

# Uno sguardo ad Articy:Draft

È possibile usare questo strumento anche per uno studio indie?

## Cos'è e perchè usarlo?

Articy:Draft è uno strumento usato da importanti aziende del settore videoludico per la fase di design di un gioco.

Al primo impatto lo strumento pare essere studiato per il narrative design, dunque valido soprattutto per creare giochi la cui parte narrativa è molto importante.

Questo non è del tutto vero, durante la mia fase di studio, ogni volta che provavo una nuova feature, mi sono fermato pensando a quali utilizzi potesse avere lo strumento che avevo tra le mani. Devo dire che sono riuscito anche a pensare a scenari in cui l'estetica narrativa è poco marcata.

## Cosa è possibile fare?

Articy:Draft è una soluzione di design che permette di costruire, una volta imparate le basi, il nostro mondo di gioco velocemente.

Grazie ad esso è possibile definire la nostra storia a rami con grande facilità, costruire o abbozzare i livelli di gioco e definire tutti gli agenti.

Un'altra cosa interessante di questo strumento è anche il fatto che ci permette di lavorare seguendo sia una metodologia bottom-up che una top-down, di fatto potremo lavorare come meglio crediamo. Creando gli agenti del mondo di gioco e metterli insieme, oppure partire da blocchi più grossi e scendere sempre più nel dettaglio.

Un altro punto a favore di questo programma è l'interoperabilità con Unity che purtroppo non ho avuto modo di approfondire.

## Template e collezione di entità

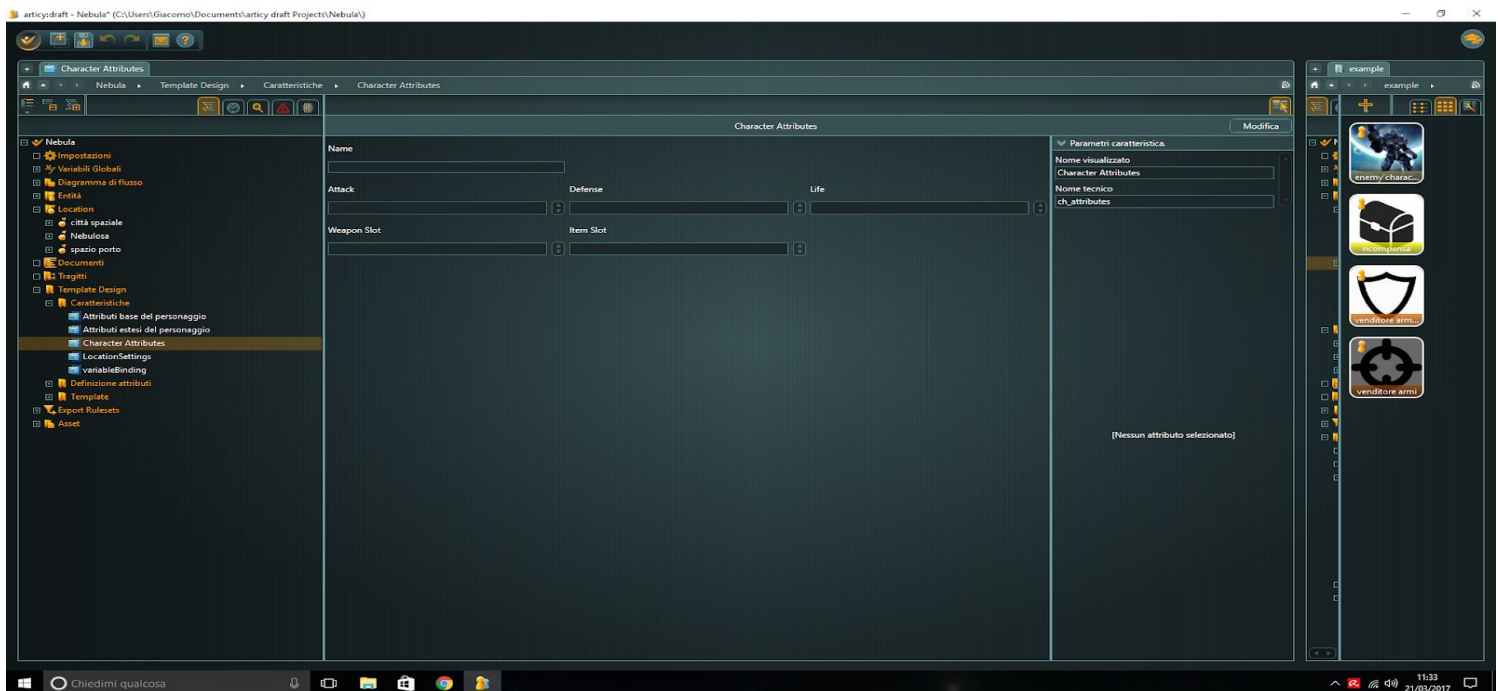
Articy:Draft, una volta imparate le basi, permette da subito di iniziare a creare il proprio mondo.

Il modo più veloce per farlo è creare dei template che poi potremo utilizzare per tutti gli oggetti di un certo tipo. I template possono essere visti come le classi della programmazione ad oggetti (infatti è possibile esportare gli oggetti per il riutilizzo in Unity sotto forma di classi).

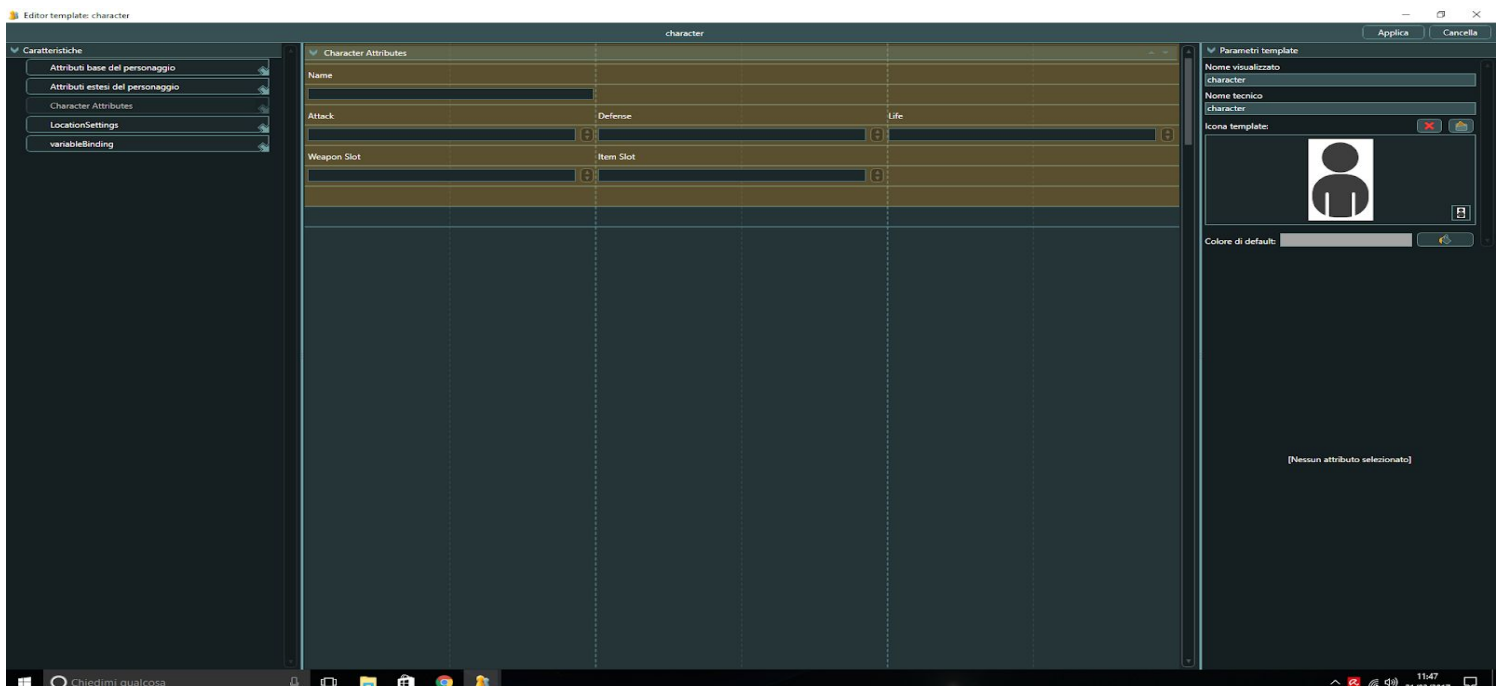
Di seguito cercherò di fornire un breve esempio su come utilizzare i template.

Nella prima immagine ho creato un template, nominandolo **Character Attributes**.

In questo template sono presenti delle caratteristiche che utilizzerò per i personaggi del mio gioco (nome, attacco, difesa, vita, slot armi e slot oggetti).



Questo che ho appena creato non è altro che un set di attributi, composto da stringhe e numeri, che userò per un altro template da associare alle entità. Quest'ultime rappresentano ogni cosa definibile all'interno del gioco, persino i personaggi sono un'entità. Il prossimo passo sarà creare un template ad hoc per i personaggi sfruttando quello creato in precedenza.



Nel template qui sopra ho semplicemente trascinato dalla colonna di sinistra il set di attributi definito in precedenza, dando così vita al template **character**.

Adesso posso andare a creare un'entità, corrispondente al mio personaggio, associandole quest ultimo template. Per ogni entità potrò cambiare i suoi valori.

Tutto questo non si adatta solo ai personaggi, è possibile creare un'entità per rappresentare tutti gli altri elementi che comporranno il gioco come armi od oggetti, ampliando così la nostra collezione di entità da usare nel gioco.

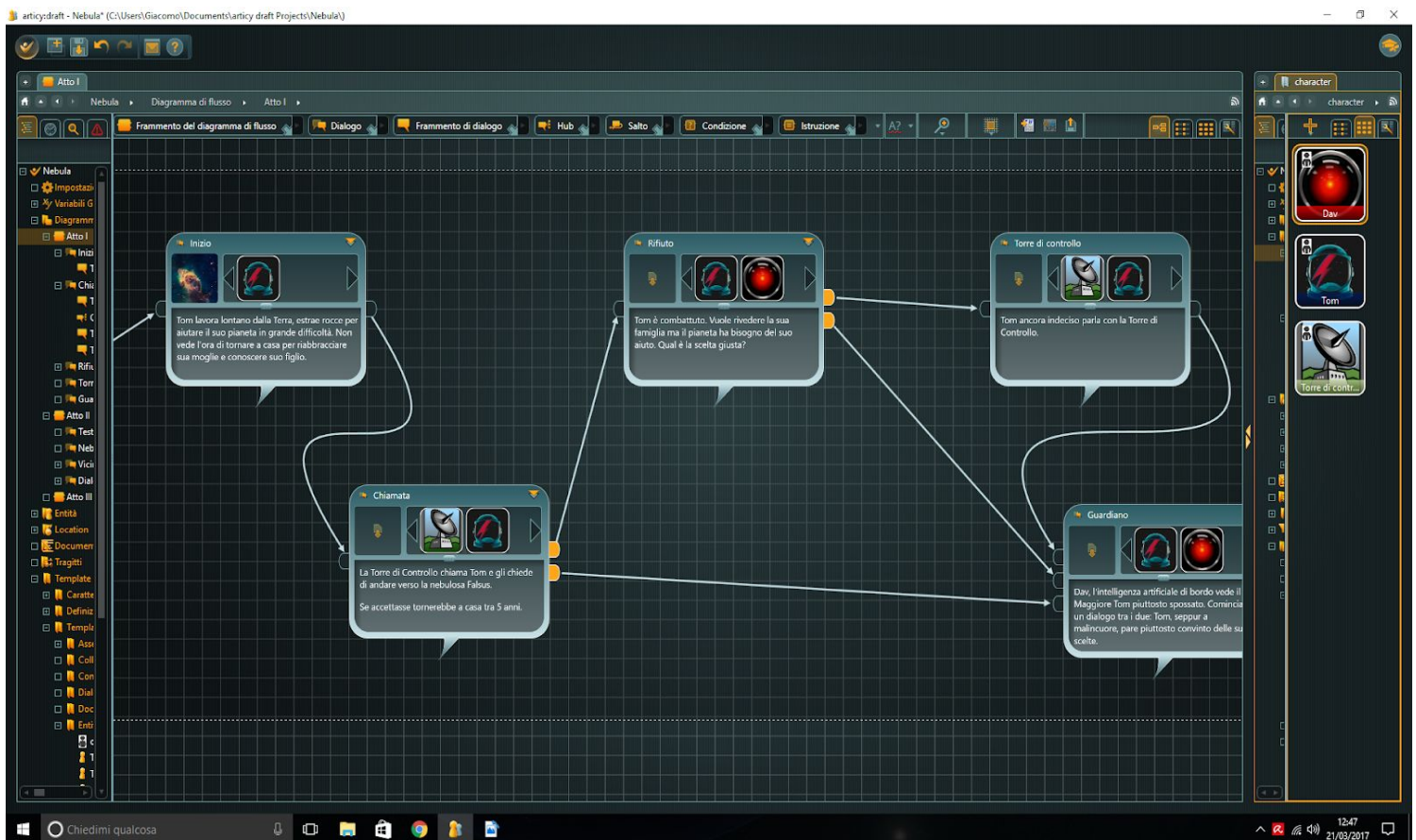
Per ogni entità è possibile definire qualsiasi caratteristica ed attributo, dai valori di certe skill al background narrativo, aiutando il designer a plasmare il suo mondo di gioco.

## Il diagramma di flusso

Articy:Draft nasce con l'intento di aiutare il game designer sotto molti punti di vista e probabilmente la parte in cui riesce meglio è quella narrativa.

Grazie al diagramma di flusso è possibile creare storie ramificate in cui il giocatore dovrà compiere delle scelte.

A seconda delle scelte sarà possibile cambiare delle variabili globali, precedentemente definite, in modo da visualizzare o bloccare altri frammenti del diagramma di flusso.



La cosa interessante di questa feature è il poter scendere sempre di più nel dettaglio in modo da poter strutturare meglio la nostra storia.

Ad esempio potremmo creare una storia secondo tre macro frammenti di flusso (Atto I, II e III).

Dentro ognuno dei quali inserire dei dialoghi che saranno a loro volta costituiti da frammenti di dialogo più piccoli, ovvero le battute dei personaggi.

Usando il diagramma di flusso mi sono reso conto di quanto questo possa risultare utile in grandi produzioni in cui si hanno molte scelte da compiere o dove si possono incontrare molti personaggi secondari, ognuno con cose diverse da dire.

Per quanto riguarda produzioni più piccole di studi indie, credo che uno strumento simile possa risultare utile alla stessa maniera. La sua efficacia non risiede tanto nella mole dei contenuti ma nel loro tipo.

Il diagramma di flusso può ben supportare il lavoro del designer anche in giochi in cui l'estetica predominante non è quella della narrativa.

Una volta terminato lo studio sul programma ho pensato a quali categorie di giochi potevano sembrare più dure da sviluppare su Articy:Draft. Il mio pensiero è andato subito ai giochi picchiaduro, ma pensandoci bene mi sono accorto che il programma si può prestare bene anche a soluzioni del genere. I personaggi potrebbero essere definiti velocemente ed adeguatamente con gli strumenti di sviluppo delle entità visti precedentemente, mentre il diagramma di flusso ci aiuterebbe a definire le mosse e il comportamento dei personaggi. Il diagramma di flusso è uno strumento molto potente, qualunque cosa rappresentabile come, appunto, un diagramma o una macchina a stati finiti può essere rappresentata con questo strumento.

Possiamo pensare ad un diagramma per rappresentare certe abilità che si sbloccano di livello in livello, oppure potremmo disegnare con un diagramma a stati la transizione tra modalità di gioco diverse tra loro (es. a piedi muovo il mio alter ego, una volta salito in macchina manovro quest'ultima).

È facile capire come questo strumento sia il fiore all'occhiello di Articy:Draft, in effetti se pensiamo agli usi che ne possiamo fare, al di fuori dei dialoghi, può tornare utile per ogni evenienza.

## Costruire un'area di gioco

Un altro punto su cui Articy:Draft riesce a farsi valere è la definizione delle aree di gioco.

Grazie a questo software possiamo progettare qualunque location si voglia, usando immagini a nostra scelta (magari fatte dai nostri artisti) o delle semplici forme geometriche.

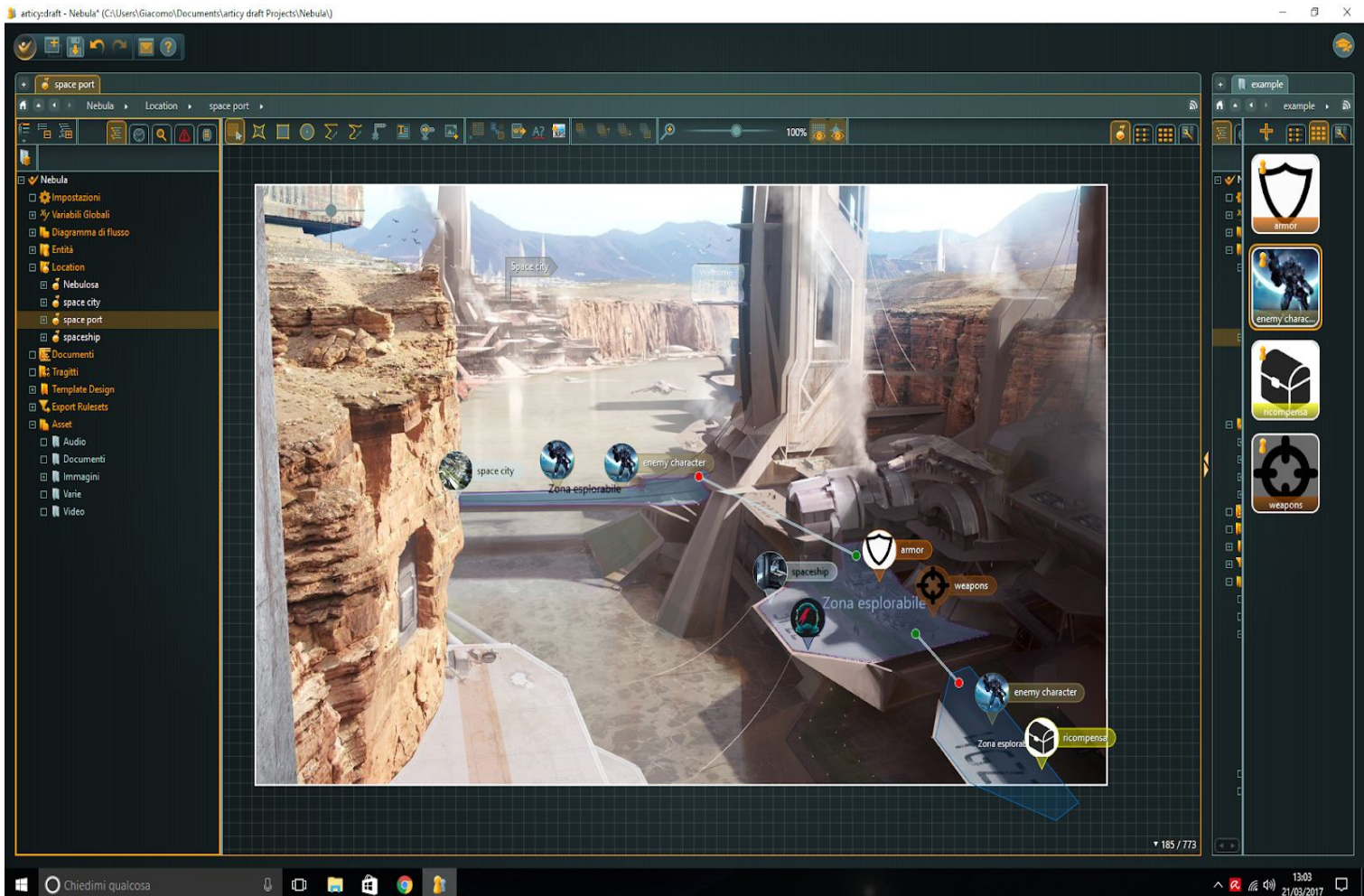
All'interno del livello potremo definire path, inserire tutti gli elementi creati, come ad esempio i personaggi, e delineare le aree di maggiore interesse.

Questo strumento è molto utile per gestire i livelli e i mockup del nostro gioco. Per questo, come per il diagramma di flusso, credo che si possa prestare bene a realtà più piccole come quelle degli studi indipendenti.

Nell'immagine di esempio ho costruito un livello di un ipotetico gioco di ruolo con ambientazione sci-fi. Il nostro alter ego, rappresentato dal casco con la linea rossa, si trova in una zona esplorabile. Davanti a lui si trovano i mercanti di armature e armi, voltandosi



indietro invece si torna alla nave. Ai lati si possono raggiungere altre due zone esplorabili, una con un nemico e una ricompensa, l'altra invece presenta due nemici e l'accesso alla città spaziale.



## Documento di GDD

Tutti gli strumenti visti fin ora possono tornare utili per la stesura di un GDD, di fatto Articy:Draft permette di raccogliere e creare qualunque tipo di informazione, dai file audio a quelli di testo ed organizzarla come meglio ci pare.

Da questo punto di vista si tratta di un ottimo strumento per creare e mantenere il documento di design, rendendolo anche più veloce da consultare al resto dei membri del team, di qualunque dimensione esso sia.

In Articy:Draft la ricerca di un elemento sarà facilitata dalle referenze. Per ogni elemento creato all'interno del programma avremo la lista dei suoi riferimenti. Ad esempio inserendo un'entità all'interno di certe location, troveremo sulla sua scheda i riferimenti ai posti in cui la si può trovare.

# Considerazioni finali

Articy:Draft può risultare uno strumento utile ad un team indipendente composto da pochi elementi? La mia risposta è sì.

Si tratta di uno strumento che semplifica il lavoro del designer e permette una consultazione più rapida delle informazioni condivise, utili per la realizzazione del gioco.

Questo significa anche che si tratta di un investimento per il team non solo monetario ma soprattutto dal punto di vista dell'organizzazione del lavoro.

Ritengo che per sfruttare al massimo il potenziale del software serve una conoscenza di base da parte di tutti i membri del team. Capire come muoversi tra i vari elementi può portare al vantaggio di avere una vera e propria enciclopedia del proprio gioco facile e veloce da consultare in ogni momento.

Le mie considerazioni sono state fatte sullo studio delle feature di base di Articy:draft, non ho avuto modo di ispezionare aspetti più complessi, quali il plugin per l'interoperabilità con Unity. Da quanto ho potuto vedere anche un caso d'uso limitato al solo game designer del team potrebbe essere preso in considerazione. Trattandosi di un programma adatto a riordinare e compattare le idee sotto forma di testo, audio e immagine, può risultare utile un suo impiego da parte dei designer del team.