* 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。