#	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	
18	Mode	V9990 100%互換	V9990 100% Compatible	aoineko	
19	Mode	PCG化ビットマップモード？	Attribute Table for bitmap modes The bitmap VRAM contents will be divided in 8x8 tiles and display is generated by indexing these tiles according to the attribute table (aka name table). In 2bpp and 4bpp modes, the attribute table should allow a selection of palettes on a per-tile basis. This effectively turns any bitmap mode into a tile mode, perfect for games. For compatibility, the VDP can generate tiles and palette offsets internally (by algorithm) to generate the classic display, unless the attribute table in VRAM is specifically	Spacemoai	

20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					