**PCゲーム**

* 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。

**ブラウザゲーム**

* Soul Sword
  + 資源は使うが建築にはお金だけがかかる。珍しい。
    - 資源は出兵に使われる。
  + 資源収集は自動ではなく、手動で実行し、時間が経ったら貰えるシステム。
    - ロボ・ウォーズもそんな感じだが、どちらかというと面倒な気がする。
  + 兵は損失しない。
    - これはいいと思った。これで兵を徴兵しなくてもバンバン戦いに出せる。
  + 戦いはフィールド戦（言い方が分からない）で自動戦闘。
    - 自動戦闘なため、スキップすることが出来る。
      * これのお陰で飛ばし放題(笑)。
      * レベ上げがやりやすくなる。
  + 装備の強化は属性追加。
    - このゲームは属性がメインっぽい。
    - 防御とか、魔法防御UPみたいな強化はなさそう。
  + コンテンツはレベルが上がるにつれて解放される。
    - 初めからたくさんコンテンツがあるのではなく、やっていくうちに徐々に解放されていく。
    - 初心者には覚える量は少ない方がいいため、徐々に増やしていく考えはいい。もちろんそれだけのコンテンツがあればの話だが。
  + 陣形、絆スキル。
    - 陣形によって戦闘が有利になってたり、軍団に参加している人によって、強力な絆スキルが得られて戦略性が増す。
      * けど正直どれがどれなのかがよく分からないため、スルーしてしまう。
      * よっぽど廃になるなら話は別だが、そうでなければそこまで気にしなくてもいいかもしれない。ていうか面倒。
* ロボ・ウォーズ
  + ロボットが敵プレイヤーを攻撃します。
    - 攻撃するのはいいけど、やられた側が半端ない。復帰するのが本当に辛い。
      * 施設そのものの復帰はそこまで大変ではないが、兵士が全滅させられるから、また一から集めるのが辛い。
      * 資源収集の施設も破壊されるから全然資源が入ってこない。辛い(泣)。
  + 自分の領地を上手くブロックで囲って敵にやられないような配置にしないといけない。
    - お陰で資源収集の設備を上手く囲わないといけないから、配置に凄く悩んだ。
* ディヴァイン・グリモワール
  + カードを召還して戦うゲーム。
    - カードにコストがあって、そのターン数を経過すれば使える。
    - タイミングが悪いとぼろ負け。
    - 召還した行から相手へ真っ直ぐしか行けず、隣の敵をスルーしたりする。
    - よく分かんないけど勝てない。自分には向いていない気がする。
    - カードの強化をすることも出来るが、同時にコストも重くなるから微妙。