

基本的なところは前作YELLOW SPRIGER -a story of a storyteller-と同じです。  
変更点は

- ストーリー要素はなく、淡々と物語(ダンジョン)を攻略していきます。
- 複数ある物語を好きなところから攻略していき、全ての物語を攻略するとクリア。データを引き継いで再スタートできます。周回を重ね、メダルを集めるのが主な最終目的。
- 難易度調整はできなくなり、倒した敵チーム数に応じて敵が強くなっていきます。使う技や自動スキルも増えていくので後半になるとどの物語も別物に。どうしても攻略できない場合はその周での攻略はあきらめ、次周で敵レベルが上がる前にそこを攻略しましょう。特に神話ステージは最高レベルだと全滅必至。
- エレメントやデスゲージ、チームが廃止。それに合わせて何人かのスキルも変更。
- アイテム合成もなくなりました。強化アイテムはお金さえあれば自由に購入できるように。一応全く強化しなくても完全クリアは可能。
- APがキャラ個別から全体集計に。戦わせていないキャラを強くしてから実戦投入可能。
- 「ラノベ部」「滅亡惑星調査記録」「僕は友達が少ない」キャラが使用可能に。代わりに悠紀(ロリ)やエシュターなどのホーンテッドとソラウサのキャラが何人か、KING OF HADESの2人が外れました。また既存キャラのスキルも一部が変更され、新しい自動スキルなども追加。
- メダル「殲滅者」と「友多き者」を獲得すると宝箱が各地に出現。調べると強敵チームと戦闘になり勝てばキャラクターアイテムを獲得。一部のキャラアイテムは該当キャラのグラフィックを変更可能。エロいものから写真まで幅は広い。