1．用語定義

一行サマリー

継承元装備の“性能そのもの”を新規装備へ引き継ぐ処理。

1-1．性能継承

一行サマリー

継承元装備の“性能そのもの”を新規装備へ引き継ぐ処理。



装備作成時、継承元装備の性能を、新規装備へ引き継ぐ処理。

本資料では：
・数値性能
・属性耐性
・特殊能力
などを含めて「性能継承」と呼称する。
少なくとも今回の観測範囲では、RF4SP / RF5ともに、靴・アクセサリー継承では、
見た目ではなく継承元側の性能が参照される。

ただし特殊能力保持方式については：
RF4SP：
アレンジ枠依存の可能性

RF5：
継承時点で本体固定される可能性がある。

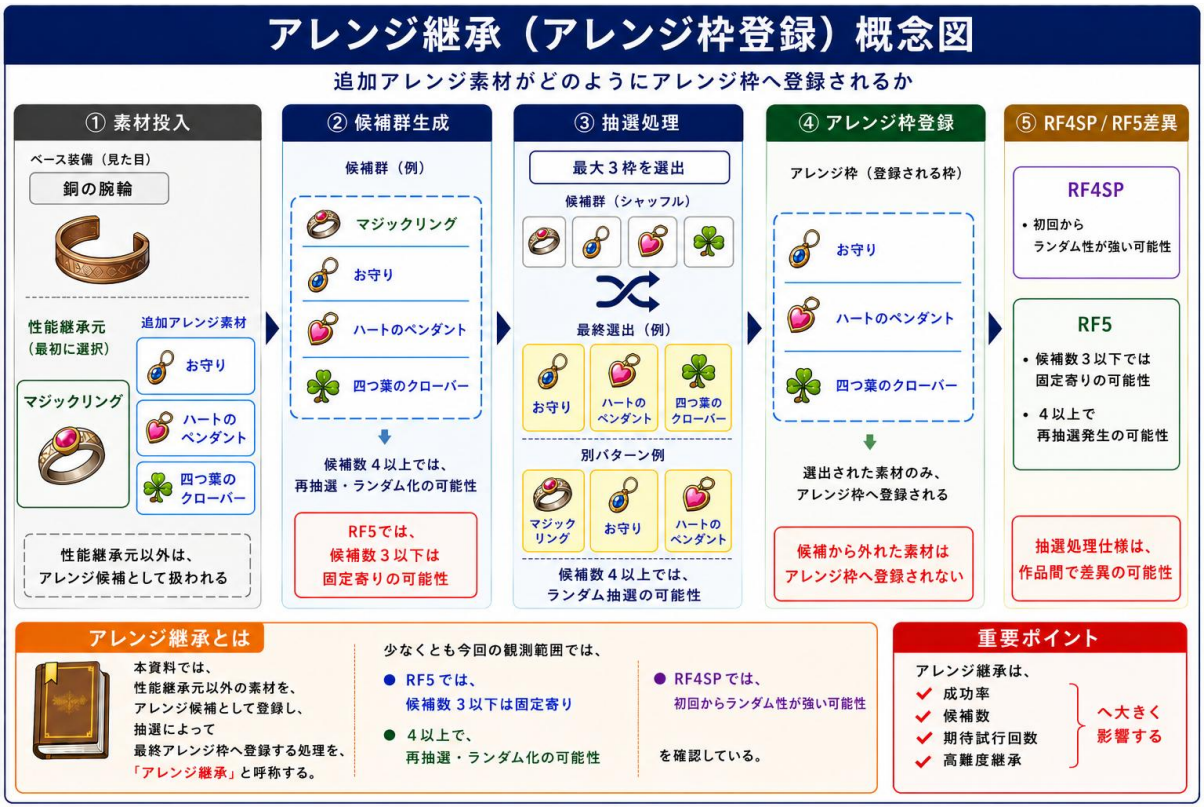
なお、性能継承とアレンジ枠登録は別処理として扱われる可能性がある。

そのため、継承元装備が最終アレンジ枠に残るかどうかと、
継承元性能が完成装備に反映されるかどうかは、
必ずしも同一ではない。

1-2. アレンジ継承

一行サマリー

継承候補として選ばれた素材が“アレンジ枠に保存される”処理。



装備作成時、継承候補として登録された素材・装備が、アレンジ枠へ保存されること。

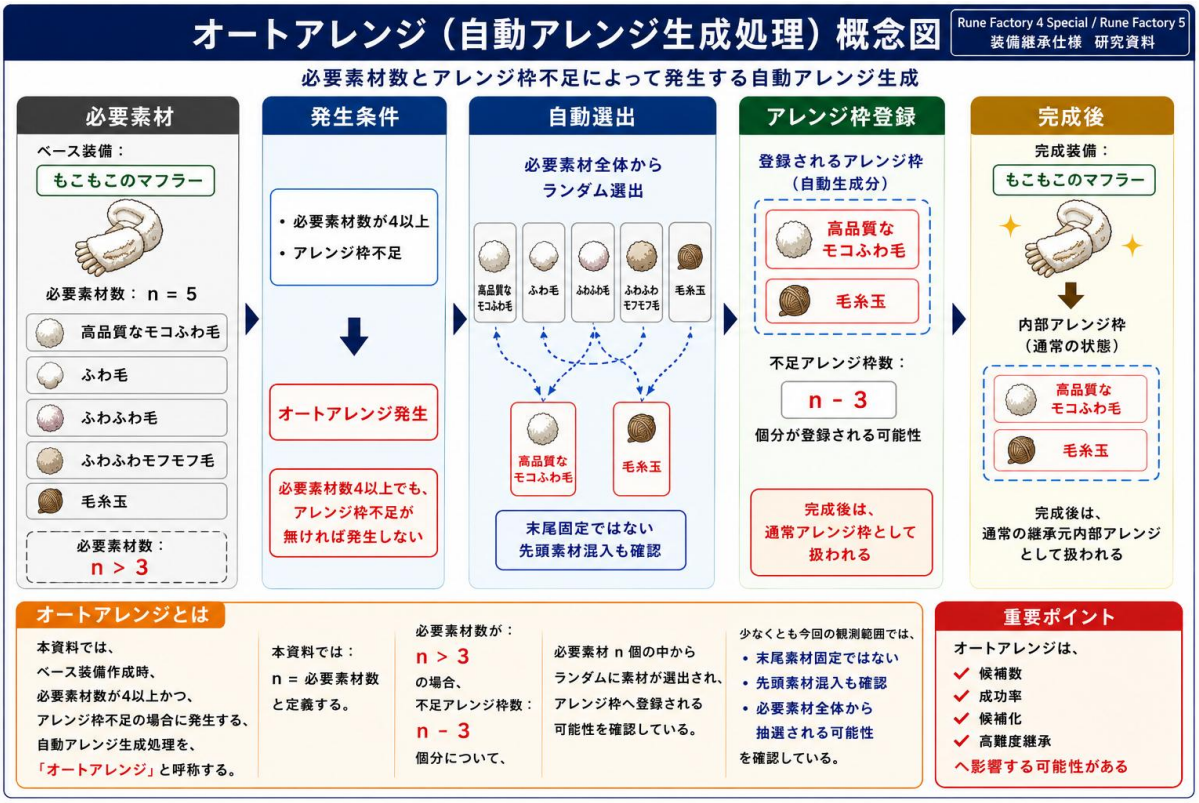
アレンジ枠は：
・継承履歴
・抽選候補
・特殊能力保持
などへ関与する可能性がある。

少なくとも今回の観測範囲では、RF4SP と RF5 では、
アレンジ枠の扱いに差異が存在する可能性がある。

1-3. オートアレンジ

一行サマリー

必要素材が4つ以上のとき、不足分を自動でアレンジ枠に補完する処理。



ベース装備作成時、必要素材数が4以上かつアレンジ枠不足の場合に発生する、
自動アレンジ生成処理。

本資料では：
n = 必要素材数
と定義する。

必要素材数が：
n > 3
の場合、
不足アレンジ枠数：
n - 3
個分について、必要素材 n 個の中からランダムに素材が選出され、
アレンジ枠へ登録される。

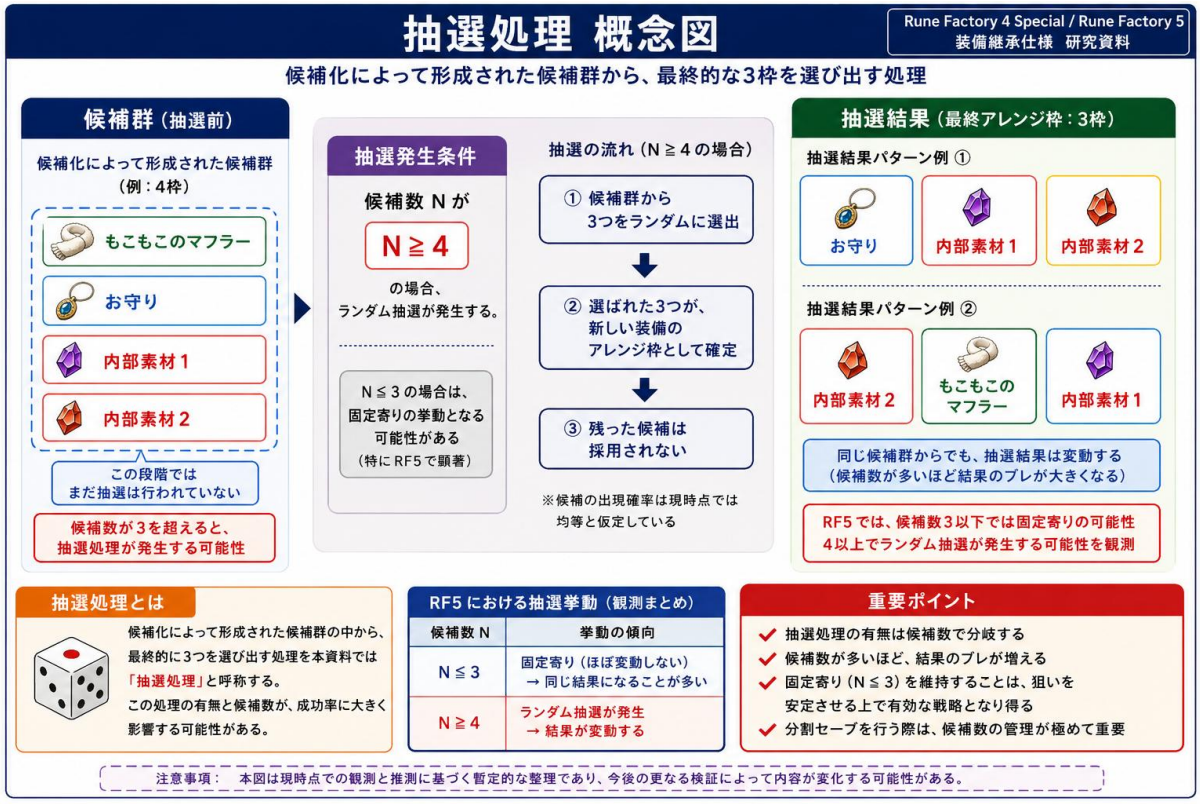
少なくとも今回の観測範囲では、
・末尾素材固定ではない
・先頭素材混入も確認
・必要素材全体から抽選される可能性
を確認している。

なお、
完成後は通常のアレンジ枠として扱われ、
特別な区別は確認されていない。

1-4. 抽選処理

一行サマリー

候補化された素材群から、実際にアレンジ枠へ入る素材を決める処理。



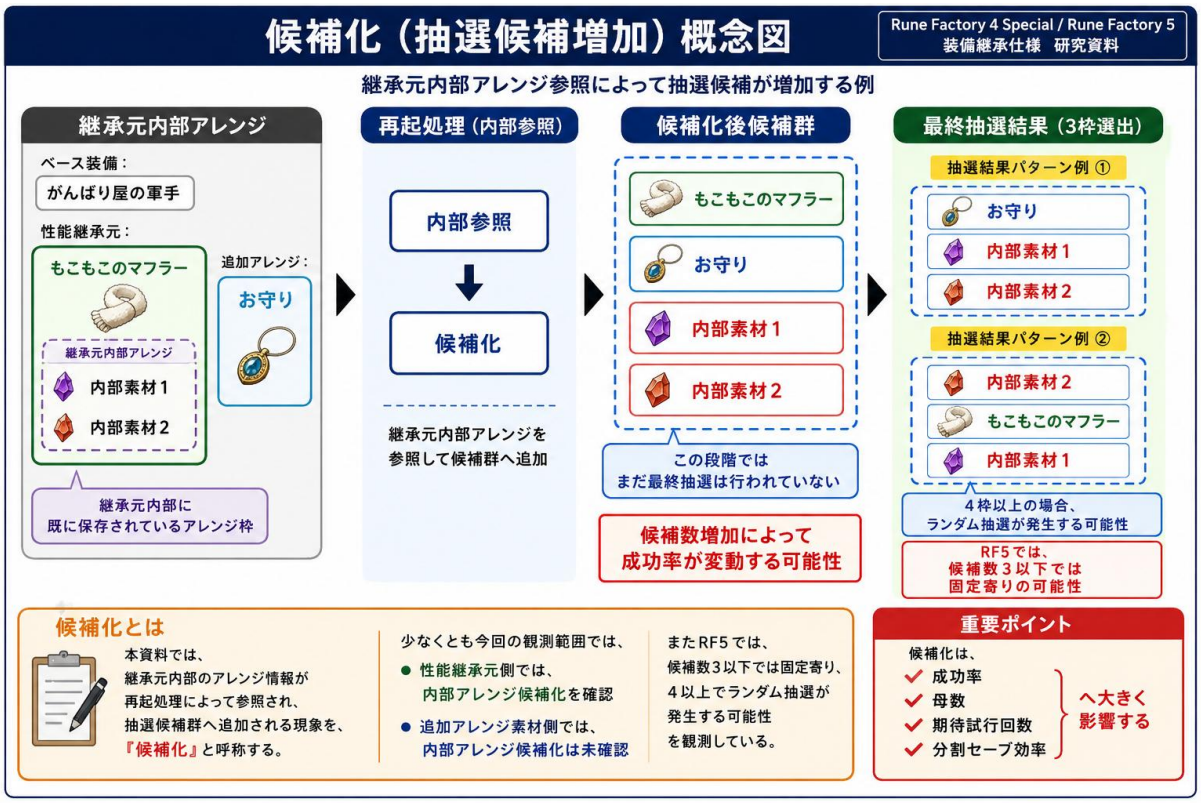
候補化された素材群から、実際にアレンジ枠へ登録される素材を決定する処理。

少なくとも今回の観測範囲では、
RF4SP：
初回からランダム性が強い可能性
RF5：
候補数3以下では固定寄り、4以上で再抽選が発生する可能性
を確認している。
なお、内部アルゴリズムは未解析であり、現時点では観測ベースの仮説を含む。

1-5. 候補化

一行サマリー

本来投入していない素材が“抽選候補に追加される”現象。



アレンジ抽選時に、特定素材・装備が、「アレンジ枠へ入る可能性のある抽選対象」として扱われる状態。

本資料では：
・自己混入（靴やアクセサリーでのみ観測※）
・内部アレンジ素材
などによって、本来投入していない素材・装備が、抽選候補へ追加される現象を「候補化」と表現する。

候補化によって抽選母数が増加すると、
・成功率低下
・期待試行回数増加
・分割セーブ効率変化
などへ大きく影響する。

本資料では、
継承仕様整理における重要概念の一つとして扱う。
例：
ベース装備：
がんばり屋の軍手

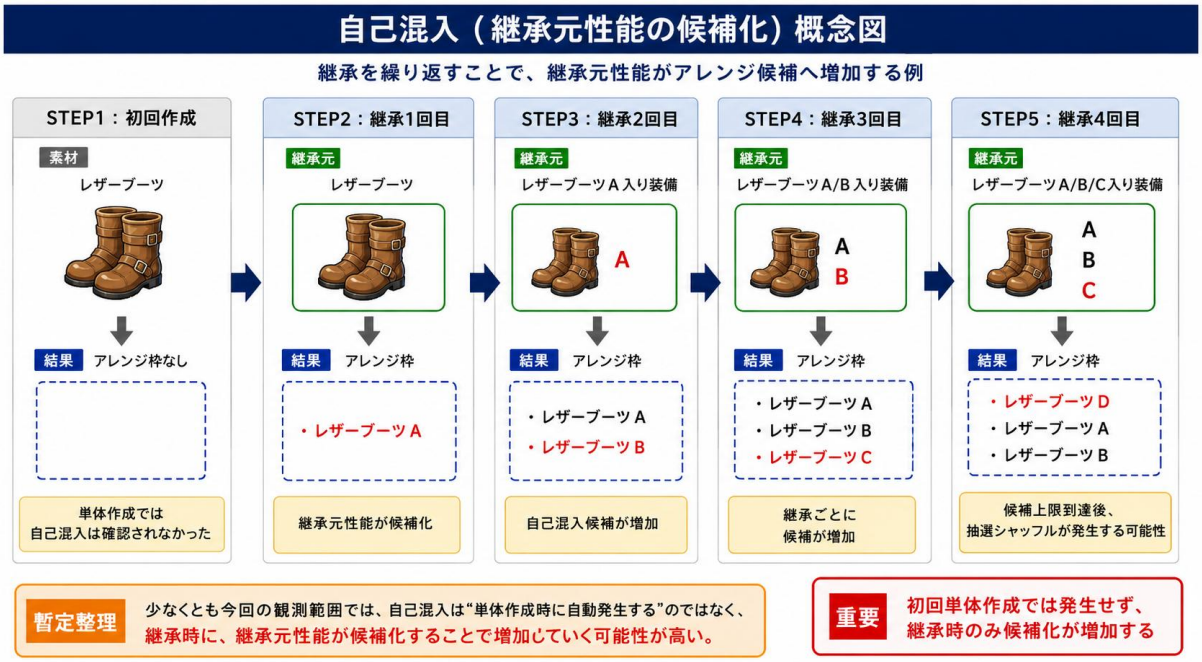
性能継承元：もこもこのマフラー
追加アレンジ：お守り
の場合、
プレイヤーが投入した素材は：
・もこもこのマフラー
・お守り
のみである。

しかし、
継承処理内部で、もこもこのマフラー内部のオートアレンジ素材が
抽選候補へ追加された場合、
抽選候補が：
・お守り
・もこもこのマフラー
・内部素材1
・内部素材2
のように増加する可能性がある。
本資料では、
このような：
「抽選対象候補が追加・増加する現象」を「候補化」と呼称する。

1-6. 自己混入

一行サマリー

継承を繰り返すと、継承元性能が“新たな候補として増殖する”現象。



継承を繰り返すことで、継承元性能が、新たな抽選候補として追加される現象。

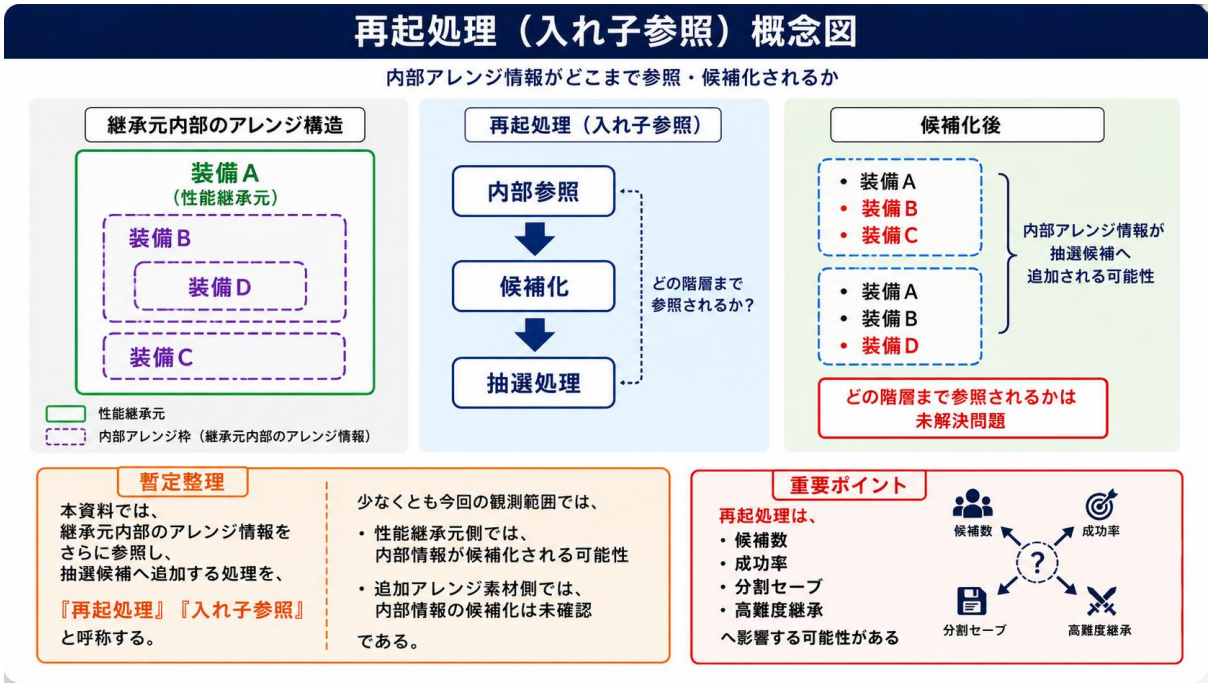
少なくとも今回の観測範囲では、RF4SP / RF5 の両方で確認している。
本資料では、継承元性能が候補化し、
アレンジ枠へ増加していく現象を「自己混入」と呼称する。

なお、
本現象は本資料独自の呼称であり、
公式名称ではない。

1-7. 再帰処理（入れ子参照）

一行サマリー

素材内部のアレンジ情報を“さらに参照して展開する”処理。



継承素材内部に存在するアレンジ情報・内部素材情報を、さらに参照し、
抽選候補へ追加する処理。

例えば：
装備A
→ 内部に装備B
→ 内部に装備C
のような入れ子構造が存在する場合、
最終装備生成時に：
・Aのみ参照されるのか
・Bまで参照されるのか
・Cまで再帰的に参照されるのか
が問題となる。

少なくとも今回の観測範囲では、
・追加アレンジ素材側では、
内部情報の候補化は未確認
・性能継承元側では、
内部情報が参照・候補化される可能性
を確認している。

本資料では便宜上：

・再帰処理
・入れ子参照
という表現を使用する。

なお、
本現象は本資料独自の整理・呼称を含み、
追加検証によって解釈が変化する可能性がある。