**Colorness - Multiculturalismo**

*"Colorness"* é um jogo 2D que explora temas sociais como multiculturalismo, identidade e preconceito, utilizando uma narrativa rica em metáforas visuais e culturais. A história se passa em um mundo dividido em oito reinos, cada um representando uma cor distinta: azul, vermelho, verde, rosa, roxo, amarelo, laranja e preto. Esses reinos, aparentemente em harmonia, escondem profundas rivalidades e preconceitos entre si. Os sete reinos restantes têm um inimigo em comum: o Reino das Trevas (reino preto), considerado poderoso e temido por todos.

A narrativa começa com uma visão distorcida dos acontecimentos, onde é dito que o Reino das Trevas causou a ruína de todos os outros reinos. No entanto, essa não é a verdadeira história, e o jogador só descobre a verdade ao longo do jogo. Anos atrás, os reinos se uniram para destruir o Reino das Trevas, assassinando quase todos os seus habitantes, exceto uma criança. Essa criança, que mais tarde seria conhecida como *Rainbow Thief*, tem o poder de roubar as cores do mundo. Após perder todos que amava, ela jurou eliminar as diferenças entre os reinos, tornando todos iguais e despidos de cor.

Ao longo do tempo, o *Rainbow Thief*, cujo nome verdadeiro é Achromos, passou por cada reino, roubando suas cores e levando consigo guerreiros de cada um. Esses guerreiros e Achromos fugiram para o submundo, deixando a superfície sem cor, cinzenta e desprovida de vitalidade.

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.

O jogo combina a mecânica de ação e aventura com uma jornada de autodescoberta e redenção. Blind precisa absorver as cores dos reinos do submundo para restaurar a cor do mundo da superfície. Cada batalha com um líder de reino revela ao jogador flashbacks sobre a cultura, os traumas e as razões por trás dos conflitos entre os reinos, ilustrando as nuances e complexidades do preconceito e da rivalidade. O submundo serve como uma metáfora para o multiculturalismo, onde as diferenças coexistem sem integração ou conflito aberto, mas também sem uma verdadeira compreensão e conexão entre os povos.

Referenciando as discussões de multiculturalismo encontradas em Kymlicka (2012), o submundo em "Colorness" representa um modelo de coexistência pacífica, mas sem comunicação ou interação significativa entre os reinos, que vivem em harmonia por simplesmente se manterem afastados. Kymlicka argumenta que a verdadeira justiça multicultural requer o reconhecimento e a integração das diferenças, não apenas a coexistência passiva. O jogo desafia essa ideia ao mostrar como a verdadeira paz e unidade só podem ser alcançadas quando as cores – ou diferenças – são restauradas e aceitas.

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.