

前期からの主な変更点や修正ポイントを挙げていくページ。

第1回から判明している新システム

- 被っちゃやーよ
- PHP (追加HP)

第1回から判明している変更、調整点

- 天恵の効果内容を調整
- 魔術・幻術・呪術・命術の影響範囲を調整
- メッセージに特殊タグ追加
- 技能忘却の処理順
- 早く突破するとボーナスがもらえるようになる

明らかになっていった変更、調整点

- NPC (敵、召喚、ペット) にもPHP追加。また、能力調整により実質的なステータスそのものも変更している
- NP消費行動に「キャラ改名」を追加
- ストーリーそのものが変更
- マップ全体が変更
- 遺跡外の販売物が変更 (訓練アイテム追加)
- ボスNPCを倒すと「全CPボーナス」を取得
 - 初突破を定数とし、以降4更新? までは2/3、5更新? 以降は1/2
 - 最短突破日数と同日数で定数。記録が破られた場合は最短突破日数は更新される
 - 3人PT、2人PT、1人PTでそれぞれ突破日数記録が違う
- PSのドロップ量の減少
- 叫喚地獄一殺多生など、「相手の残りHPに反応する効果 (技や技能)」の効果量調整