

Añadir todos los 4* a la tienda.

Añadir las armas de 5* del banner permanente a la tienda de chapas (como HSR y ZZZ).

Añadir una forma de comprar las armas de eventos antiguos y sus refinamientos para quienes no las obtuvieron.

Implementar un sistema de PRESETS (como el de Wuwa), y que incluya el arma.

Agregar 3 salas al abismo, que se usen 3 teams y agreguen más recompensas (protogemas, escarchas y plumas principalmente).

Transmutador de talentos, materiales de armas y de jefes por región (como con las piedras elementales).

Quitar los días de farmeo en materiales de talentos y armas

Dar una escarcha bendita y dos polvos de la iluminación por completar el evento principal.

Dar más Mora y libros de experiencia por versión. En Natlan sufrimos un recorte de esto sin razón aparente y eso nunca debió pasar.

Dar mínimo 90 deseos de forma F2P por versión independientemente del contenido de la misma, y en versiones grandes, dar unos 120-130.

Aumentar el número de personajes prestados en el teatro de 1 a 3.

Eliminar la senda divina del banner de armas y asegurar la promocional que uno desea. O en su defecto, utilizar el sistema de banner de "armas" de HSR y ZZZ (75/25 y con asegurado transferible)

Añadir VOCES a las misiones de mundo que contengan lore importante de la trama. Ejemplo: misión de los Aranara.

Remover o aumentar el límite de escarchas benditas obtenibles por versión.

Dar más polvo de la iluminación por versión.

Reducir el texto relleno de las misiones, y hacer transiciones más orgánicas en los puntos más relevantes de la trama.

Botón de skip para todo y con resúmen (como en HSR)

Recopilatorio de la historia y datos relevantes para la misma fuera de pantalla (sets de artefactos, libros, etc)

Reworkear constelaciones de personajes antiguos para que sean más competitivas contra las de los nuevos PJ's.

Aumento de resina a 300 puntos, reducir el tiempo de regeneración a 4 minutos por punto e implementar un sistema de almacenamiento de resina al llegar al límite (como HSR, ZZZ y Wuwa).

Permitir repetir el mismo jefe semanal hasta 3 veces (como HSR, ZZZ y Wuwa).

Eliminar el banner recopilatorio y adoptar el sistema de reruns del Honkai Star Rail.

Agregar más nivel de cuenta (AR70) DE FORMA GRATUITA.

Agregar los talentos a nivel 15 DE FORMA GRATUITA.

Agregar algún tipo de sistema complementario a los artefactos nuevo, como runas o algo similar a los bangbús del Zenless.

Actualizar las brújulas de todas las regiones para que funcionen igual que la brújula de Nod Krai.

Más skins de personajes.

Más eventos por versión.

Permitir a los jugadores ir con el número de personajes que ellos quieran a una sala del teatro.

Asegurar un solvente en cada recompensa de jefe semanal.

Login de 10 deseos en cada versión como durante el rito.

Aumentar el límite de resinas concentradas a 30.

Una resina frágil por cada piso del abismo y teatro completado.

Eventos principales de forma permanente como en HSR y ZZZ.

Transmutar materiales sin necesidad de ir a la mesa de alquimia.

Más presets de equipos.

Otorgar automáticamente las recompensas de las pruebas de personajes previamente completadas.

Aumentar el espacio de almacenamiento de artefactos a 5000.

Agregar TODOS los sets de artefactos al relicario apenas estén disponibles dentro del juego, no al año siguiente de su salida.

Cambiar el sistema de obtención de "Stella fortuna sin destino" a un modelo de farmeo para TODOS los jugadores. No que se deba conseguir dupes extras de un personaje más allá del sexto.

Mejorar las expresiones de los personajes para las misiones.

Mejorar las animaciones de los personajes. Tenemos personajes como Durin, Columbina, Nicole y Varka que, siendo personajes importantes, tienen animaciones que dejan mucho que desear. Anteriormente, Genshin nos dio personajes como Arlecchino, Mualani, Clorinde o Skirk con animaciones muy buenas. En este punto, el juego parece haber sufrido una involución en este apartado.

Mejorar el lipsync.

NO DAR PROTOGEMAS POR HACER EL MILIASTRA. Las protogemas se deben otorgar única y exclusivamente por medio de los contenidos base del juego. El Milastra es una función que muchos jugadores no pidieron y que no les interesa probar. No está bien dar protogemas en ese modo.

Agregar mapa de forma más constante.

Agregar mecánicas de exploración NO EXCLUSIVAS del personaje limitado de 5 estrellas de la región. Mecánicas de exploración como unas alas o vehículos que funcionen por estamina ilimitada daría más libertad y comodidad para la exploración del juego.

Que las flores del mundo aparezcan nuevamente una vez se dé el reset diario del server.

Sistema de pity/senda divina para los personajes de 4* con rate up en el banner promocional.

Cambios para el teatro:

- Durante la selección de personajes a utilizar, encasillar a estos por roles diferentes según su aporte al equipo. Ejemplo: DPS, sub DPS, support (aquí irían healers, escudos y PJ's que buffeen y aporten poco daño).

Al avanzar de etapa, poder elegir qué rol de personaje quieres seleccionar y elegir de entre todos ellos el que a ti te apetezca.

- Que los PJ's inevitables no sean los que escoja Genshin en ese momento, sino que más bien, puedes elegir 4 PJ's invitados de cualquier elemento de entre los que tengas en tu cuenta. Ejemplo: en este teatro que yo pueda elegir llevarme a Hu Tao, Skirk, Mavuika y Sacarosa en lugar de los PJ's que seleccionó el juego.

- Permitir que selecciones un total de 3 personajes de apoyo de entre amigos diferentes que tengamos agregados.