

O USO DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS NO DESENVOLVIMENTO DO JOGO BLUE HILLS: A ESCOLA DA MAGIA

Marco Antonio Fernandes Cardozo Junior, Rodrigo Britto Martins
rodrigo.martins@ifrj.edu.br

O desenvolvimento do jogo *Blue Hills: A Escola da Magia* teve como objetivo compreender como inteligências artificiais (IAs) podem otimizar etapas de concepção, design e produção de jogos digitais. A metodologia adotada consistiu no uso de diferentes ferramentas de IA em fases específicas do projeto. O ChatGPT foi empregado na elaboração inicial do Game Design Document (GDD), na simulação de personas de jogadores, na previsão de problemas de balanceamento e na construção de sistemas de economia, magias e poderes. Também contribuiu no storytelling e worldbuilding, auxiliando na escrita de diálogos e na ampliação da narrativa do jogo. O Gemini atuou como especialista narrativo e de sistemas, utilizando prompts personalizados para consultoria criativa e na criação de missões e eventos que aumentaram a rejogabilidade. O NotebookLM foi empregado na organização e análise de documentos textuais, como a lore e os primeiros rascunhos de diálogos, fornecendo sugestões e apontando incoerências narrativas. A ferramenta Leonardo.AI foi utilizada para a criação de referências visuais da protagonista, cenários e criaturas, auxiliando na comunicação entre design e arte. Como resultado, observou-se maior agilidade nos processos de desenvolvimento, consistência narrativa e economia de tempo no balanceamento dos sistemas. Conclui-se que o uso integrado de diferentes IAs é viável e vantajoso, funcionando como uma aliada estratégica na criação de jogos digitais sem comprometer a originalidade ou a identidade artística do projeto.

Palavras-chave: inteligência artificial; criatividade maquina; jogos digitais; arte digital.

Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Financiamento: IFRJ, CNPq

