

[steamlink]https://store.steampowered.com/app/529160/Moekuri_Adorable_Tactical_SRPG/[/steamlink]

[sframe]529160[/sframe]

点兔画师 Koi 的插画，萌月豕买爆啊。

评价：剧情：5.0/10.0 系统：6.5/10.0 画风：8.5/10.0

综合评分：B 中规中矩的一款小游戏，据说是同人社团做的小游戏，做成这样.....符合期待吧。勉强有点可玩性，我挺喜欢画风的，以后有空了再肝全成就。

本作国区史低 30，之前 F 站仙侠大包 32 中包含本游戏。

本作带简体中文，但.....这个之后再再说.....

本测评分为四个方面，剧情、系统、画风和笔者的攻略。

先.....先来谈谈这款游戏的优点吧。

[page]

画风：

画风评价：优秀！

加分项：

点兔画师 Koi 画了主要角色的立绘。她们大概是这样的：



Nika

- ★ Defeated
- ★ Owned
- ★ Summoned
- ★ At Lv 50

Art by
Koi

Voice by
Satou Miruku

Liia

- ★ Defeated
- ★ Owned
- ★ Summoned
- ★ At Lv 50

Art by
Koi

Voice by
Otoeda Yuka



画风特别的萌有没有？实际上 Koi 只画了这几个主要人物的插画.....

减分项：

但是你发现，为什么我们召唤出来的小萌物们，画风差异这么大呢？

Daidarabotchi

- ★ Defeated
- ★ Owned
- ★ Summoned
- ★ At Lvl 50

Art by Shou

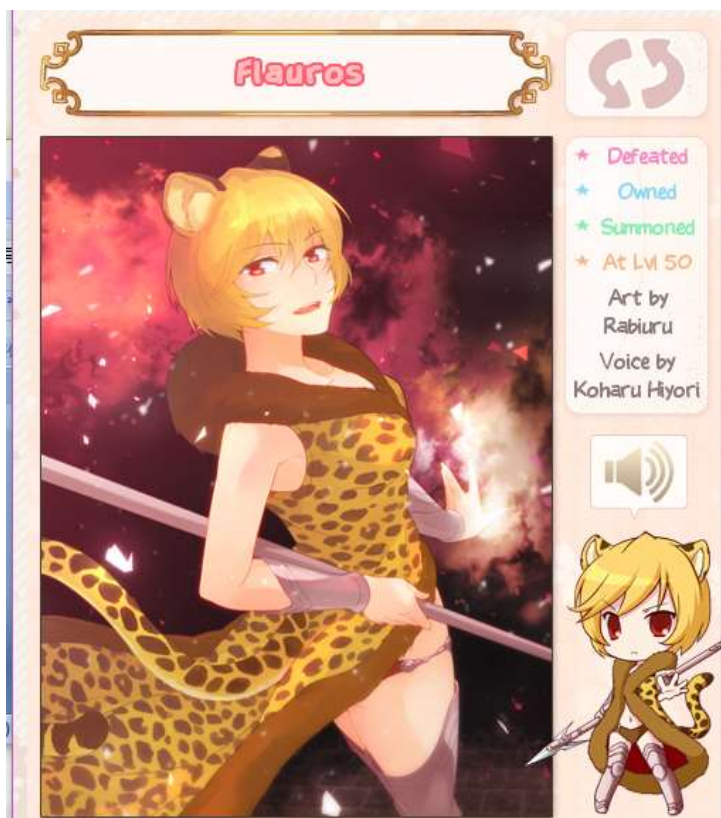
Voice by Sakura Hime

Oread

- ★ Defeated
- ★ Owned
- ★ Summoned
- ★ At Lvl 50

Art by Boyano

Voice by Komahara Hino





唯一值得欣慰的是，二头身的画风基本是一致的，违和感不大。

好了，本作的优点说完了。

[page]

剧情

这剧情相当的莫名其妙，剧情关一共 25 关，基本上每一关都要打一次架。

所以剧情就变成了，莫名其妙我们就要打一架。

莫名其妙解释都不解释对方就 A 过来了[spoiler]后面告诉你这是诅咒的影响[/spoiler]

然后莫名其妙我们就把对方 A 倒了

然后两只小萝莉就.....很要好的变成朋友了.....?

（当妈：吃了我这友情破颜拳我们就是朋友了）

其实主线还是有的，主线就是，主角小萝莉靠着母亲遗留下来的“童谣书”，一路收姬友最终打倒[spoiler]只懂得创造、因为别人忘了她而有小脾气的笨蛋创造神[/spoiler]的故事。

勉.....勉勉强强剧情没什么太大漏洞吧.....相当的白开水.....

[page]

系统

本作的系统是较为传统的战棋游戏的系统。

先来谈谈战斗与培养系统

战斗与培养系统

1、御主 master

御主就是我们能控制的角色了，一般来说只有小萝莉 Iruse，后期有几场战斗有复数可操控御主。

御主的第一个特性是职业。一般只有 Iruse 可以选择职业，职业会影响习得的技能和能力。技能需要装备，有技能装备上限数；能力需要装备，也有装备上限数。

SKILL	ABILITY	STRENGTHEN	COMBAT RECORDS
Known Skills	By Level	Equipped Skills	POW ACC RNGAOESP
Fire Blast		Elemental Blast	50 100 3 1 3
Ice Blast		Summon Imp	0 100 2 1 8
Wind Blast		Fire Storm	50 100 4 2 4
Leaf Blast		Ice Storm	50 100 4 2 4
Sand Blast		Wind Storm	50 100 4 2 4
Thunder Blast		Leaf Storm	50 100 4 2 4
Water Blast		Sand Storm	50 100 4 2 4
Elemental Blast		Thunder Storm	50 100 4 2 4
Magic Blast		Water Storm	50 100 4 2 4
Magic Storm			
Magic Nova			
Fire Storm			
Ice Storm			
Wind Storm			
Leaf Storm			
Sand Storm			
Thunder Storm			
Water Storm			
Elemental Storm			

SKILL	ABILITY	STRENGTHEN	COMBAT RECORDS
Known Abilities	By Rank	Equipped Abilities	
Magic Up 1	2	Iruse's Grimoire	0
Skill C. Up 1	2	SP Restore 1	10
New Mastery	3	Skill C. Up 1	2
Fire Mastery	3	Awareness	6
Ice Mastery	3	Magic Up 1	2
Wind Mastery	3	---	
Plant Mastery	3	---	
Earth Mastery	3	---	
Th. Mastery	3		
Water Mastery	3		
Range Up 1	4		
Magic Up 2	4		
Skill C. Up 2	4		
Ability Cap 20/20			
Range Up 1	Rank E+	Group: Skill Range	
Skills with range 2 or more get +1 range.			

生物一个比较不同的地方是强化，每次战斗之后可以获得 TP（中文翻译修炼值），然后可以强化生物某个方面的属性，一个生物总共最多可以强化 20 次。



战斗界面大概长这样





战斗中，御主每回合开始会回复 4 点 SP。每回合可以移动、使用技能、召唤和使用能力各一次。

御主可以自己花费 SP 使用技能，也可以使用 SP 来从待机的生物中选择一个召唤生物。召唤生物的格上限是 5，有些生物会占 2、3 个格子。在进入战斗之前，最多选择 6 只生物待机。选择召唤生物后，生物进入召唤中状态，等倒计时结束之后，就能够召唤出生物。召唤出的生物可以立即行动[spoiler]没有召唤失调！[/spoiler]

召唤有分模式的（在队伍界面左下角）



分魔法石召唤、魔法阵召唤（还有我没解锁的牺牲召唤和全局？召唤）魔法阵召唤减少一半召唤时间，魔法石是减少 3 回合的。前者对长 CD 的配置比较好用



生物的 SP 不会自动回复[spoiler]部分生物有技能可以回复[/spoiler]，一旦用光 SP 立马死亡，所以召唤出来的使魔就很惨——快没 SP 了只能当肉盾。

本作有控制区域 ZOC 的概念，相信玩战棋游戏多的玩家相当清楚这个系统。

战斗中有个属性克制的问题，大概克制的伤害倍率会变成 1.5 倍左右。光和暗互相克制，没有抵抗。风克木，木克土，土克电，电克水，水克火，火克冰，冰克风，并且对克制属性有抵抗。

本作地形加成挺大的，基础元素地形 1.1 倍，高级元素地形 1.2 倍。

此外，当场上同属性的生物超过 3 个的时候，会触发属性增益。

本作还有一个看脸的天气系统，可以提供 1.1 倍的增益。

战斗系统看上去似乎中规中矩，没有什么太大的问题。

实际上问题大了，问题出在敌我的怪问题上——自己用这货垃圾到不行，敌人用强到不行。

为什么对方可以 5 个回合召唤出一条龙来啊，为什么我就要 12 个回合啊喂！

为什么自由战斗打野生生物会出现这货啊



这货根本打不死——打死了又能马上原地信春哥，又强力——一堆负面效果技能，召唤她的负面效果是每次死亡减御主 2 点 SP，可是自由战斗打野生生物的时候对面没有御主啊喂。

自由战斗出现了也就算了，你剧情战斗打野生生物的时候出现.....

这是制作组的恶意指吧，是恶意指吧.....

还有这货——妖怪“觉”



距离她三个格子内的攻击必定被她回避，同时自带被动技能提升她 50%回避率。这货还能不断给队友加免疫一次 Debuff、免疫一次魔法攻击、免疫一次物理攻击的 Buff。

自己用的时候，输出不够增益流没意义。

敌方用的时候，特别是有回合限制的剧情战斗的时候，恶心到你飞起。

[page]

再来谈谈简体中文的问题.....

中文翻译的问题

我是真的不想吐槽这一点。

简体中文版在 17 年 8 月实装。然而问题到现在都没解决。

中文版有几个严重影响游戏体验的问题：第一个问题，最终 BOSS 战打赢之后，程序会跳出；第二个问题，中文不能解锁成就。

现在你知道为什么我截图都是英文了么？我把中文转成英文之后，随意用契约宝石召唤一个生物然后成功解锁了一大片成就。

所以我真的没有用 SAM 解锁成就啊喂(#’O’)

[spoiler]其实还有一个问题，就是有部分网友反馈说中文版转英文版存档会丢失，但是我自己并没有丢失[/spoiler]

以及翻译的问题，像能力界面这里

Group，指的是这个能力属于的“类型”；一般我们会用“type”很少用 Group，或许是因为这样，中文版把它翻译成了团体。

团体？Excuse me？我一开始还以为它的意思是该技能对我方全体有效。

以及 ability cap 中文译者就直接翻译成了技能帽。

拜托欸老哥，你能意译一下翻译成技能上限么？按你这样翻译，price ceiling 不就是价格天花板了？而且你自己在 summon cap 的时候又没有翻译成召唤帽.....

以及战斗中，打死某个生物的时候，她会说一句“bakana”，按照我这么多年看日漫的经验，这句话的意思应该是“不可能.....”；然而中文译者翻译.....
翻译成了“傻瓜”。

这不对劲吧？这不对劲吧？这不对劲吧？

这官方简体中文玩出了一种三大妈汉化的感觉。

[page]

攻略

- 1、作为 RPG 游戏，本作的等级压制相当严重。等级提高，攻防血全部提高。在高对方 10 级的情况下，用脚都能打赢[spoiler]我法师都能够点冲锋双手剑冲上去砍人[/spoiler]
- 本作的经验系统也很简单，凑够 100 点就升级，自由战斗特别容易刷。
- 2、我强烈建议在有了契约宝石之后，使用 SL 大法刷出这 5 货

SKILL

ABILITY

STRENGTHEN

COMBAT RECORDS

Known Skills

By Level

Smack

Shock

Electrify

Smash

Pound

Electromagnet

Railgun

Equipped Skills

Pound

Electrify

Railgun

POW

ACC

RNG

AOE

SP

75

100

1

1

3

60

90

4

1

2

90

60

6

1

2

Byakko

Thunder

EXP 0

HP 125

ATK 150

MAG 90

ST 6

CAP 1

ZOC 1

Lv50

Sacred Beast

TP 247

SP 24

DEF 100

MOVE 8

SC 9

Skills 3

Metal to WaterTh Defense

↑PP

↓PP

PP

PP

PP

PP

SKILL

Known Skills By Level

- Smack
- Water Blade
- Water Arrow
- Smash
- Pound
- Adhesive
- Alchemic Fluid

ABILITY

Equipped Skills

- Water Arrow
- Pound
- Alchemic Fluid

STRENGTHEN

POW	ACC	RNG	AOE	SP
60	100	3	1	2
75	100	1	1	3
50	100	3	2	5

COMBAT RECORDS



Genbu Lv50
Water Sacred Beast
 EXP 0 TP 271

HP 135 SP 24
 ATK 90 DEF 120
 MAG 130 MOVE 4
 ST 6 SC 9
 CAP 1
 ZOC 1 Skills 3

Water to Wood Water Defense




SKILL

Known Skills By Level

- Smack
- Spark
- Fireburst
- Smash
- Pound
- Combustion
- Set Ablaze

ABILITY

Equipped Skills

- Fireburst
- Pound
- Set Ablaze

STRENGTHEN

POW	ACC	RNG	AOE	SP
65	100	2	1	2
75	100	1	1	3
60	100	1	1	5

COMBAT RECORDS



Suzaku Lv50
Fire Sacred Beast
 EXP 0 TP 202

HP 110 SP 24
 ATK 125 DEF 95
 MAG 105 MOVE 7
 ST 6 SC 9
 CAP 1
 ZOC 1 Skills 3

Fire to Earth Flying
 Fire Defense




一个是能力强：每个都拥有彼此相生技能——比如召唤出白虎之后，水属性生物的召唤 SP 消费和召唤时间都减 2！以及这五只都自带被克制抵抗，能够有效减少被砍死的概率。此外，这五只的基础属性也挺高的。

另一个是麒麟有两个 BUG 技能：1、当白虎玄武朱雀青龙麒麟都存在于场上时，御主不会受到技能伤害。2、当白虎玄武朱雀青龙麒麟都存在于场上，提供等级 X（等级 X 意味着无法被任何手段消除）的 6 级元素效果——元素效果就是场上存在 3 只以上同属性生物时给该属性的生物提供属性增益。

召唤第一只需要 9 点 SP，等待 3 个回合等召唤出第一只之后，剩下 4 只每只需要 7 点 SP；召唤出第一只后，召唤剩下 4 只需要 1 回合，全部召唤出来需要 8 回合。

之后，御主就无敌了，无论是选择奶奶奶还是当肉盾吸收嘲讽都没有问题。

3、剧情战斗中可能有一个难点

就是打苏苏的时候，要坚持 10 个回合。



苏苏太强，一回合两次移动两次技能，带飞行能无视 ZOC。并且苏苏带“瞬间移动”技能，该技能距离长不说，能与你互换位置的同时还能对你造成约 28 点伤害。

苏苏从她初始位置扑过来大概需要 2 个回合，并且第二个回合一定能够用瞬间移动打你一次

两种打法，一种是异常状态流——睡眠、定身、Shock（移动了就不能攻击，攻击了就不能移动）。睡眠流配上减 SP 的更好了。

另一种打法.....是靠等级提高血量硬撑。

苏苏的技能太消耗 SP，只要能撑过 6 个回合，接下来你甚至能够痛打落水狗。

4、这个游戏的本质是刷刷刷

刷生物——自由战斗，抓住野生生物之后，投降然后重来。

刷契约水晶就比较麻烦，你必须要在自由战斗的推荐等级之间才有。

刷等级——这个没什么好说的，值得注意的是，生物不用召唤出来也能得到经验——所以最快的方法是 Iruse 无双——靠着高等级主角一个人无双全场，然后生物的等级差导致高经验。

你要是想修改器的话，我建议你把主角弄到 50 级，然后.....然后改契约水晶的数量，直接召唤和主角等级相同的，否则刷生物 50 级太肝了.....太肝了。

[page]

一句话简评：

莫库里的可爱战术总体上来说是一款较为中规中矩的战棋游戏，对萌系画风喜爱的人不容错过由点兔画师 Koi 带来的萌萌萝莉们。但 17 年 11 月以来更新的中文版有较大的问题，推荐用英文版刷刷刷，然后转中文版看一看剧情。