

| # | Category | Request(JP) | Request(EN) | Proposer | Memo |
|----|----------|---|--|-----------|------|
| 1 | Mode | 32768色同時発色モード | 32768color mode | HRA! | |
| 2 | Sprite | スプライト水平 32枚同時表示 | Horizontal sprite display: 32 sprites simultaneously | HRA! | |
| 3 | Sprite | 幅32dot のスプライト | 32-dot wide sprite | HRA! | |
| 4 | VDP Cmd | 三角形塗りつぶし | Triangle fill command | HRA! | |
| 5 | Mode | ドットバイドットで色つけ出来る PCGモード | PCG mode for dot-by-dot coloring | HRA! | |
| 6 | Mode | 4プレーン重ね合わせPCGモード | 4-plane overlapping PCG mode | HRA! | |
| 7 | VDP Cmd | 入力矩形、出力回転拡大縮小、のブロック転送 | Input rectangle, output rotation/scaling, block transfer | HRA! | |
| 8 | Scroll | 2048x2048のような広い空間の一部を切り出して表示 | Cut out a part of a large space such as 2048x2048 and display it | HRA! | |
| 9 | Sprite | 半透明スプライトの透明度を 8段階にする | Set the transparency of semi-transparent sprites to 8 levels | HRA! | |
| 10 | Sprite | 256枚同時表示 | 256 images displayed simultaneously | HRA! | |
| 11 | VDP Cmd | V9990 のロジカルオペレーション | V9990 Logical Operation | HRA! | |
| 12 | Mode | APIレベルでV9990互換 | V9990 compatible at API level | Spacemoai | |
| 13 | Sprite | 相対座標によるスプライトの連結 | Linking sprites using relative coordinates | Spacemoai | |
| 14 | VDP Cmd | ポリゴン描画機能における頂点座標レジスタのサブピクセル精度。 | Sub-pixel precision in vertex coordinate registers for the polygon drawing feature. | cave_fish | |
| 15 | VDP Cmd | ブライト操作時の線形変換におけるソース、宛先、係数レジスタのサブピクセル精度。 | Sub-pixel precision in source, destination, and coefficient registers for linear transformation during blit operation. | cave_fish | |
| 16 | VDP Cmd | ブライト操作の線形宛先と線形ソース、すなわち VRAM内の画像内のピクセル矩形ではなく、ベースアドレスを持つピクセルデータの配列。 | Linear destinations and sources for blit operations, i.e. not a rectangle of pixels in the image in VRAM but an array of pixel data with a base address. | cave_fish | |
| 17 | Mode | YUV mode | YUV mode | Spacemoai | |
| | Mode | V9990 100%互換 | V9990 100% Compatible | aoineko | |