

## 多かった要望のまとめ（キャラ追加を除く）

- ミニゲームの難易度設定&救済措置
  - 特に、「[東方天空城](#)直前でセーブできるようにしてほしい」という要望が多い
  - ミニゲームにEasyモードを追加
    - ペナルティーとしてクリア後のボーナス経験値なし。また、Easyモード選択決定時[うどんげ](#) & [てみ](#)に[例のセリフ](#)で罵られるようにする。
- 本編の難易度調整（敵の増加、獲得経験値減少など）
  - 経験値はザコで3分の1、ボスで半分もしくはなしという案がある。
  - エリア毎のザコ敵の種類増加
    - 本編には出なかったニコニコネタキャラをニコニコ編のザコに追加してほしいという意見がある。
  - 究極or至高のコッペパン・とかち大盛りラーメンの値段増加（元値の10倍ぐらい）もしくは店に売らない
  - ボスに一部の状態異常が効くのを修正してほしい
    - 特に[魔王](#)・[冥王](#)への[テラ魚雷](#)・封印効果
    - [冥王](#)・[DIO](#)・[白菜](#)等、大ボスクラスには、「最終鬼畜全部谷口」や「永遠に」などの能力弱体化系状態異常にも耐性をつけてほしいという意見がある
      - 最終鬼畜全部谷口のボスへの成功確率は減速・劣化50%減衰・倦怠10%辺りが順当
      - 言葉の永遠には案外バランスが取れてる（やはり発動コストが重い、鬱回復が35%ぐらいでバランスok）が、残虐巨悪の性格が多いボスが鬱になるのは変なので効かない方がいいかもしれない（例えば、難見沢の住人を虐殺しまくった魔王が一人飛び降り自殺しただけで鬱になったり）
- 登場しないキャラや作品を象徴するアイテム等の追加
  - 効果は完全ランダムなハイポーションの要望がある。（HP・MPが全回復することもあれば、オワタ状態になることも・・・）
- 取り忘れたor買い忘れたアイテムを再入手可能に
  - [魔血魂](#)や[強力若本](#)等レアドロップアイテムも再入手希望もある。
- パーティメンバーの特技の追加・既存の特技の性能調整
  - [ストーム1](#)の「最後の老兵」の消費MPを駐車場おでん一回では回復できない消費技に。（消費MP350辺りが順当？もしくはメガザル効果か）
- レベル上限の増加
  - ツクールの仕様で不可能。レベル、ステータスを独自のシステムとして作り直すなら最大LVはいくつにでもできるが非常に面倒。一応他に方法はあるがレベル上限増加ではなくなる
- 合体攻撃の追加
  - 実装はできなくもないが非常に面倒
- 完成版に新しいシナリオ・イベントの追加
- クリア後のオマケ要素
  - 過去のステージやミニゲーム等をもう一度プレイできるようにしてほしい
  - 本編より難易度が高いEXステージ追加
  - ミステリアスパートナーをはじめとするボスキャラの強化版とのバトルイベント追加
  - 2週目ストーリー（強くてニューゲームみたいな感じ。敵も強くなり、物語の裏側や新ストーリー追加）
- キャラクタータイプの見直し
  - [こなた](#)を格闘家タイプに変更
    - 原作設定（格闘技経験者）に忠実に
  - [マリオ](#)をヒーロータイプに変更もしくは追加
    - 帽子も赤いから[真赤な誓い](#)を使っても違和感が無い？
- 連続ボス戦の追加
  - 過去のボスが復活する、ロックマンで言う8ボスラッシュの案がある

なお、議論は[wikiなんでも掲示板](#)の専用スレでお願いいたします。

## 過去の要望

[今後の要望 過去ログ1](#)

[今後の要望 過去ログ2](#)

[今後の要望 過去ログ3](#)

バグ報告は[バグ報告まとめ](#)にお願いします