

**Winfried Kumpitsch**

# **Was die Götter wollen**

Religion in der Reihe *Die Siedler*

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

W. Kumpitsch: Was die Götter wollen

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2023

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit  
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-192-3

# Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| Abbildungsverzeichnis  | 9         |
| Tabellenverzeichnis  | II        |
| PNM-Verzeichnis  | II        |
| <b>1 Einleitung</b>  | <b>13</b> |
| <b>2 Hilfe, wer bin ich!? –<br/>Die Siedler-Reihe im Überblick</b>   | <b>17</b> |
| 2.1 Wie alles begann: <i>Die Siedler</i> (BlueByte, GER 1993) und<br><i>Die Siedler II – veni, vidi, vici</i> (BlueByte, GER 1996) | 17        |
| 2.2 <i>Die Siedler III</i> (BlueByte, GER 1998)  | 21        |
| 2.3 <i>Die Siedler IV</i> (BlueByte, GER 2001)   | 23        |
| 2.4 <i>Die Siedler: Das Erbe der Könige</i> (BlueByte, GER 2004)   | 24        |
| 2.5 <i>Die Siedler: Aufstieg eines Königreiches</i> (BlueByte, GER 2007)   | 28        |
| 2.6 Weitere Entwicklung  | 33        |
| <b>3 Methodische Zugänge</b>   | <b>37</b> |
| <b>4 Narrative Funktion von Religion in den Kampagnen</b>  | <b>45</b> |
| 4.1 Wenn Götter streiten, müssen Menschen leiden   | 45        |
| 4.1.1 <i>Die Siedler III</i>   | 45        |
| 4.1.1.1 Hauptkampagne  | 45        |
| 4.1.1.2 Zwischensequenzen  | 47        |
| 4.1.1.3 Amazonen-Add-on  | 50        |
| 4.1.1.3.1 Amazonen-Kampagne und Zwischensequenzen  | 52        |
| 4.1.1.3.2 Drei-Götter-Kampagne und Zwischensequenzen   | 55        |
| 4.1.2 <i>Die Siedler IV</i>  | 57        |
| 4.1.2.1 Hauptkampagnen und Zwischensequenzen   | 57        |
| 4.1.2.2 Trojaner-Add-on (Kampagne und Zwischensequenzen)   | 61        |
| 4.2 Mit Gottes Segen – aber wessen?  | 64        |
| 4.2.1 <i>Die Siedler: Das Erbe der Könige</i>  | 64        |
| 4.2.2 <i>Die Siedler: Aufstieg eines Königreiches</i>  | 68        |
| 4.3 Fazit  | 71        |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| <b>5</b> | <b>Religiöse Ästhetik</b>  | <b>85</b>  |
| 5.1      | Götter und Wunder  | 85         |
| 5.2      | Kultorte und deren Einheiten                                     | 87         |
| 5.2.1    | <i>Die Siedler III</i>   | 87         |
| 5.2.1.1  | Amazonen   | 87         |
| 5.2.1.2  | Asiaten  | 88         |
| 5.2.1.3  | Ägypter  | 89         |
| 5.2.1.4  | Römer  | 89         |
| 5.2.2    | <i>Die Siedler IV</i>  | 90         |
| 5.2.2.1  | Maya   | 90         |
| 5.2.2.2  | Römer  | 91         |
| 5.2.2.3  | Trojaner   | 92         |
| 5.2.2.4  | Wikinger   | 93         |
| 5.2.3    | <i>Die Siedler: Das Erbe der Könige</i>                          | 94         |
| 5.2.4    | <i>Die Siedler: Aufstieg eines Königreiches</i>                  | 95         |
| 5.3      | Zierobjekte  | 97         |
| 5.4      | „Sterben“ und „Tod“  | 99         |
| 5.5      | Fazit  | 102        |
| <b>6</b> | <b>Religiöser Kult als Spielmechanik</b>                         | <b>115</b> |
| 6.1      | Der Götterkult als Spielvorteil ( <i>S III</i> und <i>S IV</i> ) | 115        |
| 6.2      | Geringschätzung oder Religionszynismus?                          | 134        |
| 6.2.1    | <i>Die Siedler: Erbe der Könige</i>                              | 134        |
| 6.2.2    | <i>Die Siedler: Aufstieg eines Königreiches</i>                  | 137        |
| 6.3      | Analyse von Religion als Spielmechanik                           | 139        |
| 6.4      | Fazit  | 149        |
| <b>7</b> | <b>Resümee</b>   | <b>151</b> |
|          | <b>Anhang – Abbildungen</b>                                      | <b>155</b> |
|          | <i>Die Siedler III und IV</i>                                    | 155        |
|          | Götter   | 155        |
|          | Kultorte und deren Einheiten                                     | 156        |
|          | <i>Die Siedler: Erbe der Könige</i>                              | 160        |
|          | <i>Die Siedler: Aufstieg eines Königreiches</i>                  | 161        |
|          | Zierobjekte  | 163        |
|          | „Sterben“ und „Tod“  | 166        |

---

|  |            |
|--|------------|
| Krieger  | 171        |
| Fotos  | 172        |
| <b>Bibliografie</b>  | <b>173</b> |
| Quellen  | 173        |
| Museumskollektionen  | 173        |
| Literatur  | 174        |
| Digitale Quellen   | 180        |
| Filme  | 180        |
| Video Games  | 181        |
| Verwendete Versionen der untersuchten Titel von <i>Die Siedler</i> | 182        |
| YouTuber und Websites  | 182        |
| Abbildungen  | 187        |
| Tabellen   | 187        |