

# Assassin's Creed Unity؛ سرایشی سقوط

## - دیجیاتو

محسن وفانژاد | جمعه، ۳۰ آبان ۱۳۹۳

یوبیسافت را در هیچ بازه‌ی تاریخی تا به این حد پر حاصل ندیده ایم. عرضه‌ی واچ داگز، The Crew و Far Cry 4 در یک سو و عرضه‌ی دو Assassin's Creed طی یک سال (آن هم به فاصله چند روز) در سوی دیگر. فرانسوی‌ها تغییر جهت داده‌اند، تا حدودی فراموش کرده‌اند که چگونه می‌توان یک بازی خوب و با کیفیت ساخت اما قطعا طی این سال‌ها، راه دستیابی به کیف پول مردم را یافته‌اند.

از 5 بازی فوق که به نوعی پرچمدارهای سال 2014 یوبیسافت محسوب می‌شوند، تنها می‌توان به Far Cry 4 اندکی امید داشت و از انجام آن به عنوان یک بازی AAA لذت برد. باقی؟ یک مشت محصول بی کیفیت و اغلب ناقص و کم محتوا.

دو هفته پیش در [بررسی Call of Duty: Advanced Warfare](#) به این موضوع اشاره کردیم که Ghosts به چه شکل وقیحانه‌ای عرضه شد و از عبارت "شوخی زشت" برای آن استفاده نمودیم. متأسفانه این عبارت را دوباره و برای Assassin's Creed Unity باید تکرار کنیم:

Unity، زشت ترین شوخی یوبیسافت با صنعتی به عظمت دنیای بازی‌های ویدیویی بود. یوبیسافت با این عنوان ثابت کرد که می‌توان یک ناشر با سابقه‌ی بین‌المللی بود ولی با این حال در روز روشن سرقت کرد؛ هیچ‌کسی هم پاسخگو نیست که تکلیف 60 دلارهای هدر رفته چه می‌شود.

[در مطلبی که هفته پیش منتشر کردیم](#)، به مشکلاتی اشاره نمودیم که یوبیسافت را به الکترونیک آرتز ثانی تبدیل کرده اما این بار می‌خواهیم پس از نگاهی عمیق و 25 ساعته که به یونیتی داشتیم، سیاست‌های این کمپانی را با یکدیگر مرور کنیم.

در ادامه مطلب با بررسی مختصر Assassin's Creed Unity و نگاه عمیق به عملکرد یوبیسافت طی ماه‌های گذشته همراه [دیجیاتو](#) باشید.



پیش از اینکه بخواهیم وارد مبحث مرتبط با یونیتی شویم، به کل عناوین سری می‌پردازیم تا ببینیم Assassin's Creed چه بود و حالا کجاست.

Unity را می توان به نوعی هشتمین عنوان اصلی در سری Assassin's Creed در نظر گرفت (اگر Rogue را پیش از آن بدانیم). به جز این 8 عنوان، تا به حال 11 بازی فرعی برای سیستم عامل ها و کنسول های مختلف منتشر شده است و دو عنوان دیگر هنوز در دست توسعه قرار دارد.

بنابراین یوبیسافت از سال 2007 تاکنون، 19 عنوان از سری Assassin's Creed توسعه داده و تا تاریخ آپریل 2014، بیش از 73 میلیون واحد آن را فروخته. ده ها میلیون دلار رقم شوخی برداری نیست، یوبیسافت هم کاملا مطلع است که یک ماشین پول سازی دارد.



پس از اینکه پاتریس دزیله و جید ریموند از پروژه Assassin's Creed کنار کشیدند، این سری در سقوطی متداوم قرار گرفت. تنها استثنا در این میان Black Flag بود که اندکی رویه را تغییر داد اما با همه این تفاسیر به سادگی می توان گفت که ابداء اصالت AC را نداشت.

از 2007 تا 2014، هر سال به استثنای دو سال 2009 و 2014، یک اساسینز کرید اصلی به بازار آمد. 2009 فاصله بین نسخه اول و نسخه دوم بود (که بدون تردید بهترین در سری به حساب می آید) و 2014 هم که نیازی به توضیح ندارد. Unity و Rogue، همچنان به سقوط شیب دار خود ادامه می دهند. اما در Unity چه خبر است؟



Assassin's Creed Unity، بدون باگ های احمقانه اش، فوق العاده زیباست. اما دقت کنید، فقط زیباست، نه بیشتر. Unity دیگر یک بازی سرگرم کننده نیست و صرفا به نقشه ی تجاری یوبیسافت تبدیل شده.

یوبیسافت با یونیتی به یک سیاست کثیف دامن زد، سیاستی که واسطه را از بین می برد. با حذف قضاوت رسانه ها از موج تبلیغات، میلیون ها نسخه از یونیتی در روزهای ابتدایی در کمال بی اطلاعی و تحت تاثیر تبلیغات گسترده به فروش رسیدند.



اگر توسعه دهنده ای پس از تکمیل پروژه، متوجه ایرادات درشت کارش شود، همزمان با عرضه بازی، پچی ارائه می دهد که تا حد امکان آن ها را برطرف کند اما تا بدین لحظه که این متن را برای شما می نویسیم، یونیتی پر است از ایرادات گرافیکی مسخره در هر 3 پلتفرم. چرا راه دور برویم؟ واچ داگز تقریبا 6 ماه پیش عرضه شد. قطعا GTX 770 4GB کوچکترین مشکلی در اجرای این بازی نخواهد داشت اما امان از دست باگ ها، باگ هایی که هنوز هم برطرف نشده اند. تصویر زیر به خوبی همه چیز را شرح می دهد.



[برای اجرای یونیتی روی پی سی قبلا به شما اخطار داده ایم.](#) اگر کارت گرافیک قدرتمند و CPU توانایی ندارید، به هیچ وجه سراغ یونیتی نروید. تنها چیزی که این بازی در حد کمال دارد، زیبایی ساختمان ها، بناها و فضای شهری است. اگر قرار باشد همین یک مورد را هم در بدترین حالت ممکن ببینید، دیگر دلیلی برای خریدش ندارید.

یک GTX 780، هشت گیگابایت رم و سی پی یو Core i7 4670 روی مانیتوری با رزولوشن 1080p، یونیتی را در حالت Ultra به صورت 30 فریم اجرا می کند (به شرط اینکه Anti-Aliasing خاموش باشد)، ولی 30 فریم، به صورت تضمینی در همه ی نقاط شهر پاریس ثابت نیست. گاهی اوقات فریم تا عدد 20 هم کاهش می یابد. کفایت وارد منطقه ای شلوغ و پرتردد شوید تا حتی 780 و 4670 هم به زانو در آیند.



این ماجرا در مورد اکس باکس وان و پلی استیشن 4 هم صادق است. ورژن PS4 در ابتدا ضعیف ترین نسخه به حساب می آمد اما پس از عرضه اولین آپدیت، تقریباً هر دو نسخه کنسولی به یکدیگر نزدیک شدند. با این حساب، مشکلاتی که به آن اشاره کردیم همچنان پابرجاست. در مناطق شلوغ نرخ فریم قطعا به زیر 30 می رسد.

متاسفانه اکس آمانسیو، کارگردان بازی [دروغ بزرگی را پیش از عرضه بازی مطرح کرد.](#) علت انتخاب 30 فریم به جای 60 فریم لزوماً "سینمایی تر" شدن بازی نیست. آمانسیو و تیمش حتی نتوانسته اند روند کلی را روی 30 فریم ثابت کنند، چه برسد به 60 فریم.

## آیا باید Assassin's Creed Unity را بازی کنیم؟



خیر، مسلماً خیر. هیچ دلیل قانع کننده برای خرید Unity وجود ندارد. در نظر داشته باشید که شما 60 دلار بابت یک بازی ناقص، پر ایراد و اغلب حوصله سر بر می پردازید.

Unity بیشتر شبیه یک اثر هنری ناقص و در هم شکسته است که سازندگانش قصد دارند آن را به بالاترین قیمت ممکن بفروشند و در تبلیغات کاملاً سالم و بی عیب و نقص نشانش دهند.

اگر گفته های فوق را بخواهیم در یک پاراگراف کوتاه کنیم به این صورت باید گفت: مهم نیست که AC Unity چند درصد از وعده هایش را عملی کرد و برای عده ای چقدر سرگرم کننده است، یوبیسافت قباحت بازار را با سیاست های اخیرش پیرامون واچ داگز و یونیتی از بین برد.



این روزها مبحث Early Access یا دسترسی زودهنگام در استیم جریان ساز شده است. توسعه دهندگان بسیاری، از تیم های تک نفره گرفته تا تیم های بزرگی مثل Double Fine از این برنامه ی استیم بهره جستند. تعدادی از تیم ها موفق نشدند به وعده خود عمل کنند و در موعد مقرر بازی کامل را به دست صاحبانش برسانند. چنان پرداخت شرم آوری پیرامون استیم شکل گرفت که Valve، توسعه دهنده این پلتفرم سریعاً قوانین دسترسی زودهنگام را تغییر داد.

اما چرا هیچ کس اعتراضی به یوبیسافت نمی کند؟ نمایش های حیرت آور واچ داگز و یونیتی در کنفرانس ها و حضور گسترده شان در زمینه تبلیغات کافیهست. به راحتی می توان تشخیص داد که چه آینده ای در انتظار The Division، آخرین دستاور تام کلنسی پیش از مرگش است.



بهترین و ارزشمندترین پروژه های سال 2014 این شرکت عبارتند از:

- South Park: The Stick of Truth
- Valiant Hearts: The Great War
- Child of Light

پروژه اول متعلق به THQ بود و پس از ورشکستگی این کمپانی، یوبیسافت با مبلغ اندکی آن را قاپید. دو پروژه بعدی جزو آثار کم سر و صدای کمپانی بودند که توسط گروه هایی خلاق ساخته شد. نه سرمایه گذاری میلیون دلاری برای آن ها صورت گرفت و نه برگشت مالی چندانی داشت اما تمام اعتبار کمپانی در سال 2014 بودند.

Valiant Hears و AC Unity یک ویژگی مشترک دارند که در باطن متناقض یکدیگرند. هر دو، زمانی که عرضه شدند برای چند روز در صدر اخبار بودند. اولی تکریم می شد و دومی تحقیر، Valiant Hearts افتخار کمپانی بود و یونیتی مایه شرم.

یوبیسافت از یک کمپانی شرافتمند به یک راهزن تبدیل شده و اعتماد به آن دشوارترین کار ممکن است. آنچه که فرانسوی ها طی یک سال نابود کردند، سرمایه ی چندین و چند ساله ای است که با زحمت به دست آمده بود.

[دیجیاتو](#)