

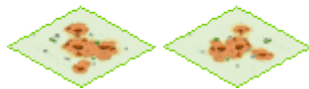
概説

- マップ画面で他の村や土地とは違うグラフィック表示されているマスのこと。
- いろんな動物が生息している。(マスをクリックすると何が生息しているかわかる)
- オアシスの動物は能力が高く、数も少しずつだが増える。
- **英雄**を含む部隊を派遣し、全滅させることで制圧できる。(建物を建てたり開発はできない)
- 制圧するとそのオアシスに表示されている生産地グラフィックと同じ資源に生産ボーナスが付加される。
- 生産ボーナスの種類は以下のとおり...

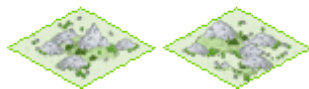
木25%



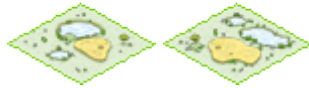
粘土25%



鉄25%



穀物25%



穀物50%



木25%、穀物25%



粘土25%、穀物25%



鉄25%、穀物25%



- 英雄の館のレベル10でオアシスを1つ、15で2つ、20で3つまで村単位で制圧できる。
- 制圧するメリットがあるオアシスは自分の村を中心とした1MAP (7×7四方、縦横斜めに3

マス以内)の範囲内のものだけ。

- 制圧するとその村にだけ生産ボーナスが付加される。
- 英雄の所在地が変わってもボーナスを付加される村は変わらない。
- 他のプレイヤーからオアシスを奪うには英雄を含む部隊で攻撃&勝利しオアシスを制圧する必要がある。

(その村がオアシスを1つ支配していれば1度、2つなら2度、3つなら3度)

- オアシスを攻撃された村は10分間に一度の攻撃で10%の資源を失う。
- 最初の攻撃から7分後に攻撃されると所有者の村からは7%しか略奪できない。
- 議員、首領、元首による村の説得、及び占領が成功しても、その村の支配下にあったオアシスを得ることはできない。
- よくある誤解だが、生産ボーナスは乗算ではない。25%のボーナスのあるオアシスと生産施設(レンガ生産所など)25%のボーナスが有る場合、50%増しになるのであって、1.25倍×1.25倍ではない。
- **英雄の館**からオアシスの放棄ができる。

野生動物

種類	攻撃力	対歩兵防御力	対騎兵防御力	経験値
ねずみ	10	25	20	1
クモ	20	35	40	1
ヘビ	60	40	60	1
コウモリ	80	66	50	1
イノシシ	50	70	33	2
狼	100	80	70	2
熊	250	140	200	3
ワニ	450	380	240	3
虎	200	170	250	3
ゾウ	600	440	520	5
