

Colorness

1. Introdução

“Colorness” é um jogo de plataforma 2D para um jogador. Seu tema principal é o multiculturalismo, abordado de maneira metafórica através das cores representando diferentes culturas. O protagonista “Blind” tem como objetivo restaurar a pluralidade cultural de seu mundo após as cores terem sido roubadas pelo antagonista “Rainbow Thief”, enfrentando desafios numa dimensão onde as cores foram segregadas.

O público alvo do jogo são os jovens em idade escolar. O jogo busca demonstrar como a diversidade cultural é importante no mundo globalizado e como os conflitos não são resolvidos por meio da segregação.

2. Personagens

Blind: O protagonista do jogo. Por conta de seus poderes de absorção de cores, ele foi condenado a viver no Submundo. Ao chegar lá, descobre que aquela dimensão foi transformada num mundo onde havia cores, mas eram segregadas, fruto de uma visão distorcida do que seria a paz entre as culturas. Blind decide usar suas habilidades para reconstruir seu mundo e garantir seu espaço de volta, provando ser um herói.



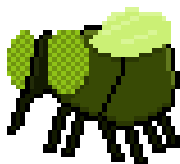
Sapio: O primeiro contato de Blind com o Submundo, é um ancião que carrega consigo um cachimbo e muita sabedoria. Apesar de não apresentar perigo, ele informa o herói do jogo sobre como a paz do mundo que vive depende da segregação das cores, e o alerta a manter distância do Chefe daquele lugar, o Beelzebufo.



Slime: O primeiro inimigo do jogo, é uma gosma ambulante que não ataca, mas causa dano ao ser tocado. O player adquire as habilidades de disparo e escalada ao derrotá-lo saltando sobre sua cabeça e absorvendo sua cor.



Mosca: Segundo inimigo da fase Verde. Semelhante a Slime, não ataca o player mas não deixa de apresentar perigo. Seu diferencial é a movimentação vertical voando entre as plataformas. Pode ser derrotada através dos disparos ou o player pode desviar dela.



Beelzebufo: O Chefe da fase Verde, é um sapo gigante que fuma cachimbo, assim como o Sapio. Mas, em contrapartida, apresenta uma ameaça ao Blind. Ele ataca utilizando sua língua e soltando fumaça da boca, e sofre dano através dos disparos.



3. Enredo

A história se passa num mundo composto por 8 reinos, cada um representado por uma cor: azul, vermelho, verde, rosa, roxo, amarelo, laranja e preto. Apesar de transparecer uma convivência harmônica, os reinos escondem profundas rivalidades e preconceitos entre si, principalmente em relação ao Reino das Trevas (representado pela cor preta).

Eventualmente, o ódio dos outros 7 reinos desencadeia uma guerra contra o Reino das Trevas (Preto). Toda a população é dizimada a não ser por uma criança chamada Achromos, que possui a habilidade de roubar as cores do mundo. Ele jura vingança e, ao crescer, assume o nome de Rainbow Thief e atravessa todo o mundo roubando suas cores e levando guerreiros de cada reino consigo para o Submundo.

O jogo se concentra em Blind, um jovem do reino vermelho que foi apelidado assim porque não consegue ver as cores. Mesmo sem distinguir as cores, Blind é capaz de senti-las, o que simboliza que as pessoas são mais do que suas diferenças visuais. Blind usa um balde na cabeça, que, segundo sua mãe, o protegeria, mas é na verdade uma forma de ocultar seus olhos negros – uma característica que ele compartilha com Achromos, algo que Blind desconhece no início.

Blind acidentalmente rouba a cor do jarro sagrado de seu reino, um fragmento de cor que é tratado como uma relíquia de adoração, e é condenado ao Submundo. A ironia está no fato de que, enquanto a superfície está sem cor, o Submundo ainda possui as cores dos reinos, embora seja um lugar onde as pessoas vivem isoladas, sem se comunicar, e em uma paz que não é ideal, mas estável.

Ao chegar no Submundo, Blind se depara com uma paisagem natural composta por tons de verde. Em seus primeiros passos, ele se depara com Sapio, o ancião daquele lugar. O pacífico sapo o cumprimenta e deseja as boas vindas, mas logo identifica que Blind não pertence àquele mundo, e o alerta para manter distância do Chefe daquele Reino, Beelzebufo.

Blind segue seu caminho e enfrenta uma Slime. Ao absorver a cor do inimigo, o protagonista adquire a habilidade de grudar nas superfícies e atirar projéteis de gosma. Ele usa essas habilidades para atravessar o cenário e enfrentar as Moscas Gigantes e Slimes que aparecem

durante o caminho. Ao percorrer todo o lugar, Blind se depara com Beelzebufo, que mostra ser um verdadeiro desafio com seus ataques utilizando a língua e a fumaça tóxica de seu cachimbo. Apesar da dificuldade, ele é derrotado e o protagonista rumo ao Reino Azul, chamado de Vale do Monte Lazúli.

Ao derrotar os líderes dos reinos, Blind não apenas restaura as cores do mundo, mas também aprende sobre as injustiças que cada reino sofreu e a verdade sobre seu próprio passado, incluindo sua conexão com Achromos. A jornada culmina no confronto final com seu pai, onde Blind precisa decidir se continuará o ciclo de destruição ou se encontrará uma maneira de quebrá-lo.

Por fim, ao restaurar as cores ao mundo, Blind percebe que as cores têm vontade própria e as libera, permitindo que elas se espalhem livremente, sem impor as antigas divisões. Isso simboliza a verdadeira integração multicultural, onde as diferenças não são mais barreiras, mas sim elementos de liberdade e expressão.

4. Jogabilidade

A jogabilidade consiste principalmente em travessias de plataformas e combate com inimigos. O jogador pode andar para a esquerda e direita, saltar, absorver poderes dos inimigos, escalar paredes, saltar sobre inimigos e disparar projéteis.

5. Interatividade

A movimentação horizontal é feita utilizando as teclas A e S e direcionais para esquerda e direita. O pulo pode ser realizado com as teclas W e direcional para cima. A absorção de inimigos acontece através da tecla R e o disparo pela tecla T.

6. Estilo Artístico

Para o jogo foi escolhido o Pixel Art como estilo artístico. Os visuais possuem como referência a fantasia medieval, com cenários compostos de paisagens naturais. Os personagens são tanto humanos quanto animais, alguns sendo antropomorfizados.

7. Modelagem

O motor gráfico utilizado foi o Unity. As artes e animações foram feitas no software Krita. A edição do trailer foi feita no DaVinci Resolve.

8. Referências

Referências utilizadas no desenvolvimento do enredo e temática social do jogo:

<https://www.migrationpolicy.org/sites/default/files/publications/TCM-Multiculturalism-Web.pdf>
<https://plato.stanford.edu/entries/multiculturalism/>

Asset “Slime”:

<https://ivess.itch.io/slime-animations-pack>

Sons usados no trailer:

<https://freesound.org/home/bookmarks/category/285296/>

9. Conclusão

O projeto inicial teria 8 fases, uma em cada reino segregado do Submundo do jogo. Porém, só foi possível finalizar a 1ª fase (Verde) e projetar a 2ª fase (Azul).

As principais dificuldades encontradas foram:

- Implementação de mecânicas de absorção, e aplicação dos seus poderes nos desafios do mapa;
- Definição de elementos de analogia à diversidade cultural;
- Limitações artísticas relacionadas a paleta de cores pequena;
- Destaque de elementos em um nível baseado em uma cor só.