

MUITO ALÉM DOS VIDEOGAMES



ESPECIAL

JOGOS BÍBLICOS E CRISTÃOS

PC • ATARI • PLAYSTATION • NES • SNES • GAME BOY • MEGA DRIVE • XBOX • ANDROID • IOS

NTGAMES

TÁ DE CARA NOVA !

SEGUE LÁ !



@ntgames_brasil



Canal NTGames Brasil



NTGames: Pod + Joga

Sumário

-
- 04 Editorial
 - 05 A história da Wisdom Tree
 - 06 Red Sea Crossing (Atari 2600)
 - 10 Bible Adventures (NES/Mega)
 - 12 Exodus (NES/Mega)
 - 14 Joshua (NES/Mega)
 - 16 Spiritual Warfare (NES/Mega)
 - 18 Noah's Ark (NES)
 - 20 Super Noah's Ark 3D (SNES)
 - 22 Sunday Funday (NES)
 - 24 King of Kings (NES)
 - 26 Bible Buffet (NES)
 - 28 Devil World (Famicom)
 - 29 Wally Bear and the NO! Gang (NES)
 - 30 Captain Bible (PC)
 - 32 War in the Heaven (PC)
 - 33 Mosés: Prince of Egypt (PSI)
 - 34 Timothy and Titus (PC)
 - 36 The Axys Adventure (PC)
 - 38 Haven: Call of King (PS2)
 - 40 The Bible Game (PS2)
 - 41 The Bible Game (GBA)
 - 44 The Pilgrim's Progress (PC)
 - 46 Smilinguido: Desafio na Floresta (PC)
 - 47 Bibleman: A fight for Faith (PC)
 - 48 Caminho Estreito e Protetores (PC)
 - 49 Sheep Master (Android/iOS)
 - 50 El Shaddai (PS3/XBOX 360)
 - 52 Left Behind (PC)
 - 53 Adventures of the Old Testament (Android/PC)
 - 56 Adam's Venture (PC/Ps3 e 4/X360 e ONE/Switch)
 - 58 Gate Zero (PC)
 - 60 Outros Jogos (Multiplataforma)
 - 66 Overcoming Fear (PC)
 - 67 Muito Além dos Videogames: O Jogo (Android)
 - 68 Entrevista: Mike A. Soto (ROKiT)
 - 70 Uma Palavra Final

Textos: L.M. Ganeli / Revisão: Sammis Reachers / Capa: Carlos Gomes





EDITORIAL

GAMES E FÉ É POSSÍVEL CONCILIAR?

"Jogos de videogame baseados nas histórias bíblicas, games com versículos e princípios cristãos, aventuras sem violência ou imoralidade." Este era o sonho de muitos pais cristãos nos anos 80 e 90 ao verem seus filhos encantados com os jogos eletrônicos e gastando muitas horas com os videogames de sucesso como Mario, Sonic, Street Figther, Mortal Kombat, dentre outros. Sendo assim, era de se esperar que bons jogos neste estilo tivessem saído para os consoles da Sega e da Nintendo, não é? Infelizmente não! Jogos bíblicos e religiosos existiram sim, mas foram poucos e, em sua grande maioria, bem fracos. Apesar disso, rendem algumas histórias interessantes e conteúdos, no mínimo, curiosos. Nestes quase cinquenta anos da história dos videogames, sua relação com a Bíblia não tem sido das melhores; além das polêmicas, debates e questionamentos teológicos e religiosos sobre o tema, jogos baseados nas histórias bíblicas ainda são raros e, quando falamos de bons jogos, a situação fica ainda pior. Nem mesmo "O Príncipe do Egito", premiada animação da Dreamworks lançada em 1998 que adapta a vida de Moisés, recebeu um jogo sequer, o que poderia muito bem ter acontecido, com um game no estilo de Aladdin dos 16 bits, Hércules do PS1 e, até mesmo, Tarzan do Playstation e N64, mas não. Os apreciadores deste excelente filme ficaram de mãos abanando... É óbvio que existe uma barreira e uma grande dificuldade quando se trata da criação de jogos bíblicos e, apesar da realidade estar mudando aos poucos, especialmente no cenário de jogos indies (independentes), temos um longo caminho a percorrer. Desde o início vemos esta dificuldade com a proibição da Nintendo em permitir jogos com temas religiosos, o que impediu o lançamento no ocidente de Devil World - um jogo da própria Nintendo para o Famicom, produzido por ninguém menos que Shigeru Miyamoto, criador de Mario e Zelda, no qual um pequeno dragão (espécie de protótipo do Yoshi) tinha que lutar contra um demônio em labirintos usando cruzes e Bíblias espalhadas pelo cenário. Apesar disso, alguns

jogos com temas bíblicos e cristãos foram lançados nas gerações passadas, mas apenas um de forma oficial pela Nintendo, e somente na Europa: "Noah's Ark" para o NES que foi produzido pela softhouse Source e publicado pela Konami. Os demais vieram de forma não licenciada pela BIG N ou pela SEGA por meio de uma curiosa, e ousada empresa chamada "Wisdom Tree" (Árvore da Sabedoria). Hoje seus jogos lançados para o NES, Game Boy, Mega Drive e Super Nes, devido a todos estes dados históricos e seus formatos e cores diferentes e inusitados são raros e cobiçados por colecionadores do mundo todo, chegando a alcançar valores exorbitantes em sites de leilões. Outros jogos de maior qualidade saíram ao longo dos anos, especialmente para PC, mas ficaram restritos aos Estados Unidos e ao público religioso, sendo, praticamente, desconhecidos por aqui. Mas com a internet, podemos redescobri-los hoje e, ao lado de alguns poucos que saíram para consoles, jogar algo com conteúdo bíblico ou cristão. Não há dúvidas de que a união da Bíblia com os videogames gera uma história curiosa. Tenho certeza que, se tivesse encontrado algum desses games bíblicos para NES em minha infância, teria alugado muitas vezes e, é bem provável que minha mãe tivesse até comprado para nós e eu teria jogado muito até terminar, inclusive estudando inglês e pesquisando nos dicionários para responder as perguntas. Teria sido algo especial para nossa família. Hoje, é inegável que os games eram de qualidade duvidosa e feitos sem tantos recursos e apoio, mas tiveram seu valor. Atualmente vemos algumas iniciativas visando a produção de novos jogos bíblicos com mais qualidade, especialmente no cenário indie, mas o preconceito impede os games de alcançarem bom sucesso comercial. De qualquer forma, a Bíblia está repleta de histórias incríveis e maravilhosas que renderiam excelentes jogos, tanto no estilo retrô quanto no moderno e nossa esperança é que isso aconteça mais e mais. Boa leitura e que Deus abençoe a todos!

Luiz Miguel Ganeli

A HISTÓRIA DA WISDOM TREE

Fundada em 1988 com o nome de Color Dreams, esta softhouse desenvolvedora de jogos cristãos, foi uma das maiores produtoras de jogos não licenciados para o NES, tendo, assim como a TENGEN, desenvolvido uma alternativa para burlar o chip de bloqueio da Nintendo. Entretanto, devido ao descontentamento da Nintendo que não recebia receita dos jogos da Color Dreams, das ameaças de não distribuir mais seus jogos aos varejistas que vendessem estes games não licenciados e das críticas pela qualidade duvidosa de seus jogos, a empresa começou a considerar a possibilidade de criar jogos bíblicos e entrar no mercado "gospel", algo ainda não explorado no ramo dos videogames. E acertou em cheio, criando um novo gênero de jogos, livrando-se da pressão da Nintendo que, pelas políticas de bom relacionamento com pais e grupos religiosos não moveu nenhuma ação judicial contra ela e, diferentemente da Tengen e da AVE (do jogo Wally Bear and the No Gang), pode vender livremente seus jogos, sem concorrência alguma, nas livrarias cristãs que, além de livros e Bíblias, também vendiam filmes e música cristã e agora, pela primeira vez, jogos bíblicos. Vale ressaltar aqui que, diferente do que alguns acusadores afirmam, a Wisdom Tree não cometeu nenhum crime e não violou nenhuma lei, apenas não se submeteu ao império que a Nintendo criou e deu um "jeitinho" para sobreviver.

David Sheff, autor do livro "Os Mestres do Jogo", que conta a história da Nintendo, afirmou sobre o caso:

"Havia, no entanto, um produtor não licenciado a quem Lincoln provavelmente não perseguiria: Wisdom Tree, cujos jogos eram baseados em aventuras bíblicas, como Noah's Ark, Save Baby Moses e David Versus Goliath. As manchetes, NINTENDO PROCESSA CRIADOR DO BEBÊ MOÍSES, por exemplo, faria até mesmo o descolado chefe de relações públicas da Nintendo, Bill White, ter horriéveis pesadelos."

Segundo o site Nintendo.fandom.com existem relatos conflitantes sobre os motivos reais da mudança da Color Dreams para Wisdom Tree e a criação dos jogos bíblicos. Alguns dizem que Dan Lawton, fundador da empresa, fez isso mais por brincadeira do que por piedade e religiosidade, mas que, Mike Wilson, outro envolvido, era professor de escola bíblica dominical e foi quem sugeriu a ideia. De fato, independente disso, a Wisdom Tree sobreviveu às pressões da Nintendo e deixou sua marca na história, sobrevivendo até hoje e tornando-se famosa por ser a única empresa a lançar um jogo não oficial para o Super Nintendo nos Estados Unidos, o, no mínimo curioso, "Super Noah's Ark 3D", um FPS (tiro em primeira pessoa) feito em cima da engine de Wolfenstein 3D. Antes da mudança de foco e público alvo, a Color Dreams lançou 15 jogos não licenciados para o Nes, sendo eles: Baby Boomer, Captain Comic, Challenge of the Dragon, Cristal Mines, King Neptune's Adventure, Master Chu and the Drunkard Hu, Menace Beach, Metal



Fighter, Operation Secret Storm, P'radikus Conflict, Preterminator: The Western Exterminator, Raid 2020, Robodemons, Secret Scout in the Temple of Demise and Silent Assault. A maioria dos jogos bíblicos foram adaptações destes, com sprites modificados, personagens, cenários e diálogos alterados para tornarem-se mais acessíveis aos cristãos, músicas substituídas por hinos cristãos e músicas clássicas e versículos e perguntas bíblicas incluídos durante a jogatina. Outros foram jogos novos feitos do zero, já dentro da temática bíblica, mas sempre inspirados em clássicos conhecidos. Depois, vários destes games receberam ports para o Mega Drive com gráficos levemente melhorados. A Wisdom Tree existe até hoje, seus jogos estão disponíveis na STEAM e através de uma campanha de financiamento coletivo no Kickstarter lançaram um console "plug and play" inspirado no controle do NES, com todos seus jogos para este console incluídos na memória e chamado de "Wisdom Tree Arkade" e, além disso, alguns dos seus cartuchos ainda são vendidos em parceria com a PIKO Interactive e em emuladores variados. Então, vamos conhecer um pouco melhor estes e outros games bíblicos e cristãos, que saíram ao longo dos anos.

Red Sea Crossing (Atari 2600)

O jogo bíblico de Moisés e da travessia do Mar Vermelho é um dos mais raros, caros e curiosos games da história do saudoso Atari 2600. Programado por Steve Schustack e lançado de forma independente em 1983, teve apenas cerca de 500 cópias produzidas e só foi vendido numa revista cristã da época, num kit que vinha com o cartucho, um livro pra colorir e uma fita K7 narrando a história. Atravessando o Mar Vermelho é um jogo de aventura e plataforma 2D no melhor estilo dos clássicos Smurfs e



Bobby is Going Home e foi inspirado no relato bíblico do Êxodo. Nele controlamos Moisés que, com seu cajado, precisa cruzar todo o caminho entre as águas, desviando de todo tipo de animal e das flechas dos soldados egípcios. O jogo começa com o mar se abrindo e formando duas paredes de água, nas quais vemos peixes nadando. Em alguns pontos é possível coletar as tábuas de pedra com os Dez Mandamentos e, caso sejamos derrotados, o mar se fecha, encerrando o jogo. A jogabilidade é simples e há um

som quando Moisés pula e uma música quando ele morre. Hoje em dia a ROM do jogo circula livremente pela internet e são comuns reproduções bem bonitas do cartucho e caixa do jogo. Tornando possível a aquisição e jogatina de um dos mais raros jogos do Atari.



A collection of Red Sea Crossing game art and propaganda. It includes:

- Two versions of the Red Sea Crossing game cartridge.
- An Atari 2600 console box for "RED SEA CROSSING".
- An Atari 200 console box for "RED SEA CROSSING".
- A magazine advertisement for the game featuring a man in a red robe with arms raised.
- A magazine page titled "BIBLE VIDEO GAME BRINGS FUN HOME" with a photo of children playing the game.

Variadas artes do game e propaganda da época numa revista cristã

SPACE TECH'S



A LOJA MAIS GEEK DE CURITIBA
VIDEOGAMES JOGOS PRESENTES



WWW.SPACETECHS.COM.BR



@SPACETECHS_



@SPACE TECHS



41 99871 4753

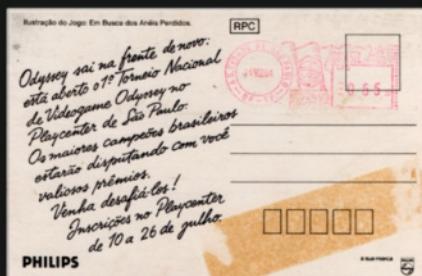
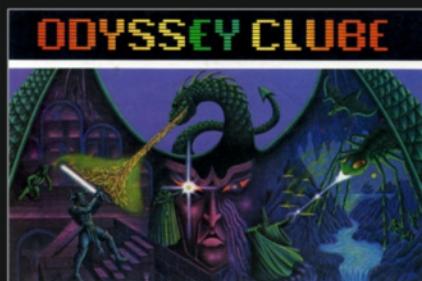
ODYSSEY CLUBE

O primeiro Clube de videogame do Brasil

Em 23 de setembro de 1983 nascia o Odyssey Clube criado pela Philips, em 2020 amigos se reunem para trazer de volta a magia, através do Odyssey Clube com o objetivo de recuperar a história e criar novidades para o nosso videogame Odyssey.

A partir deste momento não pouparamos esforços, nem investimentos para fazer a diferença no cenário de retrogames na comunidade do Brasil.

Você pode conferir entrevistas, produtos do Clube, novos lançamentos e até mesmo um investimento nunca antes visto para a recuperação de jogos originais.



www.odysseyclube.com

ODYSSEY CLUBE
A única associação de proprietários do videogame Odyssey®

ODYSSEY CLUBE
REGULAMENTO INTERNO

Odyssey Clube é um departamento da Philips do Brasil Ltda., para configurar uma associação de proprietários do videogame Odyssey, que sede na Philips do Brasil Ltda., Av. Presidente Dutra, 2020, São Paulo, é seu sócio fundador, promover o intercâmbio de informações e experiências entre os proprietários do videogame Odyssey, divulgar e promover concursos, torneios e outras atividades de videogame Odyssey e disponibilizar a disponibilidade de novos produtos e serviços ao seu público, bem como a marca Odyssey.

DA CONSTITUÇÃO

- 1 - Todo e qualquer comprador ou proprietário do console videogame Odyssey está habilitado a pertencer ao Odyssey Clube, basta, para isso, preencher e enviar ao Philips do Brasil o questionário que acompanha a documentação.
- 2 - A associação é totalmente gratuita para o associado.
- 3 - O associado deve desvincular-se do Clube a qualquer momento, sem ônus algum, bastando avisar a Diretoria.
- 4 - A Diretoria do Odyssey Clube poderá cancelar uma inscrição de associado se no seu entender isto for necessário.

DA DIRETORIA

C. A Diretoria do Odyssey Clube é constituída pelos seguintes membros, em caráter permanente, cabendo à Philips do Brasil o direito de desfazer qualquer um ou mais membros sucessores, assim como aumentar ou diminuir o número de membros da Diretoria:

Srs.: Carlos Alberto Gómez
Giovanni Alberto Canto
Ivanelli C. A. Negri
Milton S. Ribeiro
Antônio Nogueira H. Fernandez
Severino A. Cunha
Vicentini Longo Neto

DO FUNCIONAMENTO

1. O Odyssey Clube é usado como elemento básico de comunicação e congregamento a revista periódica Aventura, através das suas associações periodicamente entre si e qualquer tipo de comunicação com a Philips do Brasil e com outros clubes associados.
2. O Odyssey Clube enviará a revista Aventura automaticamente ao formulário apresentado, que será divulgado em cada encontro, bastando-mailing para inscrição através do formulário apresentado, que será divulgado em cada encontro.
3. A organização da Diretoria fará avisos para avaliação e organização dos concursos são da exclusiva competência da Diretoria do Odyssey Clube.
4. As inscrições do associado para o concurso e promoção, serão sempre divididas em duas categorias: a) para o associado que é membro durante o período da promoção; b) para o associado que é membro durante o período da promoção.
5. Todo membro do Odyssey Clube receberá um cartão associativo, que o intitulará a apresentar a promotores de empresas, que o Odyssey Clube eventualmente organizar com as promotoras do videogame Odyssey.
6. Os membros do Odyssey Clube receberão ofertas de itens promocionais com a marca Odyssey a preços promocionais.

DAS ALTERAÇÕES NO REGULAMENTO

1. O presente regulamento poderá ser alterado mediante proposta de pelo menos 2/3 (dois terços) dos membros da Diretoria em exercícios e as alterações varrerão através da revista para comunicação aos associados.

DA DURAÇÃO

1. O Odyssey Clube tem seu prazo de duração estipulado de 2 (dois) anos, que poderá ser prorrogado, por igual período de tempo, mediante decisão exclusiva da Philips do Brasil, que deverá comunicá-la aos associados.

FABIO KRAMDEK
SÓCIO 0002
Ralph Baer
Diretor odysseyclube.com.br

PHILIPS

No Odyssey Clube você faz parte da história, e a carteirinha do Clube é a garantia de fazer parte do seletí grupo de colecionadores deste videogame.

A única carteirinha de clube de videogames no mundo autorizada a usar o nome de Ralph Baer, o pai do Videogame.

Venha fazer parte você também!

Bible Adventures (NES/Mega Drive)

Jogo bíblico lançado em 1991 que é uma adaptação do jogo "Secret Scout in the Temple of Demise" da Color Dreams (nome anterior da Wisdom Tree). Trata-se de uma coletânea com três pequenos jogos de aventura e plataforma no melhor estilo de Super Mario Bros. 2. Os games são: Noah's Ark, Save Baby Moses e David and Goliath. Nos três games precisamos pegar elementos do chão e carregá-los, como Mario e sua turma fazem com os vegetais, inimigos e itens. Os gráficos são bonitinhos, as músicas e os objetivos bem repetitivos e a jogabilidade, razoável. Nos três games temos versículos bíblicos que aparecem antes, durante e depois das fases. Foi o maior sucesso da empresa e vendeu mais de 350 mil cópias só em lojas de artigos evangélicos e cristãos. Vale demais pela curiosidade, valor histórico e pioneirismo no gênero. Hoje em dia pode ser jogado na Steam. Em "Arca de Noé" controlamos o idoso profeta pelos arredores da Arca, tentando recolher os animais e colocá-los dentro dela, enquanto nos protegemos de outros animais raivosos. Em "Salve o bebê Moisés" controlamos Miriam, irmã de Moisés, que carrega o bebê, enquanto avançamos pelo cenário tentando proteger o pequeno de animais, crianças nervosas e buracos. É um jogo bem difícil. Por fim, em "Davi e Golias", controlamos o jovem pastor que precisa recuperar as ovelhas e carregá-las de volta ao aprisco enquanto se protege de raposas e bodes. É possível carregar várias ovelhas ao mesmo tempo e, no final, enfrentamos alguns filisteus atirando neles com a funda, desviando de escorpiões e, por fim, lutamos contra o gigante Golias.



10 Cartuchos coloridos e caixa do jogo



GOD SAID HOW CORRUPT THE EARTH HAD BECOME . . . AND SAW TO NOAH, "I AM GOING TO PUT AN END TO ALL THE PEOPLE, . . . I AM SURELY GOING TO DESTROY BOTH THEM AND THE EARTH. SO MAKE YOURSELF AN ARK . . . I AM GOING TO CALL FLOODWATERS ON THE EARTH . . . YOU ARE TO BRING INTO THE ARK TWO OF ALL LIVING CREATURES, MALE AND FEMALE . . ."

GEN 6:14, 17, 19

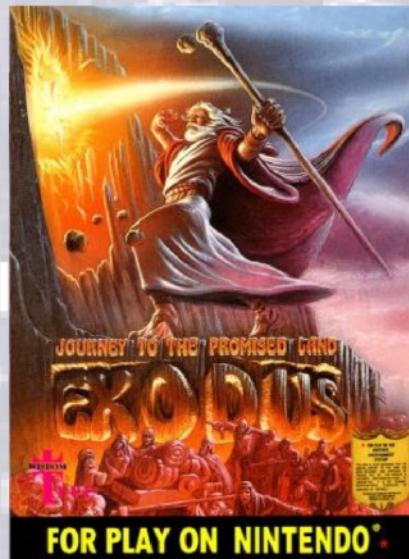
Exodus

Journey to the promised land

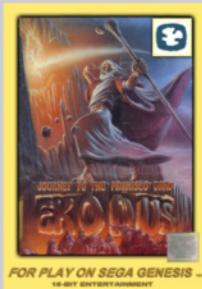
(NES/Mega Drive/Game Boy)

Em "Êxodo: jornada para a Terra Prometida", uma adaptação do jogo "Crystal Mines" da Color Dreams (nome anterior da Wisdom Tree), controlamos Moisés em labirintos, recolhendo itens, explodindo obstáculos, desviando de inimigos e resolvendo quebra-cabeças, num estilo muito parecido com Boulder Dash e Bomberman, mas com elementos de Lode Runner, como se estivéssemos liderando o povo de Israel pelo deserto, após a saída do Egito rumo a Canaã.

No fim de cada fase temos algumas perguntas bíblicas que, se respondidas corretamente, garantem bônus para a fase seguinte. O jogo tem visão aérea, gráficos bem simples, algumas animações entre as fases que vão contando a história e é MUITO longo e cansativo, demorando cerca de cinco horas para terminar. A arte da capa é muito bonita e vale mais pela curiosidade e pelo tema abordado. Com alguma paciência - e bastante imaginação - podemos nos divertir um pouco. Não dá para negar que a temática é interessante e diferente.



FOR PLAY ON NINTENDO®



12 Caixas e cartuchos de NES e Genesis (Mega Drive)

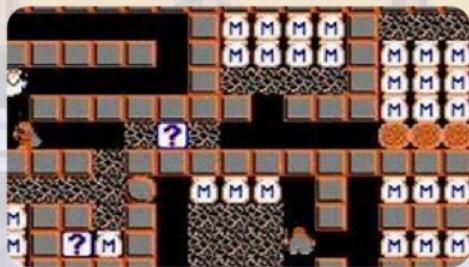
EXODUS

VER 4.0

HIGH SCORE 0

* 1 PLAYER
2 PLAYERS
MUSIC TEST

Graphics: Nina B., Dan Burke



Player 1

Who took baby Moses from the ark?

- * The Pharaoh's daughter
- A maid
- Moses' sister



Manual e case que acompanhava o cartucho

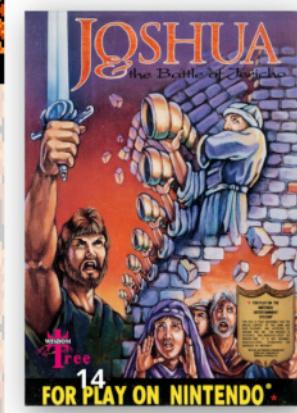
JOSHUA SENDS OUT JOSHUA THE BATTLE OF JERICHO

(NES/Mega Drive/Game Boy)

"Josué e a batalha de Jericó" é a continuação direta de Exodus, lançado um ano depois e segue exatamente o mesmo estilo e padrão, podendo ser apenas uma atualização do mesmo, com pequenas mudanças nos sprites, nomes e cenários.



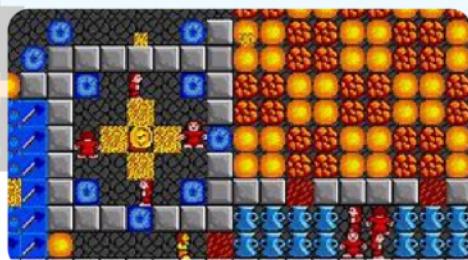
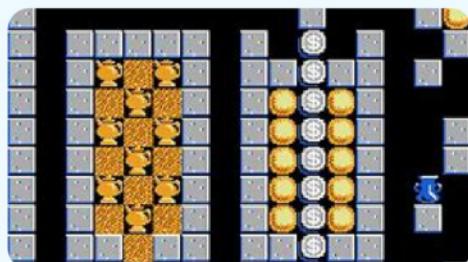
JOSHUA SENDS OUT TWO SPIES.



Agora controlamos Josué, sucessor de Moisés, na liderança do povo de Israel e na conquista da cidade de Jericó andando pelos labirintos, recolhendo itens, atirando nos inimigos e respondendo perguntas bíblicas entre as fases. Mais uma vez os gráficos são bem simples, assim como a música, mas aceitáveis e a jogabilidade é repetitiva, apesar dos quebra-cabeças serem bem mais criativos que o antecessor. Possui vozes digitalizadas durante as fases que são bem interessantes.

Como seu antecessor, vale pela bela arte de capa e pelo tema tratado. Com um pouco mais de objetividade, teria sido um bom game. Com toda certeza, se eu tivesse descoberto este game na infância (assim como todos os outros da Wisdom Tree), teria jogado muito e me divertido com um game bíblico, aproveitando o tempo que tinha de sobra para progredir na longa aventura e responder às perguntas da Bíblia enquanto aprendia inglês com um dicionário e uma Bíblia ao lado. Seria incrível!

OUT TWO SPIES.



Who kept some treasure for himself?

* Joshua
Carmi
Achan



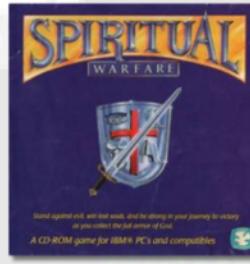
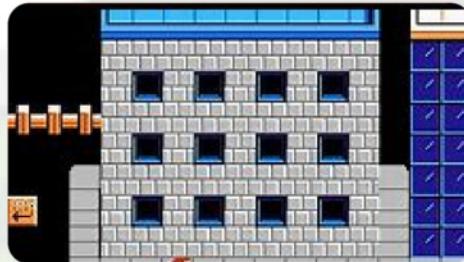
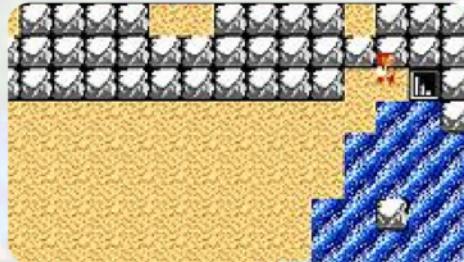
Spiritual Warfare (NES/MEGA DRIVE)

REALITY

"Batalha Espiritual" é um jogo no estilo RPG de ação muito parecido com Zelda, mas com uma ambientação mais próxima de Earthbound pelo fato da aventura ser situada numa cidade atual e não no período medieval. O game possui visão aérea, jogabilidade e progressão no mesmo padrão da aventura de Link, tem bons gráficos e é o melhor jogo da Wisdom Tree. Na história, guiamos um garoto cuja cidade foi dominada por demônios que controlam as mentes das pessoas e, através do Fruto do Espírito (baseado em Gálatas 5.22-23) espalhados pela cidade e representados por frutas como peras, maçãs e bananas, precisa "converter" as pessoas atirando as frutas nelas, recolher partes da "Armadura de Deus" que o fortalece, lutar contra os demônios que são chefes de fase e abrir caminho para novas áreas.

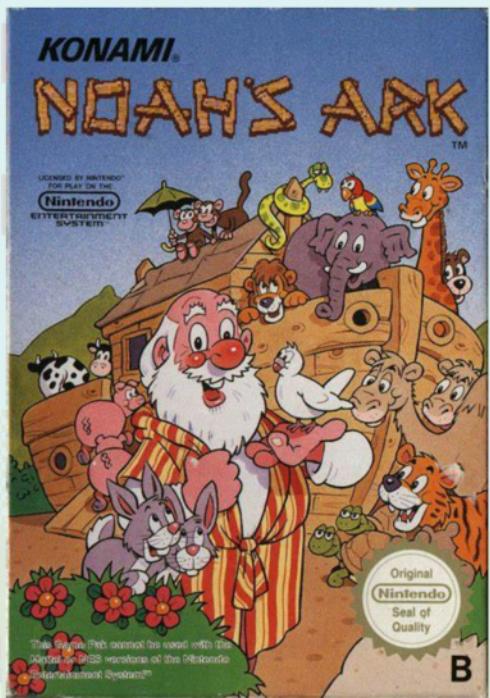


Outros itens citados na Bíblia como a mandíbula usada por Sansão, o Óleo da unção e o Cálice da Ira de Deus (bomba) são encontrados pelas fases e podem ser usados. No final ocorre uma luta contra o próprio capiroto. As músicas são hinos cristãos bem conhecidos que ficam tocando de forma intercalada e acabam enjoando após algum tempo. O jogo é muito bom e possui, inclusive, password. Poderia ter feito mais sucesso se não fosse o preconceito contra jogos cristãos e uma maior variedade nas músicas. Sem dúvida alguma, um jogo bem curioso e interessante. Teve ports para Game Boy e Mega Drive numa versão levemente melhorada e atualmente está disponível na STEAM. Vale a pena conferir!



Manual do jogo e a caixa da versão de Mega Drive/Genesis

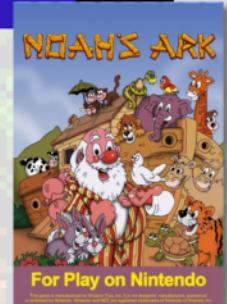
FOR PLAY ON SEGA GENESIS™
16-Bit Entertainment



NOAH'S ARK (NES)

Único jogo com temática bíblica licenciado pela Nintendo, mas lançado apenas na Europa. Foi produzido pela Source R&D e publicado pela Konami, porém, apesar do nome, o jogo é somente inspirado na história de Noé, tendo um enredo bem diferente (como todas as obras que tentam retratar o Dilúvio...). Trata-se de um game de aventura e plataforma 2D com bons gráficos e que lembra bastante Super Mario, Megaman, Ducktales e outros bons jogos famosos do console.

Nele, controlamos um simpático Noé que percorre os sete continentes atirando em muitos inimigos para salvar animais presos e levá-los para a Arca, tudo isso enquanto a água vai subindo e atrapalhando a missão. Existem grandes chefes de fase e, em alguns momentos, Noé se transforma em outros seres como um peixe ou um anjo para enfrentá-los. No final do jogo ele enfrenta uma espécie de demônio como chefe final. É um jogo muito bom e que merecia maior atenção pelos jogadores. Provavelmente foi deixado de lado pelo preconceito com games religiosos ou pela confusão com o jogo da Wisdom Tree, que, aliás, há poucos anos, adquiriu os direitos do game e, em parceria com a PIKO, distribuiu o jogo em todo o mundo. Mesmo para quem não é religioso, este é um game que vale a pena conferir. Com toda certeza, o melhor jogo de temática bíblica dos 8 bits. Conheci em minhas pesquisas sobre o assunto e foi o que mais joguei. Divertidíssimo!



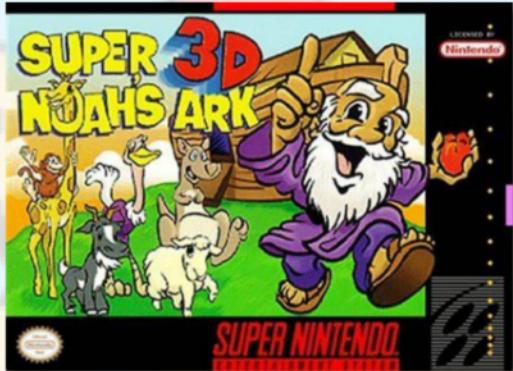
Cartucho da Konami e nova caixa da nova versão pela Pyko

Super Noah's Ark 3D (SNES)

Também produzido pela Wisdom Tree, Super Arca de Noé 3D foi o único jogo não licenciado pela Nintendo lançado para o SNES nos Estados Unidos em 1994.

Seu cartucho exigia outro original para funcionar, numa tecnologia e aparência semelhante ao Sonic and Knuckles da SEGA.

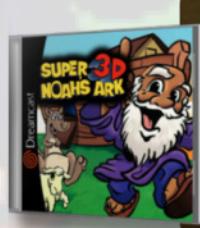
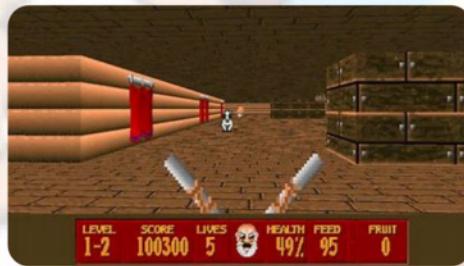
Originalmente, seria um jogo baseado no filme Hellraiser, quando a empresa ainda se chamava Color Dreams que, com o fim da licença e a engine do clássico FPS Wolfenstein doada pela ID Software, em forma de protesto contra a Nintendo, decidiu mudar para um tema bíblico e incluiu Noé e os animais num game de tiro em primeira pessoa.



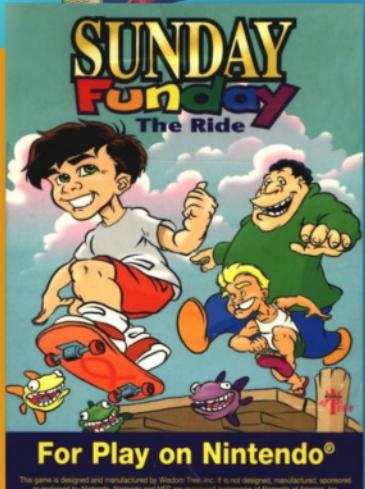
Os gráficos são bons e a jogabilidade não é ruim, mas o jogo é muito cansativo, os cenários são repetitivos e o progresso é lento... Vale muito pela curiosidade.

Hoje em dia, pode ser adquirido no site da Piko Interactive em formato de cartucho tradicional, num port para Mega Drive/Genesis ou na Steam.





Versão da Pyko para o Mega Drive e Dreamcast 21



história modificados. Enquanto no primeiro game controlamos um carinha de skate que enfrenta ninjas e palhaços do mal para salvar a namorada de um vilão chamado Demon Dan, na nova versão controlamos o mesmo garoto de skate, mas que está atrasado para a Escola bíblica dominical. Carregando uma Bíblia ele enfrenta valentões e empresários que querem impedi-lo de chegar à igreja. Nesta versão "cristã" do jogo, a namorada foi substituída pela professora da Escola Dominical, o chefão final foi trocado por um urso e dois itens foram incluídos como bônus: um minigame chamado Fish Ball (que de 'mini' não tem nada, pois é bem longo, muito maior que o próprio jogo...) no qual controlamos uma mão que precisa pegar peixes que caem e jogá-los numa cesta e, por fim, uma canção de uma banda cristã chamada 4Him com a letra para acompanhar, no melhor estilo karaokê. Os gráficos do jogo são bons e dá para se divertir. Último game da Wisdom Tree para o NES, que depois somente fez conversões de outros games para o Mega Drive. Outro game que teria sido incrível conhecer na infância, mas que só descobri depois de adulto nas pesquisas sobre jogos bíblicos, cristãos e religiosos.

Sunday Funday

The Ride

Nunca foi tão difícil
chegar na escola
dominical...

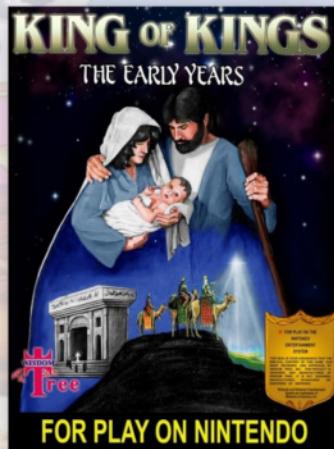
"Domingo - Dia divertido: o passeio" foi o último jogo comercial vendido para o NES e trata-se de uma adaptação do - também não licenciado - "Menace Beach", lançado em 1990 pela Color Dreams, com sprites e



O JOGO DE JESUS NO NINTENDINHO

KING OF KINGS: THE EARLY YEARS (NES)

"Rei dos reis: os primeiros anos" é um jogo de plataforma e aventura 2D também da Wisdom Tree focado nos primeiros anos da vida de Jesus Cristo o Rei do reis e Senhor dos senhores (Apocalipse 19.16) e, assim como Bible Adventures, é dividido em três aventuras. Na primeira, chamada de "Homens sábios", controlamos os magos que, montados em camelos, vão visitar o recém-nascido Jesus. Na segunda, chamada "Fuga para o Egito", controlamos José, Maria e o menino Jesus que, montados num burrinho, seguem para o Egito fugindo do Rei Herodes que mandou matar todos os bebês de dois anos para baixo e, na última, chamada "Jesus e o Templo", controlamos José e Maria que estão em Jerusalém procurando o adolescente Jesus que, após a festa da Páscoa, ficou por lá conversando sobre a Lei de Deus com os mestres da Lei no Templo. Nas três aventuras pergaminhos marcam a "vida" dos personagens e os mesmos podem ser recolhidos pelo caminho, abrindo perguntas bíblicas (em inglês)



que, se respondidas corretamente, nos dão o pergaminho de presente. Além disso, precisamos desviar de inimigos e obstáculos pelo trajeto. É um bom jogo, tem gráficos bonitos e uma certa variedade em sua progressão, além de hinos e músicas clássicas que tocam durante as três jornadas, contudo, como todo jogo da empresa, tem fases demoradas e cansativas. No fim há uma mensagem evangelística para os jogadores, convidando todos a confiarem em Jesus como Salvador e Senhor de suas vidas. Bem legal!



KING of KINGS

The Wise Men
Flight to Egypt
Jesus and the Temple

And it came to pass, that after three days they found him in the temple...



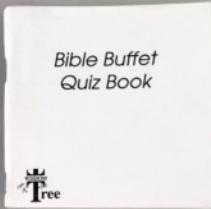
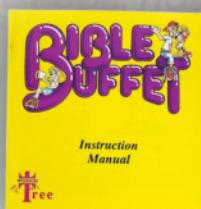
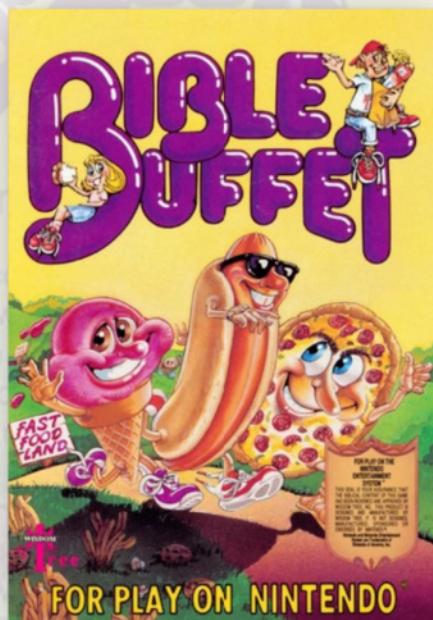
**CONGRATULATIONS!
YOU HAVE WON!**

But in order to live a victorious life, you need to give your heart to Jesus Christ. Refer to the end of our manual.

BIBLE BUFFET (NES)

UM GAME DE TABULEIRO COM VOZES DIGITALIZADAS

Bufê Bíblico não é necessariamente um jogo bíblico, mas "aprovado pela família" como destaca em sua capa. A impressão que temos é que a empresa colocou a palavra Bíblia no título apenas para chamar a atenção de seu principal público alvo. Trata-se de um jogo de tabuleiro com elementos de ação no estilo Zelda e Spiritual Warfare; deste último, inclusive, alguns efeitos sonoros são iguais. Giramos uma roleta e avançamos num tabuleiro representado por diversos tipos de comida em suas áreas, coletando alimentos e somando pontos. O progresso depende do número tirado na roleta, na qual vemos dois rostos, um feliz, que faz o personagem avançar casas pelo tabuleiro e até cortar caminho, e um triste, que faz voltar algumas casas. Nas partes de ação só é preciso desviar dos inimigos, explodir obstáculos e alcançar a saída. Em alguns momentos é necessário responder um questionário. Algo muito interessante neste game são as vozes digitalizadas em grande quantidade e qualidade, especialmente para o padrão do NES. Penso que, neste caso específico, a Wisdom Tree só perdeu ao incluir Bíblia no título, pois é um jogo de qualidade que poderia ter alcançado um público maior. Fica a dica para quem tiver a chance de jogá-lo hoje em dia.



CARTUCHO E MANUAL DO JOGO



Devil World (NES/Famicom)

Devil World (literalmente, Mundo do diabo) foi lançado em 1984 para o Famicom/NES somente no Japão e na Europa. Considerado por muitos como um jogo perdido do famoso game designer Shigeru Miyamoto, é seu primeiro jogo produzido exclusivamente para um console caseiro. Em certas características lembra bastante o Pac-Man, ao

menos em suas mecânicas, porém bem mais complexo. Pode ser considerado uma game "cristão" do programador. Desde esta época, vemos a dificuldade da aproximação entre os games e a fé aqui no ocidente com a decisão da Nintendo em restringir jogos com temas religiosos nos Estados Unidos, o que impedi o lançamento americano do jogo, mesmo sendo feito pela própria Nintendo e encabeçado por ninguém menos que seu maior designer, criador das famosas franquias

Mario e Zelda, dentre outras. No game controlamos um pequeno dragão verde chamado Tamagon - espécie de protótipo de Yoshi - em labirintos, usando cruzes e Bíblias espalhadas pelo cenário na luta contra um demônio que dá nome ao jogo. Nós lutamos contra o mal e nossas armas e itens de apoio são, justamente, a cruz e a Bíblia, sem as quais não temos como sair vencedores. Uma simples mudança de nome já seria mais que suficiente para a distribuição do jogo por estas bandas, afinal, jogos como Ghouls'n Ghosts, Castlevania, dentre outros, seguem a mesma linha história e armas. Conheci o game depois de adulto e por tudo isso me encantou e entrou para esta seleta lista.

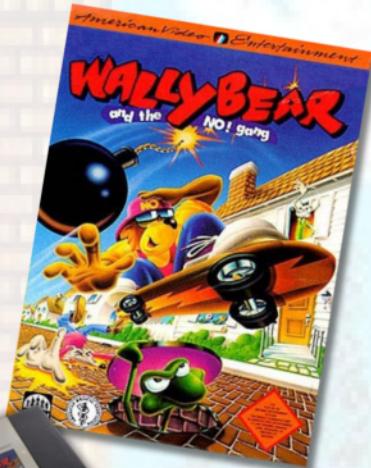
Devil World

- 1 PLAYER GAME
- 2 PLAYER GAME



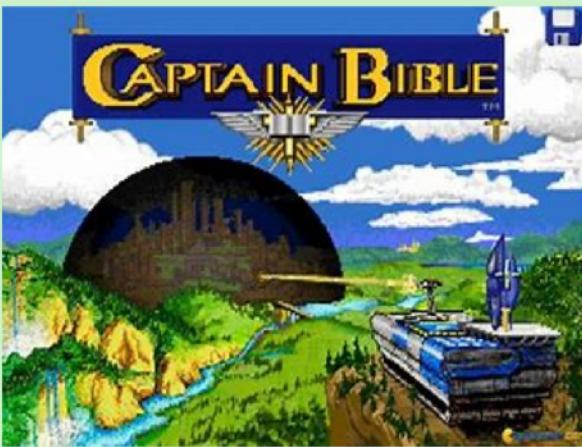
Wally Bear and the NO! Gang (NES)

Jogo de plataforma 2D lançado para o NES também de forma não licenciada pela Nintendo e, muitas vezes, reconhecido como um game cristão, mas não é o caso. Trata-se de um game educativo que visava ensinar as crianças a dizer não às drogas como fumo, álcool e maconha. Foi produzido pela "American Video Entertainment" em parceria com a "American Medical Association", um grupo nacional de informação sobre droga e álcool. Nele controlamos um ursinho radical que, em seu skate, precisa desviar de inimigos e obstáculos durante as fases. Tem bons gráficos, jogabilidade simples e tradicional, é um pouco lento e tem música repetitiva. Mas possui diálogos e cenas entre as fases. Bem legalzinho!



Captain Bible in Dome of Darkness (PC)

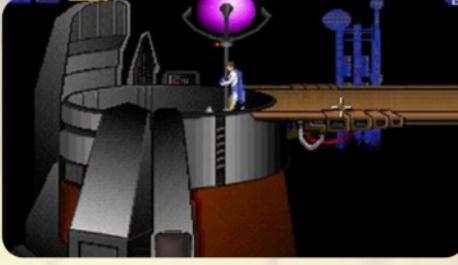
Um jogo cristão lançado em 1994 para MS DOS. Produzido pela Bridgestone Multimedia Group, é um game que mistura elementos em terceira e primeira pessoa, tem bons gráficos e uma pixelart de qualidade para a época, vozes digitalizadas e uma trama bem mirabolante.



Controlamos o Capitão Bíblia, um herói de toga grega branca, azul e amarela que carrega uma espada e um escudo com uma cruz, na missão de salvar os moradores de uma cidade libertando-os da escuridão e das mentiras implantadas por uns robôs demoníacos.



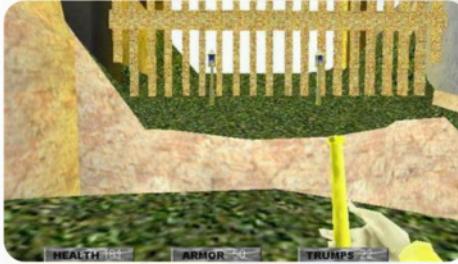
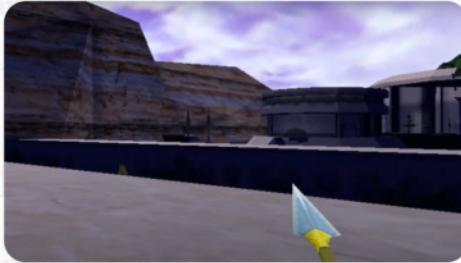
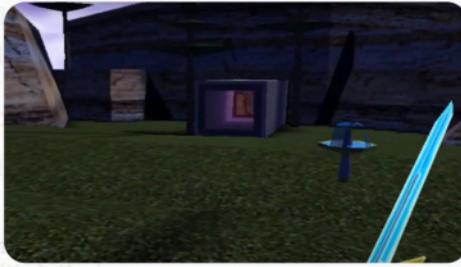
O game é focado nos versículos bíblicos que precisam ser encontrados em terminais para fortalecer a fé do herói e capacitá-lo a vencer os inimigos. É um game interessante mas muito cansativo e repetitivo - uma característica da maioria dos games cristãos - mas bastante curioso e bem feito. Fez relativo sucesso nos Estados Unidos e pode ser encontrado para jogar em vários sites de jogos antigos.





The War in Heaven (PC)

Publicado pela ValuSoft, Inc. e desenvolvido pela Eternal Warriors LLC este é um jogo no estilo FPS de ação lançado em 1999 para PC. Baseado no livro de mesmo nome, escrito por Theodore Beale, que narra de forma fantasiosa a rebelião de satanas e a queda dos anjos no céu. Descrito como um game para jovens a partir dos 15 anos, chegou a ser chamado de "Doom Bíblico" na época do seu lançamento. Seus gráficos em 3D lembram os primeiros jogos para PS1 e Saturn, a jogabilidade é simples, a ambientação tem um tom no estilo medieval e o interessante é a opção de escolher que lado seguir: dos anjos bons e lutar contra as trevas ou o lado mal e lutar contra os anjos fiéis. Com certeza não é um game que agradaría os pais cristãos, pois tem um clima bem pesado, lembrando, de fato, Doom, Quake, Hexen, Unreal e outros jogos do gênero.



the age
avenely re
at rebellio
with pride
lf against
Heaven to
e Final Ba

is fateful
d with an
h of Obed
h God, o
low Lucifer
heaven. C
eternal

FEATURES
Explore 1
Fully 3-D
Outwit an
beings w
Exciting,
with spiri

RECOMMENDED
CPU CARD

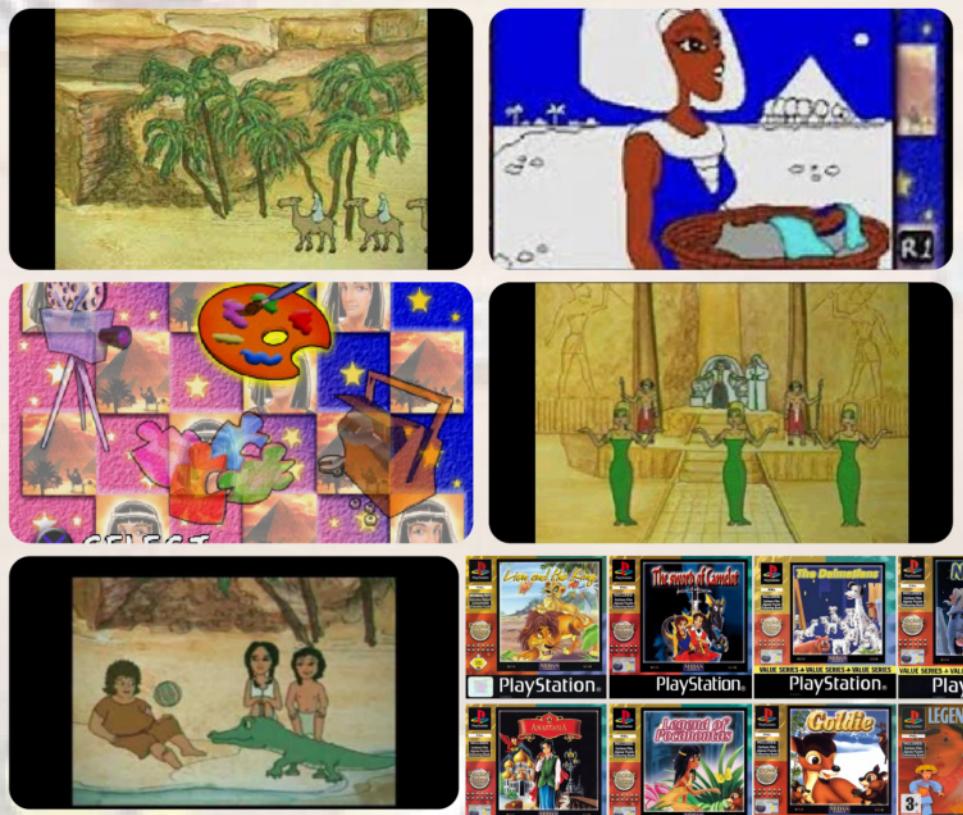
SYSTEM REQUIREMENTS

32 MB RAM; Windows 95/98; Direct 3D compatible video card with 4MB video RAM; CD-Rom drive; hard drive (120MB free); 120MHz sound card. Recommended system requirements: 800MHz Pentium Processor; 64MB RAM; Windows 95/98; Direct 3D compatible 3D acceleration card; 8MB video RAM; CD-Rom drive; hard drive (200MB free); Pentium X processor; 128MB RAM.

...but against the spiritual
evil in the heavenly re

MOSES: PRINCE OF EGYPT (PS1)

Lançado em 2001 pela Code Monkeys e a Midas Int. para o 32 Bits da Sony, este jogo não tem nada a ver com o filme de sucesso da Dreamworks de 1998, exceto pelo fato de narrar a mesma história. Na verdade, trata-se de uma animação, parte de uma coleção lançada apenas na Europa que contava com vários desenhos animados baseados em clássicos infantis que, em sua maioria, já tinham sido produzidos pela Disney e outras. Rei Leão, 101 Dalmatas, Mulan, Anastasia, Tarzan, Bambi, Pocahontas e outros fazem parte deste pacote que conta com uma animação horrível em todos os aspectos, muito pior que as produzidas para o SEGA CD no início dos anos 90 ou aqueles "Zeldas" lançados para o Philips CD-I. No fim há um game de quebra-cabeça e um outro de colorir. Vale conferir, só por curiosidade, toda a saga em vídeos no Youtube.



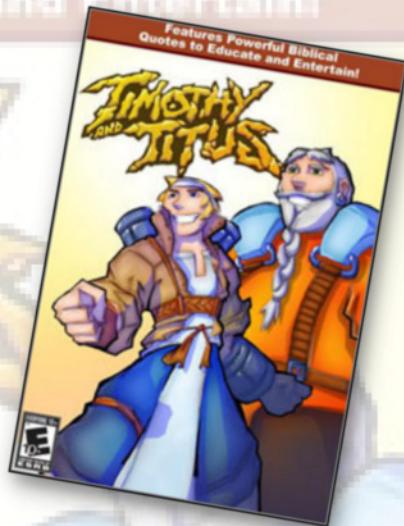
Alguns clássicos desta “bela” coleção

Timothy and Titus: Saints, Martyrs, Heroes (PC)

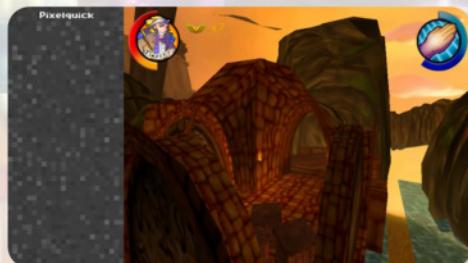
Timóteo e Tito: Santos, Mártyres e Heróis, para PC, é um game de aventura em 3D, no melhor estilo Jak and Daxter do PlayStation 2, no qual controlamos os discípulos de Cristo na missão de recuperar as cartas perdidas do apóstolo Paulo, e espalhar a mensagem do evangelho no mundo antigo, durante os primórdios do cristianismo. Produzido pelo estúdio australiano White Knight Games, o jogo foi lançado em 2006. Tem ótimos gráficos, uma bela direção de arte, uma história criativa e uma jogabilidade meio dura. Bastante interessante.



Podemos alternar entre os dois personagens. Cada um possui características próprias e diferenças na jobabilidade.



X3





The Axys Adventures: Truth Seeker: Battle Against the Lies (PC)

The Axys Adventures: Truth Seeker battle against the lies é um game cristão para PC (Windows) lançado em 2006, produzido e publicado pela Rebel Planet Creations. O jogo segue o estilo gráfico e a jogabilidade de The Legend of Zelda: Ocarina of Time do Nintendo 64, é muito bonito visualmente e procura passar aos jogadores uma mensagem de perdão e cuidado com as mentiras. Um jogo bastante interessante, praticamente desconhecido aqui no Brasil, mas que nos Estados Unidos parece ser fácil de encontrar.





Haven Call of the King (PS2)

Um excelente jogo de ação e aventura do PlayStation 2 que passou meio batido na imensa biblioteca do console...



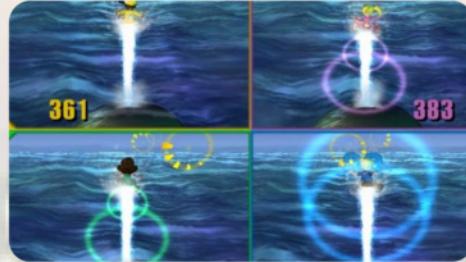
Produzido pela Travellers Tales e publicado pela Midway, foi lançado em 2002. É muito bom e merece ser jogado. Nele controlamos um carinha que usa um ioiô como arma e veículos como carros e aviões, em fases de plataforma 3D coloridas e variadas que lembram os clássicos do Nintendo 64 e o próprio Jak and Daxter do PS2.

Um detalhe muito interessante é que se trata de um game de ficção cristã e seria uma série, contudo, com as baixas vendas, ficou só no primeiro game, infelizmente... Mas ainda é tempo de redescobrir e se divertir com esta pérola.



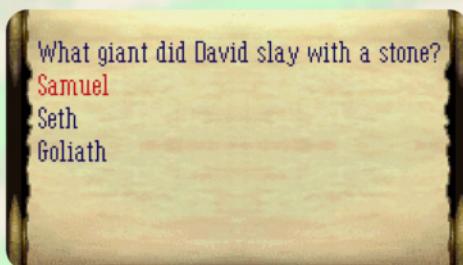
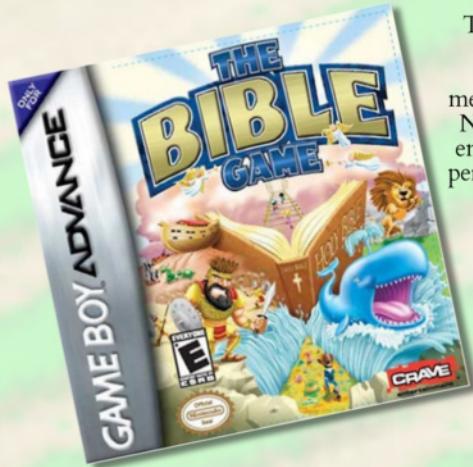
THE BIBLE GAME (PS2/XBOX)

Lançado em 2005 pela Mass Media e a Crave Ent., trata-se de um jogo de auditório com perguntas e respostas bíblicas e minigames no melhor estilo Mario Party, com direito até a um apresentador. Tem gráficos simples, é bastante colorido, vem acompanhado de uma trilha sonora gospel e pode ser jogado por até quatro jogadores. Um bom game no estilo.



THE BIBLE GAME (GBA)

Também lançado em 2005 pela Mass Media e a Crave Ent., a versão do game para o portátil é um jogo com visão isométrica no qual controlamos um menino ou uma menina numa aventura no melhor estilo "spiritual Warfare" do NES. Com elementos de ação, exploração e RPG, precisamos enfrentar e lutar contra inimigos, converter pessoas, responder perguntas bíblicas, realizar tarefas variadas e, por fim, encontrar partes da Armadura de Deus nas igrejas. Tem bons gráficos para o sistema mas uma jogabilidade estranha. Vale muito pela curiosidade!





**NÃO IMPORTA A GERAÇÃO
VIDEOGAMES É NA GAME COM CAFÉ**



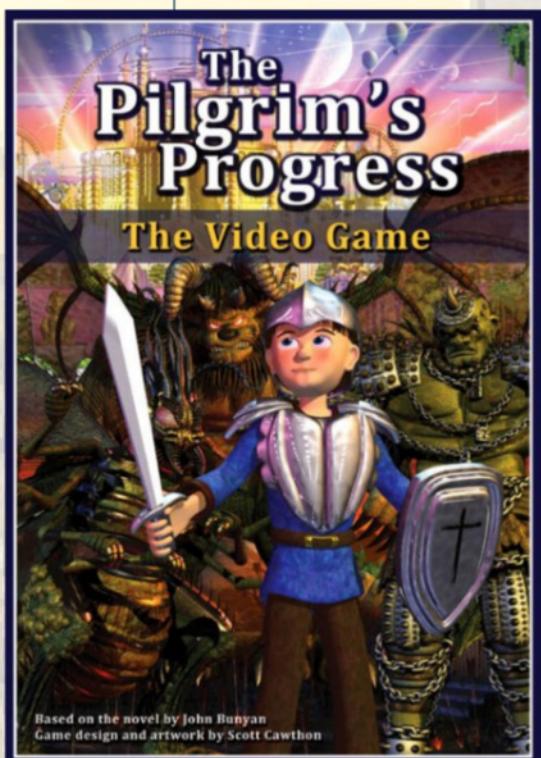
OldBits



NOVAS REVISTAS OLDBITS. GARANTA A SUA!
MAIORES INFORMAÇÕES PELO WHATSAPP: (13) 981276357

THE PILGRIM'S PROGRESS

THE VIDEO GAME



SAIBA MAIS SOBRE O JOGO E ADQUIRA O SEU AQUI:
HOPEANIMATION.COM

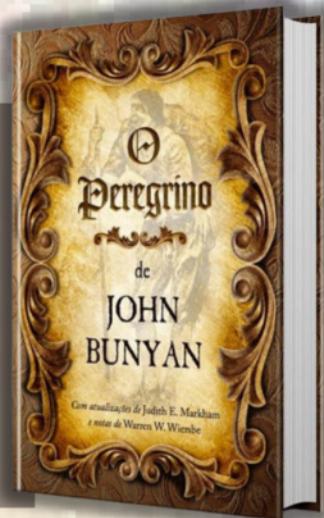
"O Peregrino" foi escrito por John Bunyan e publicado pela primeira vez em fevereiro de 1678. É considerada uma das maiores obras da literatura inglesa, foi traduzida para mais de 200 idiomas, nunca saiu de circulação e, por muito tempo, foi o segundo livro mais vendido no mundo atrás da Bíblia. Bunyan começou a escrevê-lo durante seus doze anos de prisão por realizar serviços religiosos fora da igreja estabelecida na época, a Igreja da Inglaterra. Trata-se de uma aventura de fantasia e ficção que é uma alegoria da vida cristã, desde o momento em que uma pessoa ouve sobre Jesus e Nele crê, passando pelas lutas, vitórias e tentações do dia a dia, até o momento em que morre e chega à Cidade Celestial (Céu). A obra é de domínio público, está disponível gratuitamente na internet, em versões impressas por diversas editoras e já foi adaptada para filmes, desenhos animados, mangá, livros infantis e jogos de tabuleiro. Vale muito a pena ler a obra original, pois nenhuma adaptação faz justiça a sua grandiosidade.

O Progresso do Peregrino é um jogo baseado na obra de John Bunyan, "O Peregrino", uma alegoria da vida cristã que narra a jornada de Cristão até a Cidade Celestial. O game foi produzido por Scott Cawthon do estúdio Hope Animation e lançado em 2011 para PC. Tem versão física e digital que ainda pode ser adquirida no site oficial.

Trata-se de um game 2D que mescla elementos de aventura e RPG, em gráficos muito bonitos que me lembram o Mischief Makers do Nintendo 64 e um mundo no estilo "steampunk". A obra tem muitas cores, personagens carismáticos, diversos diálogos, inimigos gigantescos, cenários variados e batalhas épicas que remetem aos clássicos Final Fantasy e Phantasy Star. Muito legal mesmo.

Aqui o peregrino se parece com um garoto e começa a aventura com o tradicional "fardo" em suas costas, mas à medida que avança, vai juntando sua armadura, até se tornar um guerreiro.

O game tenta reproduzir todas as localidades narradas no livro e o faz com maestria. Recomendado para adultos e crianças, uma verdadeira pérola dos games cristãos que merecia mais reconhecimento.

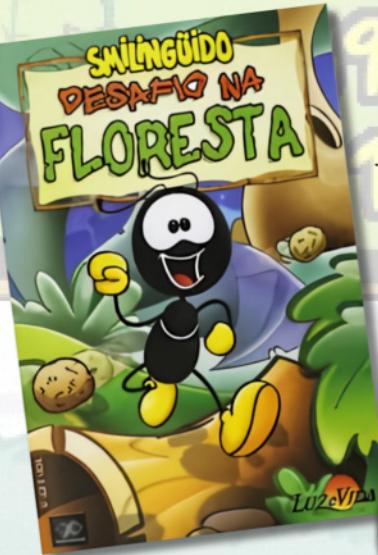




SMILINGÜIDO: Desafio na floresta (PC)

Jogo brasileiro produzido pela Continuum Entertainment e publicado pela editora Luz e Vida para PC em 2003. Usando seus personagens mais famosos, uma espécie de "Turma da Mônica" gospel, composta por formigas, fizeram um game decente, uma aventura de plataforma 2D no melhor estilo Super Mario, com gráficos bonitos, muitas cores, fases variadas, jogabilidade competente e nada de violência. Os personagens usam uma pena para fazer cócegas nos adversários. Não tem nada a ver com a Bíblia, mas é um jogo com temática cristã e direcionado para este público. Apesar de desconhecido, é um bom jogo e recomendado para crianças ou adultos que gostem do estilo.

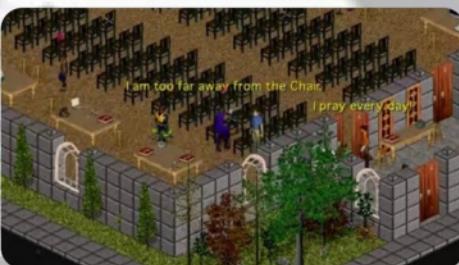
Bem legal mesmo!





Bibleman: A Fight for Faith (PC)

Game point and click em visão isométrica com elementos de ação, RPG e tiro, baseado na série de TV de mesmo nome. Foi produzido pela Covenant Studios, tem muito conteúdo interativo, citações bíblicas e cenas do seriado entre as fases. Bibleman é um herói cristão criado em 1995 que usa a Armadura de Deus e, ao lado de seus amigos, combate o mal que quer destruir as crianças e afastá-las da fé. O seriado é muito parecido com Power Rangers e VR Troopers e, recentemente, ganhou uma série 3D animada.



Protetores da Cidade de Alma Regenerada e Caminho Estreito (PC)

Dois jogos brasileiros produzidos no aplicativo RPG Maker bem no estilo de Final Fantasy e Zelda. Ambos possuem ótimos gráficos e boas histórias, sendo uma ótima iniciativa nacional de unir games e a fé. As histórias seguem os moldes de "O Peregrino" de John Bunyan, clássico da literatura cristã. Os dois jogos trazem muitos versículos bíblicos e foram publicados pelo grupo Internautas Cristãos. Caminho Estreito saiu em 2012 e Protetores em 2006.



Amados, exorto-vos,
como peregrinos e forasteiros que sois,
a vos absterdes das paixões carnais,
que fazem guerra contra a alma.
1 Pedro 2:11



SHEEP MASTER (Android/iOS)

Game brasileiro de estratégia bastante interessante. Foi lançado em 2016 e produzido pela Sunland Ent. Studios. Seguindo o estilo de “Clash of Clans” o objetivo do jogo é levar o jogador a controlar um pastor de ovelhas, cuidando dos animais, coletrando recursos, construindo instalações e lutando contra os invasores. Tem elementos de Tower Defense e RPG e visa passar conteúdo e conceitos cristãos através de versículos bíblicos. Com gráficos muito bonitos e jogabilidade afinada, é um game de muita qualidade que merece ser jogado.



EL SHADDAL

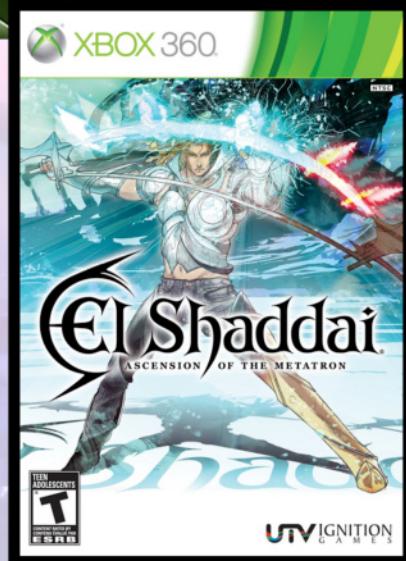
ASCENSION OF THE METRATON

(PS3/XBOX360)



Um deslumbre visual

Este é um excelente jogo de ação, aventura e luta para a sétima geração que se destaca por seus ótimos gráficos e sua direção de arte SENSACIONAL. Porém, o game produzido e publicado pela UTV Ignition Games em 2011, apesar do nome hebraico que significa "Deus Todo-Poderoso" (um dos nomes de Deus no Antigo Testamento), nada tem a ver com a Bíblia, mas é baseado no livro apócrifo* de Enoque, trazendo muitos elementos da mitologia judaica e muita fantasia. O protagonista se chama Enoch (Enoque em português) e seu jogo é bastante incomum, com visual artístico minimalista - nada de informações na tela como vida, pontos, itens, etc. - o que é muito bom e interessante, mas que não possui ligação com a fé cristã ou a Bíblia, parecendo mais um anime no clima da mitologia grega, no melhor estilo de "Os Cavaleiros do Zodiaco", ou jogos como Rygar. Recomendado!

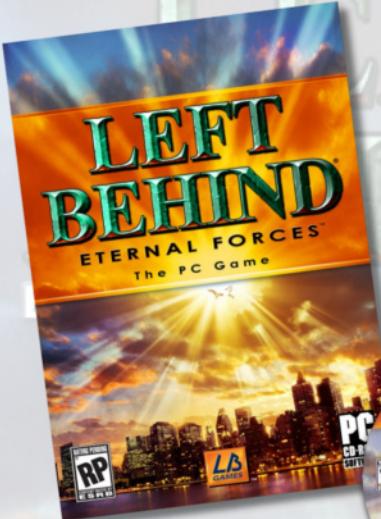


*Não reconhecido ou aceito como inspirado por Deus no Canon das Escrituras por conter elementos incoerentes com o restante da Bíblia e seu contexto geral, dúvidas sobre sua autoria, além de outros pontos questionáveis.



LEFT BEHIND: Eternal Forces (PC)

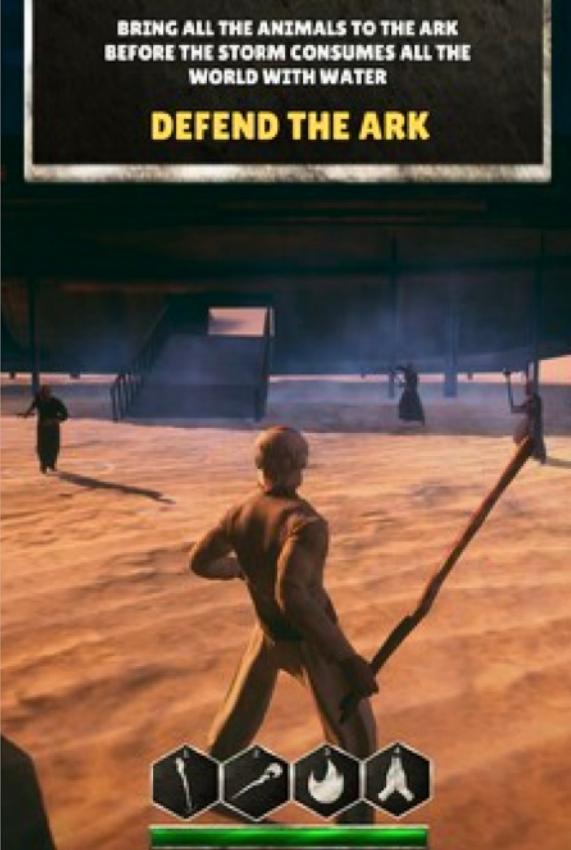
Game de estratégia em tempo real para PC lançado em 2006 e produzido pela Inspired Media Ent. e a LB Games. Baseado na famosa série de livros “Deixados para Trás” e os filmes de mesmo nome, o jogo ocorre nos dias finais deste mundo ou o período do Apocalipse e Grande Tribulação, após o arrebatamento da Igreja e o governo do Anticristo. O jogo conta com bons gráficos, apresentações cinematográficas, música cristã contemporânea, muita ação, tiro e, muitas, mas muitas mesmo, explosões. Para quem gosta do gênero, é uma boa pedida.



DEFEND THE ARK

ADVENTURES OF THE OLD TESTAMENT

Um jogo indie, produzido pela ROKiT e lançado em 2022 para PC, Android, MAC e iOS. Totalmente em 3D, a gameplay é baseada nas principais histórias do Antigo Testamento, adicionando elementos para desenvolver a gameplay. O jogo mistura elementos de ação, luta, sobrevivência, exploração, aventura, RPG e mundo aberto, podendo ser jogado nos modos single player, multiplayer e cooperativo. Os gráficos são bons, lembrando o Dreamcast ou os primórdios do PS2 e a jogabilidade variada. As fases - ou capítulos - foram lançados aos poucos e o jogo, segundo o próprio criador, não se propõe a substituir a Bíblia, mas tornar as histórias mais conhecidas aos jogadores, além de despertar interesse pelas mesmas.



A ideia dos desenvolvedores é oferecer mais que um jogo, pois existem animações muito caprichadas contando as histórias bíblicas de forma muito fiel ao texto sagrado e, no início de cada fase, há uma explicação dos elementos de "fantasia" que foram acrescentados (como Noé soltar magias para defender a Arca de bandidos, por exemplo) e há a possibilidade de ler a passagem. A música é boa, a jogabilidade é razoável, assim como a câmera. No contexto geral, é um jogo muito interessante e cativante, com uma proposta excelente e o início de uma jornada ainda maior.

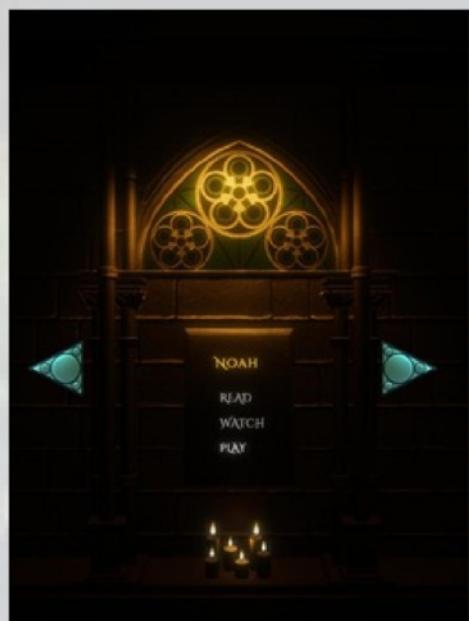
UMA EXPERIÊNCIA COMPLETA

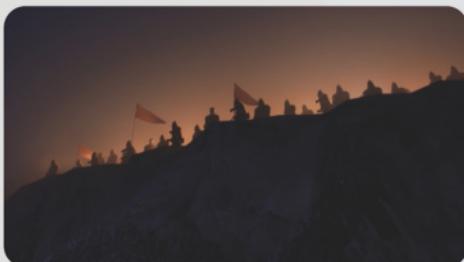
A proposta dos criadores não foi oferecer um jogo AAA, mas trazer a melhor experiência possível para um aplicativo multiplataforma que, em sua versão mobile, é distribuído gratuitamente e nas versões para desktop o valor é bem simbólico, cerca de R\$ 3,00. O game não tem fins lucrativos e toda a renda adquirida está sendo usada na produção da sequência: "Adventures of the New Testament", este sim, um game triple A.

Tive o privilégio de participar da divulgação do jogo no Brasil, além de contribuir com algumas dicas e sugestões, gostei das duas versões que joguei e me empolguei com a variedade das fases, o grande número de histórias, os cenários variados, as diferentes missões, a criatividade dos produtores com as magias e elementos de ação e, especialmente, com a possibilidade de jogar com os queridos personagens bíblicos.

Como pastor, educador e jogador, aprecio demais a proposta e muitas vezes pensei sobre algo assim: popularizar a Bíblia por meio de um jogo de videogame, aproximar as crianças, adolescentes, jovens e adultos das histórias bíblicas, despertar a curiosidade e a pesquisa, bem como oferecer entretenimento saudável e conhecimento. Num mundo cada vez menos religioso, é fundamental colocar a Bíblia em outras mídias, especialmente os videogames. Parabéns ao Mike Soto e a ROKiT e, se você ainda não conhece, vá até a página oficial do jogo ou baixe em sua plataforma favorita.

Saiba mais em biblevideogame.com





Uma aventura histórica!

Jogo de aventura em terceira pessoa no melhor estilo Indiana Jones, Uncharted e Tomb Raider, focado em quebra-cabeças, no qual os heróis Adam e Evelyn precisam resolver mistérios envolvendo o Jardim do Éden e o Templo de Salomão. Foi produzido pela Vertigo Digital Entertainment e publicado pela Soedesco.

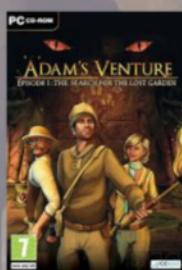
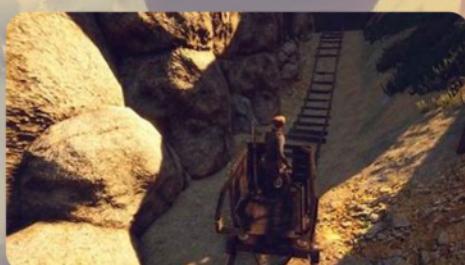
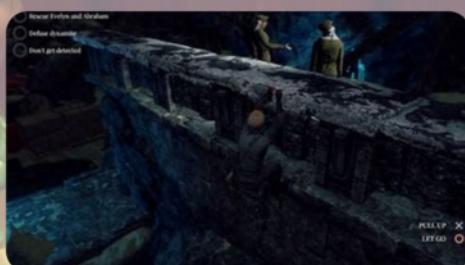


Adam's Venture



Uma reimaginação de qualidade

O game lançado para PS4 e Xbox One em 2016 e portado para Switch em 2020 é um remake que junta os três primeiros games da série lançados para PC e PS3 com adições. Tem ótimos gráficos, jogabilidade simples, bons sons e trilha sonora, um pouco de ação e MUITOS quebra-cabeças. Foi até bem recebido pela crítica e a parte “cristã” fica mais no contexto bíblico no qual a aventura acontece. Um bom jogo!



A trilogia original que foi lançada para PC e PS3 em, 2009, 2011 e 2012 respectivamente.

Vale a pena conhecer!

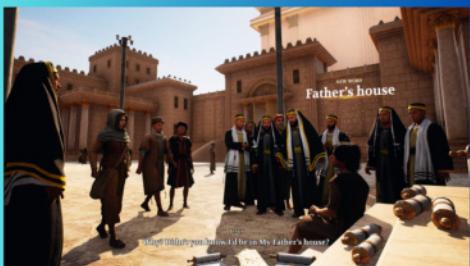


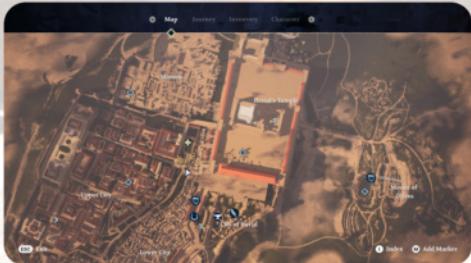
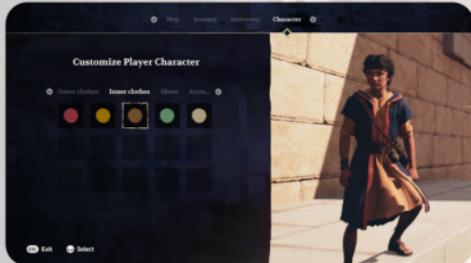
Conhecido anteriormente como “Bible X”, Gate Zero é resultado de um financiamento coletivo no Kickstarter que promete trazer um game sensacional ambientado em Israel do século primeiro, ou seja, no tempo de Jesus e dos Evangelhos.

A história do jogo começa no ano de 2072 no mundo distópico de Terrapolis. O personagem controlado pelo jogador e seu primo Hector recebem uma missão enigmática de sua excêntrica e falecida avó. Ela oferece a chance dos garotos ganharem toda a sua herança se desvendarem os segredos de sua misteriosa “pérola”. Os dois decidem resolver esse mistério voltando à fonte em sua máquina do tempo, a Gate Zero que dá nome ao jogo.

UM ASSASSINS CREED BÍBLICO

Focado em “stealth”, no melhor estilo Assassin’s Creed e com gráficos INCRÍVEIS, o jogo oferece um mundo aberto, uma grande fidelidade ao ambiente da época e interação com os personagens. No game poderemos interagir com personagens bíblicos e históricos conhecidos, testemunhar eventos bíblicos em primeira mão, descobrir o Israel do século 1 em todo o seu contexto cultural e histórico, bem como testemunhar conflitos sociais e evitar de sermos vistos ou pegos.





O jogo produzido pela BBC Media STI na Unreal Engine já tem uma versão protótipo jogável na Steam e pode ser adicionado à lista de espera. Você pode saber mais detalhes sobre ele em sua página oficial: gatezero.game, bem como assistir ao trailer completo. Com certeza, um dos projetos bíblicos no mundo dos videogames mais ambiciosos e promissor de todos os tempos. Está previsto para PC e mobile e para os consoles de mesa, dependendo das metas alcançadas. Fica a dica!

Outros jogos...



The Holy Bible): uma versão da Bíblia para o portátil da Nintendo produzida por 505 Games e a Crave Ent., que foi cancelada antes do lançamento em 2006. Hackers descobriram e disponibilizaram a versão protótipo. Assim como as versões do Game Boy. Também trata-se de um aplicativo.

King James Bible e NIV Bible & the lost leves of Joshua: dois cartuchos lançados pela Wisdom Tree para o Game Boy em 1994 com a Bíblia em versão digital e muitos recursos, algo bastante interessante para a época e bem parecido com os aplicativos que temos hoje, com busca de palavras e referências cruzadas. O segundo jogo ainda incluía novas fases para o jogo Joshua.

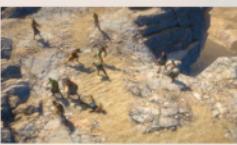


Noah's Ark (DS): game educativo lançado em 2010 para o Nintendo DS. Foi produzido pela Southpeak Interactive e faz bom uso da caneta Stylus e da tela touch do portátil. É praticamente um livro interativo com diversas atividades e minigames como quebra-cabeças e desenhos para colorir, nos quais ajudamos Noé e sua esposa com os preparativos da Arca e o cuidado com os animais. O DS é usado na vertical, o que dá um "charme" ao jogo. Excelente para as crianças!

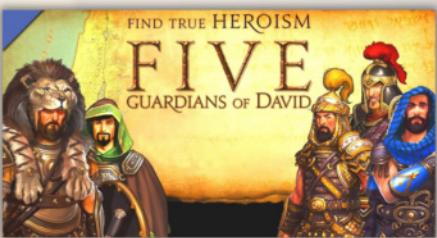


The Chronicles of Noah's Ark e The New Chronicles of Noah's Ark (Android): dois jogos desenvolvidos pela e-FunSoft Games e publicados pela HH Games, tratam-se de games casuais no estilo puzzle (quebra-cabeça), bem parecidos com Candy Crush, no qual ajudamos Noé e sua família a construir e manter a arca unindo três ou mais animais ou alimentos. Gráficos bonitos, músicas agradáveis, telas animadas contando a história e jogabilidade simples tornam os jogos bastante interessantes. Disponíveis na Steam.

Noah's Ark - Craft Manage Survive (PS): game de simulação e sobrevivência, com partes de estratégia e primeira pessoa, planejado para este ano. Desenvolvido por SimulaM, o jogo tem gráficos 3D bem bonitos e uma jogabilidade bastante variada, na qual ajudamos Noé na construção, manutenção e administração da Arca. Cortar madeira, pregar, capturar animais, consertar buracos, distribuir os animais e os alimentos são apenas algumas das tarefas possíveis. Já pode ser visualizado na Steam e colocado na lista de desejos. Um game que promete bastante e que vale a pena conferir, apoiar e dar uma chance.



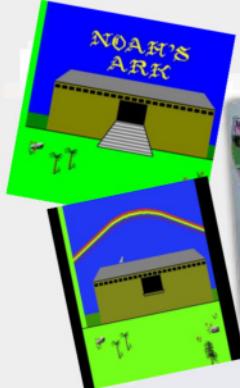
FIVE: Guardians of David é um RPG de ação produzido pela Kingdom Games com lindos gráficos e ambientado nas antigas terras de Canaã. Nele devemos liderar e jogar com cinco heróis, os guardiões do Rei Davi, lutando em locais exóticos repletos de culturas arcaicas, personagens ricos e artefatos poderosos. Um boa forma de viver uma das maiores histórias já contadas em um épico de 11 atos.



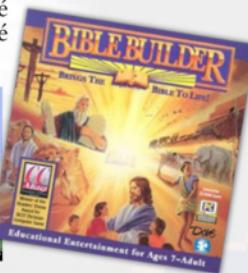
The Game Bible Series: David - Rise of a King é um jogo 2.5D que narra as aventuras de Davi desde sua adolescência como pastor até as grandes batalhas como rei de Israel. Tem bons gráficos e uma proposta bastante interessante. Foi fruto de um financiamento coletivo e era previsto até para consoles como PS4 e PSVita, mas não temos mais notícias, infelizmente...



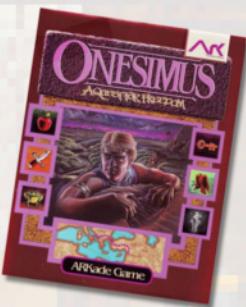
The Pilgrim's Progress: Game - Inspirando-se em títulos amados como Journey, The First Tree e Sky, este jogo promete uma experiência cativante e imersiva. Os jogadores embarcarão em uma jornada única e encantadora por um mundo cheio de maravilhas e aventuras. Com lindos gráficos e músicas emocionantes, tem tudo para ser um sucesso.



Noah's Ark (Arcade): um jogo lançado em 1983 pela Enter-Tech, Ltd. É baseado na história da Bíblia e devemos controlar Noé na busca pelos casais de animais e levá-los até a arca. Tem gráficos simples, mas coloridos.



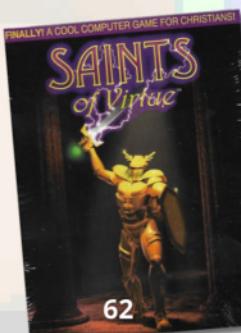
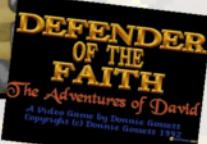
Bible Builder (PC): um divertido jogo de curiosidades bíblicas da Everbright Software, lançado em 1992 para DOS. É, essencialmente, um jogo de perguntas de múltipla escolha simples, com bons gráficos e alguma variedade de jogabilidade. Existem três tipos de perguntas: geografia (onde certos eventos na Bíblia acontecem), conceitos gerais (o que Deus criou no sexto dia) e hinos (identificar o trecho musical). As questões variam em dificuldade e, entre os dois níveis há uma boa variedade de tópicos. Quando você responde a uma pergunta corretamente, recebe um fragmento de um versículo e ganhando pedaços suficientes, deve juntá-los como um quebra-cabeça para formar o versículo completo e, em seguida, identificar a referência. Há muitos pontos ao longo do jogo que você pode clicar para obter mais informações e descrições concisas das cenas. Em suma, um jogo de curiosidades sólido que é altamente recomendado para quem quer aprimorar seus conhecimentos sobre eventos e personagens bíblicos.



Onésimo: Uma Busca pela Liberdade (PC): lançado para DOS em 1992 pela Ark Multimedia Publishing, é um jogo de ação e aventura com elementos de plataforma, tem gráficos simples, mas convincentes, sons e trilha sonora interessante e um jogabilidade que lembra os games de NES e Master System. Muito interessante!

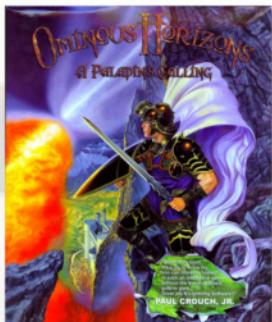
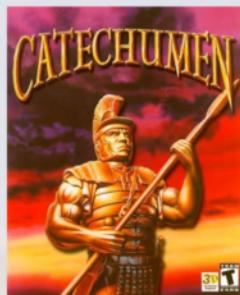


Defender of the Faith: The Adventures of David (PC): um jogo de ação desenvolvido pela Solid Rock Software e publicado pela empresa NavPress Software Nos EUA e Europa em 1992. Tem gráficos bonitos e uma variedade de fases e desafios diversos que retratam toda a vida de Davi. Após cada fase temos um "quiz" com perguntas bíblicas. Atualmente pode ser baixado gratuitamente. Muito legal!



Saints of Virtue (PC): um jogo de ação e tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Shine Studios e publicado por Cactus Game Design, Inc. em 1999. O jogo retrata a luta interior de um jovem cristão contra tentações como orgulho, medo, vaidade e justiça própria. Nele, exploramos seu interior como ambiente através de quatro enormes níveis onde passamos por muitas armadilhas e resolvemos puzzles. Orações são utilizadas para combater as tentações juntamente com uma espada que dispara relâmpagos em cabeças voadoras. Pergaminhos reforçam o jogador e também pode atualizar a espada. Tem bons gráficos, bons efeitos sonoros e uma introdução em CG. Bem mais leve e "cristão" que "The War in Heaven".

Catechumen (PC): jogo de tiro 3D em primeira pessoa no estilo medieval desenvolvido pela N'Lightning Software Development e lançado em 2000. Um misto de Doom e Quake com bons gráficos no qual controlamos um novo convertido na época do Império Romano tentando salvar seus amigos e mestres da perseguição. O game mistura elementos históricos e fantasiosos, os soldados romanos são convertidos com nossos tiros de espada e as criaturas do mal são destruídas. Vendeu 86 mil cópias e teve uma sequência.

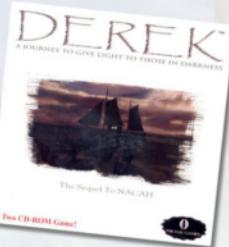
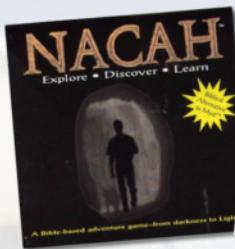


Ominous Horizons: A Paladin's Calling (PC): jogo de tiro em primeira pessoa de 2001 com temas cristãos desenvolvido e publicado pela N'Lightning Software Development. Nele controlamos o assistente de Johannes Gutenberg, que deve viajar pelo mundo para recuperar a cópia do mestre da Bíblia de Gutenberg, que havia sido roubada por um dos asseclas

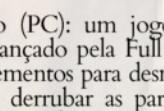
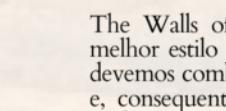
do Inimigo. É uma sequência espiritual de Catechumen e vendeu cerca de 50 mil cópias, tem bons gráficos e expande a experiência do jogo anterior.



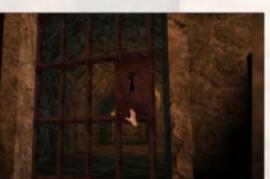
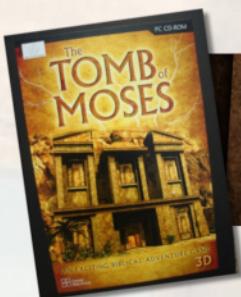
Nacah e Derek (Isles of Derek) (PC): dois games point and click, no melhor estilo dos clássicos Myst e Riven, no qual precisamos resolver mistérios e solucionar quebra-cabeças em aventuras e perigos com contexto cristão. Uma proposta bastante interessante, com bons gráficos, efeitos musicais e trilha sonora condizente. Enfim, uma ideia excelente. Foi massacrado pela crítica secular e muito elogiado pela crítica cristã. Vale muito conhecer!



Eternal War: Shadows of Light (PC): um jogo de ação em tiro em primeira pessoa baseado no motor gráfico de Quake, foi desenvolvido e publicado pela Two Guys Software, Ltd.. Lançado em 2002, tem ótimos gráficos e ambientação medieval. A aventura acontece na mente de um jovem chamado John Coronado numa história muito parecida com "Saints of Virtue", mas com estética mais "adulta".



The Walls of Jericho (PC): um jogo de quebra-cabeça no melhor estilo Tetris, lançado pela Full Armor Studios no qual devemos combinar elementos para desmoronar blocos de pedra e, consequentemente, derrubar as paredes que dão nome ao título. Jogo simples e divertido.



The Tomb of Moses (PC): lançado em 2008 pela Vida Entertainment, é um jogo que mistura ação em primeira pessoa e point and click, numa aventura que envolve a busca pela tumba de Moisés. Um desafio muito bom, cheio de mistérios e quebra-cabeças interessantes, mas jogabilidade esquisita. Um desafio que vale enfrentar.



Charlie Church Mouse 3d Bible Adventure (PC/iOS): Lançado em 2012 pela Inspired Media Entertainment, é um jogo de aventura 3D, no melhor estilo Mario 64, no qual controlamos o ratinho num parque de diversões no qual temos diversos minigames e onde podemos aprender sobre histórias

bíblicas, além de valores e moral. Foi uma atualização em 3D de uma série de jogos já antiga. Direcionado para crianças pequenas, é um ótimo game em sua proposta. Recomendadíssimo para os pequeninos, porém somente em inglês.

GLOW Guardian Light of the World (Adroide iOS): um jogo de ação e RPG para dispositivos móveis no melhor estilo hack and slash. Foi desenvolvido pela Morpheus, tem gráficos razoáveis, lembrando games de N64 e PS1, a jogabilidade parece lenta e o estilo mistura elementos de Golden Axe, Conan e, claro, God of War. Mais uma vez a batalha espiritual é o ponto de partida, assim como a armadura de Deus em Efésios 6. Bastante interessante!



Heroes of Issachar (PC): é um híbrido de construtor de cidades com FPS. Ele pega tudo o que os jogos clássicos de construir oferece e coloca uma besta na mão do jogador para defender o reino que você construiu e extinguir o inimigo da terra, levantando um exército e recrutando outros heróis para se juntar à luta. Tem ótimos gráficos e está disponível na Steam. Foi produzido pela Blue Mana.

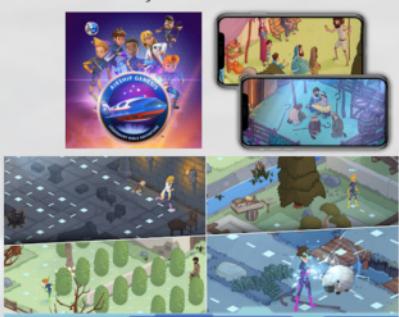


FIVE: Champions of Canaan (PC): desenvolvido pela Kingdom Games, é continuação do FIVE: Guardians of David. Trata-se de um RPG de ação com ótimos gráficos, uma ambientação excelente e múltiplas possibilidades. Traz melhorias diante de seu antecessor e garante diversão aos jogadores em batalhas acirradas. Foi bem aceito pela comunidade. Está na Steam.



The Aetherlight (PC): é um MMORPG para crianças lançado pela Scarlet City em 2016. Baseado vagamente na Bíblia, os jogadores se juntam à Resistência e trabalham com o misterioso Homem Escarlata contra o maligno Usurpador. O game tem gráficos lindos, muitos quebra-cabeças, desafios, e personagens variados num fantástico mundo steampunk que é governado pelos autoproclamados Autômatos do Imperador e sufocados pela névoa venenosa. Um jogo incrível que vale a pena conhecer. Merecia mais reconhecimento!

Lightgliders (iOS): um jogo online multiplayer, criado pela Kingdom Scene Endeavors LLC que oferece um mundo virtual de fé cristã, jogos e comunidade para crianças e famílias. Com missões emocionantes, um calendário de eventos comunitários e atividades semanais que incentivam a fé bíblica e os valores. Um game com gráficos simples, mas coloridos e uma equipe de heróis estilo Power Rangers, que oferece uma alternativa segura e divertida para o tempo de tela das crianças.



Airship Genesis: Pathway to Jesus (Android / iOS): produzido pela Turning Point for God, Inc. é um jogo para crianças no qual o jogador assume o controle do Esquadrão de Exploração de Génesis e guia a equipe pelo passado numa aventura narrativa e de quebra-cabeças. As crianças embarcam numa jornada com o esquadrão pelos principais eventos da vida de Jesus e aprendem lições que durarão por toda a vida. São quebra-cabeças em 8 missões e tem gráficos bem coloridos. Há uma Bíblia de estudo (em inglês) com os personagens disponível para compra.



Dreams and Nightmares (PC): um jogo gratuito desenvolvido pela CGDC em nove meses. Trata-se de um RPG de ação multiplayer no qual quatro amigos modernos compartilham os sonhos e visões encontrados no livro de Daniel. Tem gráficos interessantes, boa trilha sonora, visão aérea, a possibilidade de escolher entre quatro classes de heróis e uma mensagem poderosa. Recomendado!



ONE of 500 (PC/XBOX): em campanha no Kickstarter, está sendo produzido pelo estúdio alemão Lightword Productions e se propõe a quebrar clichês, oferecendo “a maior história já contada como um emocionante jogo de computador”. Trata-se de um jogo de aventura em terceira pessoa que permite explorar a história dos Evangelhos em um nível de qualidade nunca antes feito, no controle de um menino pescador durante a vida de Jesus. Tem um enredo envolvente, uma jornada moral e espiritual desafiadora, com visuais realistas e precisão bíblica, histórica e cultural sofisticada. Tem tudo para ser incrível!



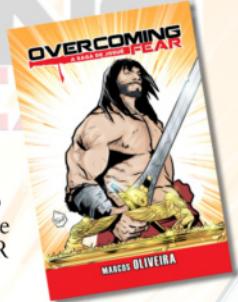
OVERCOMING FEAR

A SAGA DE JOSUÉ

Menção honrosa 1

Overcoming Fear: Joshua's Saga - The Game

Baseado no quadrinho nacional de mesmo nome, este game promete trazer algo no estilo de God of War com Josué, sucessor de Moisés e general dos exércitos de Israel na conquista da Terra Prometida. Uma parceria entre a editora Comics GR e o Estúdio SERA GAMES, iniciará um financiamento coletivo no Catarse em breve. O cartaz, diga-se por sinal, está muito bonito. Fica a expectativa.



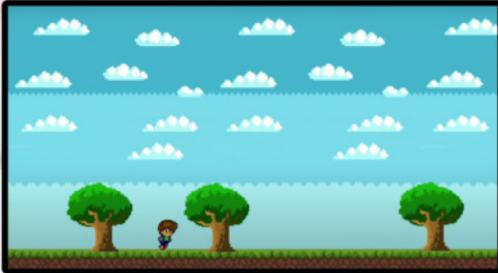
Menção honrosa 2

Muito Além dos Videogames - o jogo

Sim, nosso projeto “quase” teve um jogo de videogame. Produzido pelo estúdio indie carioca Speed Gear, por meio de amigos e voluntários, um jogo de aventura 2D no melhor estilo dos clássicos da era 8 e 16 bits, retratariamos alguns dos principais momentos de minha infância e adolescência narrados no livro “Muito Além dos Videogames: memórias de um jogador”, com a adição de elementos fantasiosos e, claro, muita nostalgia e valores como a amizade, a família e a fé, em fases cheias de cores, desafios, itens colecionáveis e power ups. Tudo começou muito bem e o projeto era promissor mas, infelizmente, devido a diversos fatores, está parado. Ainda fica o sonho e a esperança de que, um dia, se Deus assim o quiser, ele chegue às telas dos computadores, celulares e videogames do Brasil e do mundo. Contamos com suas orações.



Tela de introdução



Primeira versão do fase introdutória



Segunda versão do fase introdutória



Pixel art feita pelo amigo Carlos H. Gomes



Pixel art feita pelo amigo Elson Santos

ENTREVISTA



Mike Abraham Soto - CEO da ROKiT Studios

Nosso entrevistado é o responsável por “Adventures of the Old Testament”

1) Quem é Mike A. Soto? Nos fale um pouco sobre você:

Eu sou um cristão nascido judeu americano, com minha herança sendo de Israel e porto-riquenha. Sou pai de um filho de 13 anos, CEO da ROKiT Studios, um líder educacional da organização Sapience Youth Enrichment e um líder STEM voluntário da Boy Scouts/Base Camp.

2. Como foi seu primeiro contato com videogames? Qual é o seu console e jogo favorito?

Meu primeiro contato com videogames foi quando criança, eu sentava no laptop do meu pai enquanto ele jogava jogos como Might & Magic, Elder Scrolls, Warcraft e Diablo. Eu diria que World of Warcraft para PC e os jogos de boxe Fight Night para X-Box foram os meus favoritos.



Videogames, tecnologia, família e Bíblia

3. Você teve contato com jogos bíblicos e cristãos na infância e adolescência? Se sim, quais? Algum marcou sua vida de uma forma especial?

Eu não tive nenhuma interação com jogos cristãos quando criança ou adolescente; na verdade, aceitei Jesus como meu Senhor e Salvador aos 20 anos. Como adulto gostei MUITO do seriado The Chosen.

4. Quando e como surgiu a ideia de criar o jogo "Aventuras no Antigo Testamento"? Além disso, você está envolvido em outros jogos ou projetos?

Bem, esta é uma longa história, mas o dono da ROKiT,



Jonathan Kendrick, teve a inspiração de animar a Bíblia para intrigar a juventude. Além disso, o que percebi com meu filho, foi que se eu o fizesse ler a Bíblia, ele a reteria de vez em quando e que, se ele assistia a filmes ou desenhos animados, ele assistia de 3 a 4 vezes e então ele estava

por cima, mas se entrássemos em um videogame ele se tornaria um mestre absoluto disso. Então pensei por que não entrelaçar nossa animação e capacidade de desenvolver jogos para realmente ajudar as crianças a experimentar a Bíblia e despertar o interesse pela leitura da palavra de Deus?

5. Qual o maior desafio na produção de jogos independentes, principalmente com temática religiosa? Existe preconceito?

Bem, você tem que ter pele grossa, os não crentes criticarão você por por acreditar e muitos crentes criticam você por pensar que está tentando substituir ou alterar a Bíblia, etc. Em termos de publicidade, a maioria dos anunciantes (Facebook, Instagram e outros) não permite que você impulse ou faça promoções pagas de qualquer coisa que tenha temas religiosos.

6. O que você acha de fazer jogos assim hoje em dia? Além do seu, temos outros jogos como Gate Zero, um jogo sobre Moisés, Davi e outras grandes produções envolvendo a Bíblia. Isso é positivo?

Eu definitivamente acho que é muito positivo e estou entusiasmado em vê-lo. Deus nos diz para usarmos nossos talentos para trazer pessoas para o Seu Reino e,



Além do trabalho na ROKiT, Mike pratica boxe e treina crianças em sua igreja. Abaixo, Mike com seu pai e seu filho.

definitivamente, está é uma maneira única e nova de tentar realizar isso.

7. Muitos cristãos ainda lutam com videogames e outros entretenimentos que falam sobre Deus ou a Bíblia. Como você acha que podemos conciliar essas coisas: entretenimento, evangelismo e edificação? Quem tem ouvidos para ouvir, que ouça.

8. Na ROKiT você tem trabalhado com pessoas de diferentes nações, especialmente indianos e brasileiros. Como tem sido essa experiência intercultural? Absolutamente fantástico! Eu trabalho com pessoas da Índia há mais de 10 anos, mas o Brasil tem sido uma experiência nova e refrescante, pois todos com quem interajo são crentes, então isso tem sido bom.

9. Você tem planos para "Aventuras no Novo Testamento" ou outros jogos com temática bíblica? Se sim, para quando?

A pré-produção de Adventures of the New Testament está em andamento, mas este jogo será muito mais intrincado e, provavelmente, deve ser lançado até o final de 2025.

10. O que você acha do nosso projeto "Muito Além dos Videogames", que tenta falar sobre videogames dentro de uma cosmovisão cristã e inclui revistas periódicas, vídeos no YouTube, produção de conteúdo e divulgação de jogos cristãos, bíblicos ou que transmitem valores?

Eu adoro. Na verdade, estou constantemente procurando conteúdos assim e animes que tenham princípios cristãos subjacentes para meu filho.

11. Como as pessoas podem descobrir sobre "Adventures in the Old Testament" e outros jogos e projetos ROKiT?

Em www.BibleVideoGame.com. Nossa jogo é gratuito para dispositivos Android, inclusive no Brasil. Para outros projetos, confira www.ROKiT.com

12. Deixe uma mensagem para os leitores brasileiros: Deus abençoe vocês!

UMA PALAVRA FINAL

Qual o valor da união entre os games e a fé?

Como um crente em Cristo Jesus e apreciador de um bom jogo de videogame, vejo a união entre a fé os jogos eletrônicos com bons olhos e grande proveito. A Bíblia é um livro maravilhoso e cheio de grandes histórias que podem ser adaptadas para diversas mídias, inclusive os videogames. Infelizmente, o preconceito e a falta de apoio atrapalham, mas com esforço, dedicação e cuidado, creio que ainda veremos obras impactantes neste contexto. Temos hoje diversos profissionais cristãos qualificados e a programação de jogos de qualidade é uma realidade, claro que não devemos competir com a indústria, mas somar, acrescentar, enfim, oferecer algo mais, diferente e especial, levando diversão aos jogadores e com a esperança de fazer alguma diferença na vida deles. Nas páginas anteriores vimos todo tipo de jogo e alguns, de fato, são muito bons ou possuem grande potencial, outros são, realmente, ruins ou fracos, apesar das boas ideias ao redor. Mas é um começo

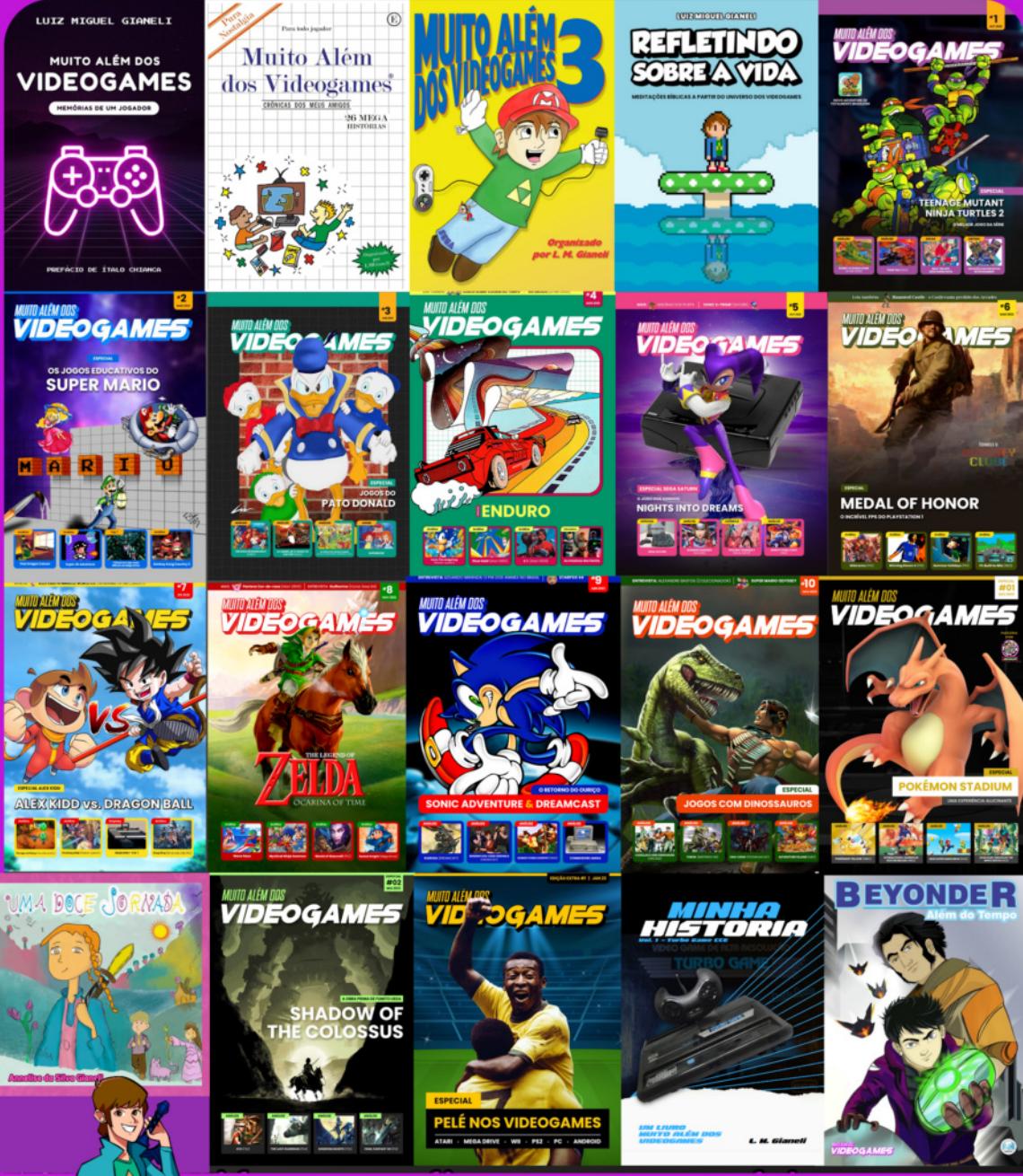


LUIZ MIGUEL GIANELI

e sempre vale tentar um pouco mais.

Ficou óbvio que exclui, propositalmente, games que colocam o jogador no papel de Jesus ou que zombam da fé. Tudo tem limite e, como teólogo e pregador do evangelho, não compactuo com tais práticas e não acho graça neste tipo de escárnio.

Por fim, concluo que nada, NADA mesmo, nem os games, podem ou devem substituir a Bíblia e a pregação do Evangelho. O que produz a fé em nosso coração é a perfeita Palavra de Deus (Romanos 10.17) e o que salva é a simples e clara pregação do evangelho (Marcos 1.15). Então querido amigo e leitor, mais importante do que os games e a diversão, é a sua vida e seu destino eterno. Você é um pecador perdido, mas Jesus, por amor, morreu na cruz em seu lugar, foi sepultado e ressuscitou ao terceiro dia para dar a salvação, o perdão e a vida eterna à todo o que Nele crê. Portanto, arrependa-se do seu pecado e creia em Jesus, Ele é o único Salvador, Senhor e caminho para o céu (João 3.16, João 14.6 e Atos 4.12).

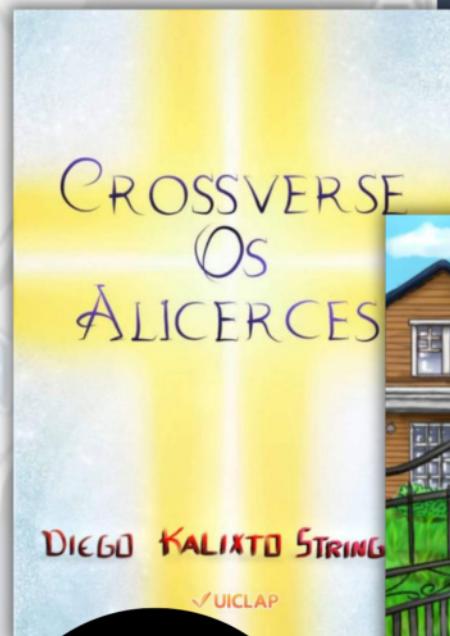


MUITO ALÉM DOS VIDEOGAMES

Videogames, literatura, nostalgia, amizade e fé

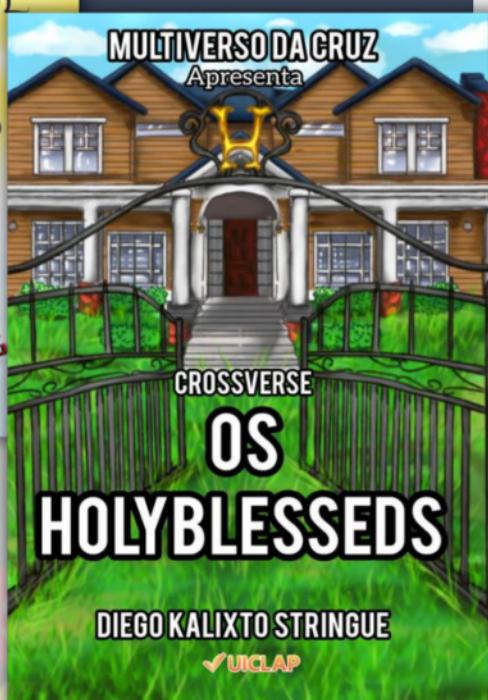


MULTIVERSO DA CRUZ



Disponíveis
também
em PDF

Conheça



Super-heróis cristãos

escritos por Diego Kalixto Stringue

Uma ficção cristã original e nacional, no melhor estilo X-Men, cheia de influências de diversas obras da cultura pop. Disponível na Uiclap, Amazon, Clube de Autores ou direto com o autor no Instagram.

DIEGO KALIXTO STRINGUE



**RETRO
GAMER**
BRASIL

**VENHA FAZER PARTE DA
NOSSA COMUNIDADE
DE RETRO GAMES!**

