

«Gate Zero»

Bibel-Game durchbricht Kickstarter-Ziel



Herobanner von Game «Gate Zero»

Quelle: Gatezero.game

Die Produzenten des Bibel-Games «Gate Zero» wollen jungen Menschen helfen, sich auf interessante und lebensverändernde Weise mit der Heiligen Schrift zu beschäftigen. Ein erster Meilenstein wurde nun bei der Produktion erreicht.

Arve Solli, einer der Produzenten von «Gate Zero», freut sich darüber, dass jüngst das Crowdfunding-Ziel übertroffen wurde. «Wir wollen ein Spiel für die jüngere Generation entwickeln, in welchem sie Jesus erleben und sich mit den Geschichten und Ereignissen aus der Bibel vertraut machen kann», blickt Arve Solli nach vorne.

Dieses Spiel könnte die einzige Bibel sein, die manche Menschen lesen. Und in Anbetracht der düsteren Statistiken, die zeigen, dass junge Menschen immer weniger mit dem Glauben verbunden sind, könnte «Gate Zero» für manche Jugendlichen die erste Erfahrung sein, die sie mit der Bibel machen.

Zeitreise von 2072 auf 0

«Wir wollen die Spieler zurück zum Nullpunkt bringen und sie in die riesige Welt der biblischen Geschichten und Ereignisse eintauchen lassen», sagt Arve Solli.

Das Spiel beginnt im Jahr 2072 in der dystopischen Welt von Terrapolis, lautet der Spielbeschrieb – und weiter: «Du und dein Cousin Hector erhalten einen kryptischen Auftrag von deiner exzentrischen, verstorbenen Grossmutter. Sie bietet euch die Chance, ihr gesamtes Erbe zu gewinnen, wenn ihr die Geheimnisse ihrer mysteriösen 'Perle' lüftet. Du und Hector beschliessen, dieses Geheimnis zu lösen, indem ihr mit der Zeitmaschine 'Gate Zero' zum Ursprung zurückreist.»

Bedeutung von Botschaft verstehen

Die Idee für «Gate Zero» entstand aus früheren Bemühungen, Inhalte für christliche Jugendcamps zu entwickeln. Solli und sein Team hatten im Jahr 2020 die Idee, ein interaktives Bibelstudium zu erstellen. «Wir begannen als dreiköpfiges Team mit der Konzeptentwicklung und versuchten herauszufinden, wie man dies möglicherweise umfassend nutzen könnte.»

Daraus entsteht nun ein breitgefächertes Bibelspiel. «Wir glauben, dass die jüngere Generation mit der Bibel vertraut gemacht werden muss. Wir sehen das Medium Spiel als gute Möglichkeit, die biblischen Geschichten zu erzählen und sie mit den Ereignissen interagieren zu lassen – so dass sie in der Lage sind, die Bedeutung der Botschaft von Jesus zu verstehen.»

2024 soll es so weit sein

Solli betont, dass die Spieleindustrie «grösser ist als die Musik- und Filmindustrie zusammen» – und ihre Bedeutung nur noch wachsen werde. «Im Grunde wollen wir das wirkungsvollste Medium nutzen, um die wirkungsvollste Geschichte zu erzählen», sagt er.

Es scheint, dass auch die jungen Menschen nach «Gate Zero» lechzen, denn eine kürzlich durchgeführte Kickstarter-Aktion für die erste Phase der Spielentwicklung hat ihr Ziel in nur wenigen Tagen durchbrochen. «Nach 79 Stunden Kickstarter waren wir voll finanziert», analysiert Solli und erläutert, dass nun der nächste Entwicklungsmeilenstein folgt: Die Aktion brachte mehr als 263'000 Dollar ein und übertraf damit das Ziel von 218'312 Dollar.

Gegenwärtig kann eine 20-minütige Demoversion gespielt werden, und es ist geplant, im Jahr 2024 eine vollständige Version des Spiels zu veröffentlichen. Das Game soll rund 30 Geschichten aus den Evangelien enthalten. Anschliessend sollen drei weitere Spiele folgen, die insgesamt 124 Ereignisse aus der Heiligen Schrift umfassen werden.

Zur Website:

[Gate Zero](#)

Zum Thema:

[Auf der Plattform Steam : Neues Bibel-«Spiel» macht Kritikern Spass](#)

[Land der Bibel im All : Israelische Technik auf Artemis-1-Raummission](#)

[Kirche als virtuelle Realität : Menschen erreichen, die nie in eine Gemeinde gehen würden](#)

Datum: 14.07.2023

Autor: Billy Hallowell / Daniel Gerber

Quelle: Faithwire / gekürzte Übersetzung: Livenet

Tags

[Bibel](#)

[Christen in der Gesellschaft](#)