

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

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
1 Einleitung	13
2 Hilfe, wer bin ich!? – Die Siedler-Reihe im Überblick	17
2.1 Wie alles begann: <i>Die Siedler</i> (BlueByte, GER 1993) und <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
3 Methodische Zugänge	37
4 Narrative Funktion von Religion in den Kampagnen	45
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

5	Religiöse Ästhetik	85
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
6	Religiöser Kult als Spielmechanik	115
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
7	Resümee	151
	Anhang – Abbildungen	155
	<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
Bibliografie	173
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