2. 基本仕様整理

一行サマリー

RF4SP/RF5の装備継承処理を観測ベースで段階的に整理する。

本章では、RF4SP / RF5 における装備継承仕様について、
各処理がどのように連動し、最終的なアレンジ結果へ影響するかを、
観測ベースで整理する。

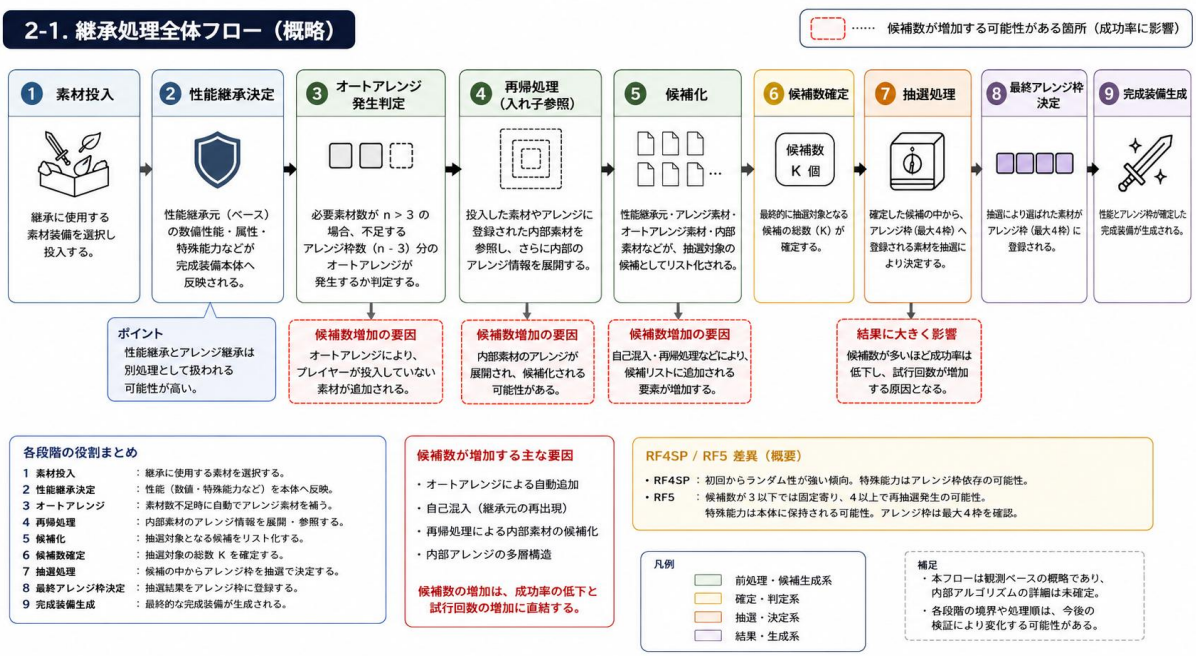
なお、
本章には：
・観測結果
・暫定整理
・仮説ベース推測
を含む。

内部アルゴリズムは未解析部分も多く、
今後の追加検証によって解釈が変化する可能性がある。
また、本資料では、“ランダム化”という表現を、
内部乱数処理（RNG）を含む可能性のある抽選挙動変化として扱う。

2-1. 継承処理全体フロー

一行サマリー

継承処理は素材投入から完成装備生成まで複数段階で行われ、候補化・抽選が成功率を左右する 。



少なくとも今回の観測範囲では、
RF4SP / RF5 の継承処理は、以下のような複数段階処理によって構成されている可能性がある。

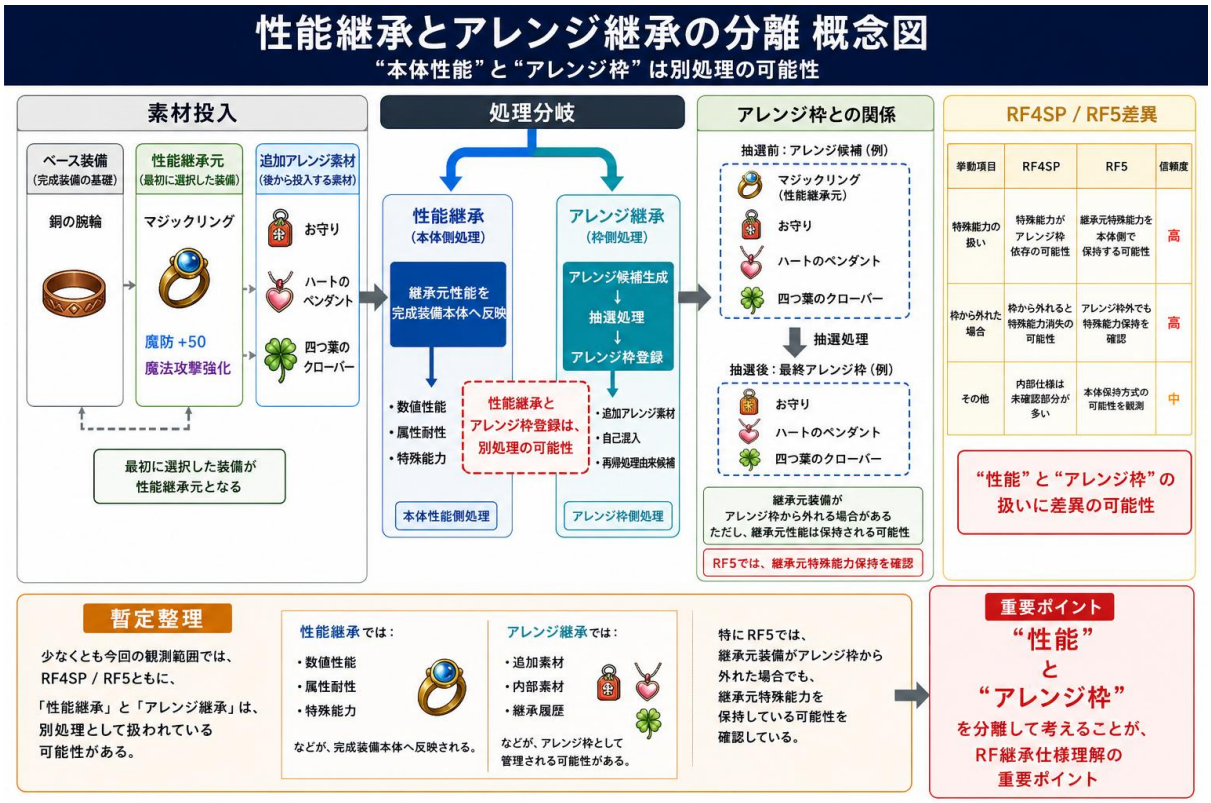
素材投入
↓
性能継承決定
↓
オートアレンジ発生判定
↓
再帰処理
↓
候補化
↓
候補数確定
↓
抽選処理
↓
最終アレンジ枠決定
↓
完成装備生成

本資料では、各段階を個別処理として分離し、それぞれの相互関係を整理する。
特に：
・候補化
・候補数
・抽選処理
は、成功率や期待試行回数へ大きく影響する重要要素として扱う。

2-2. 性能継承とアレンジ継承の分離

一行サマリー

性能継承は数値や特殊能力を本体へ反映し、アレンジ継承は素材情報をアレンジ枠へ保存する別処理である可能性が高い。



少なくとも今回の観測範囲では、
「性能継承」と「アレンジ継承」は、別処理として扱われている可能性がある。

性能継承では：
・数値性能
・属性耐性
・特殊能力
などが、
完成装備本体へ反映される。

一方アレンジ継承では：
・追加素材
・内部素材
・継承履歴
などが、
アレンジ枠として登録される。
特にRF5では、
継承元装備が
最終アレンジ枠から外れた場合でも、
継承元特殊能力を保持している可能性を確認している。

そのため：
「アレンジ枠へ存在すること」
と、
「性能が本体へ反映されていること」
は、
必ずしも同一ではない可能性がある。

2-3. 候補数構成要素

一行サマリー：

抽選時の候補数は性能継承元・通常素材・オートアレンジ・自己混入・再帰由来候補などで構成され、増加は成功率を悪化させる。

要素	分類	発生源	候補数への影響	備考
性能継承元	基本候補	最初に選択した装備	1	少なくとも今回の観測範囲では、候補群へ含まれる可能性
通常アレンジ素材	基本候補	追加投入した装備・素材	投入数分増加	最終アレンジ枠候補となる
オートアレンジ素材	自動生成	必要素材数4以上かつアレンジ枠不足時	自動増加	必要素材 n 個からランダム選出される可能性
自己混入	特殊現象	継承元装備自身の再候補化	候補増加	RF4SP / RF5両方で観測
再帰処理由来候補	内部参照	継承元内部アレンジ参照	候補増加	内部素材が候補化される可能性
内部アレンジ	保存情報	継承元内部に保存済み	状況依存	再帰処理によって候補化する可能性
候補化	現象	再帰処理・自己混入など	候補数増加	本来未投入素材が候補群へ追加される現象
候補数4以上	境界条件	候補増加後	ランダム化可能性	RF5では再抽選発生の可能性
候補数3以下	境界条件	候補増加なし / 少数候補	固定寄り	RF5で観測
抽選処理	決定処理	候補群確定後	最終枠決定	最大3枠選出の可能性
最終アレンジ枠	最終結果	抽選結果	候補数減少	候補群から選出された素材のみ登録

本資料では、抽選処理時に存在する抽選対象総数を
「候補数」
と呼称する。

少なくとも今回の観測範囲では、
候補数は：
・性能継承元
・通常アレンジ素材
・オートアレンジ素材
・自己混入
・再帰処理由来候補
などによって構成される可能性がある。

特に：
・自己混入
・再帰処理
・候補化
は、
プレイヤーが直接投入していない素材が、
抽選候補へ追加される原因となる可能性がある。

候補数増加は：
・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ため、
本資料では重要概念として扱う。

2-4. RF4SP / RF5差異整理

一行サマリー

RF4SPとRF5では抽選ランダム性や特殊能力の扱い、アレンジ枠構成などに観測上の差異がある可能性が高い。

項目	RF4SP	RF5	信頼度	備考
初回抽選挙動	初回からランダム性が強い可能性	候補数3以下では固定寄りの可能性	中	RF5では物体X検証などで並び順安定を観測
候補数4以上時	常時ランダム寄りの可能性	再抽選・シャッフル発生の可能性	高	RF5境界値テストで観測
候補数3以下時	ランダム性ありの可能性	固定寄り挙動を観測	高	RF5で複数回確認
特殊能力保持方式	アレンジ枠依存の可能性	継承時点で本体固定の可能性	中	RF5では枠外でも保持を確認
継承元が枠外になった場合	特殊能力消失の可能性	特殊能力保持を確認	高	マジックリング等で確認
数値性能継承	継承元性能を参照	継承元性能を参照	高	靴・アクセサリーで共通確認
靴・アクセサリー継承	見た目ではなく継承元性能	見た目ではなく継承元性能	高	両作品共通観測
特殊能力継承アレンジ	存在を確認	存在を確認	高	当初未確認だったが後に観測
アレンジ枠4構成	確認	確認	中	成立例を観測 例：1枠ベース武器+継承元装備（アレンジなし）メッシライト鉱石+グリッタ輝石*3
自己混入	観測	観測	高	アクセサリーで確認
再帰処理由来候補化	観測	観測	中	継承元内部参照由来
追加アレンジ側内部候補化	未確認	未確認	中	現時点では確認できず
オートアレンジ	観測	観測	高	必要素材数4以上で発生可能性

オートアレンジ選出	ランダムの可能性	ランダムの可能性	中	先頭素材混入を確認
オートアレンジ完成後	通常アレンジ枠化の可能性	通常アレンジ枠化の可能性	中	特別区別は未確認
抽選最大枠数	最大3枠の可能性	最大3枠の可能性	高	少なくとも今回の観測範囲
内部仕様解析状況	不明点多数	不明点多数	高	両作品共通
仕様安定性	長期研究あり	新発見多数	低	コミュニティ研究量差あり

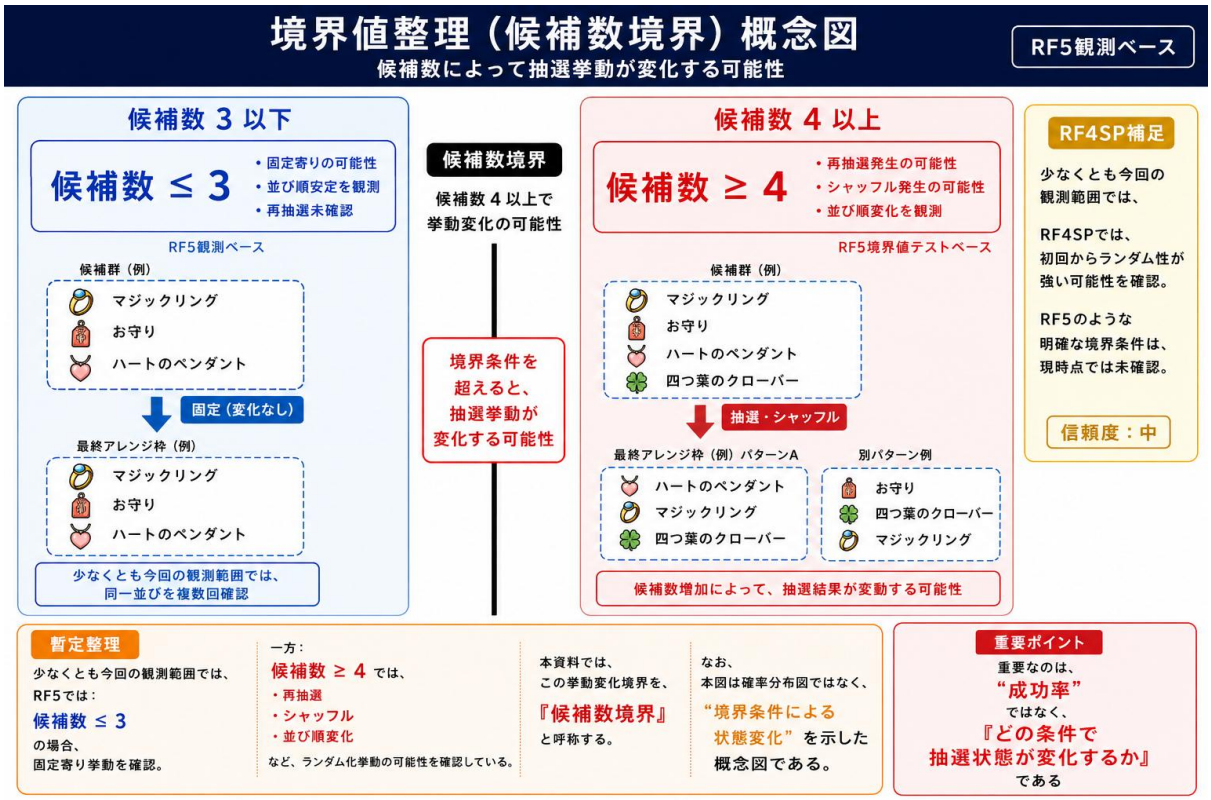
少なくとも今回の観測範囲では、RF4SP と RF5 では、継承仕様に差異が存在する可能性がある。

主な差異候補として：
RF4SP：
・初回からランダム性が強い可能性
・特殊能力がアレンジ枠依存の可能性
・アレンジ枠4つ構成は未確認
RF5：
・候補数3以下では固定寄りの可能性
・候補数4以上で再抽選発生の可能性
・特殊能力が本体固定される可能性
・アレンジ枠4つ構成を確認
などを確認している。
ただし、
内部アルゴリズム差異については、
未検証部分も多く、
今後の追加検証が必要である。

2-5. 境界値整理

一行サマリー

継承処理には候補数や必要素材数などの境界値が存在し、閾値を超えると抽選挙動が変化する可能性がある。



少なくとも今回の観測範囲では、継承処理には、
いくつかの境界値が存在する可能性がある。

代表例として：
■ 候補数境界
候補数 ≤ 3
では、
RF5において固定寄り挙動を確認。

一方：
候補数 ≥ 4
では、
再抽選・ランダム化発生の可能性を確認している。
■ オートアレンジ境界
必要素材数：
n ＞ 3
の場合、
不足アレンジ枠数：
n － 3
個分について、
オートアレンジが発生する可能性を確認している。
本資料では、
これらの境界値を、
継承仕様解析における重要指標として扱う。

2-6. 暫定仮説整理

一行サマリー

本章は観測済み挙動と高確度仮説を整理し、抽選重みや再帰深度など未解決問題を明示する。

区分	内容	信頼度	備考
観測済み	RF5候補数4以上でランダム化	高	境界値テスト
高確度仮説	性能継承とアレンジ継承分離	中	特殊能力保持差異
未解決	抽選重み	低	RNG不明

本資料では：
・観測済み挙動
・高確度仮説
・未解決問題
を区別して扱う。

現時点で比較的高確度と考えられるものとして：
・RF5 の候補数4以上でのランダム化
・自己混入現象
・再帰処理由来候補化
・性能継承とアレンジ継承の分離可能性
などを確認している。

一方：
・抽選重み
・内部優先順位
・再帰深度制限
・内部アルゴリズム詳細
などについては、
未解決問題として扱う。
そのため、本資料内の整理・用語・仮説は、今後の追加検証によって
更新・修正される可能性がある。