

[노력은 배신하지 않는다! 무역 가이드]

(최종 갱신일: 2016년 7월 21일)

영국의 경제학자 애덤 스미스는 <국부론>에서 한 사회 한 나라의 경제 발전은 그 시장의 크기에 제한을 받는다고 밝혔다. 시장이 너무 협소하면 경제는 그 이상 발전할 수 없다는 의미다. 이는 비단 현실에 국한된 이야기는 아니다. 중세 유럽 판타지 세계관을 띄고 있는 검은사막은 나라와 나라는 물론, 대륙과 대륙이라는 거대한 시장이 준비돼 있다. 그만큼 성장 가능성이 큰 시장이 무대인 셈이다.

게임에서의 경제는 재화의 생산과 소모가 얼마나 균형을 이루고 있는지가 중요하다. 검은사막에서의 재화는 '은화'이며, 대표적인 생산은 몬스터 사냥으로 인한 드롭, 잡템 판매 혹은 교환으로 생성되는 은화다. 무역 또한 은화 생산의 커다란 한 축을 담당하고 있다. 반대로 은화 소모는 다양한 아이템의 상점 구입 및 거래소 이용에 따른 수수료가 대표적이다. 현재 검은사막 내 경제는 은화 생산이 소모를 조금 앞서는 상황이 지속되고 있다.

이렇듯 게임 내 경제에 있어 중요한 부분을 담당하는 무역이지만, 특별한 전문 지식이나 조건이 필요할 만큼 거창한 것은 아니다. 누구나 쉽게 은화 벌이를 할 수 있게 만들어졌기에 방법만 알면 어렵지 않다. 이제 검은사막의 무역 시스템에 대한 모든 것을 낱알이 파헤쳐 보도록 하겠다. 이번 가이드를 읽기 위해 약간의 시간만 투자한다면 당신도 거상이 되는 건 시간문제일 뿐이다.



무역이란?

검은사막에서 무역은 무역상과 무역품을 거래한다는 의미다. 무역품은 사냥이나 의뢰를 통해 얻기도 하고, 무역상에게 직접 구매하거나, 집 제작을 통해 만들기도 한다. 낚시로 잡는 물고기도 무역품으로 분류된다. 무역품에는 일반 아이템과 다르게 원산지가 반드시 붙게 되는데, 원산지를 기준으로 무역상과의 거리를 계산해 거리 보너스가 붙게 된다. 즉, 원산지에서 먼 무역상에게 팔수록 더 비싸게 팔 수 있는 것이다.

하지만 멀다고 무조건 좋은 건 아니다. 무역품의 가치를 제대로 인정받기 위해서는 원산지와 팔려는 마을이 거점 연결되어 있어야 한다. 즉 거점 투자가 필요하고, 여기에 이동시간도 고려해야 한다. 단순히 무역을 한다는 데 의미를 두는 게 아니라면, 최적의 효율을 찾는 게 무엇보다 중요하다.

이를 위해서는 몇 가지 알아둬야 할 키워드가 있는데, 정리하면 다음과 같다.



거점 연결 : 원산지와 판매지의 거점이 연결되어 있어야 한다. 연결되어 있지 않으면 원가의 30%로밖에 팔 수 없다.

거리 : 이동한 거리에 따라 거리 보너스가 붙는다. 먼 데 파는 게 무조건 이득이지만, 거점 연결을 위한 공헌도나 이동 시간도 함께 고려해야 한다.

시세 : 시세는 무역품을 사고 팔 때 거래되는 가격을 말한다. 무역품은 거래량이 늘면 살 때는 시세가 오르고, 팔 때는 시세가 내려간다. 반면 일정 단위 시간 동안 거래량이 적다면 살 때의 시세는 내려가고, 팔 때는 시세는 올라간다. 이러한 상태가 지속돼 최고점(혹은 최저점)을 찍게 되면 일정 시간 후 정해진 보험세로 시세가 안정된다. 보험세에서 시세를 다시 한 번 움직이게 하기 위해서는 적당한 거래량이 필수다.

가격 보증 기간 : 무역품의 유통 기한. 한 번 산 무역품은 시간이 지날수록 가치가 떨어져 24시간이 지나면 최저 가치인 30%로 팔 수밖에 없게 된다. 즉, 샀으면 가급적 빠르게 처분해야 한다. **가격 보증 기간은 무역상에게 구입하는 아이템과 물고기에만 해당된다.**



<거점이 연결되어 있지 않으면 시세가 30%로 고정되며, 거리보너스도 받지 못한다!>

흥정 게임 : 무역상과 밀당을 하는 미니게임이다. 한번 시도할 때마다 기운이 5 소모되지만, 흥정에 성공하면 현재 갖고 있는 무역품을 조금 더 비싼 가격에 팔 수 있다. 기운은 이동할 때마다 회복되니 흥정 게임은 잊지 말고 항상 하는 것이 좋다.

재고 : 무역상에게 한 번에 살 수 있는 한도 개수다. 일반적으로 가격이 비쌀수록 재고가 적다. 재고는 한 시간에서 한 시간 반 사이 시간에 일괄적으로 초기화된다.

구입 조건 : 해당 무역품을 사기 위한 최소 무역 레벨이다. 구입 조건이 표시되지 않은 아이템은 이미 조건을 만족한 상태라는 의미다.

남은 수량 : 납품 시 납품할 수 있는 한도 수량이다. 황실 납품은 3시간 마다 초기화, 황실 제작 납품과 황실 낚시 납품은 3시간마다 랜덤하게 초기화된다.

무역 이벤트 : 무역 이벤트가 발생한 마을은 판매 시세가 200%로 폭등한다. 이동 동선에 해당 마을이 있다면 무역품을 처분해 쓸쓸한 이득을 올릴 수 있다.



<흥정 게임 보너스는 꼭 받도록 하자>

사막 무역 버프

사막 버프는 사막을 거쳐야만 도착할 수 있는 발렌시아 수도, 이벨랍 오아시스와 다른 지역간 무역 시 보너스 수치가 붙는 버프를 말한다. 즉, 사막과 비사막간의 무역 시에만 적용되며 일반 무역품은 100%, 기타 무역품은 50%의 보너스를 받을 수 있다. 다만, 사막 버프는 일정 거리 이상 떨어진 마을과 무역할 때만 적용된다는 점을 잊지 말자.

사막 버프를 받기 위해서는 적어도 무역 레벨이 명장(51레벨)에는 도달해야 한다. 해당 버프는 의뢰로 받을 수 있고(아래 내용 참조), 발렌시아 대사막 순례자의 성소 거점 관리인 <사마야>에게 가면 대화 메뉴에서 선택해 기운 50 소모로 바로 받을 수도 있다. 다만 후자의 경우 무역 레벨 명장 2 이상이 되지 않으면 대화 버튼이 출현하지 않는다. 버프는 한 시간 동안 유지된다.

사막 버프가 적용되는 아이템에는 무역품 판매 리스트에 아이콘이 표시되므로 쉽게 확인할 수 있다.



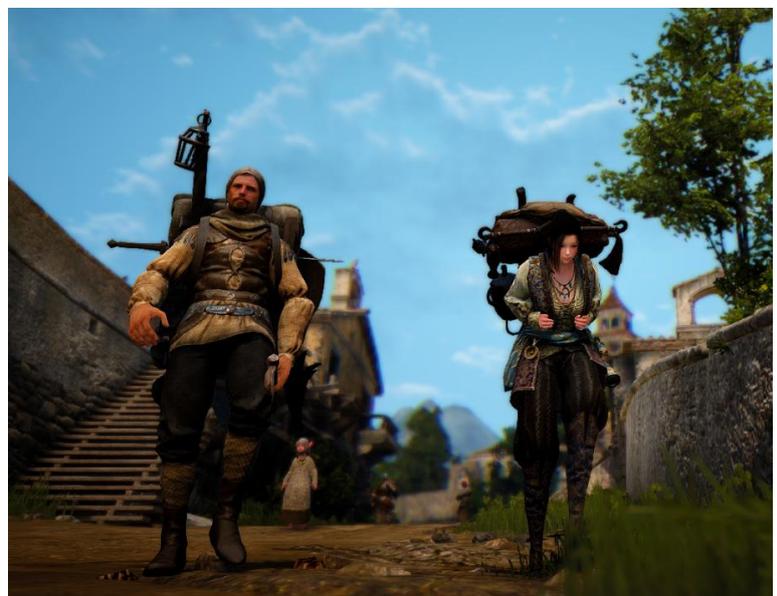
<각종 보너스가 붙은 무역품 가격>

사막 무역 버프 선행 의뢰

레벨 55 이상에 발렌시아 이벨랍 오아시스를 가면 NPC <아심>에게 **[평화로운 오아시스]** 의뢰를 받을 수 있다. 이 의뢰는 13연속 의뢰로 마지막 **[진실은 침몰하지 않는다]** 의뢰까지 마무리해야 한다. 이후 무역 명장 1 이상이 됐을 때 모래알 바자르에 NPC <아투이 발락스>를 찾아가면 **[황량한 모래벌판의 쉼터]**를 받을 수 있는데, 이 연속 의뢰로 무역 버프를 받을 수 있다.

운송 수단에 따른 무역 종류

도보 무역 : 직접 등짐을 메고 무역을 하는 것을 의미한다. 등짐을 멘 상태가 되면 이동속도가 느려지는데, 이는 무게가 무거울수록 정도가 심해진다. 우선 이동속도와 무게 제한 때문에 원활한 무역이 되지 않기 때문에 가까운 거리를 옮기는 정도 외엔 거들떠볼 필요가 없다. 단, 등짐을 멘 상태에서는 캐릭터의 단련 항목



중 힘을 올릴 수 있는데, 무게와 상관 없이 이동거리에 비례하므로 무역품을 하나 사서 안전지역에서 자동 이동을 걸어두면 된다.

탈것 무역 : 당나귀, 말, 마차, 배, 낙타 등의 탈것에 짐을 싣고 하는 무역. 일반적으로 수납 공간이 넉넉한 마차를 이용하며, 저레벨일 땐 당나귀도 나쁘지 않은 선택이다. 물론 여유가 되면 마차를 마련하는 게 좋다.

운송 무역 : 거래가 되는 상자류를 운송으로 이동시켜 무역하는 것을 말한다. 집에서 제작(공헌도 투자)하는 무역품 상자는 모두 운송이 가능하기에, 거리 보너스를 노려 먼 곳에서 제작 후 파는 게 일반적이다. 월드맵에서 처리할 수 있는 프로세이니 다른 행동과 겹해서 하기에 좋다.

거상을 위한 첫걸음

무역을 시작하려면 가장 먼저 탈것을 마련해야 한다. 하지만 초반부터 탈것 구입 자금을 마련하는 건 쉽지 않다. 다행히 벨리아 마을 의뢰를 진행하다보면 탈것을 보상으로 받을 수 있으니 안심하자. 탈것 보상 의뢰는 세 종류가 있는데, 이 중 하나는 생산 전용 의뢰니 나머지 두 개만 소개한다.

당나귀 보상 의뢰 : 흑정령이 주는 고블린 처치 의뢰를 모두 완료하면 출현하는 <우물 안 개구리> 의뢰 보상으로 당나귀 마패를 받을 수 있다. 마패는 마구간에서 등록하면 해당 탈것을 바로 사용할 수 있게 해주는 아이템이다. 당나귀 가방은 5칸.

영성한 짐마차 보상 의뢰 : 무역에 대한 튜토리얼 의뢰라고 할 수 있는 <무역의 준비>를 시작으로 관련 의뢰를 모두 완료하면 얻을 수 있다. 단계가 많아 번거롭긴 하지만 당나귀보단 조금 더 좋다는 점이 위안거리. 영성한 짐마차의 가방은 6칸이며, 마구간 상점에서 3만 5천 은화에 판매하고 있다.

의뢰명	시작 NPC	비고
무역의 준비	바하르	12레벨 이상, 공헌도 4 이상, 501은화 이상, 오비디오 토스카니가 주는 의뢰 '돈은 벌어야 하지 않겠나?'를 받지 않았거나 완료하지 않은 상태여야 의뢰 출현
무역 활동	바하르	로기아 농장에 거점 투자하기
무역 루트 확보	세베로 로기아	임프 동굴 거점 관리인 작은 코 만나기
서부 경비 캠프 거점 연결	작은 코	서부 경비 캠프까지 거점 연결하기

본격적인 무역의 시작	클리프	루크에게 무역으로 벨리아 포도주 판매하기
무역품을 직접 만 들려면?	루크	세베로 로기아 찾아가기
생산 거점 이해하 기	세베로 로기아	세베로 로기아에게 생산 거점 지식 얻기
생산 거점 활성화, 일꾼 계약	세베로 로기아	로기아 농장 감자 생산 거점 활성화 하기
생산한 자원 찾기	세베로 로기아	벨리아 마을 창고지기 에르닐 찾아가기
바하르 찾아가기	에르닐	바하르에게 감자 건네주기

당나귀와 마차, 뭐가 좋을까?

무역품을 더 실을 수 있는 마차가 좋은 건 당연하지만, 당나귀에겐 당나귀 나름의 장점이 있다. 당나귀는 무역품을 싣고 이동 시 무역품이 파손되는 일이 절대 없다. 즉, 험한 지름길을 마음껏 이용해도 되며, 마차보다 약간 빠르다는 이점도 있다. 물론 번거로운 점도 있다. 생명체이기에 지속적으로 스태미너를 회복시켜야 한다. 다만, 마차 역시 도적 등의 공격을 당하면 내구도 수리



를 해줘야 하므로 손이 가는 건 마찬가지다.

<초반에는 당나귀도 나쁘지 않다>

막 무역을 시작하는 단계에서의 고민거리인, 당나귀와 허름한 짐마차 사이의 선택에선 당나귀의 손을 들어주고 싶다. 어차피 규모가 작은 무역상의 재고는 10개 정도밖에 되지 않으므로, 당나귀나 짐마차나 두 번을 이동해야 하는 점은 마찬가지라 좀 더 빠르게 이동할 수 있는 당나귀가 효율이 좋은 까닭이다.

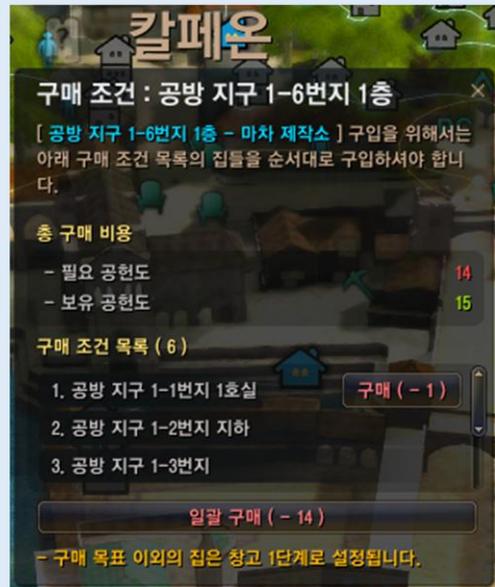
이후 은화가 마련되는 대로 마구간 상점에서 힘센 검은 당나귀(5만 은화, 8칸), 농장 마차(18만 은화, 14칸) 순으로 구입하는 걸 추천한다.

마차 제작

현재 가장 무역하기에 좋은 마차는 귀족 마차로 가방 칸수가 20칸이나 된다. 다만 최근 거래소 시세로는 200만 은화가 넘어가 무역을 처음하는 단계에서는 부담이 갈 수밖에 없다. 만약 귀족 마차를 직접 제작, 거기에 재료를 자급자족할 생각이라면 공헌도를 충분히 모아둔 상태에서 진행하도록 하자. 귀족 마차를 만들 수 있는 3단계 마차 제작소는 칼페온에 있는데다가, 재료 또한 직접 채집하는 것보다 일꾼을 보내 모으는 게 편하기 때문이다. 즉 공헌도가 많이 필요하다.

재료 중에는 '가공-수련' 지식이 필요한 것도 있는데, 이는 특정 가공 레벨을 달성한 이후에 승급 의뢰를 해줘야 가공이 가능하다. 무역 마차 재료인 황동 주괴, 귀족 마차 재료인 견고한 소나무 합판, 상급 부드러운 가죽이 이에 해당한다. 단, 요구 가공 레벨까지 올리기 쉽고, 의뢰 또한 간단하기에 부담을 가질 필요는 없다.

마차는 소모품이라 지속적으로 무역을 하기 위해선 내구도가 다 닳은 시점에서 새로 교체해줘야 한다. 따라서 1회성으로 한 번 만들고 말 게 아니라 넉넉히 만들어두는 게 좋다. 물론 여분은 거래소에 처분하는 것도 좋은 방법이다.



<공헌도가 14나 필요한 3단계
마차 제작소>

마차 제작소 단계별 제작 마차

단계	마차 종류	칸수	제작 재료
1단계	튼튼한 짐마차	10칸	마차용 짐말 1, 단풍나무 합판 5, 철 주괴 5, 질긴 가죽 5, 블랙스톤 가루 15
2단계	무역 마차	16칸	마차용 짐말 2, 삼나무 합판 8, 황동 주괴 8, 부드러운 가죽 10, 블랙스톤 가루 20
3단계	귀족 마차	20칸	마차용 짐말 4, 견고한 소나무 합판 12, 황동 주괴 12, 상급 부드러운 가죽 15, 블랙스톤 가루 30

무역 의뢰

무역 의뢰는 무역상이 무역품 판매를 부탁하는 형식으로, 크게 두 종류로 구분할 수 있다. 자신이 팔고 있는 특정 무역품을 판매한 후 다른 지역 무역상에게 대화하라는 것과 자신이 파는 특정 무역품을 판매해 얼마 이상의 수익을 내라는 형태다.

전자의 경우 거점이 연결된 곳으로만 보내기 때문에 빠르게 무역 의뢰를 완료하고 싶다면 필요 없는 곳의 연결을 끊어두는 게 좋다. 만약 발레노스와 세렌지아 지역에서만 무역을 하고 싶는데 미디어까지 연결돼 있다면 의뢰 완료를 미디어까지 보내는 상황도 발생하기 때문이다. 따라서 원하는 무역 루트를 정했다면, 해당 루트에서 원치 않는 거점과의 연결은 잠시 끊어두도록 하자. 후자는 전자의 의뢰를 더 이상 수행할 수 없는 상황일 때 등장하며, 좀 더 좋은 보상을 준다.

의뢰 보상은 거리에 따라 세 단계로 구분된다. 우선 같은 영지로 이동하는 의뢰는 보상이 가장 적고, 이웃 영지로 이동해야 하는 의뢰는 이보다 보상이 좀 더 좋으며, 이웃하지 않은 영지로 보낼 때의 보상이 가장 좋다.

무역 의뢰 보상은 공헌도가 기본이며, 보상 단계에 따라 무역 물품 교환권이나 각종 주화, <빛나는 황금 인장 - [칼페온/미디어 무역]>을 획득할 수 있다. 무역은 루트를 개척할 때마다 공헌도가 추가로 소모되기에 무역을 전문적으로 하려면 무역 의뢰도 겸하는 게 좋다.

빛나는 황금 인장 - [칼페온 무역]		빛나는 황금 인장 - [미디어 무역]	
100개 교환	마력이 깃든 호미	230개 교환	고급 귀족 마차 덮개
200개 교환	풍요의 어선 화물칸	240개 교환	투혼의 가족 등자
230개 교환	투혼의 가족 안장	450개 교환	고대 유물 도자기

무역 루트

효율적인 무역을 위해서는 일정하게 정해진 코스를 반복적으로 다니는 게 좋다. 특히 무역 의뢰를 겸하는 상태라면 무역 루트와 외부를 단절시키는 게 바람직하다. 무역 의뢰는 완료해야만 다음 의뢰를 받을 수 있기 때문이다.

작은 규모의 무역 거점에서는 총 10개 정도의 무역품만 구입할 수 있기에 루트는 탈것의 가방 칸수로 나누는 게 좋다. 만약 5~6칸 짜리 탈것으로 무역을 시작한다면 30분 정도의 루트를 정해 한 시간에 두 번 도는 게 좋으며, 10칸 이상의 탈것이라면 1시간 정도의 루트를 짜는 게 좋다.

무역 루트의 이점은 또 있다. 바로 대부분의 무역품을 최저가에 구입해 최고가에 팔 수 있다는 점이다. 이유는 시세의 움직임 방식에 있는데, 구입 또는 판매로 시세 그래프가 움직였다면 이후 서서히 최저점 혹은 최고점으로 움직인 후 일정 시간 거래가 없다면 보합세로 돌아간다. 정해진 루트를 돌면 보합세로 돌아서기 전에 거래가 일어나기 때문에 그 가격을 유지할 수 있는 것이다. 다만 무역품마다 보합세로 돌아갈 때의 대기 시간이 다른데, 가격이 비싼 무역품일수록 빠르게 보합세로 가는 경향이 있다. 물론 이러한 경향은 거래량이 적은 무역품에만 해당한다.

아직 나만의 최적 무역 루트를 결정하지 못했다면, 아래의 추천 루트대로 돌아보는 것도 좋을 것이다.



<무역 의뢰를 겸해서 하려면 루트 이외의 거점은 잠시 투자 회수하는 게 좋다>

발레노스 루트

벨리아 마을 - 핀토 농장 - 벨리아 마을 - 발레노스 숲 - 바탈리 농장 - 마리노 농장 - 토스카니 농장 - 서부 경비 캠프 - 올비아 - 서부 경비캠프 - 로기아 농장 - 벨리아 마을

발레노스 내륙에 있는 모든 무역 거점을 도는 루트다. 언뜻 루트가 길어보이지만 이동속도가 100인 마차를 기준으로 자동이동으로 돈다면 30분이 채 걸리지 않는다. 이제 막 무역을 시작해 당나귀나 영성한 짐마차를 모는 초보 무역상에게 추천한다. 이대로 돌며 무역 의뢰 역시 빼놓지 말자. 의뢰 완료로 모은 공헌도로 다음 단계인 세렌디아 루트에 필요한 거점에 투자해야 하기 때문이다.

무역품을 구매할 때 한 가지 팁이라면, 비싼 무역품 위주로 여러 물품을 섞어 사는 게 좋다. 물론 시세를 항상 좋은 상태로 유지하기 위함이다. 가령 무역품 재고가 4개, 6개짜리 두 종류의 거점이라면, 4개짜리 2개, 6개짜리 3개를 섞어 사는 게 좋다.



세렌디아 루트

하이델 - 알레한드로 농장 - 북서부 관문 - 글리시 마을 - 서남부 관문 - 글리시 마을 - 남부 경비캠프 - 동부 관문 - 모레티 거대 농장 - 북쪽 늪지대 - 중부 경비캠프 - 코스타 농장 - 하이델

무역 레벨 20을 넘기고 진출하는 게 좋다. 만약 아직까지 탈것이 업그레이드 되지 않은 상태라면 세렌디아만 돌고, 10칸 이상의 마차를 끄는 상태라면 하이델에서 발레노스 루트의 벨리아 마을을 연결하도록 하자. 세렌디아만 돌 경우 자동이동으로도 30분이 채 걸리지 않기에 시간을 늘릴 필요가 있다. 재고 초기화의 최소 시간이 1시간이기 때문이다.

발레노스와 세렌디아 루트를 연결해 도는 상태라면 틈틈히 황실납품 정보를 확인해 벨리아에서 하이델, 하이델에서 벨리아로 납품하는 무역품을 놓치지 말자. 지금까지와 차원이 다른 이문을 확인할 수 있을 것이다.



세렌디아-칼페온 대도시 루트

하이델 - 글리시 - 케플란 - 칼페온 동문 - 칼페온 북문 - 북부 밀농장 - 플로린 - 델페 기사단성 - 하이델

대도시에는 무역품 종류와 재고가 충분한 점을 고려한 30분 안쪽의 쾌속 루트다. 무역 레벨이 40이 넘어서면 노려보자. 무역품 선택은 당연히 비싼 것 위주로 하되, 골고루 섞어 담도록 하자. 세렌디아에서는 하이델과 글리시 마을에서, 칼페온에서는 칼페온, 케플란, 플로린에서 황실 납품이 가능한 무역품이 있으니 황실 납품이 가능한 상태라면 납품 위주로 루트를 바꾸는 게 좋다.



해안 절벽길 루트

벨리아 - 올비아 - 플로린 - 에페리아

시원한 해안가를 달리며 경치를 감상할 수 있는 루트로, 루트의 특성상 빠른 말을 이용해도 된다. 바로 발레노스 지역과 칼페온 지역간 무역 의뢰를 목표로 하기 때문이다. 무역 레벨 35 이상부터 하는 게 적당하며, 공헌도를 빠르게 모으고 싶을 때 하면 좋다. 거점은 발레노스와 칼페온이라면 어디라도 가능하지만, 적은 거점 위주로 주변과 연결을 끊고 진행하도록 하자.

칼페온 동부 루트

칼페온 남문 - 오베렌 농장 - 봉화대 입구 초소 - 트리나 요새 - 케플란 - 마르니 동굴길 - 팔르스 소농장 - 디아스 소농장 - 북부 밀농장 - 베르니안토 농장 - 트롤 방어 기지 - 오염된 농장지 - 칼페온 북문 - 칼페온 동문

거래할 수 있는 수량이 많아 무역 경험치를 짹짹하게 얻을 수 있는 루트로, 자동 이동 시 30분 정도 걸린다. 추천 무역 레벨은 40. 해당 루트만 돌기에는 시간이 많이 남으니 세렌디아 방향의 황실 납품 혹은 세렌디아 루트와 병행하면 좋다. 단 병행 시 루트를 약간 이동이 편한 방향으로

바뀌 사용하자.



칼페온 남부 루트

칼페온 남문 - 오베렌 농장 - 바인 농장지 - 포니엘 산장 - 베어 마을 - 크리오 마을 - 긴잎나무

정찰 초소 - 트렌트 마을 - 토바레 오두막 - 만샤숲 - 루툼 감시초소 - 남 카이아 나루 - 북 카이아 나루 - 가비노 농장 - 칼페온 남문

칼페온 남서 방향을 일주하는 루트로 자동 이동 시 30분이 약간 넘게 걸린다. 루트가 선형 형태로 되어 있지만 길이 평탄치 않으며, 거점 투자를 위한 공헌도도 부담스럽다. 해당 지역의 무역 의뢰를 진행할 게 아니라면 가급적 추천하지 않는 루트다.

메디아 루트

알티노바 - 아분 마을 - 물텀병 마을 - 카술라 농장 - 타리프 마을 - 돌꼬리 언덕 말목장 - 슈리 농장 - 쿠샤 마을 - 오마르 용암 동굴 - 알티노바

고레벨 무역품을 노리기 위해 무역 명장을 달고 입성하자. 칼페온보다 효율이 좋긴 하지만 이제부터는 일반 무역보다는 황실 납품 위주로 돌리는 게 좋다.

메디아 - 칼페온 황실 납품 루트

어떤 무역품을 납품할 수 있는냐에 따라 가변적으로 루트를 정할 필요가 있다. 발레노스 지역의 납품 아이템은 단가가 싼 편이라 가급적 패스하도록 하자. 메디아와 칼페온을 왕복하되, 주변의 가까운 거점이나 하이델이나 글리시 등도 거쳐가도록 하자. 가장 효율이 좋은 경우는

메디아-세렌디아-칼페온 지역에서 서로 납품할 수 있는 상황일 때이다. 이 경우 한 번의 왕복으로도 창고에 돈을 맡겨야 하는 상황이 연출되기도 한다.



무역 레벨 올리기 팁

무역 경험치는 무역상이 파는 무역품을 팔았을 때 가장 많이 받을 수 있으며, 어패류나 제작 상자 등의 경험치는 그에 비해 미미한 수준이다. 또한 거리가 멀수록 무역 경험치가 증가하므로, 대량의 무역품을 구입할 수 있는 대도시간 루트를 짜는 게 좋다. 초반에는 벨리아-하이델을 중심으로 올비아나 글리시를 추가하는 정도가 좋고, 중반에는 칼페온-케플란-에페리아를 중심으로 한 루트가 효율적이다. 후반에는 황실납품으로 실버와 경험치를 동시에 노리며 진행하도록 하자.

황실 납품

황실에서 필요한 물품을 납품 형태로 공급하는 콘텐츠로, 일반 무역과의 차이점은 한정된 물품을 일정 개수만 받는다는 점이다. 황실에서 물건을 납품받는다는 개념답게 시세는 항상 250%로 고정되어 있다. 여기에 거리 보너스와 흥정 게임 보너스도 그대로 적용되기에 큰 이득을 남길 수 있다.

황실 납품은 황실 납품 NPC를 통해서만 진행되는데, 각 영지별 주요 도시(벨리아, 하이델, 칼페온, 알티노바, 발렌시아)에 한 명씩만 배치돼 있다. 발렌시아는 사막을 건너야 하는 입지의 특성상 신경쓰지 말도록 하자. 각각의 황실 납품 NPC는 자신이 속한 영지의 무역품이 아닌, 다른 영지의 무역품을 요구하는데 동선만 잘 맞으면 째깍한 이문이 생긴다. 가장 좋은 루트는 칼페온-하이델-알티노바-칼페온, 혹은 칼페온-알티노바-하이델-칼페온으로 연결되는 형태인데, 납품 수량이 넉넉하기에 다음 초기화되는 시간까지 계속해서 납품할 수 있다.

메디아 지역의 무역품을 황실 납품하려면 적어도 무역 레벨이 명장은 돼야 하는데, 차근차근 일반 무역으로 레벨을 올린다면 그리 오랜 시간이 걸리지 않기에 부담스럽게 생각하지 말자.

또한 황실 납품은 매 3시간마다 납품 리스트 및 납품 수량이 초기화된다. 물론 이전과 같은 무역품이 나올 수도 있다. 황실 납품 리스트는 채널별로 다르게 설정되기 때문에 리스트가 마음에 들지 않는다면 다른 채널로 이동하는 것도 방법이다. 단, 채널 이동 시 10분 동안 무역상을 이용할 수 없다는 점을 감안하자.



<ESC메뉴의 무역 정보를 통해 황실 납품과 이벤트 정보를 확인할 수 있다>

황실 납품을 하면 일정 확률로 <빛나는 황금 인장 - [황실 납품]>을 획득할 수 있는데, 인장으로 교환할 수 있는 아이템은 다음과 같다.

빛나는 황금 인장 - [황실 납품] 교환 아이템			
250개	고급 상단 마차 덮개	250개	고대 카멜 석상
300개	질풍의 깃털 마면	300개	검은 정수 - 히스트리아
320개	투혼의 강철 편자	400개	명마 조련사의 옷

각 영지별 황실납품 아이템은 다음과 같다.

발레노스

납품 영지	아이템명	구매 거점	원가	재고량	납품수량
세렌디아	벨리아 훈제 닭고기	벨리아 마을	2,855	10	405 ~ 540
	연금술사의 푸른 시약	벨리아 마을	4,914	6	285 ~ 342
	벨리아산 크리스탈 유리	벨리아 마을	12,509	5	159 ~ 191
	벨리아산 블랙 오팔	벨리아 마을	9,540	4	112 ~ 135
	바탈리의 기묘한 모험	벨리아 마을	3,124	8	442 ~ 531
	벨리아산 목판	벨리아 마을	11,473	10	162 ~ 195
칼페온	임프의 붉은 광석	서부 경비캠프	4,561	24	369 ~ 443
	임프의 토템 조각	서부 경비캠프	4,895	7	344 ~ 413
	나무 정령의 씨앗	서부 경비캠프	7,784	4	213 ~ 256
	오우거의 분비물	서부 경비캠프	5,170	5	282 ~ 339
	발레노스 특제 허부	로기아 농장	6,331	4	257 ~ 309
	기생벌의 붉은빛 꿀	핀토 농장	8,546	4	229 ~ 275
메디아	족제비 목도리	바탈리 농장	4,628	4	270 ~ 324
	곰 가죽 케이프	발레노스 숲	4,494	4	283 ~ 340
	사랑의 묘약 No.6	올비아 마을	13,254	4	144 ~ 173
	올비아산 마운틴 치즈	올비아 마을	11,067	5	162 ~ 195
	비상 약재 세트	올비아 마을	4,138	7	282 ~ 339
	샤이족 전통모자	올비아 마을	4,284	5	368 ~ 442

세렌디아

납품 영지	아이템명	구매 거점	원가	재고량	납품수량
발레노스	하이델 기사 무술 교본	하이델	4,163	11	372 ~ 447
	마담 필라프의 리본 세트	하이델	8,275	6	202 ~ 243
	포로도뇨 와인 275년산	하이델	13,129	5	143 ~ 172
	하이델 구급 상자	하이델	4,281	9	367 ~ 441

	소망 방패연	하이델	2,564	30	586 ~ 704
	호박 등불	북쪽 늪지대	11,476	4	162 ~ 195
칼페온	드워프의 최신 공구 꾸러미	하이델	7,518	7	184 ~ 221
	오윤의 용 조각상	하이델	15,283	5	125 ~ 150
	순도 높은 철광석	하이델	8,547	12	187 ~ 225
	하이델 칵테일 드레스	하이델	16,552	4	122 ~ 147
	알레한드로 로얄 젤리	알레한드로 농장	10,420	4	109 ~ 131
	모레티 아마 원단	모레티 거대 농장	9,027	4	167 ~ 201
	메디아	글리시 진흙 벽돌	글리시 마을	6,592	14
마력 깃들 참나무 가지		글리시 마을	10,594	4	144 ~ 173
포건 피부 기름		글리시 마을	7,513	5	184 ~ 221
말린 포건 뒷다리		글리시 마을	6,037	10	229 ~ 275
프레하라우의 회복제		글리시 마을	8,546	5	177 ~ 213
풀숲 거미 독낭		서남부 관문	11,562	4	151 ~ 182

칼페온

납품 영지	아이템명	구매 거점	원가	재고량	납품수량
발레노스	스티미 상들리에	칼페온 시장 거리	10,640	4	109 ~ 131
	오로빌 원단	칼페온 시장 거리	3,129	18	176 ~ 212
	팔레트 운반 세트	칼페온 시장 거리	3,796	7	160 ~ 192
	포장된 통돼지 바비큐	칼페온 시장 거리	3,358	10	170 ~ 204
	포신 형틀	칼페온 시장 거리	5,760	5	133 ~ 160
	칼페온 공방 강철 주괴	칼페온 시장 거리	4,770	10	143 ~ 172
세렌디아	에페리아 물고기 작살	에페리아 항구 마을	4,337	5	150 ~ 180
	은빛 물고기 가죽	에페리아 항구 마을	4,881	5	142 ~ 171
	진주 목걸이	에페리아 항구 마을	11,102	4	108 ~ 130
	에페리아 부유 폭탄	에페리아 항구 마을	4,000	7	155 ~ 186
	에페리아 어유	에페리아 항구 마을	3,245	18	173 ~ 208
	생선 소시지	에페리아 항구 마을	3,665	10	162 ~ 195
메디아	흑표범 조각	케플란	7,142	4	123 ~ 148
	불길한 검은 수은	케플란	3,579	11	164 ~ 197
	불길한 검은 광석	케플란	5,321	10	137 ~ 165
	광산용 작업복	케플란	4,014	8	155 ~ 186
	석화 방지 부적	케플란	4,343	6	150 ~ 180
	케플란 생강차	케플란	5,230	5	138 ~ 166
발렌시아	발렌타인 고약	플로린 마을	3,118	15	177 ~ 213
	카프라스식 찜기	플로린 마을	3,559	8	165 ~ 198

	플로린 향초	플로린 마을	10,632	4	109 ~ 131
	요정 의상 세트	플로린 마을	4,119	5	153 ~ 184
	말린 산수유 열매	플로린 마을	3,567	6	165 ~ 198
	이끼낀 고대 석상	베르니안토 농장	9,782	4	111 ~ 134

미디어

납품 영지	아이템명	구매 거점	원가	재고량	납품수량
발레노스	용암 거미의 화염샘	오마르 용암 동굴	5,329	4	137 ~ 165
	슈리 농장 고구마 전분	슈리 농장	4,113	6	153 ~ 184
	돌꼬리 언덕 마늘빵	돌꼬리 언덕 말 목장	4,880	7	142 ~ 171
	말총 솔	돌꼬리 언덕 말 목장	5,779	5	132 ~ 159
	말 경주 우승 트로피	돌꼬리 언덕 말 목장	11,062	4	108 ~ 130
	코뿔소의 돌 가죽	돌꼬리 언덕 말 목장	4,769	24	143 ~ 172
세렌디아	동방의 문화	알티노바	3,246	27	173 ~ 208
	허름한 조각상	알티노바	11,062	4	108 ~ 130
	보석박힌 단검	알티노바	9,536	5	112 ~ 135
	마리암의 샌드위치	알티노바	5,544	5	135 ~ 162
	푸른 비단 원단	알티노바	3,355	14	170 ~ 204
	야만족의 타원형 방패	알티노바	5,003	6	140 ~ 168
칼페온	카술라 계피 가루	카술라 농장	3,448	6	168 ~ 202
	흑정령이 담긴 향아리	타리프 마을	5,425	5	136 ~ 164
	영혼 깃든 초상화	타리프 마을	10,654	4	109 ~ 131
	정의 비약	타리프 마을	4,102	8	154 ~ 185
	상처 회복제	타리프 마을	3,684	15	162 ~ 195
	키루스의 타리스만	타리프 마을	4,788	6	143 ~ 172
발렌시아	미디어 보급 약품	미디어 북부 관문	6,107	4	130 ~ 156
	미디어 패잔병의 곡도	미디어 북부 관문	4,211	6	152 ~ 183
	거미줄 실타래	쿠샤 마을	11,110	4	108 ~ 130
	쿠샤 훈제 소고기	쿠샤 마을	3,669	12	162 ~ 195
	거미 마취제	쿠샤 마을	4,121	7	153 ~ 184
	방한 담요	쿠샤 마을	5,877	5	132 ~ 159

황실 제작/낙시 납품

황실 제작 납품은 특정 아이템을 포장해 황실에 납품하는 콘텐츠로, 황실 납품과 다른 점은 평상시에 무역이 불가능한 요리나 연금품을 가공을 통해 납품 가능한 형태로 바꾼다는 점이다. 즉, 무역상에게 사는 게 아닌 직접 아이템을 만들어 납품하는 형식이다. 그 만큼 손도 많이 가고 준비해야 할 것도 많지만, 일확천금을 노리기에 좋다.

황실 제작 납품은 3시간 마다 초기화가 랜덤으로 결정되며, 초기화 되면 남은 수량과 시세가 리셋된다. 시세는 200%부터 시작해 남은 수량이 적을수록 상승, 최대 250%까지 오른다. 워낙 단가가 높다보니 거리 보너스 및 흥정게임 보너스는 적용되지 않는다.

황실 요리와 연금은 게임 내 도움말(ESC 메뉴 첫 번째 '도움말') 내 요리 및 연금란에 재료 수급부터 만드는 법까지 자세히 나와있으니 참고하도록 하자.

황실 낙시 납품은 황실 제작 납품과 동일한 시스템을 갖고 있지만, 납품 품목이 낙시로 낙은 물고기라는 점만 다르다.

영지별 황실 제작 납품 NPC

발레노스	벨리아 황실 낙시 카론	올비아 황실제작 납품 로츠 파바로티
세렌디아	글리시 황실 낙시 라이	하이델 황실제작 납품 파스빈더
칼페온	에페리아 황실 낙시 디우스	칼페온 황실제작 납품 베흐
메디아	물텀병 마을 황실 낙시 히리오	알티노바 황실제작 납품 리프
발렌시아	발렌시아 황실 낙시 한마두	발렌시아 황실제작 납품 산디 유티



가공 무역

하우스 제작을 통해 만들 수 있는 각종 상자류를 무역상에 파는 형태의 무역을 의미한다. 상자를 만들기 위한 재료가 일꾼으로 수급이 가능한 점, 상자가 창고에 겹쳐지는 점, 원산지 설정을 비교적 자유롭게 할 수 있는 점, 운송이 가능한 점 등을 활용해 대규모 무역으로 단번에 큰 돈을 벌 수 있다는 이점이 있다. 특히 맥주만 먹이면 무한대로 활용할 수 있는 일꾼의 노동력을 은화로 환산하는 방법 중 손이 덜 가면서 효율적이기에 많은 모험가들이 이용하는 방법이기도 하다.

가공 무역을 하는 방법 자체는 간단하다. 각종 가공소(목재, 광석, 작물, 버섯, 생선)에서 상자를 만들어 이를 가져다 파는 형태다. 이때 중요한 건 바로 일꾼의 소속 마을이다. 원산지는 가공소의 위치가 아니라 일꾼의 소속 마을로 정해지기 때문이다. 물론 재료 또한 일꾼이 있는 마을 창고에 있어야만 한다. 일꾼이 자신이 속한 마을 창고의 재료를 들고가 가공소에서 제작해 돌아오는 형태이기 때문이다(다만, 일꾼 소속 마을에 가공소가 있는 편이 이동거리가 줄어 제작시간이 줄어든다). 따라서 어느 마을을 원산지로 할지, 그리고 어디에 팔지를 미리 정할 필요가 있다.

트렌트 마을과 발렌시아 수도의 거리가 가장 멀지만, 완성한 가공품을 운송하려면 여간 번거로운 게 아니다. 따라서 거리 보너스도 훌륭하고 운송이 쉬운 에페리아와 발렌시아 수도간 무역이 일반적이다. 에페리아에서는 발렌시아 북쪽에 위치한 안카도 내항까지 단번에 선박 운송이 가능하다. 안카도 내항에서 발렌시아까지는 직접 옮기는 수밖에 없는데, 이게 힘들다면 그냥 안카도 내항에 파는 것도 나쁜 선택은 아니다. 단, 이럴 경우 사막 버프를 적용받지 못하니 참고하자.



<목재 가공소 4개, 광물 가공소 4개가 있는 에페리아 항구 마을>

주요 마을간 거리 보너스(%)

	벨리아	올비아	하이델	글리시	칼페온	케플란	에페리아	트렌트	알티노바	타리프	발렌시아	샤카투
벨리아		10	7	13	19	18	24	33	26	17	69	41
올비아	10		16	18	14	18	15	29	37	28	79	50
하이델	7	16		6	19	14	26	31	22	13	69	42
글리시	13	18	6		16	9	25	25	26	16	74	48
칼페온	19	14	19	16		9	9	14	41	32	88	60
케플란	18	18	14	9	9		18	16	35	26	83	57
에페리아	24	15	26	25	9	18		18	49	40	94	65
트렌트	33	29	31	25	14	16	18		51	42	99	73
알티노바	26	37	22	26	41	35	49	51		9	48	27
타리프	17	28	13	16	32	26	40	42	9		57	33
발렌시아	69	79	69	74	88	83	94	99	48	57		30
샤카투	41	50	42	48	60	57	65	73	27	33	30	

원산지와 팔 마을을 정했다면, 이제 어떤 상자를 만들지 정해야 한다. 작물 상자와 버섯 상자는 직접 농사를 지어 특상품 상자를 만들지 않으면 효율이 나오지 않고, 생선 상자는 생선을 말린 후 상자로 만드는 형태인데 직접 생선을 처분하는 게 좋으니 논외로 한다. 따라서 목재 상자나 광물 상자 중 결정하는 게 좋다. 이 중 추천 품목은 다음과 같다.

목재 상자 추천 품목

발레노스 목재 상자	19,740은화	물푸레나무 합판 5, 단풍나무 합판 5, 블랙스톤 가루 1
세렌디아 목재 상자	22,860은화	단풍나무 합판 5, 소나무 합판 5, 블랙스톤 가루 1
칼페온 목재 상자	35,880은화	자작나무 합판 5, 전나무 합판 5, 삼나무 합판 5, 블랙스톤 가루 1
메디아 목재 상자	29,100은화	편백나무 합판 5, 아카시아 합판 5, 블랙스톤 가루 1

광석 상자 추천 품목

황동 주괴 상자	20,520은화	황동 주괴 10, 블랙스톤 가루 1
청동 주괴 상자	22,080은화	청동 주괴 10, 블랙스톤 가루 1
강철 주괴 상자	25,200은화	강철 주괴 10, 블랙스톤 가루 1
바나듐 주괴 상자	43,110은화	바나듐 주괴 10, 블랙스톤 가루 1
티타늄 주괴 상자	46,950은화	티타늄 주괴 10, 블랙스톤 가루 1

가공 무역 절차

상자를 제작할 품목 결정 > 일꾼을 보내 재료 확보 > 재료를 원산지로 할 마을 창고로 운송 > 원산지 일꾼으로 상자 가공 > 완성품을 팔 마을로 운송 > 판매

노력은 배신하지 않는다

현재(16년 6월 기준) 무역은 무역상이 판매하는 무역품의 가격 증가로 인해 황실납품의 효율이 눈에 띄게 좋아졌다. 이제는 다른 콘텐츠에 비해 효율성이 낮다는 건 옛말이 돼버렸다. 무역으로 벌어들이는 수익에 있어 무역 레벨은 중요하므로, 일반 무역으로 무역 레벨을 올린 후 납품과 가공 무역으로 넘어가는 방향으로 가닥을 잡는 게 좋다.



직접 제작한 아이템으로 무역을 하는 건 재료 수급부터 가공까지 많은 공정과 시간이 들어가므로 단위 시간당 얼마를 번다고 결론내기는 힘들지만, 무역할 때의 짜릿함은 물론 노력에 대한 보상은 충분히 만족스러울 것이다. 무역은 계속 발전해왔고, 앞으로 더 발전할 것이다.