

고대악세를 효율적인 유물악세로 대체하기

작성자: 데빌헌터다람쥐

선행자료: 포피셜 - 새로운 도파민 티어4 악세 등장! 4티어 악세 연마 효과 보는 방법(옵션, 유물 vs 고대 악세 비교) - 포셔의 로스트아크 설명회

<https://www.youtube.com/watch?v=vllhbhPwA30&t=58s>

*유물악세 = 깨달음3P = 1.2%(사이드기준)~3%(메인기준) 차이

BUT, 사이드노드가 1개만 적어도 벨류가 좋은 노드가 많아서

당분간은 깨달음포인트의 가치가 훨씬 높다

*함민지 / 연마효과 동일

***깨달음 3P vs 유물악세 연마효과**

*메인노드가 모두 찍히고 (96P) 사이드노드를 1LV씩 (2*2=4) = 100

확보 이후부터는 유물악세 사용 가능성 확실히 존재 (아주 먼 미래)

*모든 물약포인트를 획득해도 깨달음포인트가 8의 배수가 아니거나,홀수인경우

(현재는 70기준 92) 사이드노드에서만 차이가 나기때문에 중간중간 활용 가능

*메인노드 1LV이 같린다 -> 연마효과 2~3%차이 필요

사이드노 1LV이 같린다 -> 연마효과 0.8~1.2% 차이 필요

사이드노드2LV = 연마효과 1.6~2.4%차이 필요

*치적(1.55%),치피(4%) 상상 반지= 약 2.5%

*공격력(1.55%),무공(3%) 상상 귀걸이 = 약 3%

*추피(2.6%),적추피(2%) 상상 목걸이 = 약 4%

*고대악세 단일 증음 (0.8~1.2%)을 기준으로 비교 시, 경우에 따라서는 유물악세 활용 가능

*1660~1679 유저의 경우, 유물악세 사용 필요

*개인적인 생각으로 유물악세 10만 UP 구매? 몹시 비효율적! 전투렘70... 이정도는 OK

네

네 투키시드 7x7x

전장의 칼민왕 7924 팔찌는 9월에 출시

지리네일

전국재패과왕6642 앞

뜨거운맛 당상 내실하러 갑니다

전국재패과왕6642 전투렘70... 이정도는 OK

고대악세와 유물악세 차이

힘민지 체력차이 x

깨달음 3p만 차이난다

비장한 각오의 목걸이

 유물 목걸이
아이템 티어 4
품질 100

캐릭터 귀속됨
거래 3회 가능
거래 제한 아이템 레벨 1640

거래가능

기본 효과

- 힘 +17857
- 민첩 +17857
- 지능 +17857
- 체력 +4103

연마 효과

- 전투 중 생명력 회복량 +25
- 세레나데, 신앙, 조화 게이지 획득량 +6.00%
- 상태이상 공격 지속시간 +0.20%

아크 패시브 포인트 효과
깨달음 +10

도래한 결전의 목걸이

 고대 목걸이
아이템 티어 4
품질 100

캐릭터 귀속됨
거래 3회 가능
거래 제한 아이템 레벨 1680

거래가능

기본 효과

- 힘 +17857
- 민첩 +17857
- 지능 +17857
- 체력 +4103

연마 효과

- 최대 생명력 +3250
- 적에게 주는 피해 +1.20%
- 낙인력 +2.15%

아크 패시브 포인트 효과
깨달음 +13

2막 이전 1680 셋팅

고대악세와 유물악세 풀셋 기준 깨달음 15p 차이

고대악세: 메인노드 2렙 + 사이드노드 2렙 92p

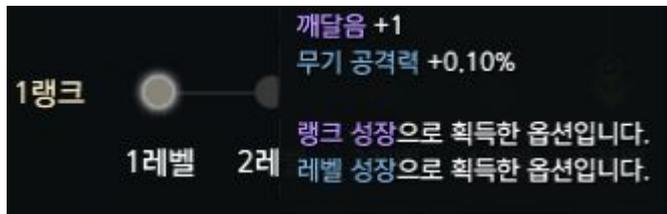
유물악세: 메인노드 0렙 + 사이드노드 2렙 77p

고대악세 없이는 메인노드 X

메인노드 2렙의 성능 때문에 고대 풀셋 떡작이라도 끼는게 어지간하면 더 싸다.

아브렐슈드 2막 핵심 보상

카르마의 잔영 깨달음포인트 수급 1p~6p



기존 92p

만렙기준 98p 메인노드 3렙 + 사이드노드 1렙 가능

노말 3주차인 지금 기준으로 도약 1랭크(2p) + 깨달음 2랭크(2p)를 찍을 수 있다.

고대 풀셋 기준으로 메인노드 2렙 + 사이드노드 3레벨(6p) 가능 94p

여기서 메인노드2렙을 유지하면서 사이드노드를 포기하고 좋은 옵션의 유물 악세를 낚는다면?

예시 : 데빌헌터(핸드거너)

사이드노드 깨달음 포인트의 가치 : 2p = 치적 1% , 1p = 치적 0.5 %

깨달음 포인트 3p = 치명타 적중률 1.5 % = 상 단일



유물 상 상 -> 고대 상단일과 성능이 같다.



성능 비교표에서의 위치

특읍만 (3연마기준)	딜증 5부위합	가격 (5부위)	1% 상승비용
x	0%	4*5=20	
하 단일	2%	5*5=25	12.5
하하	4%	8*5=40	10
중 단일	4.4%	10*5=50	11.36
중하	6.4%	17*5=85	13.3
상 단일	7.4%	25*5=125	16.9
중중	8.8%	35*5=175	19.9
상하	9.4%	45*5=225	23.9
상중	11.8%	70*5=350	29.6
상상	14.8%	200*5=1,000	67.5

참고자료: 포피셜 스펙업 - 고대악세

유물악세와 비교

→ 고대 하단일 = 유물 상 하 (비추천)

→ 고대 중단일 = 유물 상 중 ▲

→ 고대 상단일 = 유물 상 상 ★

매물 비교

1번 유물 상상 - 고대 상단일 2번 / 3번

 엄숙한 결전의 반지 [구매 시 거래 1회 가능]	1640 (티어4)	 83	2일	75,000 🟡	75,000 🟡
 도래한 결전의 반지 [구매 후 거래 불가]	1680 (티어4)	 77	21시간	305,000 🟡	305,000 🟡
 도래한 결전의 반지 [구매 시 거래 1회 가능]	1680 (티어4)	 75	18시간 53분	178,000 🟡	178,000 🟡

언마 효과

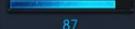
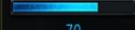
- ◆ 치명타 피해 +4.00%
- ◆ 전투 중 생명력 회복량 +10
- ◆ 치명타 적중률 +1.55%

언마 효과

- ◆ 아군 공격력 강화 효과 +3.00%
- ◆ 아군 피해량 강화 효과 +2.00%
- ◆ 치명타 피해 +4.00%

언마 효과

- ◆ 치명타 적중률 +1.55%
- ◆ 아군 공격력 강화 효과 +5.00%
- ◆ 아군 피해량 강화 효과 +2.00%

 엄숙한 결전의 귀걸이 [구매 시 거래 2회 가능]	1640 (티어4)	 87	13시간 8분	80,000 🟡	80,000 🟡
 도래한 결전의 귀걸이 [구매 후 거래 불가]	1680 (티어4)	 87	22시간 13분	250,000 🟡	250,000 🟡
 도래한 결전의 귀걸이 [구매 시 거래 1회 가능]	1680 (티어4)	 70	20시간 46분	285,000 🟡	285,000 🟡

◆ 공격력 +1.55%

◆ 무기 공격력 +3.00%

◆ 최대 마나 +15

◆ 파티원 보호막 효과 +2.10%

◆ 전투 중 생명력 회복량 +10

◆ 공격력 +1.55%

◆ 최대 생명력 +1300

◆ 무기 공격력 +3.00%

◆ 최대 마나 +15

 엄숙한 결전의 목걸이 [구매 시 거래 2회 가능]	1640 (티어4)	 78	21시간 52분	100,000 🟡	100,000 🟡
 도래한 결전의 목걸이 [구매 후 거래 불가]	1680 (티어4)	 82	20시간 56분	279,900 🟡	279,900 🟡
 도래한 결전의 목걸이 [구매 시 거래 1회 가능]	1680 (티어4)	 85	23시간 38분	245,000 🟡	245,000 🟡

◆ 최대 마나 +6

◆ 적에게 주는 피해 +2.00%

◆ 추가 피해 +2.60%

◆ 적에게 주는 피해 +2.00%

◆ 전투 중 생명력 회복량 +25

◆ 최대 마나 +6

◆ 세레나데, 신앙, 조화 게이지 획득량 +1.60%

◆ 추가 피해 +2.60%

◆ 상태이상 공격 지속시간 +0.20%

고대악세와 유물악세 정리

가격: 고대 (2~3배 차이) >>> 유물

성능: 깨달음 사이드노드에 따라 효율이 다르지만
데빌헌터(핸드거너)기준

고대 상 하 (유물로 절대 못이김) >>>>>>>>

유물 상 상 = 고대 상단일 > 유물 상 중 = 고대 중단일 >

고대 하단일 (떡작 가격과 같음) = 유물 상 하 >

고대 떡작 = 유물 상단일 (80렘 기준 살 가치가 없음)

참고자료: 포피셜- 악세 옵션별 딜증가 수치

T4 무25,방20	딜증가량	+
추가피해 2.6% (상)-목걸이	2%	1.96% (엘릭서 추피)
추가피해 1.6% (중)-목걸이	1.23%	1.2% (엘릭서 추피)
추가피해 0.7% (하)-목걸이	0.54%	0.52% (엘릭서 추피)

직에게 주는 피해 2% (상)-목걸이	2%
직에게 주는 피해 1.2% (중)-목걸이	1.2%
직에게 주는 피해 0.55% (하)-목걸이	0.55%

공격력 1.55%(상)-귀걸이	1.53%
공격력 0.95%(중)-귀걸이	0.97%
공격력 0.4%(하)-귀걸이	0.39%

무기 공격력 3%(상)-귀걸이	1.4%
무기 공격력 1.8%(중)-귀걸이	0.84%
무기 공격력 0.8%(하)-귀걸이	0.37%

치명타 적중률 1.55%(상)-반지	1.06% (치80,치피259)	1.17% (치80,치피291)
치명타 적중률 0.95%(중)-반지	0.66% (치80,치피259)	0.72% (치80,치피291)
치명타 적중률 0.4%(하)-반지	0.26% (치80,치피259)	0.3% (치80,치피291)

치명타 피해 4%(상)-반지	1.41% (치80,치피259)	1.26% (치80,치피291)
치명타 피해 2.4%(중)-반지	0.84% (치80,치피259)	0.76% (치80,치피291)
치명타 피해 1.1%(하)-반지	0.39% (치80,치피259)	0.35% (치80,치피291)

공격력390(상)-공용	0.317%
공격력195(중)-공용	0.158%
공격력80(하)-공용	0.065%

무공960(상)-공용	0.312%
무공480(중)-공용	0.156%
무공195(하)-공용	0.063%

*각 옵션별 등장 확률 10% / 그 안에서 등장 확률 63:30:7 / 동일 옵션 등장X

*T4 무25 / 방20 기준

*유효 특수옵션은 각 악세별 2개

	등장 확률
추가 피해 %	6.3000%
추가 피해 %	3.0000%
추가 피해 %	0.7000%

*연마효과 특수옵션

목걸이 추피=적추피 > 귀걸이 공격력 >= 귀걸이무공 >= 반지 치피 > 반지 치적

*공용효과(강공,강무공) 효율이 몹시 낮다

강공,강무공 상옵 (=0.31%)은 가장 효율이 낮은 반지 치적 하옵(=0.28%)과 비슷한 효율

*특수옵션 상 = 중 * 1.63~1.66 / 중 = 하 * 2.18~2.375 / 상 = 하 * 3.63~3.875

*공용옵션 상=중*2/중=하*2.44~2.46/상=하*4.9

👤 무우하는 사람관 3342 산악회 대타멤버 많

👤 하스텔 내릴까요?

👤 뉴필리 경매장 비상

👤 전상의 물만들 7924 논문 한장

👤 형! 방트라 작성

👤 무우하는 사람관 3342 산악회 대타멤버 많
관부

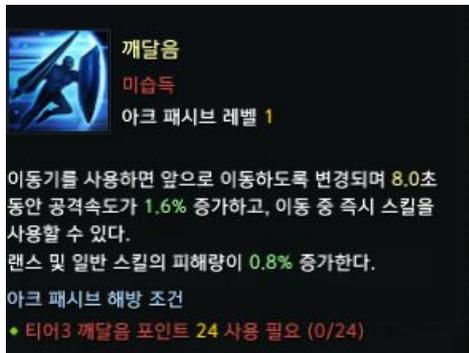
예외사례1: 사이드노드에 가치가 높은 경우

사이드노드가 유틸의 큰 영향을 끼치는 경우

워로드 : 앞대쉬의 가치 = ? 매우 높음

사이드노드 2p 필수

카르마 5랭크 때쯤에나 유물 1부위 정도 바꿀 수 있지만 당장은 힘들



예외사례2 : 서포터

메인노드의 2렙의 가치도 좋지 않고 사이드노드 2렙도 좋지 않다.

메인노드 1렙 + 사이드노드 1렙(아덴 사용시 낙인) 2개만 찍어도 별 차이가 없다.

깨달음 82p만 필요하기 때문에 고대악세를 굳이 무리해서 맞출 필요도 없다.

많은 서포터들이 이미 단일특옵 성능이 좋은 옵션의 유물 악세를 섞어쓰고 있다.
(낙인력 8퍼 목걸이)

단일 옵션은 엄청 싸고 특옵 겹친 반지(아공강, 아피강)는 유물도 비싸다.

 암흑한 결전의 목걸이 [구매 시 거래 1회 가능]	1640 (티어4)	 73	22시간 25분	45,000 🟡	45,000 🟡	<ul style="list-style-type: none">▶ 낙인력 +8.00%▶ 공격력 +80▶ 추가 피해 +1.60%▶ 적에게 주는 피해 +2.00%▶ 낙인력 +8.00%▶ 최대 마나 +6
 도래한 결전의 목걸이 [구매 시 거래 2회 가능]	1680 (티어4)	 80	2일	145,555 🟡	145,555 🟡	

결론:이 직업은 특정 시기에 유물악세가 고대악세보다 좋다

예시: 데빌헌터는 아브노말3주차에 상상 옵션2개가 중 단일 2개보다 싸다

(핸드거너) 깨달음+2p일때 유물 반지2개 고대 반지 2개

여러 가지 조건들을 고려하면서 악세를 맞추면 합리적으로 스펙을 올릴 수 있다.

? 는 ? 에 ? 가 ? 보다 좋다

중요포인트: 직업에 따라 깨달음 1p의 가치가 얼마인가?

계산에 따라서 깨달음의 가치가 높을 수도 작을 수도 있다.

자세한 수치는 각 직업마다 계산하고 연구하는 사람들이 많다.

정리해주는걸 기다리자.

예시: 소울이터는 ? 에 ? 가 ? 보다 좋다

(만월)

$$2p = 1.2 \text{ 피증} + \alpha(\text{빙의 게이지})$$

$$1p = 0.6 \text{ 피증} + \alpha$$



반박포인트 : 유물악세로는 메인노드 3렙을 못찍는데 ?

어차피 메인노드 3렙 찍으려면 사이드노드 없이

카르마 깨달음 포인트 4랭크를 찍어야 한다.

그 전에 아브 하드를 깨기 위해 스펙업 하는게 중요하다.

그리고 카르마 깨달음 포인트 5랭크일때 한 부위 더 유물 악세로 올릴 수 있다.

메인노드만 3렙인 깡통보다 메인노드 2렙 + 좋은 옵션을 끼고

아낀 골드로 다른 스펙업을 하면 된다. 100 200 300

뭐가 더 싼지는 허수아비쳐서 비교하고 그때 가서 갈아타도 된다.



이 방법을 추천하는 가장 큰 이유

눈치 찬 사람은 알겠지만

유물악세를 **거래 가능 횟수**가 남아있는 걸로 산다.

여러 부위 사놓고 뭐가 더 센지 비교해보고

고대 상단일이나 그 이상으로 갈아타면서 **부캐에게 물려준다**

1640부캐가 1660찍는 순간 **상상*5** 낀 **노기르의 왕**

횟수가 2회라면 1680까지 잘 쓰다가 고대악세로 갈아타면서

새로운 부캐한테 **또 물려준다**



한줄 요약

좋은 옵션의 유물 악세를 섞어서 끼면 좋다. (추천 매물 : 상 상 유물악세)

