

Počítačové hry trénujú mladých k nenávisti ku kresťanom a k ich budúcej perzekúcii

Matej Gavlák

25. októbra 2023 ✝ Spoločnosť

O negatívnom vplyve počítačových hier na mládež sa toho popísalo už všeličo. Sú obviňované z nejednej autonehody, kedy sa mladík aj v skutočnosti snažil prežívať to, čo mu už poskytla hra. Objavujú sa aj názory, že násilné hry možno vplyvajú na zvýšenú agresivitu detí. Avšak mnohé hry majú v sebe skrytý protikresťanský podtext, ktorý môže mladých privádzať až k nenávisti ku kresťanom.



Ilustračný obrázok, zdroj: virtual-illusion.blogspot.com

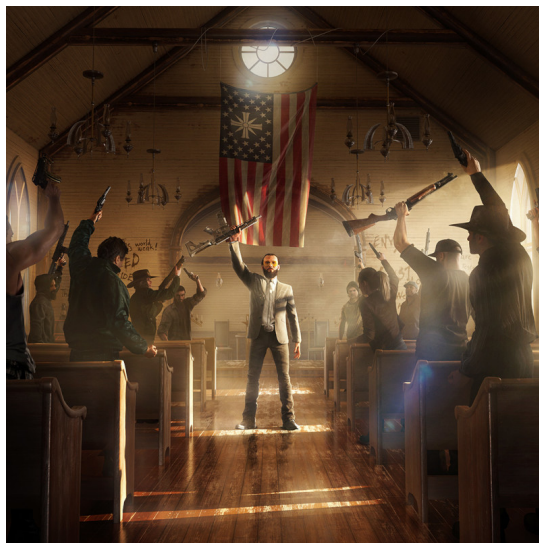
Kresťanská „vláda teroru“

Dnes už je ťažké nevnímať, že za počítačovými hrami je istá agenda. Kto za ňou stojí, presne nevieme, ale na um prichádza slávny plán slobodomurárov, ktorí sa držia hesla, že starých už neprerobia, a preto sa treba zamerať na mládež. Známa je napríklad séria hier z okultného sveta Harryho Pottera, k pohanstvu zas nabádajú hry **God of War** a **God of War Ragnarök** zo sveta severskej mytológie, a k satanizmu mládež privádza napríklad séria **Diablo**. Najnovším hrdinom **Diabla IV** je démon Lilith, za ktorého hráč hrá (!) a na obálke zberateľskej edície je aj pentagram. Zberateľská edícia tiež obsahuje lúbivú sošku uvedeného démona, ktorú si môžete položiť na poličku. V hre **Lucius** si zas môžete zahrať v úlohe posadnutého chlapca, ktorý na príkaz diabla vraždí obyvateľov zámockého sídla. Dôjde aj na katolíckeho exorcistu, ktorý démona z chlapca nielenže nevyženie, ale sám umiera v horiacom dome.

Prejdime však k hrám, ktoré sú výslovne protikresťanské, a kde hlavní hrdinovia zabíjajú „zlých kresťanov“. **Far Cry 5**. Hra sa odohráva v americkom štáte Montana, ktorý ovládla kresťanská sekta „Brána do Raja“ na čele s jej presvedčivým predstaviteľom Josephom Seedom. „Brána do Raja“ má všetky atribúty klasickej protestantskej cirkvi – snaží sa žiť presne podľa Biblie, má svoj drevený kostolík, je veľmi emocionálna, trumpovsky ladená. Sekta však na liberálov nastolila vládu teroru, dokonca ich označuje za „hriešnikov“ a tak hráč berie do ruky zbraň a ide Montanu od nej „oslobodzovať“.

Podobný koncept je aj v hre **BioShock Infinite**. Hra sa odohráva v alternatívnej americkej minulosti, kde je Amerika militantným kvázi-kresťanským utopistickým štátom. V krajine je rozšírený rasizmus, ktorý, samozrejme, treba vykoreniť aj s jeho inštitucionálnym náboženstvom. Hra je opäť mimoriadne krvavá a

červená farba sa rozlieva doslova na všetky strany. Kresťanstvo v **BioShocku** nie je tak jednoznačne definované (je tu skôr v náznakoch) ale „odkaz“ je jasný: „kresťan v politike“ = tyran a nepriateľ. Treba ho odstaviť (= zničiť).



Ilustračný obrázok, zdroj: fb Ubisoft

A Plaque Tale: Innocence je na prvý pohľad nádherne spracovaná hra z Francúzska, ktorá sa odohráva v stredoveku počas veľkého moru. Ako tomu v stredoveku bývalo, všade vládla „zlovoľná“ Cirkev, ktorá nedáva vydýchnuť ani hrdinke Amicii a jej mladšiemu bratovi. Hlavným nepriateľom je tu biskup a vy utekáte pred jeho prisluhovačmi. Nakoniec aj vaším pričinením biskup kruto zomiera, čo v hre predstavuje šťastný koniec. Hráči boli určite spokojní, že ho po úmorných hodinách stláčania kláves konečne dostali.

V koži asasína

Existuje však aj celá séria hier, ktorá si urobila z kresťanov terče na zabíjanie. Ide o jednu z najpopulárnejších značiek s názvom **Assassin's Creed**. Toto „Krédo asasínov“ odkazuje na stredovekých moslimských špecializovaných vrahov, hašašínov – podľa drogy hašiš, ktorú užívali – a títo vrahovia bojovali proti kresťanským križiakom. A tak aj v prvej hre bojuje hráč za tohto „asasína“ menom Altair a ukradomky zabíja rytierov a križiakov z 3. križiackej výpravy. Hra sa končí, keď hráč napokon zabije v Jeruzaleme veľmajstra templárskeho rádu.

V ďalších častiach s názvom **Assassin's Creed II** a **Assassin's Creed Brotherhood** hráč dokonca bojuje proti borgiovskému pápežovi Alexandrovi VI. a jeho spolupracovníkom v renesančnom Taliansku. Nakoniec asasín škandalózne vlastnými rukami zabíja pápeža, aby ten „neovládol svet“, na čo potreboval starodávny „artefakt“. Ani vražda pápeža – nech bol akokoľvek zlý – nezastavuje krvavú cestu asasínov.

Assassin's Creed Unity pomáhajú asasíni organizovať slobodomurársku Veľkú francúzsku revolúciu a ich nepriateľmi sú členovia rádu templárov (ktorý akože stále existuje) a ktorí bránia katolícku monarchiu voči bezbožnej luze. V následnom celovečernom filme **Assassin's Creed** zase hlavný hrdina bojuje proti španielskej inkvizícii.

Od islamu k satanizmu

Najviac sa hráči nabažili kresťanskej virtuálnej krvi zatiaľ v poslednom diele s názvom **Assassin's Creed Valhalla**. V nej hlavný hrdina – Viking Eivor, pripláva do stredovekého kresťanského Anglicka na čele

mohutného vojska, aby krajinu vydrancoval. Je to neuveriteľné, ale ešte aj tu je Eivor prezentovaný ako pozitívna postava, kým kresťanskí rytieri brániaci svoju vlasť voči vraždiacim pohanom sú tí „zlí“.

Hráč tak zabíja jedného rytiera s krížom na hrudi za druhým, rabuje kláštory a kostoly (!) a z narabovaných vecí a pokladov si zakladá svoju vlastnú malú usadlosť v Anglicku. Rabovanie tu je prezentované ako „cnosť vikingského bojovníka“. Nechýbajú ani scény okultných pohanských ceremónií Vikingov, a jediným skutočným bohom tu nie je Ježiš, ale Odin. Ten je prezentovaný ako skutočne existujúce (!) božstvo a nie iba ako folklórny zvyk.

Videoukážka z hry: vikingské vyrabovanie katolíckeho kláštora Alcestre

Od islamu prešla hra k bezverectvu (ateizmu) a odtiaľ k pohanstvu. Teraz prechádza k okultizmu až satanizmu.

O chystanom pokračovaní s názvom **Assassin's Creed Codename Hexe** sa toho zatiaľ veľa nevie. Ale nejaké informácie predsa len na verejnosť prenikli. V prvom rade, hra sa bude odohrávať v 17. storočí v Svätej rímskej ríši nemeckého národa (čo bude aj úhlavný nepriateľ). Hra bude rozvíjať príbeh o „prenasledovaní čarodejníč“ a o „čarodejníckych procesoch“ a tajnou skupinou, za ktorú bude mládež bojovať, bude tentokrát zrejme nejaký sabat čarodejníč. V krátkej ukážke **Assassin's Creed Codename Hexe** sa dokonca mihol akýsi okultný symbol ružice, akú čarodejnice kreslia na zem počas vyvolávania démonov.

Aby toho nebolo málo, podrobnejšia analýza nového loga hry (napr. tu:

<https://www.theoneswhocamebefore.com/news/assassin's-creed-codename-hexe-theories>) ukazuje, že jej tvorcovia sú až podozrivo zbehlí a presní v okultnej numerológii a čarodejníckej symbolike. Autor uvádza, že podľa týchto symbolov budú hráči svedkami „čarodejníckych procesov 17. storočia v Nemecku“, budú „komunikovať s duchmi Hádesu“, či sa budú „schovávať počas čarodejníckych procesov vo Würzburgu počas rokov 1625 – 1631“. Samozrejme, kresťania budú opäť tým najväčším zlom na svete.

Príprava na povstanie?

Podľa nedávneho sčítania obyvateľstva sa u nás na Slovensku vo veku okolo 20 rokov hlási k Cirkvi len 30 % ľudí. V iných krajinách badať už agresivitu až nenávisť mladých voči Cirkvi i kresťanom. V Čechách pred časom tínedžeri podpálili drevený kostolík zo 16. storočia.

Netušíme ako veľmi sú mladí ovplyvňovaní počítačovými hrami a kto vie čím ešte. Jedno je však isté: dobrú mienku si o Cirkvi, o vlastných dejinách a o vlastnej identite z nich nevezmú. Cirkev je vykresľovaná ako temná mocnosť, ktorá upaľovala, uväzňovala a ešte i dnes, kde môže, šíri vládu teroru. Mladí cítia rozhorčenie a hnev – a myslia si, že oprávnene, keďže samých seba identifikujú s „obeťami“, ktoré boli predsa neveriace, rovnako ako sú aj oni.

História nás učí, že je to práve pocit krivdy a z toho prameniacy hnev – spravodlivý alebo nespravodlivý –, ktorý najviac ženie ľudí za pomstou a rebéliou. Presne týmto sú naši mladí dnes infikovaní priamo pred našimi očami a predsa to vôbec nevidíme. Ak raz začnú poškodzovať kostoly, páliť kresťanské symboly, či si voči veriacim dovoľia ešte horšie veci – nuž, už mnohokrát si to vyskúšali takpovediac nanečisto a to v počítačových hrách.

Naši mladí sú doslova trénovaní k tomu, aby raz, až na to príde čas, bez zábran povstali voči viere, ktorá formovala a vychovávala náš národ po viac ako tisíc rokov.

URL adresa článku: <https://christianitas.sk/pocitacove-hry-trenuju-mladych-k-nenavisti-ku-krestanom-a-k-ich-buducej-perzekucii/>