

作者のテキストから抽出

- 新アイテムの追加
 - 全ボスキャラが一定確率でアイテムを落とす。
 - ミニゲームの難易度を変更可能に。ミニゲームのイージーモードについては_を参照して下さい。
 - 宝箱の増加、位置変更
 - 隠し空箱の位置や隠し通路の位置変更。
 - 特技習得アイテムの使用可能回数変更。(無制限 3回)
 - 一部の敵キャラのドット絵差し替え。
 - その他アイテムの価格、効果や特殊技能の効果、キャラクターのパラメータなどデータベースの項目のほとんど
- でよく問題が発生していた17話のムービーは、キャンセルキー押しっぱなしでスキップする仕様にした。2回目とかで見るのがめんどい場合にでも活用汁。
- 9話シューティングの琴姫バグと魔理沙バグの修正。
- 15話のタイガース分裂バグは修正できなかったので放置。

難易度による違い

Normal

基本的に動画とほぼ同じ難易度。レベルさえ上げれば普通にクリア可能。
あと、敵が落とす資金は動画版の1/2。
ポスドロップ率は20%。

Hard

敵のHPが15%増し。
究極と至高のコッペパンが特定の店以外では購入不能になる。
雑魚敵が一切資金を落とさなくなり、ボスが一切経験値を落とさなくなる。
ボスが落とす資金もノーマルより減少。ただし、ポスドロップ率は25%
経験値がもらえるボーナスは全て所持金ボーナスに変更。
ただし、全員の初期レベルは5でなおかつ特技は2つ目まで習得済みで始まる。

要するに、自発的にレベル上げをしなければレベルが上がらず、ゲーム内で手に入る資金は完全に一定額。

めんどかったので、ハードでクリアしても特典は別にはないです。
(しいて言うなら、最終特典に+50のボーナス)

宝箱

- 動画版に比べて、約4倍に増やした。(ただし金とパンがほとんどで新アイテムは結構少ない。)
- nice boat. で買えたアイテムの価格を10倍にし、かわりにそれ以前のステージに宝箱で配置。

(ただし宝箱で入手した場合は売却不可。)

- 3章の各キャラ専用装備は隠し場所を変更。

(特に強力な物は難易度増。)

主に追加したアイテム

- 各パラメーターごとに+5アイテム追加。(購入不可)
- 敵単体に毒とか減速とか、味方単体に耐性付与とか。
- ポスドロップはタイプ限定の能力値+20アイテムとか、技習得とか。

(例：RIKISHI MAWASHI えーりん 天呪の符 羽蛾 殺虫剤 D I O 石仮面)

- イベントザコはパンとかを落とす。

クリア時の得点について

クリア時に表示される得点は、1000点を持ち点としてそこから

- ・キャラのレベル平均 × 2
 - ・セーブした回数
 - ・回復ゾーンの使用回数
 - ・戦闘回数
 - ・逃走回数（だんご使用は逃走には入らない。）
- を減点し、宝箱を開いた数を加点。

750点以上及び、1000点以上でおまけメッセージ。

体験版との互換性

単純に遊ぶだけならセーブデータの互換性はある程度とれている。ただ、ところどころバグが発生する可能性高し。1、2章分の追加要素も多いのでやり直したほうが吉。最終成績は正しくない結果が出るかと。