

難易度による変化

- ・ 雑魚戦
 - ・ 難易度が上がると、敵の攻撃力、HP が上昇。防御力は変化しない。
 - ・ 難易度が上がると、空中を浮遊するタイプの魔物が地表近くに降りて来にくくなる。
 - ・ HARD では、水獄後半の鞭を使う魔物の攻撃が遠距離に変化。
 - ・ HARD では、魔導師系の魔物のテレポートが非常に頻繁になる。
- ・ BOSS 戦
 - ・ EASY ではブーストゲージが BOSS 戦に引き継がれる。NORMAL 以上ではクリアされる。
 - ・ 難易度が上がると、次の攻撃パターンに移行するまでの間隔が縮む。
 - ・ 難易度が上がると、弱点を晒すパターンの時間が縮む。
- ・ その他
 - ・ 取得経験値や成長パラメータは変化しない。
 - ・ セルセタの秘薬による HP 上昇は、EASY で +10、NORMAL で +3、HARD で +2。
 - ・ 難易度が上がると、黙砂の領域のトゲ棒や、浮遊する足場の移動速度が上昇する。EASY では一部のトゲ棒は撤去されている。

イベントやセリフ回し

- ・ 敗北前提のイベント戦闘（咎火の領域）
 - ・ ユーゴ編でトールに勝利すると、ユーゴが調子に乗ったセリフを言う等、若干の演出の変化がある。結局は魔人化したトールに強制的にボコられて、進行自体は変わらない。それ以降もセリフ等に変化はない。
 - ・ トール編ラスボス HARD よりも難易度が高いが、ユニカ編でキシュガルに勝利しても、何故か敗北した場合と完全に同じ演出で進行する。ユニカの勝利を前提とした作りにはなっていない模様。
- ・ 聖獣ルー
 - ・ ブースト状態のトールで話しかけると、内容が分かる。
 - ・ 文字はアルファベット（たぶんルーン文字）に対応しており、英語で記述されている模様。
 - ・（解読補完待ち）
 - ・ 魔核の領域のルーは、ロダの実を与える前はプレイヤーの方向を向くが、与えると見向きもしなくなる。

おひろめ、デモムービーとの相違点

- ・ おひろめムービー（公開日：2006/10/11）
 - ・ SP 表示や装備の強化 (Lv.1 や MAX) の表示がない。
 - ・ デモプレイは、ベラガンダー戦を除いて全て HP400。これはレベル 60(MAX レベル) 相当。
 - ・ ユーゴ本体とファクトの眼からの出るショットの色が違う。何故か本編では統一されている。
 - ・ 00:47 付近のユーゴ「フン……大した用事じゃない」のシーンでは、ユーゴの立ちグラフィックに不快を思わせる表情があるが、本編ではこの画像は存在しない。そもそもこのシーン自体存在しない。
 - ・ 立ちグラフィックでフェイスパターンが存在するのは、ユーゴとユニカと（何故か）ミュシャだけ。
 - ・ 本編では存在しない、咎火の領域でのユーゴ vs キシュガル戦がデモプレイに入っている。
- ・ デモムービー（公開日：2006/11/14）

- ・ SP 表示や装備の強化 (Lv.1 や MAX) の表示がない物がいくつも存在する。
 - ・ この時点でもまだ、聖獣ルーや女神像の加護の描写が一切無く、公式サイトにも情報として出ていなかったのも、強化システム自体後付け？
- ・ トールのデモプレイは全てレベル 60(MAX レベル) 相当。何故か武器アイコンが斧の物も...
- ・ ラドの塔に囚われているフィーナを束縛する結界の表現が異なる。
- ・ 2:00 付近のトール vs ユーゴのセリフ (そんなに死にたいのであれば ~) が実装された物と異なる。

追加要素やデータに関するあれこれ

- ・ 実装されている追加要素
 - ・ 難易度に関わらず、一度でもトール編をクリアすると、次の NEWGAME 時に、クリア回数 × 10000 の SP ボーナスを使用するかどうかを選択できるようになる。このボーナスは、各キャラの各難易度クリアによって 10000 ずつ増加する。最大 90000。
- ・ 使用されていないデータ
 - ・ 初回限定版 (ver1.000) から、左下のステータス欄専用のアドルの画像や、アドル専用と思われるスキルアイコンが組み込まれている。アイテムにもアドル用と思われるスタックは存在するが、説明文が投げやりで、実装用とは考えにくい。
 - ・ ゲームプログラム本体には Easy、Normal、Hard と並んで「Nightmare」の文字列は存在するが、実際には選択できない。
 - ・ サポートパッチ (ver1.001) には、パッチ適用前にセーブ済みのデータをロードして魔物を一匹でも倒すと、その瞬間からナイトメアモードになるというバグが存在した。このパッチは、数時間で撤去された。
 - ・ 結局の所、全キャラ全難易度クリア、全キャラ全難易度タイムアタッククリアでも、SP 追加ボーナス以外の追加要素 (ナイトメアモード、アドル選択など) は出現しない。
 - ・ 12/26 にリリースされた、サポートパッチ 1.002 でも出現しない模様。
- ・ 開発用と思しきデータやゴミデータ
 - ・ ナピシュテムのエメラス剣精製画面のデータが残存。
 - ・ フェルガナの道具屋、鍛冶屋の画像が残存。
 - ・ フェルガナ用と思われるマップテキストのテスト用画像 (採石場、遺跡、城などと記述されたもの) が残存。
 - ・ 「箱段階では歩ける」「見えない壁」「水蒸気の床」「トロッコで突っ込んで破壊」等と記述された初期構想を窺わせるデータが残存。
 - ・ トール編のサウルとの邂逅シーンで「地上で数多の魔物たちと戦うサウルとトール」「キシュガルの前に倒れているサウル」のポートレートが没案になっているようだ。

アドルを使用する方法

注意！！サポートプログラム Ver1.0.0.3 以降を導入してしまうと、以下の方法ではアドルが出せなくなってしまうそうです。アドルを使いたい人は Ver1.0.0.2 で止めておきましょう。

- ・ やり方は以下の 2 通り。
- ・ その 1
 - ・ 1 . まず、YSO_WIN.exe と c:\Document and Settings\user\Application Data\FALCOM\YSO_WIN のセーブデータをバックアップしてください！この方法をつかったら、もう二度と元に戻れません。
 - ・ 2 . <http://www.ollydbg.de/odbg110.zip> をダウンロードしてください。
 - ・ 3 . OllyDbg を起動して、File->Open->YSO_WIN.exe を開けてください。
 - ・ 4 . Ctrl+F をして { 探索すること } MOV BYTE PTR DS:[69F838],CL を探してください。

- ・ 5 . ハイライトしたところをダブルクリックして CL を 1 に変えてください。新しい行目はこんなかんじ：MOV BYTE PTR DS:[69F838],1
 - ・ 6 . Assemble を押してから Cancel を押してください。
 - ・ 7 . 以下同文：
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F838],BL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F839],DL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F839],BL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F83A],AL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F83A],BL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F84F],DL
 - ・ MOV BYTE PTR DS:[69F84F],BL
 - ・ ちゃんと AL か BL か DL を 1 に変えてください。間違えないように。
 - ・ 8 . 右クリックして ->Copy to executable->All modifications
 - ・ 9 . ポップアップしたウインドウ内の Copy All を押してください。
 - ・ 10 . 新しい出てきたウインドウを右クリックして ->Save File を選んでください。YSO_WIN.exe を上書いてください。
 - ・ 11 . OllyDbg を閉じて、ゲームをやってみてください。
- ・ その 2
- ・ 1 . まず、「コントロールパネル」→「デスクトップの表示とテーマ」→「フォルダオプション」で「表示」タブをクリックし、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックを外し、各ファイルの拡張子が常に表示されるようにしておきます。
 - ・ (XP の場合のやり方。Me 以前の設定の仕方は分からない)
 - ・ 2 . その後、「マイコンピュータ」→「(イース・オリジンをインストールした領域)」→「FALCOM」→「YSO.WIN」の「RELEASE」フォルダの中に data.no という名前のファイル(メモ帳だろうとワードパットだろうと、何でもいい)を作って入れます。
 - ・ 3 . 拡張子表示の設定さえ済んでいれば「拡張子が違うとプログラムで使えない可能性があります」という警告が出るはずなので、「OK」をクリックします。すると先程作ったファイルの種類が何だろうと、適用プログラム不明の「NO ファイル」になります。これで準備は整いました。
 - ・ ただしこちらはその 1 と違い、ツール編クリア済が条件となります。
 - ・ 難易度は問いませんし、ファイル追加前にクリアしていてもファイル追加後にクリアしても大丈夫です。クリアさえしていれば OK です。
 - ・ これでタイムアタックでアドル使用可能、さらにストーリーモードでベリーイージー & ナイトメアが解禁となります。