Bibel-Game «Gate Zero»

«Eine neue Art der Missionsarbeit»

Auschnitt aus dem Game
Quelle: zVg / Gate Zero

«Mit ‘Gate Zero’ nutzen wir das wirkungsvollste Medium der Welt für die revolutionärste Botschaft, die je erzählt wurde», erklärt Arve Solli, Leiter von «Bible X», im Interview mit Livenet. Man spreche teils von einer Spielversion von «The Chosen».

Arve Solli, habt ihr die Zeitmaschine erfunden, weil Menschen in die Zeit der Bibel reisen können?

Arve Solli: Wir haben ein fiktives Konzept der Zeitreise entwickelt, das es den Spielern ermöglicht, in der Zeit zurückzureisen und die Lehren Jesu aus erster Hand zu erleben. Einer der Hauptvorteile des Spiels besteht darin, dass man in der Zeit zurückreisen und lebendige visuelle Eindrücke erleben kann, weil man sich genau an dem Ort befindet, an dem alles passiert ist. Sie können die Sehenswürdigkeiten und Geräusche einer lebendigen, atmenden Stadt

wahrnehmen und die Bibel auf eine erfrischende, interaktive Weise entdecken. Wir wollen die Spieler mitten in die Geschehnisse hineinversetzen, damit sie den Kontext, in dem die Bibel geschrieben wurde, und die Bedeutung der Botschaft Jesu besser verstehen können. Wie war die kulturelle und soziale Situation zu dieser Zeit? Was war neu und unerwartet an Jesus, im Gegensatz zu den Erfahrungen der Menschen mit den Pharisäern?

Ist «Gate Zero» so wie die Serie «The Chosen», die eine ganz neue Erfahrung mit der Bibel bietet?
Nun, das müssen andere Leute beurteilen. Manche sagen, dass wir «die Spielversion» von «The Chosen» sind. Tatsache ist: Mit Spielen können wir ein jüngeres Publikum erreichen.

Welches Potenzial sehen Sie – auch wenn es erst nächstes Jahr veröffentlicht wird – für das Spiel im Allgemeinen?
Wir glauben, dass «Gate Zero» das Potenzial hat, die Art und Weise, wie Menschen mit der Bibel umgehen, zu verändern. Der innovative Ansatz, Videospielmechanik mit biblischen Erzählungen zu kombinieren, kann ein breites Spektrum von Spielern ansprechen, auch Jugendliche und Gamer. Indem «Gate Zero» das alte Israel und die Lehren Jesu erlebbar macht, könnte es die Kluft zwischen traditioneller Bibellese und moderner Technologie überbrücken. Mit «Gate Zero» nutzen wir das wirkungsvollste Medium der Welt für die revolutionärste Botschaft, die je erzählt wurde. Wir geben der jüngeren Generation Zugang zur Bibel. Mehr als drei Milliarden Menschen spielen heute aktiv Videospiele in unserer Welt und wir wollen ihnen Jesus nahebringen. Das ist einfach eine neue Art der Missionsarbeit.

Es gibt Länder und Gemeinden, die für das Christentum verschlossen sind. Glauben Sie, dass «Gate Zero» – aufgrund des neuen Blickwinkels – an manchen Orten eine Art Game-Changer sein kann?
Wir glauben, dass «Gate Zero» überall dort, wo es zum Download zur Verfügung steht, einen bedeutenden Einfluss haben kann. Allerdings ist die Verbreitung des Evangeliums nicht nur ein geografisches Problem, sondern auch eine grosse demografische Herausforderung. Junge Menschen lesen heute seltener in der Bibel, und für manche ist dies vielleicht die einzige Bibel, die sie «lesen»!

In welchen Sprachen wird «Gate Zero» veröffentlicht werden?
Wir planen, es in englischer Sprache zu veröffentlichen, aber mit Untertiteln und Schnittstellen in Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Niederländisch, Norwegisch, Russisch, vereinfachtem Chinesisch, traditionellem Chinesisch, Türkisch, Finnisch, Ungarisch, Polnisch, Rumänisch, Portugiesisch (Brasilien) und

Spanisch (Lateinamerika).

Was ist das grundlegende Ziel von «Gate Zero»?
Wir wollen die Bibel für die nächste Generation von Christen zugänglich machen. Das grundlegende Ziel von «Gate Zero» ist es, den Spielern eine eintauchende und interaktive Erfahrung der biblischen Ereignisse, Charaktere und Orte zu bieten. Indem sie das alte Israel erkunden, sich mit den Ereignissen aus der Zeit Jesu und anderer Charaktere auseinandersetzen und wichtige Entscheidungen treffen, können die Spieler ein tieferes Verständnis für die Lehren der Bibel und den historischen Kontext gewinnen.

Was ist Ihr Traum für «Gate Zero»?
Unser Traum für «Gate Zero» ist es, ein bahnbrechendes Videospiel zu entwickeln, das nicht nur unterhält, sondern die Spieler auch bildet und inspiriert. Wir stellen uns vor, dass Spieler jeden Hintergrunds und jeden Alters in die reiche Geschichte des alten Israels eintauchen, die Lehren Jesu erleben und ein neues Verständnis für die Botschaften der Bibel gewinnen. Wir hoffen, dass «Gate Zero» zu einem verändernden Werkzeug für die biblische Bildung wird und dazu beiträgt, eine tiefere Verbindung mit der Heiligen Schrift zu schaffen. Wir möchten, dass dieses Spiel zu einem Tool wird, das die Mitarbeiter in der Jugendarbeit auch benutzen. Jeder christliche Haushalt sollte dieses Spiel haben, man kann es mit seinen Freunden und mit der Familie spielen und es wird eine Grundlage für tiefgründige Gespräche über das Evangelium bieten.

Zur Website:
Gate Zero

Zum Thema:
«Gate Zero»: Bibel-Game durchbricht Kickstarter-Ziel
Auf der Plattform Steam: Neues Bibel-«Spiel» macht Kritikern Spass
Livenet-Talk mit Lukas Furch: Jesus-Serie «The Chosen» - mehr als ein Hype?!

Datum: 20.08.2023
Autor: Daniel Gerber
Quelle: Livenet

Tags
Bibel
Glaube
Christen in der Gesellschaft