

# Paizomen

## Update Notes #3 (Mar 28, 2021)

---

### 1. New games:

- *Ancient Conquest: Quest for the Golden Fleece*
- *Ancient Glory*
- *Arcventure: The Romans*<sup>TT</sup>
- *Awesome Adventures of Victor Vector & Yondo: The Hypnotic Harp, The*<sup>TT</sup>
- *Blocks!: Julius Caesar*
- *Builders of Greece* (TBR)
- *Caesar*\* (1989)
- *Call to Power II*\*
- *Carthage*†
- *Catechumen*
- *Centurion*
- *Civilization: Call to Power*\*
- *Colosseum* (1988)
- *Cradle of Rome*
- *Cradle of Rome 2*
- *Dead of Night*
- *Denarius Avaricius Sextus*
- *Elysium*
- *Great Battles of Alexander, The*
- *Great Battles of Caesar, The*
- *Great Battles of Hannibal, The*†
- *Hannibal*†
- *I Ludicrous*
- *Imperium Romanum*<sup>TT</sup> (1995)
- *Jabato*
- *Jewel Master: Cradle of Athena*
- *Julius Caesar*
- *Kore*
- *Labyrinth of Crete* (1995)
- *Legions: Conquest and Diplomacy of the Ancient World*\*
- *Marble Age*
- *Minotaur vs. Theseus* (TBR)
- *Minotaur*<sup>EA</sup> (2017)
- *Neron*
- *Rome: Caesar's Will*
- *Settlers II, The*\*
- *Settlers III, The*\*
- *Settlers IV, The*\*
- *SPQR: The Empire's Darkest Hour*
- *Walls of Rome*\*

### 2. New information:

- *An Odyssey: Echoes of War*
  - notable characters

- Odysseus, Ajax, Demodocus, Eurylochus, Polyxena, Telemachus, Hades, Charon, Erinyes
- ***Apotheon***
  - notable characters
    - Thetis
- ***Assassin's Creed Odyssey***
  - notable characters
    - Xanthippe
- ***Assassin's Creed Origins***
  - notable characters
    - Vitruvius, Brutus
- ***Caesar, Caesar II & Caesar III***
  - remasters, ports, etc.
    - Added 'In 1999, *Caesar, Caesar II & Caesar III* were released as a bundle called *Caesar: Platinum*.'
- ***Immortals Fenyx Rising***
  - notable characters
    - Achilles, Atalanta, Herakles, Aello, Kelaino, Ozomene, Alektryon, Nemean Lion, Kallisto the Bear, Hydra, Stheno
  - setting
    - Added 'as well as a Chinese mythological storyworld<sup>DLC</sup>,
  - DLC
    - Changed 'A *New God* (TBR)' to 'A *New God* (2021)' because of its recent release.
    - Changed '*Myths of the Eastern Realm* (TBR)' to '*Myths of the Eastern Realm* (2021)' because of its recent release.
- ***NyxQuest: Kindred Spirits***
  - setting
    - Added Arcadia to the list of settings
- ***Okhlos: Omega***
  - setting
    - Added 'with levels in Pergamon, Delphi, Ephesos, Sparta, Atlantis, Athens and Lemnos'
  - notable characters
    - Homer, Patroclus, Memnon, Andromeda, Andromache, Aeneas, Oedipus, Orestes, Meleager, Galen, Theseus, Philoctetes, Menelaus, Deianira, Castor, Pollux, Telamon, Elektra, Narcissus, Pandora, Gerana, Pelias, Amphiarus, Atalanta, Meleager, Aeacus, Procrustes, Demosthenes, Mithridates, Terpander, Phillip II, Minos, Pirithous, Clytemnestra, Memnon, Thucydides, Pheidippides, Penelope, Ajax, Daedalus, Pyrrhus, Antigone, Spartacus, Cadmus, Agamede, Charon, Keres, Achilles, Arachne, Orpheus, Actaeon, Apollo, Hera, Zeus, Hades, Artemis, Dionysus, Ares, Aphrodite, Nessus, Scylla, Thanatos, Satyr, Centaur, Cyclops, Trojan Horse, Delphi Oracle, Talos, Phobos, Deimos, Lamia, Hipparchia of Maroneia, Epicurus, Plotinus, Parmenides, Aspasia, Eratosthenes
  - additional keywords
    - deicide
- ***Sid Meier's Civilization VI***
  - DLC
    - *Vietnam and Kublai Khan Pack* (2021), *Portugal Pack* (2021)
- ***Troy: A Total War Saga***
  - notable characters
    - Ajax<sup>DLC</sup>, Diomedes<sup>DLC</sup>
  - DLC

- *Ajax & Diomedes* (2021)

### 3. New references:

- ***Age of Empires***
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
  - Egenfeldt-Nielsen, S.; Smith, J. H. (2000). *Den digitale leg -- om børn og computerspil*. Copenhagen: Hans Reitzels Forlag. (Ch. 1 “Computerspil og gerner”; Chap 3. “Effekten og indivitet”; Ch. 4 “Leg, computerspil og fællesskaber”)
  - Pearce, C. (2004). ‘Towards a game theory of game’ in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 143-153.
  - Pearce, C. (2005). ‘[Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate](#)’ in *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play* 3, 1-6.
  - Truman, S.; Rapp, N.; Roth, D.; von Mammen, S. (2018). ‘[Rethinking real-time strategy games for virtual reality](#)’ in *Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '18)*. New York: Association for Computing Machinery, 6 pp.
  - Watrall, E. (2002). ‘[Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment](#)’ in *Public Archaeology* 2 (3), 163-169.
  - Watrall, E. (2002). ‘[Interactive Entertainment as Public Archaeology](#)’ in *SAA Archaeological Record* 2 (2), 37-39.
- ***Age of Mythology***
  - Minniti, K. (2020). ‘Jackal Warriors and Laser Crocodiles: 30 Years of Egyptian Monsters in Videogames’. Paper presented at the 2020 Antiquity in Media Studies (AIMS) Conference (Dec 11<sup>th</sup>).
- ***Apotheon***
  - Norgard, A. (2020). ‘Bringing down the Divine Patriarchy through Deicide in *Apotheon* (2015)’. Paper presented at the 2020 Antiquity in Media Studies (AIMS) Conference (Dec 11<sup>th</sup>).
- ***Assassin's Creed Odyssey***
  - Clare, R. (2020). ‘[Herodotus – A Player's Guide to Assassin's Creed Odyssey](#)’. Paper presented online (Dec 9) for the Herodotus Helpline lecture series.
  - Dagios, M. (2020). ‘[Kassandra: uma amazona espartana? Gênero e representação do passado in Assassin's Creed Odyssey](#)’ in *ANTARES: Letras e Humanidades* 12 (28).
  - Daneels, R.; Malliet, S.; Geerts, L.; Denayer, N.; Walrave, M.; Vandenbosch, H. (2021). ‘[Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences](#)’ in *Media and Communication* 9 (1), 49-61.
  - Glauner, L. (2020). ‘[Assassin's Creed Odyssey: A Review](#)’ in *Gamevironments* 12, 169-177.
  - Guilbert, X.; Guindeuil, T.; Le Breton, E.; Noël, T. (2019). ‘[Revivre l'histoire en écrivant la sienne: La construction des mondes d'Assassin's Creed](#)’ in *Revue de la BNF* 2019/2 n° 59 (*Worldbuilding. Créations de mondes et imaginaires contemporains*), 104-114.
  - Matuszkiewicz, K.; Ruffing, K. (2021). ‘Playing with/in Ancient Greece? Digital Game-based Learning and *Assassin's Creed Odyssey*’. Paper presented at *Imagines VII: Playful Classics* (Mar 5<sup>th</sup>-6<sup>th</sup>).
  - Stevens, B. E. (2021). ‘“Immersivity” and other “fantasies of antiquity” in games’. Paper presented at the Antiquity and Immersivity Conference (Mar 8<sup>th</sup>).
  - Vandewalle, A. (2021). ‘Playing with Plato: The Presentation of Socrates in *Assassin's Creed Odyssey*’. Paper presented at *Imagines VII: Playful Classics* (Mar 5<sup>th</sup>-6<sup>th</sup>).

- ***Assassin's Creed Origins***
  - Cameron, H. (2020). “Scuttle Back to Your Wine, You Sacks of Uselessness”: The Roman Army in *Assassin's Creed: Origins*. Paper presented at the 2020 Antiquity in Media Studies (AIMS) Conference (Dec 11<sup>th</sup>).
  - Minniti, K. (2020). ‘Jackal Warriors and Laser Crocodiles: 30 Years of Egyptian Monsters in Videogames’. Paper presented at the 2020 Antiquity in Media Studies (AIMS) Conference (Dec 11<sup>th</sup>).
- ***Black and White***
  - Aarseth, E. (2004). ‘Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation’ in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 45-55.
  - Diller, D.; Ferguson, W.; Leung, A.; Benyo, B.; Foley, D. (2004). ‘[Behavior modeling in commercial games](#)’ in *Proceedings of the Thirteenth Conference on Behavior Representation in Modeling and Simulation*, 12 pp.
  - Geraci, R. M. (2012). ‘Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design’ in A. L. Brackin & N. Guyot (eds.), *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*. Brill: online, 101-114.
  - Jenkins, H. (2004). ‘Game Design as Narrative Architecture’ in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 118-130.
  - Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games Between Real and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press. (Ch. 4. ‘Fiction’)
  - Ko, S-S.; Chae, S-W.; Nam, B-W.; Kim, W-I. (2006). ‘[Artificial Intelligence Techniques in Game Contents](#)’ in *International Journal of Contents* 2 (3), 18-21.
  - Markocki, M. (2016). ‘[Creating Utopian or Dystopian Worlds in Digital Games](#)’ in K. Olkusz, M. Kłosiński & K.M. Maj (eds.), *More After More. Essays Commemorating the Five Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*. Krakow: Facta Ficta Research Centre, 118-133.
  - Petrović, V. M. (2018). ‘[Artificial Intelligence and Virtual Worlds – Toward Human-Level AI Agents](#)’ in *IEEE Access* 6, 39976-39988.
  - Pirovano, M.; Lanzi, P. L. (2014). ‘[Fuzzy Tactics: A scripting game that leverages fuzzy logic as an engaging game mechanic](#)’ in *Expert Systems with Applications* 41 (13), 6029-6038.
  - Sukhov, A. (2020). ‘[Religious Discourse of Video Game-Based Learning: Virtual Paganism and the Problem of Breaking the First Commandment](#)’ in *Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning ECGBL 2020*, 586-593.
  - Truman, S.; Rapp, N.; Roth, D.; von Mammen, S. (2018). ‘[Rethinking real-time strategy games for virtual reality](#)’ in *Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '18)*. New York: Association for Computing Machinery, 6 pp.
- ***Caesar III***
  - Watrall, E. (2002). ‘[Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment](#)’ in *Public Archaeology* 2 (3), 163-169.
- ***CivCity: Rome***
  - Knoll-Jung, S. (2010). ‘Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie ‘Geschlecht’ und die Darstellung von Frauen in Historienspielen’ in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
- ***Empire Earth***
  - Brendel, H. (2010). ‘Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive’ in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 107-136.

- Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
- Pasternak, J. (2010). '500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 35-74.
- **Europa Universalis: Rome**
  - Brendel, H. (2010). 'Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 107-136.
- **Glory of the Roman Empire**
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
- **God of War (2005)**
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
- **God of War (2018)**
  - Daneels, R.; Malliet, S.; Geerts, L.; Denayer, N.; Walrave, M.; Vandenbosch, H. (2021). '[Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences](#)' in *Media and Communication* 9 (1), 49-61.
- **God of War III**
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
- **Imperivm: Great Battles of Rome**
  - Minniti, K. (2020). 'Jackal Warriors and Laser Crocodiles: 30 Years of Egyptian Monsters in Videogames'. Paper presented at the 2020 Antiquity in Media Studies (AIMS) Conference (Dec 11<sup>th</sup>).
- **Kid Icarus**
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
- **Rise of Nations**
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
  - Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
  - Pasternak, J. (2010). '500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 35-74.

- **Sid Meier's Civilization**
  - Aarseth, E. (2004). 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation' in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 45-55.
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
  - Brendel, H. (2010). 'Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 107-136.
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
  - Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
  - Pasternak, J. (2010). '500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 35-74.
  - Pearce, C. (2004). 'Towards a game theory of game' in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press, 143-153.
  - Pearce, C. (2005). '[Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate](#)' in *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play* 3, 1-6.
  - Schwarz, A. (2010). 'Computerspiele -- ein Thema für die Geschichtswissenschaft?' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 7-34.
- **Sid Meier's Civilization II**
  - Douglas, C. (2002). '["You Have Unleashed a Horde of Barbarians!": Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines](#)' in *Postmodern Culture* 13 (1).
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
  - Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
  - Watrall, E. (2002). '[Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment](#)' in *Public Archaeology* 2 (3), 163-169.
- **Sid Meier's Civilization III**
  - Douglas, C. (2002). '["You Have Unleashed a Horde of Barbarians!": Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines](#)' in *Postmodern Culture* 13 (1).
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.

- Kubetzky, T. (2010). 'Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 75-106.
- Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
- Pasternak, J. (2010). '500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 35-74.
- Schwarz, A. (2010). 'Computerspiele -- ein Thema für die Geschichtswissenschaft?' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 7-34.
- Schwarz, A. (2010). 'Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die Geschichte im Computerspiel?' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 263-275.
- Watrall, E. (2002). '[Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment](#)' in *Public Archaeology* 2 (3), 163-169.
- Watrall, E. (2002). '[Interactive Entertainment as Public Archaeology](#)' in *SAA Archaeological Record* 2 (2), 37-39.
- **Sid Meier's Civilization IV**
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
  - Brendel, H. (2010). 'Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß? Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 107-136.
  - Geraci, R. M. (2012). 'Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design' in A. L. Brackin & N. Guyot (eds.), *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*. Brill: online, 101-114.
  - Knoll-Jung, S. (2010). 'Geschlecht, Geschichte und Computerspiele. Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung von Frauen in Historienspielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 185-212.
  - Nohr, R. F. (2008). '[Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel](#)' in R. F. Nohr & S. Wiemer (eds.), *Strategie Spielen: Medialität Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: Lit, 29-68.
  - Pasternak, J. (2010). '500.000 Jahre an einem Tag. Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 35-74.
  - Schwarz, A. (2010). 'Computerspiele -- ein Thema für die Geschichtswissenschaft?' in A. Schwarz (ed.), « *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* » *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*. Münster: Lit, 7-34.

- Sukhov, A. (2020). '[Religious Discourse of Video Game-Based Learning: Virtual Paganism and the Problem of Breaking the First Commandment](#)' in *Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning ECGBL 2020*, 586-593.
- Wender, S.; Watson, I. (2008). '[Using Reinforcement Learning for City Site Selection in the Turn-Based Strategy Game Civilization IV](#)' in *2008 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games (CIG'08)*, 372-377.
- **Sid Meier's Civilization V**
  - Audi, G. M. (2017). [A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015](#). Doctoral thesis.
  - Rassalle, T; Zimmerman, M; Boragine, L. (2021). '[SASA Archaeogaming LIVE: "Civilization V" w/ Tine Rassalle, Dr. Michael Zimmerman & Lisa Boragine](#)'. [Twitch stream].
- **Titan Quest**
  - Sukhov, A. (2020). '[Religious Discourse of Video Game-Based Learning: Virtual Paganism and the Problem of Breaking the First Commandment](#)' in *Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning ECGBL 2020*, 586-593.
- **Total War: Attila**
  - Schulz, F. (2020). 'Waging Total War playing Attila: A Video Game's Take on the Migration Period' in M. G. Castello, I. Berti & C. Scilabra (eds.), *Ancient Violence in the Modern Imagination. The Fear and the Fury*. London, Oxford: Bloomsbury, 161-171. Thanks to Christian Rollinger.
- **Total War: Rome II**
  - Sukhov, A. (2020). '[Religious Discourse of Video Game-Based Learning: Virtual Paganism and the Problem of Breaking the First Commandment](#)' in *Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning ECGBL 2020*, 586-593.
- **Zeus: Master of Olympus**
  - Watrall, E. (2002). '[Digital pharaoh: Archaeology, public education and interactive entertainment](#)' in *Public Archaeology* 2 (3), 163-169.

#### 4. Other:

- *Paizomen's* domain name has now changed from [www.paizomen.wordpress.com](http://www.paizomen.wordpress.com) to [www.paizomen.com](http://www.paizomen.com).
- We now have a logo!
- We now also have a Steam group, so come say hi if you have a Steam account! The link is <https://steamcommunity.com/groups/paizomen>.
- In honor of *Immortals Fenyx Rising's* release on Dec 3, 2020, I already added the database entry for the game on its release date. Check our News page for additional information.
- Because of the release of the *Myths of the Eastern Realm* DLC (which takes place in a Chinese mythological world) on Mar 25, 2021, I changed the status of *Immortals Fenyx Rising* from CAG to EAG (with the comment that the game only qualifies as an EAG because of its DLC).
- In January, Momo-pi's *Persephone* released on Steam! In this interesting puzzle game, you're tasked with reuniting Persephone with Hades throughout multiple biomes of the Greek Underworld. I've completed the game's database entry and, since the game was already available on iOS & Android in 2018, added it to the 2018 table in the chronological database.
- Added the abbreviation 'F' (France) and 'N' (The Netherlands) to the Database page.
- Fixed '*The Lost Gods* (DLC)' to '*The Lost Gods* (TBR)' in the entry for *Immortals Fenyx Rising*.
- Fixed the year of *Warrior of Rome II*, which by accident mentioned 1991 instead of 1992.
- Fixed the name of 'Ariston/Plato' to 'Aristokles/Plato' in the entry for *Assassin's Creed Odyssey*.
- Fixed an unfortunate mistake in the reference of Politopoulos et al. (2019).
- Added a separate 'TBR' slot to the chronological database so that all forthcoming games are not put in the 2021 category by default.
- Added the label 'EA' (early access) to *0 A.D.*, as suggested by Jordy Orellana F.

- Changed the developer of *Rome and the Barbarians* from Krentek Software to Steve Krenek and added a screenshot.
- In the chronological database, I have reordered all games of which the month and date are unknown (i.e. the games marked with [ ]) and placed them in alphabetical order within their respective years of release. This was suggested to me by Jordy Orellana F.
- Made some final changes to the introductory document on the Database page. This text is now archived and will most likely not be updated any more.

**With special thanks to**

David Serrano Lozano

Jordy Orellana F.

Christian Rollinger

Vincent Mespoulet