10. ロールプレイ装備研究

一行サマリー

ロールプレイ装備は、数値性能だけでなく世界観・キャラクター性・見た目・実運用性能を統合して構築する、多軸最適化の領域である。

本章では、
RF4SP / RF5 における：
・世界観整合性
・キャラクター性
・実運用性能
・継承難易度
・作成コスト
・見た目
・プレイフィール
などを総合的に考慮した：
「ロールプレイ装備」
について整理を行う。

なお、
本章は：
・純粋な理論最適化
・最大火力構成
・最高効率のみ
を目的とした章ではない。

本資料ではこれまで、
継承仕様や内部処理について：
・候補数
・自己混入
・オートアレンジ
・再帰継承
・成功率
・実運用安定性
などを整理してきた。

しかし実際のプレイでは、
単純な理論値だけではなく：
・キャラクターへ似合うか
・世界観と整合するか
・視認性が高いか
・付け替えしやすいか
・日常運用しやすいか
・プレイ時の気分が上がるか
なども、
長時間プレイ時の満足度へ大きく影響する場合がある。

そのため本章では：
「性能」
だけではなく、
「運用体験」
も含めた観点から、
装備構築を整理している。

また、
ロールプレイ装備は：
・完全なネタ構成
・完全な性能構成
の二極化ではなく、
その中間に位置する場合が多い。

例えば：
・性能は多少妥協する
・作成成功率を優先する
・視認性を優先する
・量産性を優先する
・初期装備イメージを残す
など、
実運用との折衷が発生する場合がある。

本章では、
そうした：
「理論と実運用の間に存在する調整」
についても含めて整理を行う。

10-1. 世界観整合性

一行サマリー

装備構築では数値性能だけでなく、キャラクターの性格・武器種・立ち姿・属性など世界観との整合性が重要な要素となる。

RFシリーズでは、
装備性能だけではなく：
・キャラクターデザイン
・職業
・属性
・戦闘スタイル
・好物
・種族
・性格
・立場
・イベント描写
などから、
各キャラクターへ一定の世界観イメージが付与されている。

そのため、
ロールプレイ装備を考える際には：
・どの属性を重視するか
・どの印象を優先するか
・どこまで原作イメージを残すか
などが重要になる。

例えば：
・プリシラは魔法系・癒し系・柔らかい印象
・ルドミラは闇属性・妖艶・危険性
・むらくもは豪快・和風・肉体派
・ラインハルトは騎士・忠誠・実直
・ルーカスは神秘・哲学・超越者
など、
キャラクターごとに方向性が大きく異なる。

また、
同一キャラクターでも：
・理想イメージ
・初期装備寄せ
・低コスト寄せ
・実戦寄せ
で方向性が変化する場合もある。

そのため本章では、
一部キャラクターについて：
・ロマン枠
・現実枠
を分離して整理している。

ロマン枠では：
・世界観
・イメージ
・象徴性
・見た目
・設定再現
を優先し、
現実枠では：
・成功率
・作成コスト
・量産性
・実装難易度
・実運用性
を優先している。

これは、
RF4SP / RF5 の継承仕様上：
・高難度継承
・メッシライト継承
・オートアレンジ回避
・自己混入対策
などが必要となる装備が存在するためである。

そのため、
理論上は理想的であっても、
実際には：
・成功率10%
・素材負荷が極端に高い
・量産困難
・認知負荷が高い
などの理由から、
現実運用では別装備を採用する場合がある。

10-2. キャラクター別装備

一行サマリー

キャラクターごとの戦闘イメージ・体格・AI傾向・属性適性を踏まえ、性能と世界観を両立した装備選択を行う。

キャラクター	ロマン軸	現実軸	コンセプト要約
プリシラ	魔法少女・清楚系	量産寄り魔法装備	癒し系ヒロイン＋柔らかい魔法系
ルドミラ	妖艶・闇魔法	成功率重視闇構成	闇属性＋サキュバス的神秘性
むらくも	和風豪傑	重量級実用前衛	豪快・肉体派・旅館主人
ルーカス	神秘・超越者	属性寄せ神秘構成	哲学者＋神格的イメージ
ドグ	重鍛冶職人	実用重装	無骨・重量級・鍛冶師
ラインハルト	王国騎士	初期装備寄せ	忠誠・実直・正統派騎士
スカーレット	SEED精鋭	実戦寄せ軽装	正義感＋高速戦闘
リュカ	中二病・闇	軽量実用型	封印・邪気眼・俊敏型
マーガレット	エルフ・音楽	魔法寄せ軽装	風属性＋吟遊詩人的印象
レディア	古神龍	闇寄せ重装	非人間的存在感＋闇属性

本節では、
キャラクターごとの：
・世界観
・戦闘スタイル
・属性
・印象
・性格
などを基準として、
装備例を整理する。

なお、
全キャラクター分を本文へ掲載すると情報量が極端に増加するため、
本章では代表例のみ掲載する。

詳細一覧については、
別途99_付録_AIコーディネート案実例側へ整理している。

プリシラ

ロマン枠

・盾：プリズムシールド
・鎧：ルーンベスト
・靴：レザーブーツ
・アクセサリー：ハートのペンダント

癒し系ヒロイン＋杖使いのイメージを優先。
柔らかい色合いや清楚感を重視している。

現実枠

・盾：マジカルシールド
・鎧：シャツ
・靴：レザーブーツ
・アクセサリー：ハートのペンダント

成功率や素材負荷を抑えつつ、
魔法系ヒロインらしさを維持した構成。

ルドミラ

ロマン枠

・盾：マジカルシールド
・鎧：ラメラーベスト
・靴：ゴーストブーツ
・アクセサリー：魔女のピアス

妖艶さ・闇属性・サキュバス的イメージを優先。
闇属性と魔法系アクセサリーを重視している。

現実枠

・盾：マジカルシールド
・鎧：ラメラーベスト
・靴：レザーブーツ
・アクセサリー：魔女のピアス

ゴーストブーツの成功率問題を考慮し、
靴のみ量産寄り構成へ変更。

むらくも

ロマン枠

・盾：グレートシールド
・鎧：サラシ
・靴：テツゲタシューズ
・アクセサリー：チャンピオンベルト

和風・豪快・温泉旅館主人のイメージを重視。
肉体派らしい重量感を優先している。

現実枠

・盾：グレートシールド
・鎧：サラシ
・靴：ヘヴィブーツ
・アクセサリー：チャンピオンベルト

テツゲタシューズの継承難易度を考慮し、
ヘヴィブーツで代替。

ルーカス

ロマン枠

・盾：守護の盾
・鎧：ジェネラルローブ
・靴：ロケットウィング
・アクセサリー：タリスマン

神秘性・超越性・哲学者的印象を重視。
属性や浮遊感を優先した構成。

現実枠

・盾：エレメンタルシールド
・鎧：風のマント
・靴：フェアリーブーツ
・アクセサリー：魔法石のイヤリング

成功率と実装難易度を下げつつ、
神秘的イメージを維持している。

ドグ

ロマン枠

・盾：ヘヴィシールド
・鎧：パワードプロテクター
・靴：ヘヴィブーツ
・アクセサリー：豪傑の証

重厚感・鍛冶師・肉体派を重視。
重量級装備による圧迫感を優先している。

現実枠

・盾：ヘヴィシールド
・鎧：ラメラーベスト
・靴：ヘヴィブーツ
・アクセサリー：集中のイヤリング

鎧の作成難易度を抑えつつ、
鍛冶師らしい印象を残した構成。

10-3. 実運用性能との両立

一行サマリー

ロールプレイ装備では見た目を維持しつつ、性能継承や耐性強化を組み合わせて実戦性能を確保する設計が求められる。

ロールプレイ装備では、
単純な見た目だけではなく：
・戦闘性能
・操作性
・周回効率
・耐性
・RP管理
・継承安定性
なども重要となる。
そのため本資料では、
完全な見た目特化ではなく：
「実際に使いやすいか」
も重視している。
例えば：
・移動速度を盛りすぎると操作難易度が上がる
・重量級装備は視認性が高い反面、成功率問題を抱えやすい
・アクセサリーは自己混入問題が発生しやすい
など、
見た目と性能が衝突する場合がある。

また、
RF4SP / RF5 では：
・物体X
・無力のリンゴ
・真実の石板
・10倍鉄
・倍鉄
などによる強化が強力であり、
外見とは別に：
・属性耐性
・クリティカル率
・状態異常耐性
などを補強可能である。

そのため：
・見た目
・性能
・継承難易度
のバランス調整が重要となる。
特に主人公装備では：
・靴
・アクセサリー
の付け替え頻度が高く、
視認性や判別性も実運用上重要となる。
そのため本資料では：
・色
・形状
・アイコン
・キャラクターイメージ
なども含め、
認知負荷軽減を意識した整理を行っている。

10-4. デザイン優先継承

一行サマリー

外見と内部性能を分離できる継承システムにより、初期装備外見や世界観重視のデザインを維持したまま性能を最適化できる。

RF4SP / RF5 の継承仕様では、
性能だけではなく：
「どの外見を採用するか」
も重要となる。
特に：
・盾
・靴
・アクセサリー
は視認性への影響が大きい。

そのため、
本資料では：
・性能優先
・視認性優先
・世界観優先
など、
用途に応じた外見選定を行っている。

例えば：
・プリシラは柔らかい色合い
・むらくもは重量感
・ルーカスは神秘性
・ドグは重厚感
など、
外見アイコン自体もロールプレイ要素として扱っている。

また、
アクセサリー系では：
・自己混入
・オートアレンジ
・候補増加
などの問題が存在するため、
理論上は高性能であっても：
・作成難易度
・量産性
・再現性
を優先し、
別装備を採用する場合がある。

特に：
・もこもこのマフラー
・自己混入しやすいアクセサリー
などについては、
ロマン構成と実運用構成を分離して整理している。

10-5. コーディネート事例

一行サマリー

騎士系・魔術師系・和風剣士などの構築例を通じ、性能だけでなく見た目の統一感やキャラクター性を重視した装備選択を示す。

系統	主な対象	キーワード
騎士系	ラインハルト、スカーレット、ベアトリス	重装・忠誠・正統派
魔法系	プリシラ、ルドミラ、マーガレット	神秘・軽量・属性
肉体系	むらくも、ドグ、マーティン	重量感・豪快・筋力
神秘系	ルーカス、レディア、みささぎ	超越者・闇・浮遊感
子供系	ジュリアン、ひな	軽快・可愛さ・素朴
職人系	パルモ、ハインツ、マーティン	作業感・職人気質・個性

本節では、
代表的なコーディネート例を整理する。

騎士系
・ラインハルト
・スカーレット
・ベアトリス
など。
盾や金属鎧を中心とし、
・騎士
・王国兵
・護衛
などの印象を重視。
また：
・ナイトブーツ
・プラチナリング
・勇気のバッヂ
などを利用し、
騎士感や忠誠心を演出している。

魔法系
・プリシラ
・ルドミラ
・マーガレット
など。
ローブ系・魔法盾・神秘系アクセサリーを中心として、
・魔法使い
・精霊
・神秘性
などを演出している。
また、
フェアリーブーツやエルフのマントなど、
軽量感・浮遊感のある装備とも相性が良い。

肉体系

・むらくも
・ドグ
・マーティン
など。
重量級盾・重鎧・ヘヴィブーツなどを中心とし、
・鍛冶師
・豪傑
・筋力型
などを表現している。
チャンピオンベルトや豪傑の証など、
HP系アクセサリーとの相性も良い。

神秘系

・ルーカス
・レディア
・みささぎ
など。
属性盾・闇系アクセサリー・フェアリーブーツなどを利用し、
・神格
・古神龍
・妖狐
などの非人間的イメージを演出している。

10-6. ロマン構成と実用構成

一行サマリー

装備構築には理論最強・実運用最適・ロールプレイ最適など複数の最適化軸が存在し、何を優先するかで最適解が変化する。

構成思想整理

構成思想	優先要素
ロマン構成	世界観・象徴性・見た目
実用構成	成功率・量産性・再現性
折衷構成	RPと実運用の両立
趣味構成	遊び心・快適性・愛着

本資料では、
ロールプレイ装備を：
・ロマン構成
・実用構成
へ分離して整理している。
ロマン構成では：
・世界観
・見た目
・設定再現
・象徴性
を優先する。
そのため：
・成功率10%
・高コスト素材
・量産困難
などを許容する場合がある。

一方、
実用構成では：
・量産性
・成功率
・作成負荷
・再現性
・日常運用
を優先する。
そのため：
・低コスト装備へ置換
・成功率25%構成へ変更
・初期装備寄せ
・素材負荷軽減
などを行う場合がある。

また、
RF4SP / RF5 の継承仕様では：
・継承成功率
・自己混入
・オートアレンジ
・再帰候補増加
などの問題により、
理論上可能であっても、
現実運用では極端に再現性が悪化する場合がある。

そのため本資料では：
「実際に継続運用できるか」
を重視している。
これは単純な妥協ではなく、
RFシリーズを長時間プレイする際の：
・快適性
・認知負荷
・作業量
・運用安定性
なども含めた設計思想によるものである。

また、
ロールプレイ装備は：
・性能
・世界観
・実運用
の境界領域に存在するため、
完全な正解が存在しない場合も多い。

そのため本章では、
単純な最適解提示ではなく：
「どのような思想で装備を組むか」
を重視して整理を行った。

なお、
住民別装備案・性能一覧・詳細コーディネートについては、
99_付録_AIコーディネート案実例、99_付録_用途別装備一覧側へ整理している。

付録

注意事項

本付録に掲載した：
・初期装備
 ・装備アイコン
 ・住民装備情報
 ・外見確認資料
などについては、
 可能な限り実機確認を行った。
特に初期装備については、
 既存プレイデータでは装備変更による汚染が発生している可能性があるため、
 必要に応じて新規データ作成および再確認を行っている。
また、
 スクリーンショットについても、
 外部サイト等からの転載ではなく、
 実際のゲーム内確認を基に取得したものを使用している。
なお、
 一部の：
・AI挙動
 ・体格差
 ・ロールプレイ適性
 ・コーディネート考察
などについては、
 観測および実運用体感を基にした仮説整理を含む。

■コンセプト
■住民装備一覧
■防具アイコン一覧

コンセプト

▼前提
住民25人のイメージにあった盾、鎧、靴、アクセサリーの外見を選ぶ。

▼重要事項
双剣と拳は盾装備不可。
盾、鎧、靴、アクセサリーについて、装備性能は一切考慮しないこと（参考として装備性能は「装備性能のタブにあり」）。
盾は見た目に影響があるのでアイコンの見た目を最重視すること（名前も重要だが二の次）
　※武器は初期装備を採用するため武器とのバランスも考えること。
鎧、靴、アクセサリーは見た目に影響しないためアイコンと名前のバランスで選ぶこと（初期装備を採用してもよい）。
コスト度外視のロマン重視と低コストかつイメージを損なわない範囲の現実的な物の二つを用意すること。
外見として選んだ理由を必ず述べること。
可能なら表形式にしてほしい（ロマン枠と現実枠は表分けるか区分（ロマン枠/現実枠）にするかは任せる）。
住民のキャラクター設定は公式説明などを参照してよい。

▼例
レディア、鎧、竜のマント、（闇の古神龍のため竜のマントがイメージにあっているため）
レディア、アクセサリー、闇の指輪、（闇の古神龍のため闇のイメージあっているため）
マーガレット、鎧、竜のマント、（エルフ族なのでのエルフマントがイメージにあっているため）
むらくも、アクセサリー、チャンピオンベルト（チャンピオンベルトはむらくもの大好物のため）

▼補足、裏設定
レディアは闇の古神龍
ランドルフは元凄腕の冒険者
マーティンのかたびらは初期装備
ラインハルトのアイアンシールドは初期装備

▼AIコーディネート実験案
本研究では、
 ChatGPT / Copilot / Gemini などを利用した
 コーディネート案の生成、相互比較、各AIによる自己評価および相互評価 も試験的に実施した。
各AIによって：
・世界観解釈
 ・性能重視傾向
 ・ロールプレイ重視傾向
 ・説明スタイル
などに差異が見られる場合があった。

なお、
本資料ではRF装備研究そのものを主題としているため、
AI比較ログや詳細分析については掲載を行っていない。

本実験は、
正解を求めるものではなく、
各AIがどのようにキャラクター性や世界観を解釈するかを観察することを目的としている。

住民初期装備

▼盾装備可

分類	名前	得意武器	初期装備	杖属性
恋愛候補	プリシラ	杖	アメジストロッド	地
恋愛候補	ルーシー	片手剣	スティールソード	―
恋愛候補	ベアトリス	ハンマー	ウォーハンマー	―
恋愛候補	ルドミラ	杖	アクアマリンロッド	水
恋愛候補	マーティン	ハンマー	バトルハンマー	―
恋愛候補	セシル	杖	アクアマリンロッド	水
恋愛候補	むらくも	オノ	バトルアックス	―
恋愛候補	ラインハルト	両手剣	ツーハンドソード改	―
恋愛候補	ルーカス	槍	ランス改	―
町の住人	ハインツ	オノ	ポールアックス	―
町の住人	ランドルフ	両手剣	ツーハンドソード	―
町の住人	シモーヌ	槍	痛くなさそうな槍	―
町の住人	みささぎ	両手剣	ツーハンドソード	―
町の住人	テリー	片手剣	カトラス	―
町の住人	レディア	オノ・ハンマー・双剣・大剣・槍	グレートアックス	―
町の住人	ドグ	ハンマー	ウォーハンマー	―
ゲスト	ダグ	片手剣	ディフェンダー	―
ゲスト	マーガレット	杖	エメラルドロッド	風

▼盾装備不可

分類	名前	得意武器	初期装備
恋愛候補	スカーレット	双剣	スティールエッジ
恋愛候補	フーカ	拳	籠手
恋愛候補	リュカ	双剣	スティールエッジ
町の住人	エルシェ	拳	グローブ
町の住人	パルモ	拳	グローブ
町の住人	ジュリアン	拳	レザーグローブ
町の住人	ひな	双剣	ダブルまごの手

盾装備可

名前　得意武器　　初期装備　　杖属性 備考
プリシラ　　杖　　アメジストロッド　　地



ルーシー　　片手剣 スティールソード　　ー



ベアトリス　ハンマー　ウォーハンマー　ー



ルドミラ　杖　アクアマリンロッド　水



マーティン　ハンマー　バトルハンマー　ー



セシル 杖　　アクアマリンロッド　水



むらくも　　オノ　バトルアックス　　ー



ラインハルト 両手剣 ツーハンドソード改　ー　　初期装備はアイアンシールド



ルーカス　　槍　　ランス改　　ー



ハインツ　　オノ　　ポールアックス　　ー



ランドルフ　　両手剣 ツーハンドソード　　ー



シモーヌ　　槍　　痛くなさそうな槍　　ー



みささぎ　　両手剣 ツーハンドソード　　ー



テリー 片手剣 カトラス　　ー



レディア　　オノ　グレートアックス　　ー



ドグ　ハンマー　　ウォーハンマー　　ー



ダグ　片手剣 ディフェンダー　　ー



マーガレット 杖　　エメラルドロッド　　風



盾装備不可

名前　得意武器　　初期装備

スカーレット 双剣　スティールエッジ



フーカ 拳　　籠手



リュカ 双剣　スティールエッジ



エルシェ　　拳　　グローブ



パルモ 拳　　グローブ



ジュリアン　　拳　　レザーグローブ



ひな　双剣　ダブルまごの手



防具アイコン一覧

※帽子は見た目に影響し、外せないので今回は考慮しないものとする
（衣装チェンジすれば見れなくなるが世界観が損なわれるので考慮しないものとする）
▼盾（見た目に反映される）
名前
スモールシールド
安物の盾
アイアンシールド
さるのぬいぐるみ
戦士の盾
グレートシールド
ラウンドシールド
タートルシールド
カオスシールド
ボーンシールド
イエローシールド
マジックシールド
ヘヴィシールド
プラチナシールド
カーズシールド
カイトシールド
ナイトシールド
エレメンタルシールド
マジカルシールド
ブルーシールド
プラチナシールド改
プリズムシールド
守護の盾
七色の盾
ジェネラルシールド
ルーンシールド

▼鎧（見た目に反映されない）
名前
シャツ
ベスト
サラシ
かたびら
くさりかたびら
スケイルベスト

キンキラのシャツ
風のマント
プロテクター
プラチナかたびら
ゴムガッパ
ラメラーベスト
傭兵のマント
モコモコのシャツ
エルフのマント
竜のマント
パワードプロテクター
ルーンベスト
ジェネラルローブ
ロイヤルガーター
四幻竜のベスト

▼靴（見た目に反映されない）
名前
レザーブーツ
ピヨピヨサンダル
シークレットシューズ
シルバーブーツ
ヘヴィブーツ
スニーキングブーツ
ゴールドブーツ
ボーンブーツ
ストライダーブーツ
ステップインブーツ
フェザーブーツ
スパイクシューズ
ゴーストブーツ
テツゲタシューズ
ナイトブーツ
フェアリーブーツ
ロケットウィング

▼アクセサリー（見た目に反映されない）
名前
お守り
がんばり屋の軍手
安物の腕輪
集中のイヤリング

銅の腕輪
皮のベルト
エメラルドの指輪
アクアマリンの指輪
アメジストの指輪
サファイアの指輪
ルビーの指輪
闇の指輪
丈夫な手袋
大地のペンダント
婚約指輪
シルバーペンダント
シルバーリング
銀の腕輪
ポイズンリング
雫のペンダント
パラライズリング
サイレントリング
クリティカルリング
幸せの指輪
魔女のピアス
スローリング
草原のペンダント
金の腕輪
ハートのペンダント
星のペンダント
パワーグローブ
手編みのマフラー
シールドリング
太陽のペンダント
魔法石のイヤリング
テツヤリング
プラチナの腕輪
マジックリング
アクアマリンブローチ
アメジストブローチ
エメラルドブローチ
サファイアブローチ
ルビーブローチ
ホーリーアミュレット
チャンピオンベルト
ダイヤモンドの指輪

ゴールドリング
魔闘の呪符
不戦のロザリオ
タリスマン
豪傑の証
賢者の証
プラチナリング
ダイヤモンドブローチ
クリティカセブン
アネットの首飾り
奇妙なペンダント
イルカのブローチ
鋼鉄の極意
必殺の極意
魔道の極意
風の指輪
地の指輪
火の指輪
水の指輪
もこもこのマフラー
勇気のバッヂ

盾（見た目に反映される）

名前

スモールシールド



安物の盾



アイアンシールド



さるのぬいぐるみ



戦士の盾



グレートシールド



ラウンドシールド



タートルシールド



カオスシールド



ボーンシールド



イエローシールド



マジックシールド



ヘヴィシールド



プラチナシールド



カーズシールド



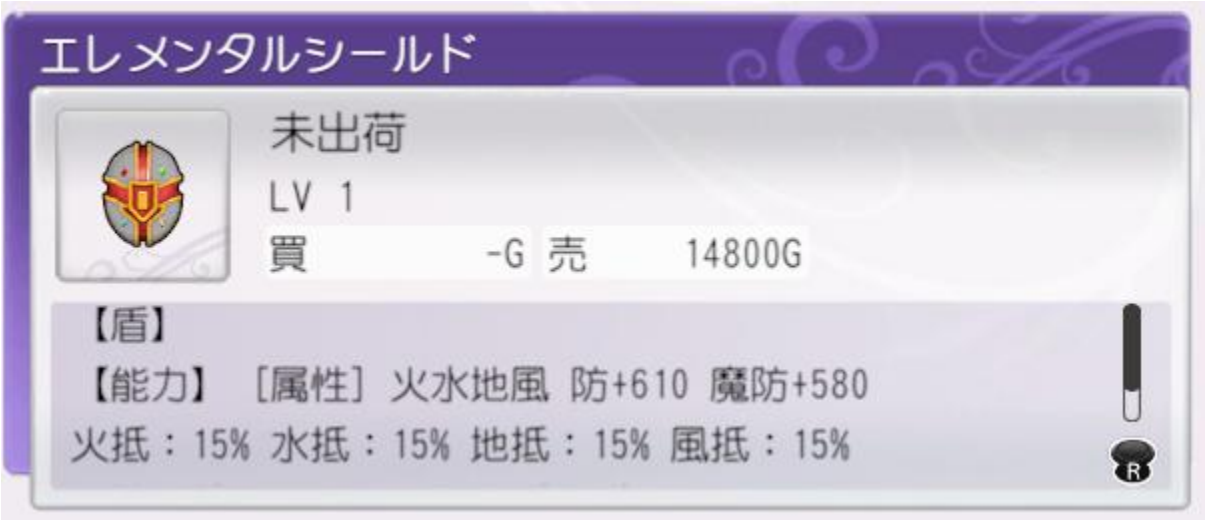
カイトシールド



ナイトシールド



エレメンタルシールド



マジカルシールド



ブルーシールド



プラチナシールド改



プリズムシールド



守護の盾



七色の盾



ジェネラルシールド



ルーンシールド



鎧（見た目に反映されない）

名前

シャツ



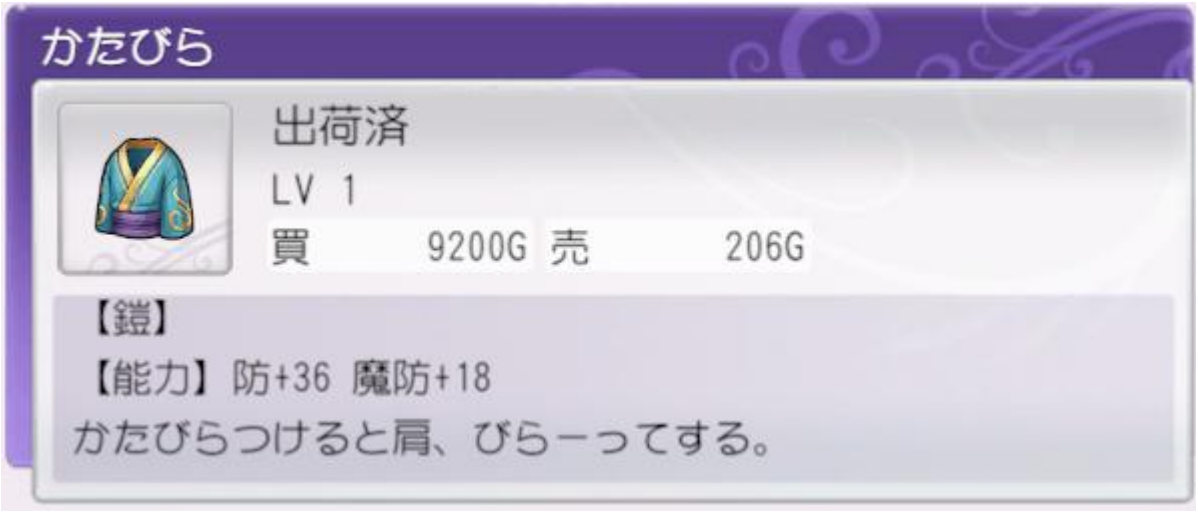
ベスト



サラシ



かたびら



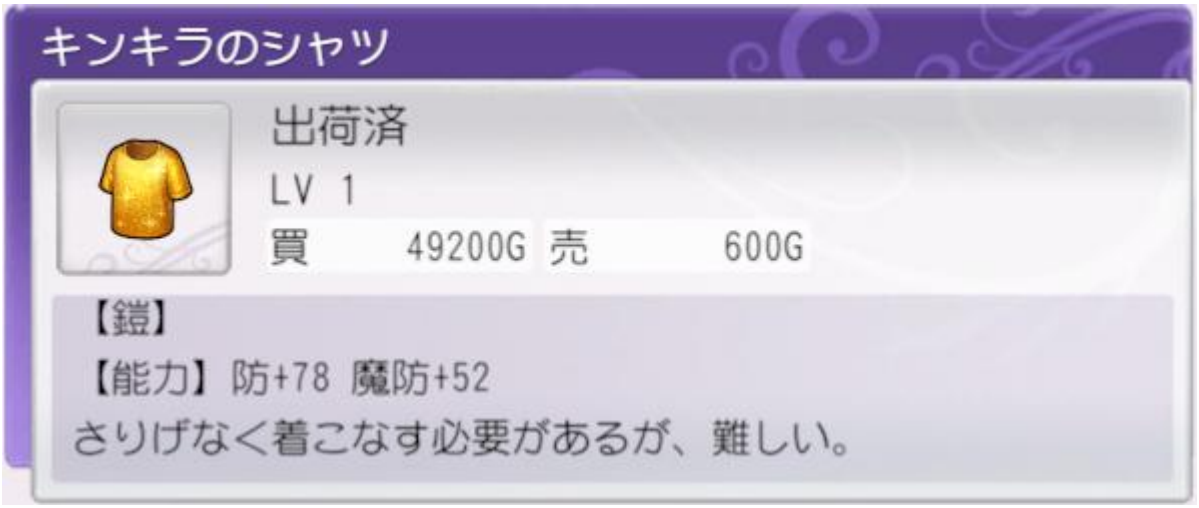
くさりかたびら



スケイルベスト



キンキラのシャツ



風のマント



プロテクター



プラチナかたびら



ゴムガッパ



ラメラーベスト



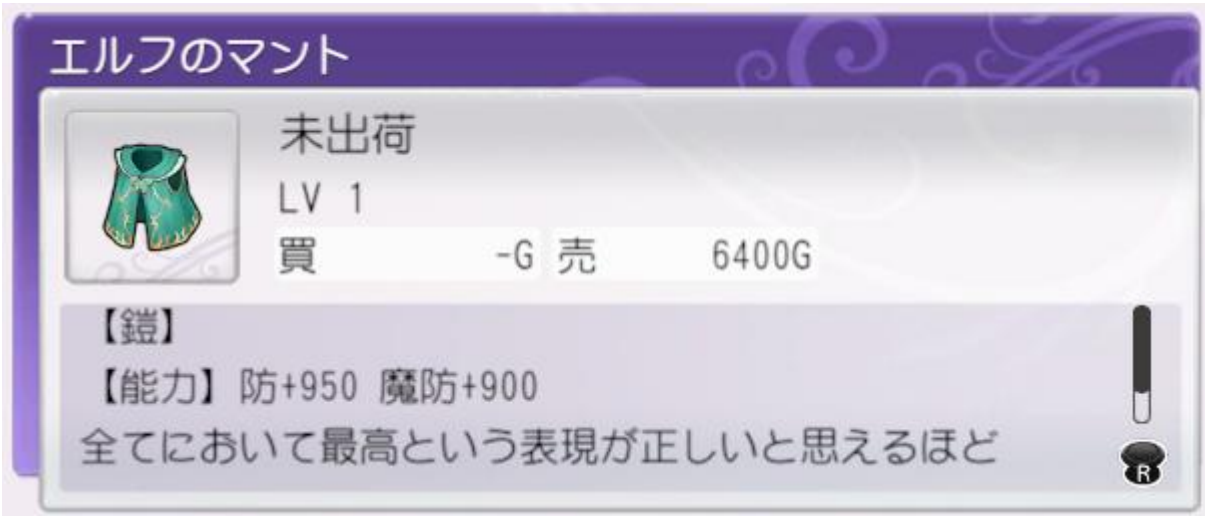
傭兵のマント



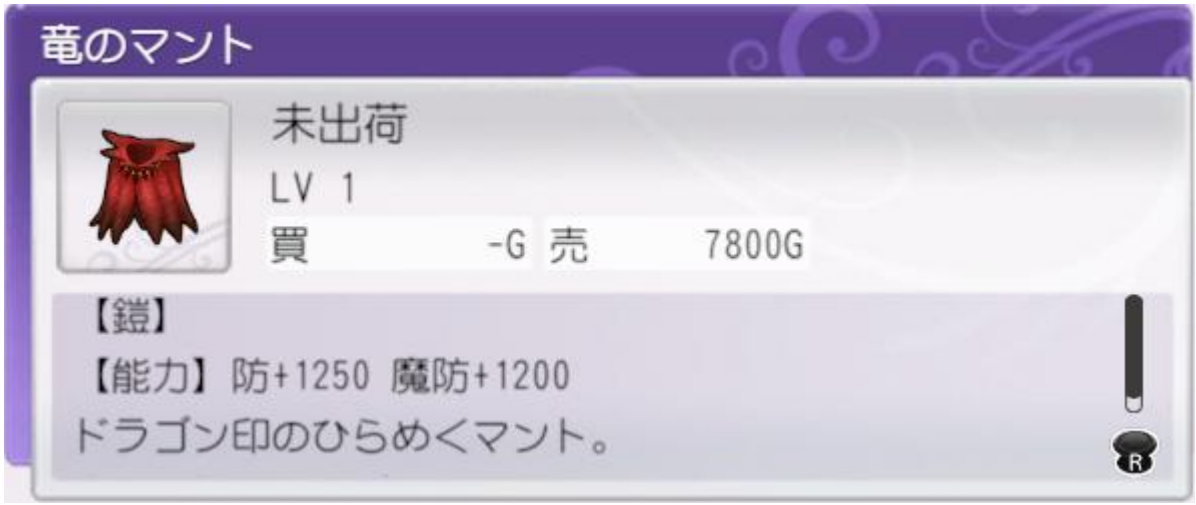
モコモコのシャツ



エルフのマント



竜のマント



パワードプロテクター



ルーンベスト



ジェネラルローブ



ロイヤルガーター



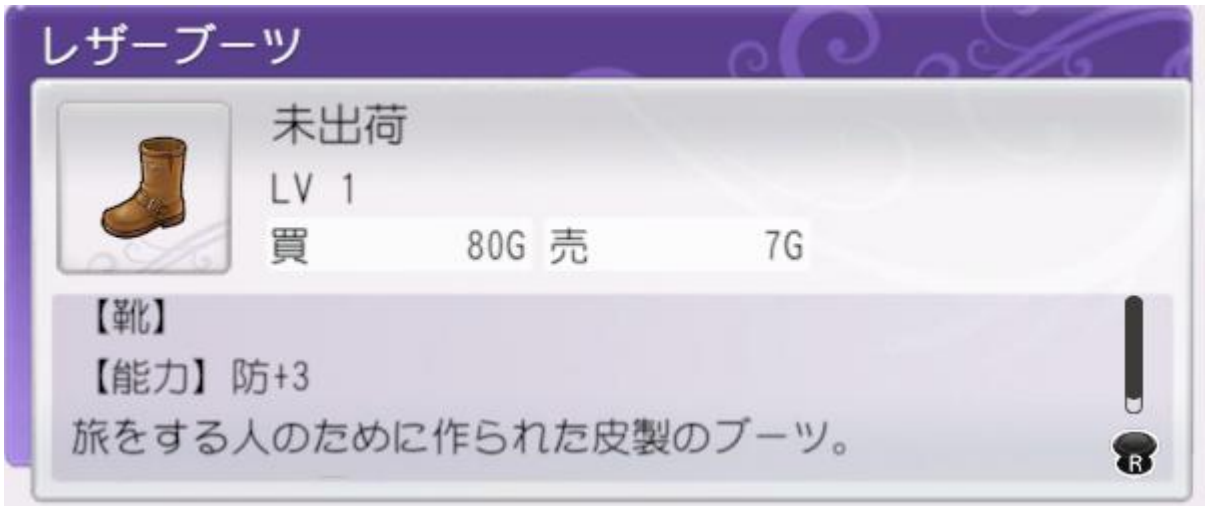
四幻竜のベスト



靴（見た目に反映されない）

名前

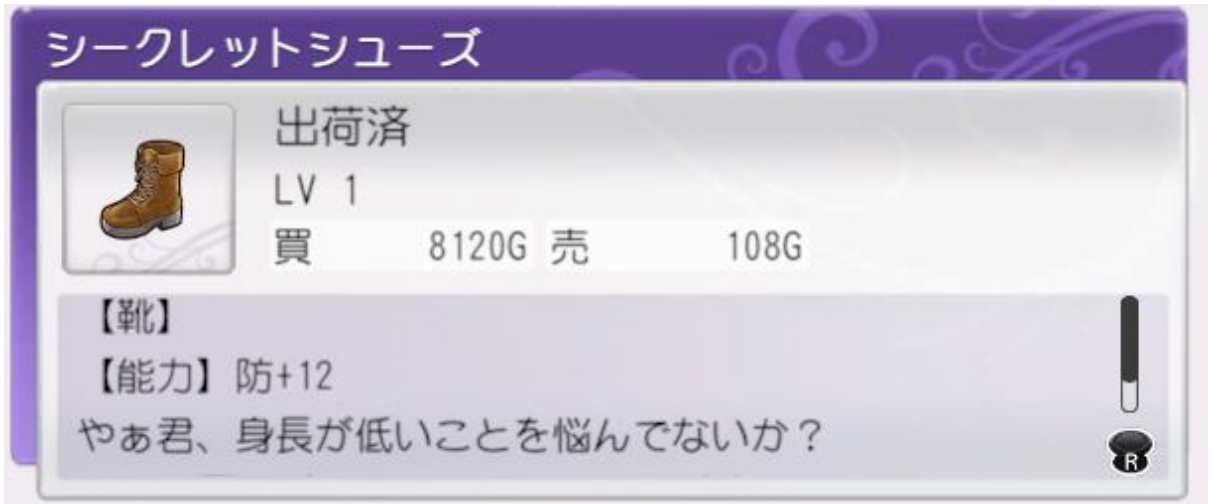
レザーブーツ



ピヨピヨサンダル



シークレットシューズ



シルバーブーツ



ヘヴィブーツ



スニーキングブーツ



ゴールドブーツ



ボーンブーツ



ストライダーブーツ



ステップインブーツ



フェザーブーツ



スパイクシューズ



ゴーストブーツ



テツゲタシューズ



ナイトブーツ



フェアリーブーツ



ロケットウィング



アクセサリー（見た目に反映されない）

名前

お守り



がんばり屋の軍手



安物の腕輪



集中のイヤリング



銅の腕輪



皮のベルト



エメラルドの指輪



アクアマリンの指輪



アメジストの指輪



サファイアの指輪



ルビーの指輪



闇の指輪



丈夫な手袋



大地のペンダント



婚約指輪



シルバーペンダント



シルバーリング



銀の腕輪



ポイズンリング



雫のペンダント



パラライズリング



サイレントリング



クリティカルリング



幸せの指輪



魔女のピアス



スローリング



草原のペンダント



金の腕輪



ハートのペンダント



星のペンダント



パワーグローブ



手編みのマフラー



シールドリング



太陽のペンダント



魔法石のイヤリング



テツヤリング



プラチナの腕輪



マジックリング



アクアマリンブローチ



アメジストブローチ



エメラルドブローチ



サファイアブローチ



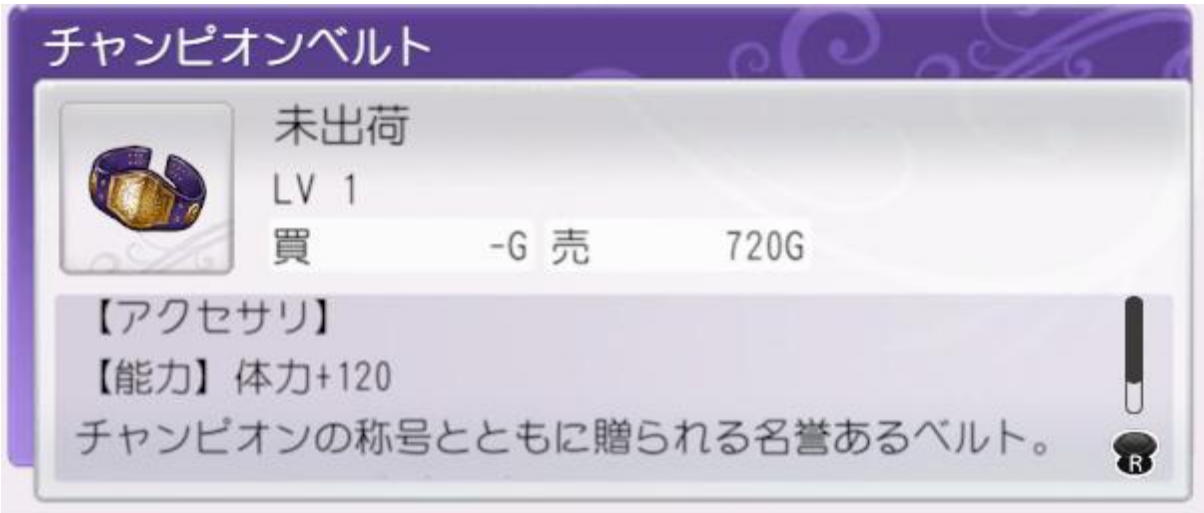
ルビーブローチ



ホーリーアミュレット



チャンピオンベルト



ダイヤモンドの指輪



ゴールドリング



魔闘の呪符



不戦のロザリオ



タリスマン



豪傑の証



賢者の証



プラチナリング



ダイヤモンドブローチ



クリティカセブン



アネットの首飾り



奇妙なペンダント



イルカのブローチ



鋼鉄の極意



必殺の極意



魔道の極意



風の指輪



地の指輪



火の指輪



水の指輪



もこもこのマフラー



勇気のバッヂ


勇気のバッヂ
未出荷
LV 1
買 -G 売 80000G
【アクセサリ】
【能力】攻+500 防+50 魔攻+500 魔防+50 筋力+150
体力+150 知力+150
R

装備者初期武器アイコン一覧

カテゴリ	名前	装備者
オノ	バトルアックス	むらくも
オノ	ポールアックス	ハインツ
オノ	グレートアックス	レディア
ハンマー	バトルハンマー	マーティン
ハンマー	ウォーハンマー	ベアトリス、ドグ
杖	アメジストロッド	プリシラ
杖	アクアマリンロッド	ルドミラ、セシル
杖	エメラルドロッド	マーガレット
槍	ランス改	ルーカス
槍	痛くなさそうな槍	シモーヌ
片手剣	スティールソード	ルーシー
片手剣	カトラス	テリー
片手剣	ディフェンダー	ダグ
両手剣	ツーハンドソード	ランドルフ、みささぎ
両手剣	ツーハンドソード改	ラインハルト

カテゴリ　名前　装備者
オノ　バトルアックス　　装備者：むらくも



オノ　ポールアックス　　装備者：ハインツ



オノ　グレートアックス　　装備者：レディア



ハンマー　　バトルハンマー　　装備者：マーティン



ハンマー　　ウォーハンマー　　装備者：ベアトリス、ドグ



杖　　アメジストロッド　　装備者：プリシラ



杖　　アクアマリンロッド　装備者：ルドミラ、セシル



杖　　エメラルドロッド　　装備者：マーガレット



槍　　ランス改　　装備者：ルーカス



槍　　痛くなさそうな槍　　装備者：シモーヌ



片手剣 スティールソード　　装備者：ルーシー



片手剣 カトラス　　装備者：テリー



片手剣 ディフェンダー　　装備者：ダグ



両手剣 ツーハンドソード　　装備者：ランドルフ、みささぎ



両手剣 ツーハンドソード改　装備者：ラインハルト



住民継承元性能装備一覧

本項では、
住民用装備を作成する際の、
性能継承元となる装備パッケージを整理する。
なお、
本整理では、
住民ごとの個別コーディネートではなく、
以下の分類単位で継承元を管理する。
・武器
・盾
・鎧
・靴
・アクセサリー
また、
武器は装備種別、
防具は装備制約、
アクセサリーはAI傾向・運用傾向を基準として分類する。

▼武器
①近接武器構成（グリッタ3積み）
②杖（水）構成
③杖（土）構成
④杖（風）構成

▼盾
①盾装備可能住民構成

▼鎧
①双剣・拳使い以外
②双剣・拳使い
③

▼靴
①双剣・拳使い以外
③双剣・拳使い

▼アクセサリー
①物理系
②魔法系
③魔法戦士系

武器

①　近接武器構成（グリッタ3積み）

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	天ノ村雲ノ剣
アレンジ	メッシライト鉱石 / グリッタ輝石 / 愛の結晶 / 歌の小瓶
強化枠	グリッタ輝石 → 倍鉄 → 歌の小瓶 → 10倍鉄 → 大きな結晶 → 四つ葉のクローバー → 四つ葉の大クローバー → 遮光石 → レアな空き缶
運用思想	近接武器住民の射程・吸収・状態異常補助
主な特徴	射程拡張 / 吸収攻撃 / 状態異常付与
強化方針	グリッタ輝石 / 歌の小瓶 / ドロップ補助 / 無属性化
長所	近接AIの空振り軽減と継戦能力を補える
短所	メッシライト継承を含むため作成負荷が高い

補足考察

- 片手剣、両手剣、槍、オノ、ハンマー、双剣、拳の共通近接武器構成。
- グリッタ輝石で射程を補強し、近接AIの命中安定性を高める。
- 大きな結晶で無属性化し、遮光石で属性貫通対策も行う。
- 四つ葉系とレアな空き缶によりドロップ補助も兼ねる。

② 杖（水）構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	賢者の杖
アレンジ	焼き芋 / 動く枝 / 水の結晶
強化枠	動く枝 → 10倍鉄 → 古代魚の羽びれ → 倍鉄 → 自由枠 → 自由枠 → 自由枠 → 遮光石 → レアな空き缶
運用思想	水属性杖住民の魔法火力・チャージ補助
主な特徴	チャージ速度補助 / 魔攻補強 / 属性演出
強化方針	焼き芋 / 動く枝 / 遮光石 / レアな空き缶
長所	水属性魔法住民の個性を維持しやすい
短所	自由枠調整が住民ごとに必要

補足考察

・対象想定はルドミラ、セシル。
・チャージ速度補助のため焼き芋を採用。
・動く枝と10倍鉄で魔攻を補強する。
・セシルは水の結晶やアンモナイト、ルドミラはデビルロッド系の演出も候補。

③　杖（土）構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	賢者の杖
アレンジ	焼き芋 / 動く枝 / 土の結晶
強化枠	動く枝 → 10倍鉄 → 古代魚の羽びれ → 倍鉄 → 自由枠 → 自由枠 → 自由枠 → 遮光石 → レアな空き缶
運用思想	土属性杖住民の魔法火力・チャージ補助
主な特徴	チャージ速度補助 / 魔攻補強 / 属性演出
強化方針	焼き芋 / 動く枝 / 遮光石 / レアな空き缶
長所	プリシラの初期杖属性と整合しやすい
短所	回復寄せにするか攻撃寄せにするかで自由枠が揺れる

補足考察

・対象想定はプリシラ。

・土属性寄せにするか、愛の結晶で回復イメージへ寄せるかは要調整。

④ 杖（風）構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	賢者の杖
アレンジ	焼き芋 / 動く枝 / 風の結晶
強化枠	動く枝 → 10倍鉄 → 古代魚の羽びれ → 倍鉄 → 自由枠 → 自由枠 → 自由枠 → 遮光石 → レアな空き缶
運用思想	風属性杖住民の魔法火力・チャージ補助
主な特徴	チャージ速度補助 / 魔攻補強 / 属性演出
強化方針	焼き芋 / 動く枝 / 遮光石 / レアな空き缶
長所	マーガレットの風属性・音楽系イメージと相性が良い
短所	火力よりロールプレイ要素が強くなりやすい

補足考察

・対象想定はマーガレット。

・自由枠はラブラブロッド系の演出も候補。

盾

①　盾装備可能住民構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	タートルシールド
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	無力のリンゴ → 無力のリンゴ → おおきなカブ → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 自由枠
運用思想	盾装備可能住民の耐性・吹飛耐性補強
主な特徴	吹飛耐性75% / 属性耐性補助
強化方針	無力のリンゴ / 物体X / 四色コア
長所	盾装備可能住民の防御性能を底上げできる
短所	双剣・拳使いには効果が乗らない

補足考察

・アレンジはスモールシールドで行う想定。
・双剣・拳住民は盾効果を受けられないため、別枠で靴や鎧による補助が必要。
・おおきなカブを盾に入れるか鎧に回すかは要検討。

鎧

①　双剣・拳使い向け鎧構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ジェネラルローブ
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	無力のリンゴ → 無力のリンゴ → 無力のリンゴ → 伝説のオーク布 → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア
運用思想	盾を使えない双剣・拳住民の耐性補助
主な特徴	属性耐性補助 / 愛属性以外の底上げ
強化方針	無力のリンゴ / 四色コア / 耐性補強
長所	盾なし住民の耐性不足を補いやすい
短所	無力のリンゴ消費が非常に重い

補足考察

・対象はスカーレット、リュカ、ひな、フーカ、エルシェ、パルモ、ジュリアン。
・ジェネラルローブで愛属性以外を底上げする想定。
・ただし製作コストが重く、折衷案との比較が必要。

② 盾装備可能住民向け折衷鎧構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	パワードプロテクター
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	無力のリンゴ → 無力のリンゴ → 伝説のオーク布 → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 伝説のオーク布（任意枠）
運用思想	ジェネラルローブの製作コストを抑えた耐性折衷案
主な特徴	耐性補強 / 防御補強 / 量産性寄り
強化方針	無力のリンゴ / 四色コア / 防御補助
長所	ジェネラルローブより量産しやすい可能性がある
短所	最終耐性や愛耐性補強は要調整

補足考察

・対象は双剣・拳使いとレディア以外。
・ジェネラルローブのコストが重い場合の折衷案。
・靴側に無力のリンゴを回す案との比較が必要。

③　レディア向け鎧構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	パワードプロテクター
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	無力のリンゴ → 物体X → おおきなカブ → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 伝説のオーク布（任意枠）
運用思想	レディア専用の耐性・愛耐性補助
主な特徴	物体X順序調整 / 愛耐性補強
強化方針	無力のリンゴ / 物体X / おおきなカブ / 四色コア
長所	レディア個別条件へ対応しやすい
短所	汎用構成から外れるため管理が増える

補足考察

・レディアは強化枠2つ目の無力のリンゴを物体Xにする想定。
・おおきなカブによる愛耐性補強を検討。
・個別最適化寄りのため、量産管理とは別枠で扱う。

靴

① 双剣・拳使い以外向け靴構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ステップインブーツ or ヘビィブーツ
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	黄金色のうろこ（任意枠） → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 竜幻石（任意枠） → 倍鉄 → 自由枠
運用思想	盾装備可能住民の吹飛耐性・属性耐性補助
主な特徴	吹飛耐性補強 / 移動速度非重視
強化方針	四色コア / 倍鉄系 / 防御補強
長所	住民AIでは移動速度を盛らずに安定性を確保できる
短所	無力のリンゴ追加案を採ると素材負荷が重い

補足考察

・対象は双剣・拳使い以外。

・住民は一定距離離れるとワープするため、移動速度を過剰に上げる優先度は低い。

・ヘビィブーツにすればリセマラコストが減るが、その分疲労耐性の補強のために自由枠が1つ潰れる。

・自己性能混入の関係で物体X先頭問題が発生するため確率は厳しくなる。

・一度に物体X、無力のリンゴ*2と最初は無力のリンゴ*2、本命で物体Xを追加アレンジを行うのどちらが期待値として現実的かは追加検証が必要になる。

② 双剣・拳使い向け靴構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ステップインブーツ or ヘビィブーツ
アレンジ	物体X / 無力のリンゴ / 無力のリンゴ
強化枠	無力のリンゴ → 無力のリンゴ → 無力のリンゴ → 黄金色のうろこ（任意枠） → 10倍鉄 → レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア
運用思想	盾なし住民の属性耐性補填
主な特徴	盾不可補完 / 属性耐性補助
強化方針	無力のリンゴ / 四色コア / 耐性重視
長所	双剣・拳住民の耐性不足を補いやすい
短所	無力のリンゴ要求数が非常に多い

補足考察

・対象はスカーレット、リュカ、ひな、フーカ、エルシェ、パルモ、ジュリアン。

・盾装備不可のため、靴側で耐性を補う必要がある。

・属性耐性は頭装備を縛る場合、97〜99%付近が限界となる可能性がある。

・少しでも属性耐性を上げるため強化枠でも無力のリンゴを3つ投入している。

・ヘビィブーツにすればリセマラコストが減るが、その分疲労耐性の補強のために自由枠が1つ潰れる。

・自己性能混入の関係で物体X先頭問題が発生するため確率は厳しくなる。

・一度に物体X、無力のリンゴ*2と最初は無力のリンゴ*2、本命で物体Xを追加アレンジを行うのどちらが期待値として現実的かは追加検証が必要になる。

アクセサリー

①　物理系アクセサリー構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ダイヤモンドブローチ
アレンジ	チャンピオンベルト / 魔道の極意 / 豪傑の証
強化枠	レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 真実の石板 → 10倍鉄 → 物体X → 無力のリンゴ → 無力のリンゴ
運用思想	近接物理寄りAIの耐久・継戦能力補強
主な特徴	HP1.5倍 / 無属性半減 / HP自動回復
強化方針	四色コア / 真実の石板 / 物体X / 無力のリンゴ
長所	前衛AIの安定性を高めやすい
短所	無力のリンゴ要求数が重い

補足考察

・近接武器住民のうち、魔法運用を主目的としない住民向け。
・真実の石板と10倍鉄でクリティカル90%、天ノ村雲ノ剣の10%で100%達成を想定。
・物理系と魔法戦士系は変動の可能性があるため仮置き。

② 魔法系アクセサリー構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ダイヤモンドブローチ
アレンジ	チャンピオンベルト / 魔道の極意 / マジックリング
強化枠	レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 動く枝 → 10倍鉄 → 物体X → 無力のリンゴ → 無力のリンゴ
運用思想	杖系住民の魔攻・チャージ・耐久補助
主な特徴	HP1.5倍 / 無属性半減 / チャージ短縮
強化方針	四色コア / 動く枝 / 物体X / 無力のリンゴ
長所	魔法火力と詠唱快適性を両立しやすい
短所	物理前衛向けのクリティカル補強は薄い

補足考察

・対象はプリシラ、ルドミラ、セシル、マーガレット。

・動く枝と10倍鉄で魔力を補強。

・杖構成と組み合わせることで、魔法住民向けの安定構成となる。

③ 魔法戦士系アクセサリー構成

項目	内容
外見	自由枠
性能継承	ダイヤモンドブローチ
アレンジ	チャンピオンベルト / 魔道の極意 / 魔闘の呪符
強化枠	レッドコア → イエローコア → グリーンコア → ブルーコア → 真実の石板 → 10倍鉄 → 物体X → 無力のリンゴ → 無力のリンゴ
運用思想	近接武器を使いつつ魔法も扱う住民向け
主な特徴	物魔両対応 / HP補強 / 無属性半減
強化方針	四色コア / 真実の石板 / 物体X / 無力のリンゴ
長所	物理・魔法の両方に対応しやすい
短所	対象住民と実効性は要検証

補足考察

・近接武器装備だが、魔法使用傾向が強い住民向け。
・候補としてはルーカスなどが想定される。
・実態はレベル100付近でAI挙動を確認して要調査。