* メイプルタワー
  + タイムゲージがあって、SPDによって早く溜まる。
    - 溜まった後の行動を自分で決めるのは意外と面倒かも。
  + ヘイスト、プロセスなどの補助魔法あり。必殺技もある。
* ヴァルハラクロニクル
  + 推奨があって1日に出来る量が限られている。
  + 合体、ランクアップで強化出来る。
  + ユニットにいくつか枠があってそれぞれ役割分担が可能。
  + 武器や防具に使用回数制限がある（アクセサリはない）
  + 育成も1日に限りのある容易な方法を提供（探検でレベル上げ）。
  + （セブンフィールズではお休み機能もある）
* ブラウザゲーム（個人領土あり）
  + 個人領土でひたすら資源を集め、施設を増設し、兵士を増やし、空き地を占領して、領土を増やすゲーム。
    - 個人領土が増えてある意味困る。
  + 何かを集める、という目的が多いゲーム。
* メイプルストーリー
  + ただひたすら狩るようなゲームだった（今は違うらしいが）。
  + 1人で狩ることが出来る（むしろグループで狩るというのは少ない←高レベルになると聖の3次とグループを組むことはある）ため、自分の好きなペースで出来る。
* トリックスター
  + クリックによる移動システム。
  + ドリルで穴掘り可能。
  + PLとTMに分かれている。
  + 背伸び狩りが主流（特に魔は）。
  + 装備品を鍛錬できる。
* DIVINA
  + クランなどに領土を作り個人またはギルドで色々建てる。
  + その効果をストーリーに生かす。
  + 3Dで色々動き回れる。
* Angelic Crest
  + 放置狩りが可能なゲーム。
  + ログイン報酬があるが条件は厳しい
  + 仲間隊員のレベルアップによるステータスの割り振りが今のステータスに影響
    - CONが低いとかなり厳しかった（それを補うための訓練があるが1日に限りがあるためこれが終わらないとレベルが上げられない）。
  + ストーリーが進まない（敵が強すぎる）。
  + 絵は良かった。
* ヴァジアルサーガ
  + 愚民戦略を行い、全国制覇する戦略ゲーム。
  + 内政は殆ど簡略化し、外交を重点に置いたゲーム。
    - 戦略ゲームは結構そういうのが多い。内政にも力を入れると時間がかかり、サクサクいけない。
  + ただ兵が多ければいいわけでなく、統率や戦術など武将の能力が大きく影響する。
  + また士気もかなり影響する（士気が0になると敗北するから）
    - そのため青龍や砂神などの士気上昇系はかなり重宝した。
* 戦国史
  + 文字通り、戦国時代に戻って、全国を統一する戦略ゲーム。
  + ヴァジアルサーガ同様外交が重要になる。
  + 他にいくつかの小ネタ的な戦術を駆使すればある程度弱小国でも勝つことができ、大国なら圧勝となる。
    - つり出し出兵
    - 毎月出兵
    - 不退却はめ攻め
    - 軍団に赤字押しつけ
  + 始めはいいが、段々国が大きくなると、管理がかなり面倒になる。
    - 一応軍団で内政を行ってもらうことは可能だが、武将がいなかったら足りなくなって困る。
    - 軍団が代わりに攻めるというのは殆どない（個人的な意見）。軍団が代わりに攻めるということはAIに任せることになり、せっかくの小ネタ的戦術が使えなくなる。
    - 結論を言えば規模が大きすぎて最後までいかない。最後はもう勝ちが分かっている場合もあって、その勝ちまでやるのがめんどくさい。