Batalha por territyrio

O Khan Fantasma foi expulso do mundo medieval de Guerra Khan!Agora que os territórios já estão livres da tirania os jogadores podem focalizar-se nos adversários e batalhar por castelos e territórios reais.As lutas nunca foram tão intensivas e o objetivo tão alto – reescrever a história medieva!

Agora os governantes podem desenvolver as fortalezas nas suas cidades até nível 10.Estas estruturas massivas dão bónus em aspectos do jogo muito importantes:

- **Recursos** – quanto mais alto o nível tanto mais recursos irão produzir as minas ,a serraria e a fazenda. Os recursos extra são sempre bem-vindos treinando unidades.desenvolvendo o castelo ou ajudando algum parceiro do clã.
- **Velocidade de treinamento** – o treinamento rápido de unidades é vital para seu desenvolvimento. Tendo um exército numeroso e coesivo antes do seu oponente lhe garante grande vantagem nas batalhas e mais tempo para criar estratégia bem-sucedida.
- **Prestigio** – Os Cavaleiros nos castelos receberão Prestígio em cada missão e batalha em que participarem.
- **Pontos de Clã** – Com a fuga do Khan Fantasma já a Fortaleza no seu Castelo dará pontos no Ranking de clãs simbolizando o seu controle sobre os territórios.

Ganhar o round com o seu clã nunca foi tão intrigante! Terá que destruir um monte de inimigos deixando apenas os cadáveres dos exércitos deles atrás.