tragarzy i wysłać na odległe terytorium, i ochronić przed grabieżą.



Dodatkowo wybór odpowiedniego bohatera może zmniejszyć nie tylko czas budowy budynków odpowiedzialnych za produkcję i obronę, ale i przyspieszyć prędkość wypraw. Gdy władca nie jest dostępny (jest offline) i nie może chronić swojego królestwa, armia może być chroniona w Baszcie. Najważniejsze jednostki mogą być tam chronione przez długi okres czasu. Nie będą brały udziału w bitwach. Innym sposobem obrony armii, jest jej wysłanie na odległe marsze do innych królestw, które będą je trzymać w bezpiecznej odległości przed atakami innych graczy.



Nie ma uniwersalnej strategii rozwoju, wszystko zależy od Gracz, czyli od kompromisów i decyzji, jakie podejmie w trakcie trwania rozgrywki.
Powodzenia.