

[タイマーへ戻る](#)

- 動物の心 = 餌の消費時間が通常 (15分) の倍 (30分) になる。親密度の上昇が、餌一個で3あがる (通常は餌一個で新密度1)。ペットコマンドが、他職に比べ親密度が5低い状態で表示される。 - 名無しさん 2009-12-10 13:36:40
- 通常：馬の場合 = 餌を15分に一個消費し、親密度が1あがる。ペットコマンドの表示に、親密度8必要 (乗れるまでに時間かかる) - 名無しさん 2009-12-10 13:40:30
- タイマー：馬の倍 = 30分に一個餌を消費し、親密度が3上がる。タイマーなら親密度3でペットコマンドが表示される為、30分で乗れるようになる。また、一時間半で、親密度9の馬が2頭調教できる。 - 名無しさん 2009-12-10 13:45:01
- 「動物の心」いらぬスキルだったなあ...って後悔してたら、「動物の心」を得てやっと親密度3上がるのか？タイマーの根本的な特質だと思っていたのだけれど。まあ根本的な特質であったとしてもエサの消費時間が増えるならそれで嬉しいが。ただ単に親密度が割り増しされた状態になるだけじゃあ振ったことを後悔するしかない>< 待てばいいんだものね。 - 名無しさん 2009-12-16 23:30:35
- 動物の心振ってないのに1個/30分消費で親密度3上がったけど・・・ (鶏の場合) - 名無しさん 2009-12-21 18:32:55
- タイマーは3つ上がる。デフォ。 - 名無しさん 2009-12-24 00:03:52
- ライズパワー & ディフェンス、熟練度0.5%につきAtk/Defが1ずつ上昇 - 名無しさん 2009-12-27 19:20:25
- 動物の心 : Lv 25 BSP 3 前提 < 動物の心 > - 名無しさん 2009-12-29 02:27:29
- ライズパワー : 熟練 0 で ATK + 5 0 熟練 4.7 で ATK + 5 9 確認 - 名無しさん 2009-12-29 02:30:35
- 恐らくパワーとディフェは250上がると思うけど (100%で)、詩人の攻撃 & 防御のバフ範囲で300なのに何か間違えてるよな - 名無しさん 2010-01-12 01:41:30
- だが、こっちのはペット二匹で制限無しだ。バードのは300でも所詮二個 - 名無しさん 2010-01-12 11:35:26
- 制限ないがバードがペット使えば回避と攻撃あげれば同じ熟練度100なら2vs1でも余裕で負けるが？ - 名無しさん 2010-01-12 14:04:40
- 更新されないから あえて書きます 動物の心 ナシの状態でも 親密度3上昇 虫で確認 - 名無しさん 2010-03-16 06:59:15