Registro de finalizações: Medabots - Metabee

Zerado dia 05/12/24

()

Iniciei esse jogo meio que de forma aleatória. Quer dizer, eu queria jogar algo do tipo “RPG de colecionar monstrinhos” e depois de boas experiências com títulos como Yo-kai Watch nos últimos anos, achei interessante fazer de Medabots: Metabee o meu novo “jogo de ônibus” na ida e volta do curso de segunda a sexta-feira.

A ideia de jogar essas coisas do GBA também sempre me soa como uma ótima ideia. Também sabia que esse título era relativamente famoso e quebra ultimamente tenho estado meio nostálgico para essas coisas da época (estava até cogitando assistir alguns animes desses, como Digimon completo e até mesmo o Medabots).

()

A primeira jogatina foi bem maneira e promissora. O jogo se inicia bem, tem uma tela título bacana para um jogo lá de 2002, incluindo voz, e os gráficos são bem bacanas e, embora mais simples, já me trouxeram uma certa nostalgia com outros parecidos, como o Mega Man Battle Network.

Tudo isso desenvolvido pela clássica Natsume, criadora do Harvest Moon (por isso os visuais são bem familiares).

Nesse início eu adorei de tudo: as cores, a historinha boba e a música. Estava tudo encaminhado para ser uma excelente experiência.

()

Depois de um pouco de apresentação da pequena cidade, seus personagens e os próprios Medabots, os robôs que a galera compra para diversos usos rotineiros, incluindo as batalhas em que o perdedor deve dar uma peça para seu adversário, finalmente tivemos a primeira batalha usando o meu Metabee contra algum aleatório.

O combate é até simples, mas meio esquisitão: ao iniciar o confronto os robôs são colocados juntos de um ícone no chão (que indica o tipo de Medabot que ele é) nas extremidades opostas da tela, sendo que eu fico bem junto do final da tela à esquerda e o adversário no final direito da tela. Aqui escolhemos nossa primeira ação, que depende de qual parte do robô você quer ativar: a cabeça atira mísseis, um braço é uma metralhadora e o outro é como um tiro de sniper. A quarta e última parte do Medabot não tem poder, mas existe uma quarta ação, que é a de juntar Medaforce.

()

Depois de escolher os Medabots começam a correr até o meio da tela, onde há uma divisório no campo de batalha. Ao alcançar esse ponto, a ação é feita, a animação acontece e em seguida o robô corre de volta ao ponto inicial, onde você irá escolher uma nova ação.

O lance é que a velocidade desses movimentos depende muito das pernas que você tem equipada no seu Medabot. Pernas mais resistentes (mais HP) costumam ser mais lentas, além de que cada perna é melhor ou pior em diferentes ambientes, como a cauda de peixe que te deixa super-rápido em cenários aquáticos, mas bem lento no deserto.

Durante a correria também pode ser que o ataque de um oponentes destrua justamente a peça da ação que você escolheu e se isso acontecer o robô não fará nada ao chegar no ponto de ação além de levantar um “Miss” e a explicação do porquê, retornando então até seu ícone normalmente para que você escolha uma nova ação.

()

Há apenas algo que finaliza um Medabot instantaneamente: destruir sua cabeça. E se for uma batalha contra dois ou três, basta destruir a cabeça do líder, mas depois digo o porquê de isso não ser tão simples assim.

Há muitas variações de peças, quase como se houvessem 150 Pokémon e você pudesse usar a cabeça de um, braço direito de outro etc ou simplesmente usar o set original completo. Alguns atributos são parecidos, mas sempre há um equilíbrio, como uma cabeça que tem mais HP ou outra similar que tem menos vida, mas mais poder.

Há também diferentes especializações, como robôs que protegem os outros de tomar dano, os de cura, os de deixar os outros confusos, os de criar armadilhas etc.

()

Montar um time exige bastante do jogador que deve ir conseguindo as partes com as batalhas (tem uma quantidade absurdamente alta de batalhas aleatórias no jogo), upar os Medabots (coisa que mal faz diferença), conseguir mais medalhas etc.

As medalhas são como o a alma de um Medabot e cada uma dita a especialização do robô e dá bônus para partes do mesmo tipo que forem usadas naquele robô. Vale lembrar também que algumas partes são exclusivamente para Medabots criados com tinpets (esqueletos) femininos, que demorei bastante para conseguir, ou masculinos. É um rolê.

Durante a campanha você enfrenta diferentes tipos de grupos adversários e a coisa começa a complicar quando as lutas passam a ser 3x3. Você vai ver muita luta frustrante do tipo que demora demais porque seus robôs não conseguem atacar ou ficam se atacando ou o inimigo fica se regenerando. É uma chatice sem igual!

()

Pior do que isso é que as batalhas aleatórias explorando os mapas são longuíssimas e pouco recompensadoras. Uma mapinha pequeno acaba gerando confrontos demais e cada um é uma eternidade. Para se ter noção, da minha casa até o curso as vezes eu fazia três batalhas.

Outra coisa frustrante é que nos combates você não consegue escolher quem vai atacar ou que parte, é tudo muito aleatório a ponto de seus ataques estarem sempre causando dano num braço e quando falta um só para destruir o próximo dano é causado à perna do oponente.

O que eu fiz para deixar o jogo aguentável: ativar sempre a batalha automática e diminuir nas opções o tempo para 20 segundos (o mais rápido possível) – infelizmente o tempo para a cada ação e animação que ocorre e ainda assim é tudo muito demorado. Bizarramente deu certo em 95% da campanha e eu simplesmente ficava segurando o botão A durante as batalhas para o PSP não entrar no modo standby, fora que acelera um pouco o combate. Para a minha alegria o jogo calcula e dá a vitória para quem destruiu mais Medabots, ou para quem destruiu mais partes, ou para quem causou mais dano se houver empate nesses casos.

()

O meu time foi composto do Metabee causando algum dano, um tank que ficava colocando armadilhas que causavam dano caso alguém me atacasse (e geralmente os oponentes ficavam se matando rapidamente) e outro que causava um pouco de dano que depois foi substituído por uma healer.

Outra dica: salve seu progresso sempre que fizer algo que você não quiser repetir pois há chances de você perder uma batalha contra um time de estratégia sem-vergonha e perder significa voltar à tela título. Eu mesmo estava salvando apenas pelo jogo e não pelo emulador, além de não estar fechando o aplicativo, apenas colocando em stand-by quando queria parar. Um dia meu PSP descarregou por completo graças a bateria baixa e um fim de semana guardado esquecido o que não manteve meu progresso e perdi umas 8 horas de jogo que em Medabots: Metabee é uma eternidade de batalhas.

()

Resumindo: Medabots – Metabee tinha tudo para ser um RPG de criaturas colecionáveis bacana, e a sua ideia base é mesmo interessante, mas ao invés disso tive que suportar 30 horas de campanha (mais muitas outras perdidas em Game Overs e afins) que basicamente consistiram de uma campanha boba por cima de um número absurdamente alto de batalhas aleatórias. Eu não consigo nem recomendar esse jogo pra ninguém, e aparentemente sua sequência ficou apenas no Japão e desde então a franquia meio que morreu.  
De bom: bons visuais e músicas. A ideia de colecionar partes, montar seus robôs e criar estratégias de batalha é boa e tenho certeza que tem gente que curte o jogo por isso.

De ruim: enredo bobo demais. Sprites dos diálogos que parecem prints do anime muito fracos. Quantidade absurda de batalhas aleatórias que são super longas, nada recompensadoras e irritantes. Várias partes do jogo não deixam claro para onde ir em seguida (teve um momento que eu passei DIAS para descobrir que eu tinha que ler uma plaquinha aleatória entre as muitas do cenário para acontecer algo nada a ver) e tome batalhas nessa exploração. O jogo força demais em fazer a mesma coisa diversas vezes seguidas, como momentos da história em que você enfrenta um capanga com os Medabots X, Y e Z, em seguida vem outro com os mesmos, depois outro, depois outro e você nem se moveu. Senti que foram meses de jogo para chegar a lugar nenhum pois nem o final é bom e todas os recursos de qualidade de vida de outras franquias, como Pokémon, não existem aqui.

No geral, tinha potencial, mas acabou se tornando um dos jogos mais frustrantes e chatos do Game Boy Advance. Péssima experiência. Não recomendo!

()