

Review Assassin's Creed Unity – Romeo, Juliet, Dan Beberapa Serangga Di Sekitar Mereka



Mohammad Fahmi (<https://id.techinasia.com/profile/fahmi>)

4:30 PM on Nov 29, 2014

0



([https://www.facebook.com/dialog/share?
app_id=1279730752073945&display=popup&href=https://id.techinasia.com/review-
assassins-creed-unity&title=](https://www.facebook.com/dialog/share?app_id=1279730752073945&display=popup&href=https://id.techinasia.com/review-assassins-creed-unity&title=))



([https://www.linkedin.com/shareArticle?
mini=true&url=https://id.techinasia.com/review-assassins-creed-
unity&title=&summary=](https://www.linkedin.com/shareArticle?mini=true&url=https://id.techinasia.com/review-assassins-creed-unity&title=&summary=))



([https://plus.google.com/share?url=https://id.techinasia.com/review-
assassins-creed-unity](https://plus.google.com/share?url=https://id.techinasia.com/review-assassins-creed-unity))



Memanjat gedung dengan kemampuan akrobat yang mustahil, membunuh para penjaga yang hanya melakukan pekerjaan mereka demi menafkahi keluarga, memecahkan teori konspirasi yang terbentang selama ribuan tahun, serta tetap terlihat keren meskipun dengan tudung yang menutupi separuh wajah. Hal-hal tersebut adalah esensi utama dari setiap seri *Assassin's Creed* yang tidak bosan-bosan dirilis oleh Ubisoft secara rutin setiap tahun. Bahkan tidak tanggung-tanggung Ubisoft tidak hanya merilis satu *Assassin's Creed* tahun ini, tapi dua sekaligus (<http://id.gamesinasia.com/assassins-creed-rogue-assassins-creed-kedua-untuk-tahun-ini/>). Itu masih belum termasuk berbagai *spin-off* untuk *mobile* (<http://id.gamesinasia.com/preview-assassins-creed-identity/>) atau *game* yang berbasiskan web.

Meskipun dikuras habis-habisan, seri ini tetap saja menjadi seri yang paling populer dari raksasa *game* seperti Ubisoft (<http://id.gamesinasia.com/assassins-creed-merupakan-seri-paling-laris-ubisoft-dengan-penjualan-mencapai-73-juta-copy/>). Jadi tidak mengherankan jika mereka tidak akan berhenti dan terus bersemangat untuk menguras habis-habisan nama dan dunia fiksi *Assassin's Creed*. Untuk tahun ini, Ubisoft menjagokan *Assassin's Creed Unity* sebagai tiang utama seri *Assassin's Creed* di tahun 2014. Setelah melalui promosi dan *marketing* besar-besaran, apakah *Assassin's Creed Unity* mampu membuktikan kualitasnya sebagai *game* yang bisa membuat seri yang rilis setiap tahun ini tetap menarik untuk dimainkan? Cek ulasan lengkapnya di bawah.







“Kamu Assassin, Aku Templar”

Salah satu hal yang menjadi nilai jual utama dari seri *Assassin's Creed* adalah cerita. Setiap *game* dari seri ini selalu memiliki pola dan tema yang sama, yaitu tentang konspirasi di dunia modern yang dikuasai oleh Templar dengan kedok sebuah perusahaan raksasa bernama Abstergo. Peran kamu di seri ini adalah sebagai Assassin yang merupakan musuh bebuyutan dari Templar.

Selain menggambarkan secara sepintas konflik antara Assassin dan Templar di dunia modern, *Assassin's Creed* juga populer karena menggambarkan kejadian-kejadian bersejarah yang dicampur dengan kisah fiksi ala seri ini. Berbagai teori konspirasi serta penyisipan tema Assassin dan Templar dengan apiknya Ubisoft sematkan dalam berbagai seri *Assassin's Creed* yang telah dirilis.

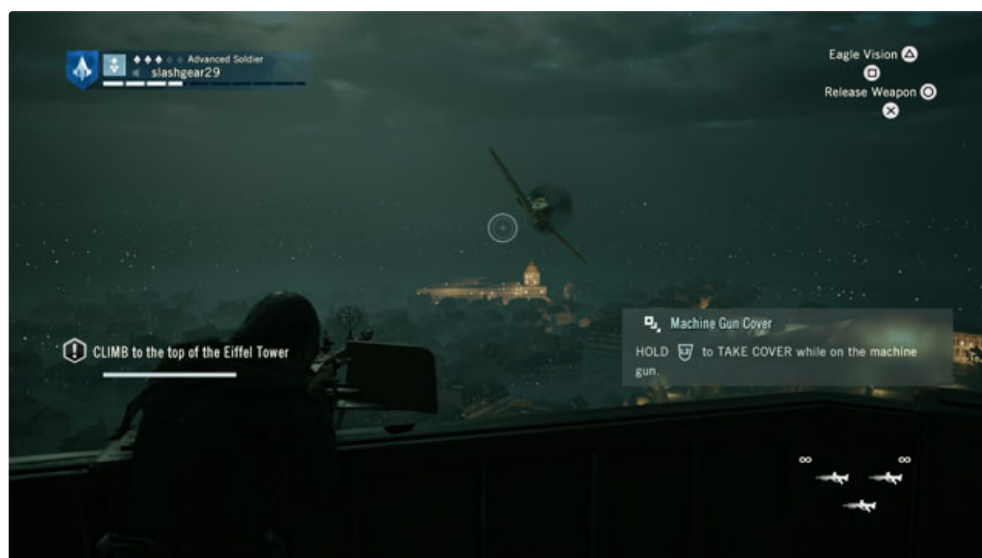


Untuk *Assassin's Creed Unity*, kamu akan disajikan dengan perseteruan antara Assassin dan Templar dengan latar belakang revolusi Perancis. Di sini kamu akan bertemu dengan beberapa tokoh ternama di balik revolusi ini seperti Napoleon Bonaparte. Sayangnya, berbeda dengan *Assassin's Creed II* yang juga mengenalkan banyak tokoh populer ternama seperti Leonardo Da Vinci dan membuatnya menjadi bagian penting dalam *game*,

tokoh-tokoh seperti Napoleon atau nama-nama yang populer bagi peminat sejarah Eropa berperan sangat kecil di *Assassin's Creed Unity*. Seakan-akan kehadiran mereka hanya bermanfaat untuk *fan-service* saja.

Kurangnya porsi karakter sejarah ini dibayar dengan dalamnya hubungan antara Arno Dorian, karakter utama yang kamu kendalikan, dengan kekasihnya yaitu Élise de la Serre. Kedua karakter ini merupakan dua sejoli yang sangat mengingatkan saya akan Romeo dan Juliet. Meskipun saling mencintai satu sama lain, hubungan mereka cukup kompleks karena Arno adalah seorang Assassin, sedangkan Élise adalah seorang Templar.

Konsentrasi ke bagian roman ini merupakan angin lumayan segar untuk seri *Assassin's Creed*, mengingat di *game* sebelumnya kisah roman antara karakter utama dengan pasangan mereka tidak ditelusuri dengan cukup dalam. Walaupun akan lebih baik lagi seandainya kisah antara keduanya ini tidak perlu ditelusuri dengan mengorbankan bagian historis dan konspirasi yang selalu menjadi nilai jual utama *Assassin's Creed*.



Satu hal lagi yang jujur cukup membuat saya kecewa adalah kurang tereksposnya bagian Time Anomaly dalam *game*. Seperti yang telah Ubisoft kenalkan melalui *trailer* khusus sebelum *Assassin's Creed Unity* dirilis (<http://id.gamesinasia.com/kejutan-kamu-juga-akan-mengunjungi-perang-dunia-ii-di-assassins-creed-unity/>), nantinya Arno, atau lebih tepatnya karakter yang tengah mengendalikan Arno menggunakan Animus, bisa menjelajahi Paris dari era yang berbeda. Saya tidak akan bercerita era apa saja yang akan kamu temukan karena itu adalah *spoiler*, tapi yang jelas seperti ditunjukkan *trailer*, kamu akan mengunjungi Paris di masa pendudukan Jerman pada Perang Dunia 2.



Sayangnya, bagian yang berpotensi untuk memperdalam aspek penyampaian cerita dengan sangat besar ini hanya ditampilkan setengah-setengah saja. Aksi kamu di era-era yang berbeda ini hanya sebatas beberapa misi sampingan mengumpulkan benda yang tersebar di area, atau hal standar lainnya. Betul-betul potensi naratif yang terbuang.





*Jika kamu berharap bisa menyelesaikan game ini
layaknya seorang Assassin yang bayangannya saja tidak
nampak, kamu jelas akan merasa sangat kesusahan*

Mental Frontal

Assassin merupakan pembunuh yang terkenal bisa menyusup dan menghilang tanpa diketahui. Diceritakan bahwa Assassin dapat memiliki target yang dilindungi dengan sangat ketat, tapi masih akan mampu untuk menembus seluruh pertahanan dan membunuh sang target tanpa diketahui. Hal itu jelas tidak terbukti di *Assassin's Creed Unity*.

Di impresi awal saya tentang *game* ini (<http://id.gamesinasia.com/impresi-awal-assassins-creed-unity/>), saya memuji aspek pertarungan dalam *Assassin's Creed Unity* yang jelas jauh lebih kompleks dan susah dibandingkan dengan *game Assassin's Creed* sebelumnya. Jika sebelumnya kamu cukup berjaga-jaga di tombol konter, maka dalam *game* ini kamu tidak bisa seenaknya saja asal main konter.

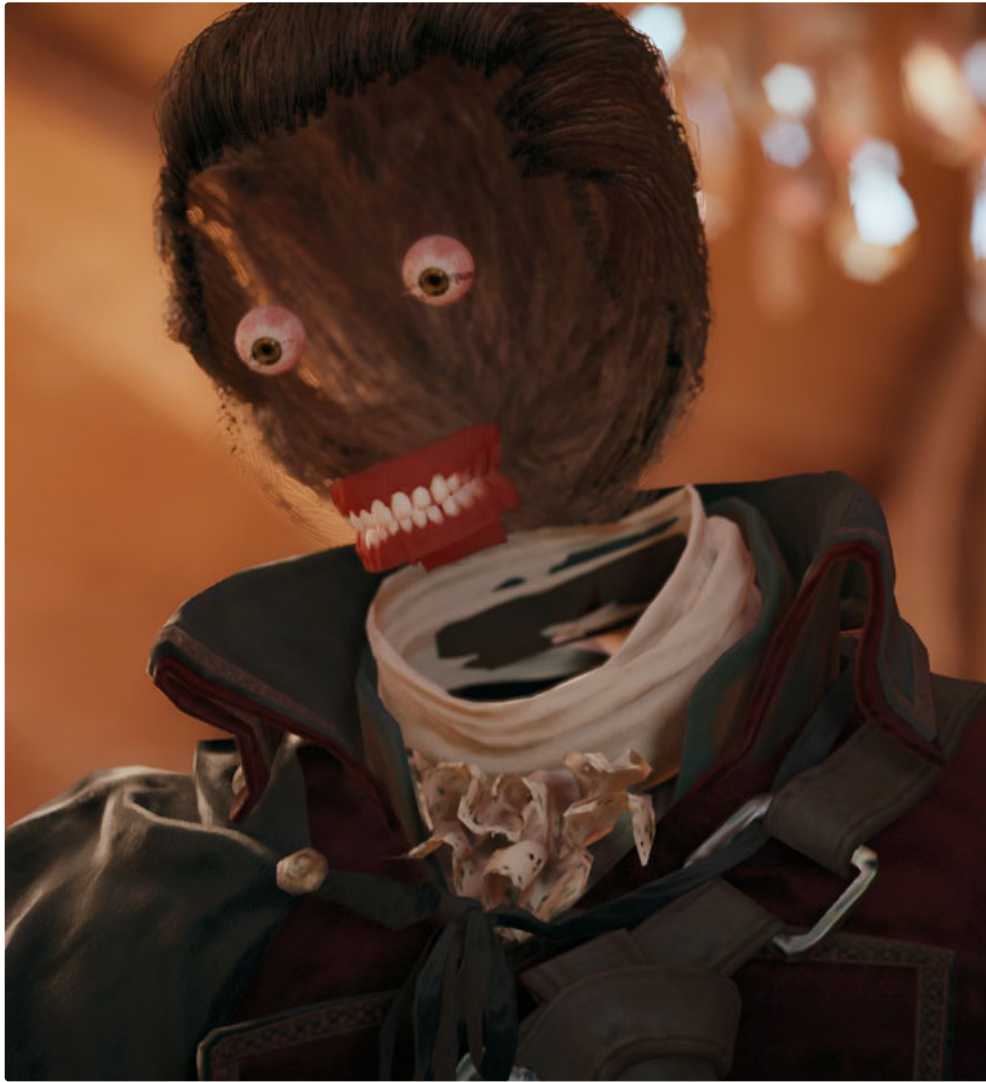
Kamu harus menentukan kapan waktunya menyerang secara frontal, kapan waktunya menghindar, atau kapan waktu yang tepat untuk menepis serangan lawan. Hal ini jelas lebih menarik dari apa yang biasa kita dapatkan di seri *Assassin's Creed*, namun sayangnya *game* sering kali membuat posisi kamu sedikit tidakimbang dengan menyajikan banyak musuh sekaligus mengepung Arno, membuat aspek pertarungan di *game* ini terkadang malah terasa seperti *game button-mashing*.

Hal ini semakin diperparah dengan kecilnya kesempatan untuk melakukan aksi pembunuhan dengan *hidden blade*. Jika sebelumnya kamu bisa menggunakan *hidden blade* untuk membunuh secara instan asalkan musuh tidak melihat, maka sekarang kamu harus betul-betul tidak terdeteksi musuh untuk melakukannya. Dikarenakan kontrol dan aspek *stealth game* ini sangatlah buruk, melakukan aksi tidak terdeteksi sepenuhnya adalah hal yang sangat sulit, alhasil *hidden blade* di sini jadi

memiliki peran yang tidak sebesar *game* sebelumnya. Mungkin kalau dijelaskan melalui tulisan kamu akan merasa hal ini termasuk minor, tapi kalau kamu merupakan pemain lama seri *Assassin's Creed*, dijamin kamu akan sangat terganggu dengan batasan ini.

Di atas saya sempat menyinggung sedikit tentang *stealth* yang sangat buruk dalam *Assassin's Creed Unity*. Ironis memang seri *Assassin's Creed* yang seharusnya terkenal karena *stealth* malah memiliki aspek *stealth* yang hampir selalu mengecewakan. Sebenarnya *Assassin's Creed Unity* sudah lebih memperbaiki aspek *stealth* dibandingkan pendahulunya. Hal ini berhasil dilakukan dengan penambahan tombol untuk menunduk yang seharusnya sudah tersedia dari dulu. Tapi meskipun begitu, *game* ini masih sering sekali menghasilkan hal konyol seperti Arno yang memilih tempat berlindung yang salah saat diperintahkan untuk bersembunyi, sampai ke AI musuh yang luar biasa bodoh. Jika kamu berharap bisa menyelesaikan *game* ini layaknya seorang Assassin yang bayangannya saja tidak nampak, kamu jelas akan merasa sangat kesusahan.





Meskipun tersebar luas di internet, saya tidak menemukan masalah seperti gambar di atas sama sekali

Tentang ***Bug*** dan ***Glitch***

Jika kamu termasuk orang yang mengikuti perkembangan berita *game* termasuk di situs selain Games in Asia, mungkin kamu sudah dengar tentang banyaknya masalah dalam *game Assassin's Creed Unity*. Mulai dari wajah karakter yang menghilang, masalah *save*, *game* yang tiba-tiba mati, karakter yang tidak bisa bergerak, dan lain sebagainya. Jujur untuk urusan ini saya tidak bisa berkomentar banyak, karena dari pengalaman saya memainkan

keseluruhan cerita *Assassin's Creed Unity* beserta beberapa jam misi sampingan dan *multiplayer*, saya hanya menemukan dua kali masalah yang menyebalkan.



Jadi, kalau kamu ingin bermain tanpa *bug* sama sekali, maka kamu mungkin harus menunggu sampai Ubisoft mengeluarkan lebih banyak *patch* untuk *Assassin's Creed Unity*. Tapi kalau kamu tidak sabar untuk memainkan *game* ini, saya tidak ragu-ragu untuk menyarankan kamu untuk tidak terlalu khawatir dengan urusan *bug*, karena persentase keluarnya yang tidak sebesar apa yang digembar-gemborkan di luar sana.



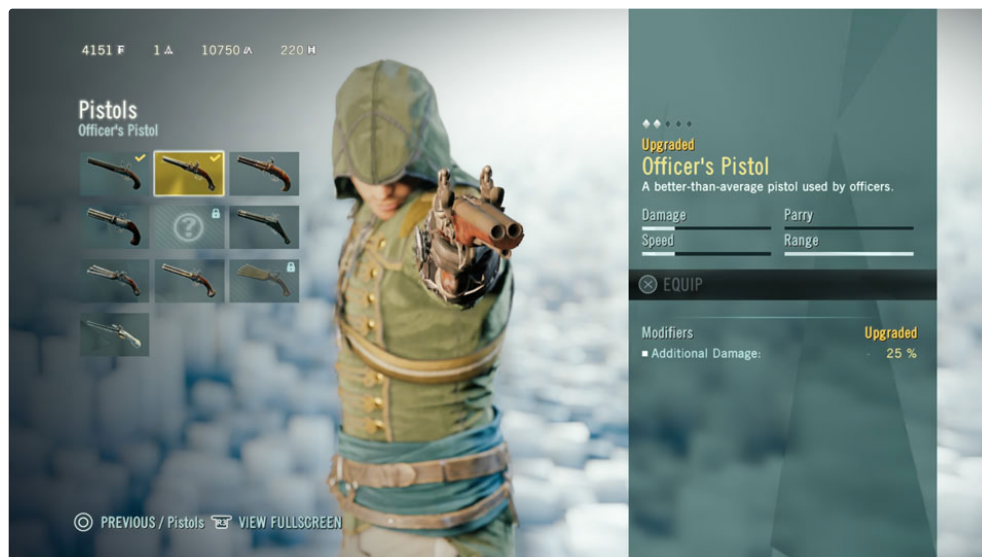
Backstreet Boys, Rooftop Guys

Meskipun cukup dijangkiti masalah menyebalkan untuk urusan *gameplay*, saya tidak bisa memungkiri bahwa saya menemukan kesenangan yang luar biasa dalam memainkan misi *multiplayer* di *Assassin's Creed Unity*. Memang kamu tetap akan menemukan masalah seperti yang dijelaskan di atas, tapi sensasi yang akan kamu rasakan melalui berlarian dan melakukan *parkour* bersama-sama itu sangatlah seru dan nampak keren.

Dalam *game* ini, saat bermain *multiplayer* kamu tetap akan berperan sebagai Arno. Sedangkan pemain lain akan berperan sebagai ... Arno juga. "*Lho terus bagaimana dong bermainnya?*" Mudah saja, dari sudut pandang kamu, pemain lain hanyalah Assassin tanpa nama, sedangkan dari sudut pandang pemain lain, kamulah Assassin yang tak bernama. Tidak perlu takut juga kamu akan berpenampilan sama persis dengan pemain lain, karena di sini kamu bisa memodifikasi penampilan Arno sesuka hati, hal ini akan saya bahas lebih lanjut di bawah.

Kamu dapat mengakses *multiplayer* melalui pemberi misi yang tersebar di kota Paris. Setiap misi *multiplayer* biasanya memiliki cerita sendiri layaknya misi utama. Cara bermain misi *multiplayer* pun kurang lebih sama dengan *single player*, hanya saja kamu akan ditemani dengan orang lain yang kemungkinan besar tidak kamu kenal.

Seperti yang sudah saya singgung di impresi awal, hal paling menyenangkan di bagian *multiplayer co-op* ini adalah bagaimana kamu bisa beraksi dengan orang lain yang tidak kamu kenal tanpa harus melakukan komunikasi verbal langsung, cukup dengan isyarat gerakan tubuh saja. Betul-betul mengingatkan saya akan *game multiplayer* paling indah yang pernah saya mainkan, *Journey* (<http://id.gamesinasia.com/developer-game-journey-telah-menggalang-dana-rp-815m-untuk-game-terbaru-mereka/>).



Ini Arno Aku, Mana Arno Kamu?

Selain *multiplayer*, hal lain yang tidak saya sangka akan saya nikmati adalah fitur untuk mengubah penampilan Arno dengan bebas. Jika dalam *game* sebelumnya penampilan kamu cukup dibatasi dengan pilihan *equipment* yang cukup terbatas, di sini kamu dapat menemukan pilihan pelindung tubuh yang sangat bervariasi.

Pilihan yang ada mulai dari desain tudung, jenis baju dan juga celana, bentuk sarung tangan *hidden blade*, sampai dengan tampilan dan fungsi sabuk Arno. Semua atribut tersebut akan mempengaruhi besarnya daya tahan Arno, kemampuan mengendap-endap dia, serta kemampuan bertarung jarak pendek. Selain desain pakaian yang sangat bervariasi itu, kamu juga bisa menentukan sendiri warna pakaian Arno. Makanya jika dilihat di gambar pembahasan *multiplayer* di atas, kamu bisa melihat empat orang Arno dengan penampilan yang berbeda-beda (*saya yang warna hijau btw*).



Kalau kamu malas mendandani Arno sendiri, kamu bisa juga memberikan dia pakaian dari karakter Assassin's Creed lainnya



Selain pakaian, akan ada banyak juga pilihan senjata untuk Arno. Mulai dari pedang yang bisa dipegang dengan satu tangan, tombak, senjata berat yang harus dipegang dengan dua tangan, pistol, sampai dengan senapan laras panjang. Masing-masing senjata memiliki desain yang sangat keren dan juga cara penggunaan yang berbeda-beda.

Jadi, bagaimana Arno kamu akan tampil serta beraksi, semuanya bisa kamu tentukan sendiri sesuka hati.





Dua Arno yang berbeda





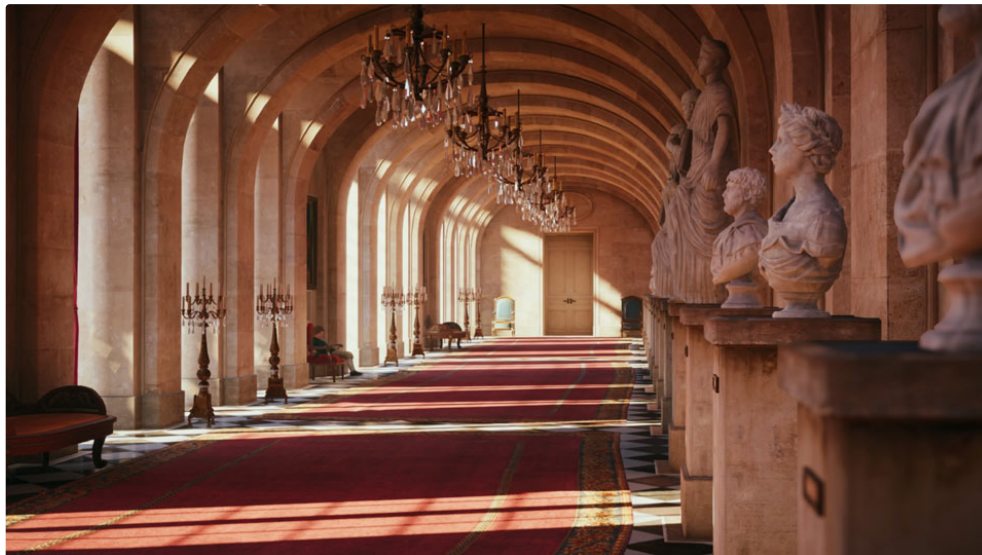
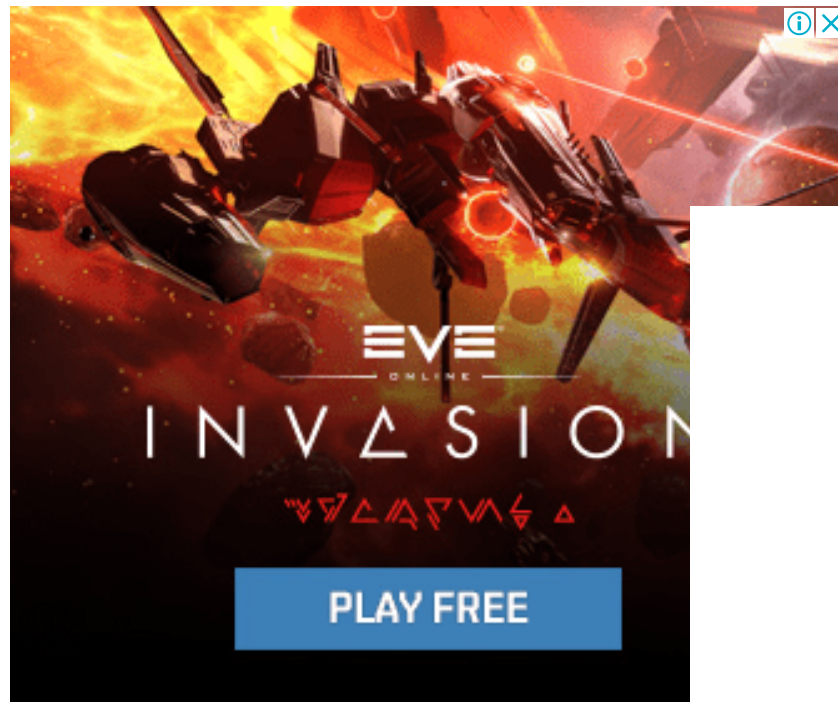
Paris Je T'aime

Oh Paris, kota romantis tempat revolusi anarkis di *game* terbaru dari seri yang sadis. Mengingat kota indah ini juga merupakan tempat markas besar Ubisoft, tidak heran jika mereka betul-betul tidak main-main menyajikan sebuah kota Paris kuno yang seru untuk dijelajahi.

Dalam *Assassin's Creed Unity*, kamu akan disajikan dengan kota Paris yang nampak sangat hidup. Penduduk yang sangat banyak jumlahnya ditampilkan dalam satu layar dengan berbagai aktivitas mereka masing-masing. Tersebar juga berbagai kegiatan sampingan yang bisa kamu lakukan. Bahkan saking banyaknya kegiatan sampingan ini, menyelesaikan cerita utama dalam *game* hanya akan memberikan kamu kurang lebih 35% dari total keseluruhan *game*.

Meskipun nampak sangat indah dan luar biasa, saya tidak bisa memungkiri bahwa Ubisoft bekerja terlalu berlebihan untuk bagian ini. Peta kota Paris yang ada di *Assassin's Creed Unity* sangatlah besar. Bahkan saking besarnya sampai-sampai setelah menamatkan cerita utama, masih ada bagian kota yang tidak tersentuh sama sekali, dan bagian tersebut sangatlah besar. Padahal di bagian yang telah terbuka sepanjang cerita utama berlangsung saja, sudah ada sangat banyak aktivitas sampingan yang dapat dilakukan. Lalu untuk apa membuat bagian yang masih sangat besar, hanya untuk menampung apa yang bisa didapatkan di bagian lainnya.

Seandainya tenaga dan waktu yang dihabiskan untuk membuat kota yang terlalu besar ini dialokasikan untuk bagian lain, saya cukup yakin Ubisoft bisa lebih memoles beberapa bagian lain dalam *game* yang dirilis dalam keadaan yang ... *yaaaah* ... "kurang terpoles".



Pemandangan Indah

Kalau untuk urusan grafis, tidak banyak yang bisa diprotes dari *Assassin's Creed Unity*. Di luar beberapa *bug* visual yang mungkin kamu temukan, *game* ini menyajikan sebuah pengalaman bermain *game* generasi modern yang luar biasa. Karakter nampak begitu detail (dengan rambut yang menawan), dan animasi pergerakan

mereka pun terlihat amat sangat bagus. Bagian animasi ini terutama sangat nampak ketika kamu sedang bertarung atau beraksi *parkour*.

Sayangnya (lagi-lagi sayangnya), visual fantastis yang ada di dalam *game* betul-betul dirusak total oleh desain *interface* yang sangat buruk. Sering kali layar menunjukkan terlalu banyak informasi serta notifikasi yang sebenarnya tidak penting. Parahnya lagi, tidak jarang notifikasi tidak penting akan muncul dalam waktu lama menutupi teks yang menjelaskan misi atau cerita. Hal ini jelas membuat pengalaman bermain jadi luar biasa terganggu. Saya sampai penasaran apa jangan-jangan *Assassin's Creed Unity* tidak dibuat melalui proses testing *user experience*.



Jadi ... bagaimana cara saya membaca petunjuk misinya?







***Game* Untuk Kaum Borjuis**

Kalau kamu merupakan *gamer* yang hobi bermain menggunakan *smartphone*, atau mungkin suka bermain *game online* tanpa langganan, kamu mungkin sangat familier dengan transaksi mikro (*microtransaction*) atau yang biasa kita kenal dengan istilah In-App Purchase (IAP). Wajar kalau *game* yang tersedia secara gratis memiliki IAP, tapi bagaimana jika *game* seharga lebih dari Rp. 600.000 juga mengimplementasikan IAP, mengerikan bukan? Itulah yang akan kamu temukan dalam *Assassin's Creed Unity*.

Saya juga cukup dikejutkan ketika melihat mata uang yang berbeda dari apa yang saya temukan ketika bertualang di Paris. Mata uang bernama Helix ini bisa kamu beli dengan jenis-jenis paket yang telah disediakan Ubisoft. Kamu bisa menggunakannya untuk membeli senjata, pakaian, atau bahkan untuk meningkatkan kekuatan yang dimiliki Arno.

Meskipun terdengar menyebalkan, untungnya *game* ini tidak akan memaksa kamu untuk membeli produk IAP agar bisa menamatkannya. Tapi kamu-kamu yang ingin mendandani Arno dengan pakaian-pakaian khusus, bersiap-siaplah untuk mengeluarkan uang ekstra setelah membayar ratusan ribu untuk *game* ini.

Selain IAP, ada juga hal mengganggu lain yang saya temukan di *Assassin's Creed Unity*. Hal yang saya maksud adalah peti harta yang tersebar dalam *game*. Jika di *game* sebelumnya kamu cukup menekan sebuah tombol untuk mendapatkan apa yang ada di dalam peti, kini kamu harus berhadapan dengan berbagai jenis peti. Ada peti standar yang bisa kamu ambil isinya sesuka hati, ada peti yang harus kamu bobol dulu kuncinya, dan yang menyebalkan adalah peti-peti yang baru bisa kamu buka jika kamu sudah menghubungkan *game* dengan akun uPlay lalu menggunakan produk-produk sampingan seperti *Assassin's Creed Unity Companion App* atau *Assassin's Creed Initiates*.

Rasanya tidak adil jika setelah meminta uang yang banyak dari kita, Ubisoft masih meminta uang lagi untuk hal-hal yang jelas merupakan standar rendah baru dari hal-hal busuk (<http://id.gamesinasia.com/x-hal-yang-seharusnya-tidak-ada-di-industri-game-modern/>) di industri *game*. Mengecewakan sekali Ubisoft.



Verdict: Anomali

Dari ulasan di atas, sepertinya banyak sekali kekurangan yang dimiliki *Assassin's Creed Unity*. Sebenarnya *game* ini tidaklah sejelek apa yang ada di pikiran kamu setelah membaca ulasan lengkapnya. Sepertinya lebih tepat jika mengatakan bahwa *Assassin's Creed Unity*, sama seperti *game* besar Ubisoft yang rilis tahun ini yaitu *Watch Dogs* (<http://id.gamesinasia.com/review-watch-dogs/>), sangat tertutup bayang-bayang promosi, *marketing*, dan janji yang terlalu besar. Minat *gamer* yang dibangun Ubisoft untuk *game* ini amat sangat besar, sehingga ekspektasi orang pun menjadi terlalu tinggi.

Mungkin ke depannya Ubisoft bisa mencoba untuk mengontrol janji-janji yang mereka berikan kepada penggemarnya. Atau mungkin juga mereka bisa mencoba untuk berkonsentrasi kepada *game* yang lebih kecil tapi berkualitas seperti *Rayman Legends* (<http://id.gamesinasia.com/review-rayman-legends/>), *Child of Light* (<http://id.gamesinasia.com/review-child-of-light/>), atau *Valiant Hearts* (<http://id.gamesinasia.com/review-valiant-hearts/>) yang semuanya betul-betul memiliki kualitas yang sangat tinggi.

Tapi, walaupun saya banyak mengutarakan komplain tentang *game* ini, ada satu anomali yang sangat mengganggu saya, yaitu sulit sekali bagi saya untuk berhenti memainkan *Assassin's Creed Unity*. Mungkin saja ini terbantu berkat cerita yang cukup menarik untuk diikuti. Melihat adanya anomali dalam pengalaman saya tersebut, saya jadi sangat bingung bagaimana harus menilai *game* yang satu ini.

Assassin's Creed Unity jelas merupakan *game* yang sangat jauh dari kata sempurna, tapi tidak bisa dipungkiri *game* ini punya kemampuan untuk mengikat pemainnya agar terus bermain sampai selesai.

Steam Link: *Assassin's Creed® Unity*, Rp345.000
(<http://store.steampowered.com/app/289650>)