

## 金策

### 金策がゲームではない、しかし、お金があっても困るものでも無い

#### NPCではなくPCを相手にする

##### UOでお金(GP)を稼ぐ為に知っておくこと

いきなり無関係で少し難しい話ですが、現実にあるお金は日本銀行が管理して、新たに印刷するお金や、世の中に出回るお金をコントロールすることで物の値段を調節しています。もし紙とインクがあるだけ無尽蔵にお札を作ってしまったら、物の値段は崩壊してしまいます。しかし、UOではモンスターを倒してお金を獲るという単純明快なシステムにより、今この瞬間も新たなお金(GP)が誕生し続けています。ですが、『既に存在しているお金』『これから生まれてくるお金』に対して、システム(ゲーム)側が回収出来るお金の量は限られています。現実の接着したか如く閉じた財布の口とは違い、UOのお金はアプローチや発想次第で幾らでも溢れてくるのです

##### どう稼ぐか

お金を得る為に真っ先に思い浮かべるのは、モンスターを倒し戦利品の中からお金を獲る行為です。正にMMORPGの王道であり、この道を辿るのはとても正しい事だと思います。しかし、UOの自由度はそれだけに留まりません。熟練してきたプレイヤーの中には、密度や満足度を重視する人も増えていきます。例えば、あるベテランプレイヤーがポーションを大量に欲しいと思った場合、『秘薬』『空き瓶』を買い集め、アルケミースキルで1個1個作成する手間や時間を考えると、それを別の事に使えば、自分で作成する何倍もの量のポーションを別のプレイヤーから購入するだけのお金を稼ぐ事が出来るという考え方も産まれます。生産等の単調になりがちなスキルを楽しいと感じる人がいる一方で、繰り返しの作業が苦手と感じる人も当然居て、そういった需要と供給のバランスが上手い具合で取れているのもMMOならではかもしれません。ゲーム全体でお金が余ってる状況と、アプローチを考える事で、プレイ暦がまだ浅く様々な事を利益を絡めず楽しめる若いプレイヤーと、密度や満足度を重視するベテランプレイヤーとの間で共に有益な関係を結べるのもUOの魅力の1つと言えるかもしれません

##### ベンダーの活用

UOにはアイテム売買の為にベンダー(NPC)というシステムが古くから存在します。ベンダーとは自分や知人の家などに設置する事が可能な売り子の事です。値段設定に応じて維持費が決まり、毎日給与としてベンダーの所持金から差し引かれていきます。当然値段の高い商品程、維持費も高額になり、長期間売れない時は損失が高くなっていきます。相場をある程度把握しておかないと最終的に維持費の方が高くなってしまいう事もあるので、どのアイテムがどれ位の値段で売れるのかを日頃から調べておくのも大切な事です。ベンダーは、自分や知人が家を持っていれば設置可能です。しかし、ルナ場内等の商業的な一等地がある反面、街から遠い等人通りの少ない静かな土地では、自分から宣伝しない限り販売効果はあまり期待できません。もし、積極的にベンダーを運用をしたいのなら、お店のルーンをプレイヤーの集まる場所に配るのも良いかもしれません

##### ブローカーの活用

ニューマジンシアという街では、ブローカー(NPC)という独特のシステムが導入されています。ブローカーの仕事には複数ありますが、その1つに素材を買い取ってくれるシステムがあります。ブローカーを雇用したプレイヤーは購入したいアイテム(例えば、皮1枚10gpで100枚買い取りたい等)と設定しておき、別のプレイヤーがアイテムを売ることでブローカーを仲介した売買が成立します。ベンダーに似ていますが、売却できる点が違い、売り手は即金が手に入るので、ゲーム外の取引サイトや行商など手間や時間をかけずに売買を済ませられる事がブローカーの大きな利点です。但し、ブローカーを自分が雇用する場合は、**カントリーorゴシック拡張パッケージの購入が必要です。売却するだけの場合、購入の必要はありません**

## ケーススタディ

初心者向け			
墓場攻略	系統 戦闘	難易度	収益性
Britain(ブリテイン)北やMoonglow(ムーングローウ)南、旧ヘイブンなど、戦闘入門系のアンデットモンスターを狩りながら、その戦利品を獲る基本中の基本的な金策です。お世辞にも獲られるお金は多くありませんが戦闘の基礎的な立ち回りや操作法などを学ぶ意味ではとても重要な手段です			
動物皮集め	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
Moonglow(ムーングローウ)やDelucia(デルシア)にたくさん居る鹿や牛等の動物倒して皮を剥ぎ取り、NPCに売却してお金を得る方法です。倒した動物等にダガー、剣、斧等の刃類を使えば皮を剥ぎ取る事が出来ます。皮は切り取った状態では重いですが、ハサミを皮に使って加工すると『なめし皮』になり重量を軽量化出来ます。 <a href="#">Butcher's War Cleaver</a> を使えば『なめし皮』に加工した状態で直接バックパックに入るので収集に手間がかかりません			
秘薬&スクロール屋	系統 非戦闘(その他)	難易度	収益性 ~
秘薬や空スクロールを大量に購入し、それをプレイヤーに売る事で手間賃を得る方法です。戦闘等で魔法を使う場合は秘薬コストを100%にすれば秘薬を消費する事はありませんが、ポーションや魔法スクロール等を作る場合は秘薬や空スクロールが必要になります。秘薬は各街の魔法屋、アルケミスト、アンブラのネクロマンサー等から簡単に購入する事が出来ますが、最初は20個しか売っていません。一旦品切れになると、一定時間経過した後に倍の40個になり、以降2倍ずつ入荷量が増えていき、最終的に999個購入する事が出来ます(一定時間購入せずにいると今度は半分に減っていきます)。入荷数を増やす行為を「ベンダーを育てる」と言いますが、時間と根気が要る単調な作業な為、大量の秘薬を手間賃を上乗せして購入したがるプレイヤーも居ます。秘薬を購入する為に元手となるお金は必要になりますが、秘薬を売るNPCベンダーは多く買い集める事自体は楽ですので、初期の稼ぎ方の1つと言えます			
資材収集	系統 非戦闘(その他)	難易度	収益性

採掘や伐採スキルで資材を集めてプレイヤーに売る方法です。各資材は生産のスキルを上げにも、装備や調度品などを作る為にも不可欠なアイテムで、いつの時代も重要なものです。インゴットや木材には複数の色(種類)があり、それぞれ採取可能になるスキル値や希少性がありますが、どの種類も独自の特性を持つため需要があります。また、スキル値が100の場合は『稀少宝石』等を低確率で入手する事も出来ます。こういった資材はブローカーで買取をしている場合も多く、購入してくれるブローカーが無いかを定期的にチェックしておくといいでしょう

モンスター皮集め	系統 戦闘	難易度	収益性
----------	-------	-----	-----

ダンジョンに居るモンスター等から皮を獲る方法です。モンスターから収集できる皮の一部には『Spined皮(青色 S皮)』『Horned皮(赤色 H皮)』『Barbed皮(緑色 B皮)』があり、通常の皮よりも価値が高くプレイヤーにも需要があります。討伐者が皮を収集していないようなら、こっそりと頂いてしまいましょう。特にB皮は皮装備作成の上位素材で、枚数が必要な割に採取可能な敵がドラゴン族の中堅クラス以上な為、需要や単価も高く、ブローカーでは頻繁に買い取りを行っているので換金性にも優れています。**初心者には、B皮が採取可能なモンスターの討伐は難しいので、ターゲットされたらいつでも全力で逃げられるよう心の準備をしておきましょう**

デスパイズ攻略	系統 戦闘	難易度 ~	収益性 ~
---------	-------	-------	-------

Despise(デスパイズ)地下等にいるearth elemental(土エレ)やettin(エティン)を倒して戦利品を獲る方法です。デスパイズは初級者向けの傾向が強く、モンスターは魔法を使わない肉弾戦系が多い為攻略しやすいのが特徴です。**最下層には怪力のOgre lord(オーガロード)や魔法を使うモンスターもいる為注意が必要です**

蟻関連クエスト(転送粉、転送袋)	系統 戦闘(クエスト)	難易度	収益性
------------------	-------------	-----	-----

アントダンジョンでクエストを攻略して、報酬として得られる『転送粉』や『転送袋』をプレイヤーに売る方法です。討伐対象は比較的弱いモンスターなので攻略難易度は低く、報酬アイテムにも十分実用性があるのですが、クエスト攻略に少し時間が掛かるので、頻繁に売れるのが特徴です。とはいえ、アイテム価格自体はそれほど高くないので、気分転換向きの方法の1つと言えるかもしれません

#### 中級者向け

トログロダイト狩り	系統 戦闘	難易度	収益性
-----------	-------	-----	-----

Painted Caves(ペインデッドケイブス)にいるtroglodyte(トログロダイト)をひたすら倒して戦利品を獲る方法です。troglodyteを倒してから、新たに沸く間隔が短い為回転が早く、お金の回収が間に合わない程です。収集用のターゲットマクロを組んでおくといいでしょう。基本的にtroglodyteのみを相手にするため、比較的安価で購入できる対亜人種用の強力な武器のMAF [Soul Seeker](#)で無双状態を維持できますが、**奥のフロアにいる強敵のlang(黒いtroglodyte)やgrobu(黒い熊)が迷い込んでくると、阿鼻叫喚となるため注意が必要です**

サイクロプス狩り	系統 戦闘	難易度 (パラ)	収益性
----------	-------	----------	-----

イルシェナー 誠実ゲートから右（北東）の方向に橋があり、渡った先にいるcyclopean warrior(サイクロプス)、ettin(エティン)、titan(タイタン)を狩り、戦利品を獲る方法です。エティン、サイクロプスは魔法を使ってこないの、比較的安定して狩る事が可能です。しかし、イルシェナーではパラゴンが一定確率で沸く為、注意が必要です

バルクオーダー	系統 非戦闘(生産)	難易度	収益性 ~
---------	------------	-----	-------

鍛冶、裁縫スキルが0.1以上あると、鍛冶屋、裁縫屋NPCからスキル値に応じたランクのバルクオーダーを受ける事が出来ます。バルクオーダーは特定の装備を決められた品質、素材で作成しNPCに渡す事で報酬が得られるシステムです。しかし、貰えるお金は微々たるもので、副賞として貰える『ルニックハンマー』や『補強の粉末(てんぷら粉)』に価値があり、これをプレイヤーに売る事でお金を稼ぎます。受注した内容で副賞はある程度決まっています、小口オーダーを連結させて完成させる大口オーダーもあるため、バルクオーダー証書そのものを直接プレイヤーに売る事も出来ます。オーダーには受注できる間隔に制限があり、連続してオーダーを貰い続ける事は出来ませんが、報酬を得た時点で新たなオーダーを受ける事が出来ます。また、スキルを所持したキャラクターを複数作っておき、バルクオーダーを沢山貰う方法もあります

練成素材(生産)	系統 非戦闘	難易度 (根気 )	収益性 ~
----------	--------	-----------	-------

練成素材とは、装備品に練成スキルでマジックプロパティをつける際に、高レベルの能力をつける場合必要になる資材アイテムの事です。必要な練成素材はプロパティ別にそれぞれ種類が決まっています、戦闘で得られるもの、生産でえられるものなど様々な入手方法があります。例えば、武器、魔法ダメージのプロパティを付ける『クリスタル片』は伐採、ベストウェポンをつける『精密天秤』は釣り集める事が出来ます。戦闘をしないでお金稼ぐという意味で堅実なのは『復活の種』で、これはガーデニングで種を収集した時に低確率で得られる事が出来ます。この『復活の種』は、プロパティとして重要度の高いヒットポイント、マナ、スタミナ回復を付けるために必要なアイテムなので、高価で換金性にも優れています。しかし『復活の種』の量産を目的にガーデニングを行う場合、大量の植物を **ほぼ毎日欠かさずログインしながら時間をかけて健康管理する根気の必要な作業な為**、商売としてガーデニングをやる人はあまり多くありません。裏を返せば、戦闘が苦手な人でも根気強く毎日世話を続けて育てる事が出来るなら、安定した収入を見込む事が出来ます

B皮収集	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
------	-------	-----	-------

初心者向けの皮集めでは、誰かの討伐したモンスターからこっそり頂戴していましたが、早々都合良く他のプレイヤーが狩りをしているとは限りません。そこで、自分が討伐して皮とお金を集めてしまおうと言う方法です。しかし、B皮が取れるdragonが沢山住むDestard(ダスタード)には、姿形がそっくりで並みのキャラクターでは手が出ないgreater dragon(グレートドラゴン)が半分位混じっているため、非常に神経質な戦闘にならざるを得ません。そこで、Ice(アイス)にいるwhite wyrmという白色のドラゴンを狙います。こちらは常に1匹しか現れず、次に沸くまで適度に間隔があり、加えて周囲に敵があまり居ない為、1対1の安定した戦闘が出来ます。とはいえ、ドラゴン族である事に変わり無く、それなりの強さ、技術、経験は必要になります

ブラッドダンジョン攻略	系統 戦闘	難易度 (パラ )	収益性 ~
<p>イルシェナー霊性ゲートから山沿いに上へ進むとBlood Dungeon(ブラッドダンジョン)の入り口があります。このダンジョン内は全体的にモンスターの数が少なく、そのかわり、succubus(サキュバス)、balron(黒デーモン、黒閣下)、blood elemental(血エレ、ブラッドエレメンタル)等の強敵と1対1で戦える環境となっています。その為、戦闘に集中する事が可能で、ピンチになった時は離脱し易いので安定した狩りが期待できます。しかし、イルシェナーのためパラゴンが出現する可能性があり、黒デーモンのパラゴン(金閣下)を倒す事は上級者でないと難しいでしょう</p>			
サキュバス狩り	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
<p>トクノの勇島にあるFanDancerDojo(ファンダンサー道場)下層フロアに居るsuccubus(サキュバス)を狩り戦利品を獲る方法です。サキュバスが沸く近辺には敵が少なく、1~2匹を少し離れた場所に誘導しておけば1対1で戦闘が出来ます。サキュバスは高度な知能でハイレベルな魔法を使いますが、ヒットポイントが少ないので、攻撃属性を意識しながら悪魔特攻等の武器を使えば安定して倒す事が可能です。1匹約1000gpを所持している事も魅力的です。また、カルマは低くフェイムが高いため、カルマ、フェイム、名誉の徳を稼ぐのにも有効な狩場です</p>			
チャンピオンでお金拾い	系統 戦闘(その他)	難易度	収益性
<p>チャンピオン(ボス沸き)とは、段階的に沸く大量の一般モンスターを討伐していき、最後に出現するチャンピオン(ボス)を倒すというシステムやそのエリア一帯の総称です。段階を進めるには制限時間内に大量の一般モンスターを討伐する必要があるため、戦利品を確認している余裕がなく、お金を持ったまま放置されているものも多くあります。それらをこっそり回収してしまおうという方法です。しかし、頻繁かつ大量に一般モンスターが沸き続けるため、戦闘能力やハイド能力など対策は必要になります。また、ボスが討伐されるとその場所を中心に誰でも拾えるお金の山が大量にバラ撒かれるので、それらを拾う事も可能です。転送袋などを持っていくと良いでしょう。討伐を行っているプレイヤーは人数が少なければ少ない程、目一杯の敵や制限時間と戦っています。もし自分がやられてしまっても、野良ヒーラーや蘇生アंकを探すようにしましょう。また、討伐に参加していないにも関わらず、討伐時のお金だけを拾う行為を快く思わないプレイヤーも当然居ますので注意しましょう。フェルツカールの場合、問答無用で他のプレイヤーから攻撃される事もあるためハイドやステルス能力は更に重要になります</p>			
上級者向け			
練成素材(ミニボス)	系統 戦闘	難易度 ~	収益性

ミニボスとはチャンピオンシステムを小規模化させたもので、Stygian Abyss内の随所に各々のエリアが存在します。ミニボスエリアの敵は通常の戦利品の他にそのエリアにちなんだエッセンスを所持している事があり、それらは練成スキルの消耗アイテムとなっています。エッセンスは滅多に出ない訳ではありませんが、それ程大量に出る訳でも無いので、装備は新調したいが練成素材の収集は面倒だったり、戦闘が苦手なプレイヤーが欲しがる場合も少なくありません。その為、ブローカーでの換金性も高く、エッセンスの種類によってはそこそこの値段で取引されています。しかし、エッセンスを入手するにはミニボスエリアを攻略する必要があります(トレジャーハントでもランダムに入手可能です)、エリア毎に難易度の違いはあるものの、比較的高い戦闘能力や経験が要求されます。Stygian Abyssの入場にはアビス拡張パックの購入と入場クエストの攻略が必要です

練成素材(テルマー)	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
------------	-------	-----	-------

Stygian Abyssのミニボス攻略では、戦闘が安定せず厳しいと思った場合は、テルマーフィールドに居る敵からも練成素材を入手する事も可能です。テルマーフィールドに存在するvoidの悪魔シリーズ(藍色~黒で赤ネームのモンスター)からは、『虚無のオーブ』という練成素材が入手できます(リニューアルシェイムの上級モンスターからも入手可能になりました)。これは近接戦士御用達の武器にリーチ(吸収能力)をつける事が出来る練成素材で、需要が高く換金性にも優れています。ただし、voidの悪魔には様々な『種類』『形態』が存在していて、スライムのように1撃で倒せるものから、手強いモンスターも居るので注意が必要です。ロイヤルシティ北側等にはhigh plains boura(高原ボウラ)が居て、属性抵抗プロパティを付ける事の出来る練成素材『bouraの皮』を必ず1枚入手出来ます。また、ボウラは3種類存在しますが、高原ボウラのみ相手から攻撃ターゲットしてきます、しかし、高原ボウラ以外は『bouraの皮』を必ず持っているわけではないので、自分の実力に合った相手を選ぶと良いでしょう。ウシ類特攻のタリスマン等があると戦闘が楽になります

ペット屋	系統 戦闘(タイム)	難易度	収益性 ~
------	------------	-----	-------

ブローカーシステムを使ってペットを販売する方法です。Ore(鉱石)をその場でインゴットに精製してくれるfire beetle(火ゴキ)、大量の資材を持ち運べるgiant beetle(荷ゴキ)、戦士等は専用の鎧を着せる事でダメージ軽減してくれるswamp dragon(乗りドラ、沼ドラ)を自分で用意できない場合に購入するプレイヤーも居ます。また、テイマーが主戦力として使うペットモンスターgreater dragon(Gドラ)の強力なペットの一部にはステータスの個体差が激しく、ヒットポイント、スキル、抵抗等に高い評価が揃っているものは、タイムに時間と根気と技術が必要な事もあって、高値で購入してくれるプレイヤーもいるようです。ペットの育成自体を手間を感じるプレイヤーも居る為、スキルを限界まで成長させた育成済みのペットを売る方法もあります。cu sidheやhiryulにはレア色の固体が存在し、滅多×100に出ないクーシーのファイア色は天文学的値段で取引されています。一攫千金の夢を追うのも一興かもしれません

miasma狩り	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
----------	-------	-----	-------

マラスのLybyrinth(ラビリンス)にいるmiasma(マイアズマ)を狩り続けて戦利品を獲る方法です。miasmaはnamedモンスターと言って一般モンスターとは別格の強敵ですが、他のnamedと比べると大分弱く、ある程度の戦闘能力があれば安定して倒し続ける事が出来ます。1体約2300gpを所持しており、パラゴンボックスやMAFを出す事もあります。沸き間隔も短く壁を背にして隅に居れば1対1で戦う事が出来ます。スコープオンの下位特攻が有効な上に個体差が激しく、弱い個体の場合は中級モンスターよりもヒットポイントが少ないので一瞬で倒す事が可能です。Lv5毒や包帯、ポーションでは回復不可能な状態に陥る特殊な攻撃を行う為、ライフリーチ系の対策をしておくといいでしょう。偶に更に奥にいるnamedのrend(レンド)が迷い込んできますが、弱いボスなら無言で道を譲る程の強敵な為、名前が見えたら奥に誘導するか素直に狩場を変える事をオススメします

リニューアルシェイム攻略	系統 戦闘	難易度	収益性
--------------	-------	-----	-----

閑散としてしまった八徳ダンジョンに再び脚光を当てるべくパブリッシュ73でShame(シェイム)がリニューアルされました。シェイムモンスターの戦利品は、新たな算出方式で生み出された高い能力を持つ装備品や練成素材に変更されました。それにより、従来の練成スキルやアーティファクトには無かった性能の装備を入手出来る可能性が出てきました。装備についてのプロパティの組み合わせ次第では、一攫千金も夢ではありません。また、不要な装備品を抽出してレリックに出来る可能性が格段に増えた為、それらをブローカーで換金する事も出来ます。(現在、かなりのユーザーがシェイムに詰め掛けている為、レリックが供給過多になり買取不可になったり値崩れを起こしています)。ボスには及ばないまでも、出現する殆どのモンスターが他の一般モンスターとは比べ物にならない程強力で、戦利品を目利き出来る経験と知識も必要になるので、上級者向けの方法と言って良いでしょう

## ボス

チャンピオン攻略	系統 戦闘	難易度	収益性 アイテム次第
----------	-------	-----	------------

チャンピオンをソロ、もしくは少数で攻略してレプリカやPSCを狙う方法です。PSCはフェルツカールでしか出現しない為、PKや乗っ取りの危険性があります。大量の一般モンスターを制限時間内に討伐し、最後にボスを倒す必要もあるので、難易度も高く上級者向けの方法です。しかし、PSCはレアアイテムより遥かに出現し易く、スキル成長の限界値を上げるという(スキルによっては)需要の耐えない高価なアイテムであるので、ソロや知人同士で攻略できるようになれば心強い稼ぎ方となるはず

ボス(M L ボス)	系統 戦闘	難易度 ソロ	収益性 アイテム次第
------------	-------	-----------	------------

MLボスを討伐し、高ボーナス補正のついた生産タリスマン、ML素材、レアアイテム等を獲得する方法です。ボスはその名の通り一般モンスターと一線を隔した強さを持つ為、戦闘能力もさる事ながら、技術や知識、何より熟練した経験が必要となります。特にソロで討伐する場合、対象にもよりますが、高いハードルをクリアする必要があります。以前は装備品自体にも価値がありましたが、練成スキル導入後はレリック化するしか使い道が無く、シェイムのリニューアルにより、そのレリックも手間と時間を考えた場合、殆ど利益が無くなってしまいました。ML素材はMLボスからのみ入手可能で、討伐すれば確実に入手出来ますが、挑戦するために必要な鍵集めから討伐までの行程を考えると利益としては少なく、固有のボスからしか入手できないレアアイテムで一攫千金を狙うのが常套となっています。MLボス全種から入手可能な特殊エプロン(MLエプロン)は性能が優秀な為、高価な値段で売買されています。ボスはトランメルとフェルッカで2体(マラス等は1体)で存在している為、誰かが交戦中の場合はボスエリアに入る事が出来ず順番待ちとなりますが、前述の通りレア狙いのギャンブル性が高くなり確実な利益が少なくなった為、以前のような順番待ちは殆ど無くなりました

ピアレスボス(アビスボス)	系統 戦闘	難易度 ソロ	( )	収益性 アイテム次第
---------------	-------	-----------	-----	------------

基本的に鍵を集めて専用エリアで交戦する点ではMLボスと同じですが、戦利品に違いがありML素材なども入手出来ません。また、1種類につき3エリア(3体)存在するので、大概、順番を待たずすぐ挑戦する事が可能です。討伐した時、ダメージを与えた上位者何名かのバックパックに、直接専用アーティファクト(SAAF)が出現する事があり、稀に『+3.0の超越のスクロール』を入手できます

#### 特殊ケース

家の腐り待ち	系統 非戦闘	難易度	( 要時間)	収益性 アイテム次第
--------	--------	-----	--------	------------

#### 2012年初頭より腐敗再開が公式より告知されました

UOの家は課金されていない状態が続くと、腐敗して最終的に消滅してしまいます。家が消滅すると、ロックダウンされているものやセキュアなどを誰でも拾う事が出来る為、それらを拾ってしまう方法です。それに加えて、空き地となった場所に家を建てて、不動産として売却する事も出来ます。家の腐敗は外観に変化はありませんが、新しい状態から次第にくすみ始め、最終的に「今にも崩れ落ちそう」と腐敗の段階が設定されていて、家の看板で状態を知る事が出来ます。消滅するタイミングには時間幅があり、計算してピンポイントで狙えるわけではないので根気と時間が必要です。また、腐り待ちという性質上殺伐としているケースもあり、安易な決断をせず、じっくり考えて参加するかを決めましょう。課金している場合は、常に新しい状態が維持されるため家を2軒所持する等の没収基準に抵触しない限り朽ちる事はありません。しかし、家は1アカウントにつき全サーバーで1軒のみという制約や全体的な人口減少に加え、不動産自体を売買する手段が乏しい事もあり、ルナ場内、広大な土地が必要な城、ニューマジンシア等、一部の例外を除いて不動産には価値が無くなってきています

サーバー間貿易	系統 非戦闘(その他)	難易度		収益性 ?
---------	-------------	-----	--	-------

有料課金アイテムのキャラクター転送トークンを使い、日本サーバーと海外サーバーのアイテム相場差を利用してお金を稼ぐ方法です。転送トークンはゲーム内のお金で購入する事も可能ですが、安易に購入できる程安いものではなく、日本サーバーの相場、海外サーバーの相場などをタイムリーに把握しながら利益を計算するなど、素人には絶対真似できない高等でハイリスクな方法の1つです

配置や仕様の変更でオススメできなくなったもの

シェイム土エレ狩り	系統 戦闘	難易度	収益性 ~
-----------	-------	-----	-------

過去、Shame(シェイム)ではearth elemental(土エレ)狩りが出来ましたが、パブリッシュ73よりモンスターがリニューアルされ、シェイム固有ステータスの強力な土エレへ変更されました

シェイム血エレ狩り	系統 戦闘	難易度 ~	収益性
-----------	-------	-------	-----

過去、Shame(シェイム)にblood elementalが単体沸きする場所がありましたが、パブリッシュ73よりモンスターがリニューアルされポイントが無くなりました

スザクエ	系統 戦闘(クエスト)	難易度 ~	収益性
------	-------------	-------	-----

モウグ・ガー、群れのリーダー、スザベトラを順に討伐していくチェインクエストを繰り返しクリアする事で報酬を貰う方法。慣れれば所要時間も短く、高性能な装備品が貰える事もあり一時期は人気を博しましたが、練成スキルの登場などにより装備品の価値が下落し、次第に人が減っていきました

デーモンテンブル攻略	系統 戦闘	難易度 ~	収益性
------------	-------	-------	-----

Hytholth(ヒスロス)島中央にあるデーモンテンブルで、デーモンやドラゴンを討伐し戦利品を獲る方法でしたが、greater dragonが出現するようになり、高ダメージプレス攻撃等で危険性が増し難易度が上昇しました

Doomボス	系統 戦闘	難易度	収益性
--------	-------	-----	-----

マラスのダンジョンDoom Lv2には複数のボスが出現し、それらを討伐する事で戦利品を獲る方法です。お金等が目当てではなく、稀に入手できる高性能装備のアーティファクト(AF)が高値で取引されるので一時期は大人気でしたが、DEX上限や練成スキルの導入等の相次ぐ仕様変更により殆どのDoom産アーティファクトの価値が下落し、パブリッシュ73のシェイムリニューアルで更に下落に拍車が掛かりました。敵もボス級である事等を総合すると金銭目的としては魅力は少なくなっています。最終戦であるdark father(パパ)はダメージ関係を結び、プレイヤーの与えたダメージをそのまま返してくるBloodOathを使う為、高すぎる攻撃力は諸刃の剣にもなります。2PC限定でBOを予めプレイヤー間で掛けておき回避する事が可能です(前記者より引用)