

LA HISTORIA ENTRA EN JUEGO



GAMER
SAPIENS

H
HISTÓRIA

A PARTIR DEL MARTES 1 DE DICIEMBRE, A LAS 22:00h

LA HISTORIA ENTRA EN JUEGO

HISTORIA estrena **Gamer Sapiens**, la primera serie de televisión que recorre etapas históricas clave del ser humano a través del mundo de los videojuegos

La producción utiliza como elemento narrativo el universo de los videojuegos para analizar momentos relevantes de la Historia, como la Edad Media, la Segunda Guerra Mundial o la evolución humana, entre otros.

De la mano de 34 expertos en disciplinas tan variadas como la creación de videojuegos históricos, historiadores, pilotos de aviones clásicos, maestros armeros o militares en activo, 'Gamer Sapiens' desvela qué partes que parecen en los videojuegos son fieles a la realidad y cuáles corresponden a licencias artísticas.



A partir del próximo martes 1 de diciembre, a las 22:00h, HISTORIA estrena en exclusiva 'Gamer Sapiens', su nueva producción original que, a lo largo de seis horas, recorre etapas históricas clave del ser humano a través del mundo de los videojuegos. Con un tratamiento riguroso de los hechos presentados y la participación de expertos en las diferentes épocas tratadas, la serie analiza momentos clave como la edad de oro de los Piratas, la Segunda Guerra Mundial, la Edad Media o las Culturas Clásicas (antiguo Egipto, Imperio Romano, y Grecia clásica), con el objetivo de descubrir qué partes de la Historia que aparecen en los videojuegos son fieles a la realidad y cuáles corresponden a licencias artísticas.

El espectador se sumerge en la Historia gracias a videojuegos tan famosos como Call of Duty, la saga Civilization, o el esperado Cyberpunk 2077 y puede así corroborar cuáles eran los aspectos más reseñables -anécdotas, historias y leyendas- en cada época histórica; desde las armas que utilizaban cada uno de los personajes hasta cuáles fueron los acontecimientos clave que han llegado a formar parte de nuestro imaginario colectivo. La serie utiliza los videojuegos como elemento narrativo para añadir una capa de interactividad que sólo los videojuegos pueden ofrecer.

"Los videojuegos nos permiten vivir en primera persona aprendiendo sobre las costumbres, personajes y sobre el mundo colectivo. Con Gamer Sapiens, HISTORIA quiere destacar la importancia de los videojuegos y además comprobar hasta qué punto han influido en diferentes áreas. Con una espectacular narrativa, la serie de HISTORIA con el factor de interactividad de un videojuego que disfruten nuestros espectadores", afirma Sergio Ramírez, Director de Historia Channel Iberia.



Además, para acompañar el estreno de esta apuesta, **HISTORIA** estrena el documental **'La guerra de los videojuegos'**, producción del ganador del Óscar Daniel Junge ('Saving Face'), que indaga en las guerras internas que hubo entre las diferentes industrias desarrolladoras de videojuegos, y desvela con detalle cuáles fueron las innovaciones más brillantes y los fracasos más estrepitosos.

Los martes 1, 8, 15 y 22 de diciembre a las 22:00H los espectadores tienen la oportunidad de realizar una inmersión sin precedentes en el fascinante universo de los videojuegos, con producciones que aportan enfoques hasta ahora no explorados en televisión y que descubren el valor didáctico e innovador de este cosmos, un sector que se estima que cuenta con **una comunidad de 16 millones de personas en España**.



EXPERTOS

‘Gamer Sapiens’ cuenta con 34 expertos en disciplinas tan variadas como la creación de videojuegos históricos, historiadores, pilotos de aviones clásicos, investigadores y divulgadores científicos, maestros armeros, o militares en activo.

David Martínez Robles

Redactor jefe de Hobby Consolas. Experto en videojuegos.

José Manuel Llorca

Coronel del Ejército de Tierra.

José Ramón Vallespín

Capitán de Navío de la Armada Española.

Gloria García-Cuadrado

Licenciada en Física y Máster en Física Teórica.

José Luís Ruíz Peinado

Historiador. Experto en la piratería en el Caribe español durante los SXVI al SXVIII.

Daniel Blasco García

Armero y coordinador de especialistas.

Antonio de Viedma

Contramaestre del Galeón Andalucía, perteneciente a la Fundación Nao Victoria.

Óscar Genovés

Instructor de Esgrima Histórica. Experto en técnicas de lucha.

María del Mar Fuentes Sánchez

Graduada en Náutica y Transporte Marítimo.

Miguel Anglés Márquez

Teniente Coronel del Ejército del Aire.

Carles Martí

Piloto acrobático y de aviones históricos.

Ángel Rodas

Brigada del Ejército de Tierra. Experto en carros de combate clásicos.

Jorge Jiménez de los Galanes

Capitán del Ejército de Tierra en la Brigada Almogávares VI de Paracaidistas (BRIPAC).

Gonzalo “Gonzo” Suárez

Director y creador de videojuegos. Autor de ‘Commandos’.

Germán Dueñas

Jefe del Departamento de Armas del Museo del Ejército.

María Soler

Historiadora. Especializada en Historia Medieval.

EXPERTOS

Rubén Sáez Abad

Historiador. Especializado en Historia Militar.

Carlos Buenacasa Pérez

Licenciado en Geografía e Historia. Especializado en Historia Antigua.

Ignasi Garcès Estalló

Historiador. Especializado en Historia Antigua.

Josep Cervelló Autuori

Doctor en Geografía e Historia. Egiptólogo.

Maria Eugenia Ortuño Pérez

Doctora en Derecho. Especializada en Derecho Romano.

Eudald Carbonell Roura

Co-director del Yacimiento de Atapuerca.

Jaume Perarnau Llorens

Director del Museo de la Ciencia y de la Técnica de Cataluña.

Miquel Barceló García

Ingeniero aeronáutico.

Sergio Álvarez Napagao

Doctor en Informática, especializado en inteligencia artificial.

Darío García-Gasulla

Doctor en Informática, dedicado a la inteligencia artificial.

Miquel Roca

Abogado y Profesor de Derecho Marítimo.

Einar Lundgren

Desarrollador de videojuegos Wolfpack.

Jakub Stokalski

Jefe de desarrollo Frostpunk.

Bergur Finnbogasso

Director Creativo EVE Online.

Viktor Bocan

Jefe de desarrollo Kingdom Come: Deliverance.

Mikhail Vasilyev

Diseñador Egypt: Old Kingdom.

Conner Torres

Jefe de Desarrollo Akhenaten: Rule as Pharaoh.

Ed Beach

Jefe de Diseño Civilization V.

VIDEOJUEGOS QUE APARECEN EN 'GAMER SAPIENS'

Más de 40 videojuegos sirven para ilustrar las diferentes épocas y temáticas tratadas por 'Gamer Sapiens': desde los Piratas del Caribe hasta la Segunda Guerra Mundial, pasando por las Culturas Mediterráneas Clásicas y una inquietante incursión en los futuros imaginados a lo largo de la historia.

Episodio 1: Piratas

- Sid Meier's Pirates! - 2k
- Tropico 2 - Take 2
- Naval Action - Game Labs
- Sea of Thieves - Microsoft
- The Secret of Monkey Island - LucasArts
- Atlas - Grapeshot Games
- Medal of Honor Warfighter - Electronic Arts

Episodio 2: Segunda Guerra Mundial

- War Thunder - Gaijin Entertainment
- Battlefield V - Electronic Arts
- Battlefield I - Electronic Arts
- Call of Duty WWII - Activision
- IL2 Sturmovik - 1C Games
- World of Warships - Wargaming
- Commandos (Made in Spain) - Kalypso Media
- Wolfpack - SubSim
- Company of Heroes 2 - Sega
- Hearts of Iron IV - Paradox

Episodio 3: Pasados y futuros alternativos

- Cyberpunk 2077 - Namco Bandai
- Saga Fallout - Bethesda
- Saga Metro - Koch Media
- Horizon: Zero Dawn - Guerrilla Games
- EVE Online - CCP Games
- Saga Portal - Valve
- Enter the Matrix - Warner Bros
- Detroit: Become Human - Sony
- Saga Bioshock - 2k
- No man's sky - Hello Games
- Deus Ex: Human Revolution - Square Enix/Koch Media
- Frostpunk - 11 bit studios
- The Last of Us 2 - Sony
- Star Wars Squadrons - Electronic Arts
- Atom: RPG - Atom Team

Episodio 4: Edad Media

- Kingdom Come: Deliverance - War horse Studios
- Chivalry - Torn Banner Studios
- Medieval 2 Total War - Sega
- Mordhau - Triternion
- Banished - Shining Rock Software
- Age of Empires 2 - Microsoft
- Mount and Blade 2 - Taleworlds Entertainment
- Life is Feudal - Bitbox Games
- Chronicles of Elyria - Soulbound Studios
- Medieval Dynasty - Toplitz Productions

VIDEOJUEGOS QUE APARECEN EN 'GAMER SAPIENS'

Episodio 5: Culturas Clásicas

- Egypt: Old Kingdom - Clarus Victoria
- Aggressors: Ancient Rome - Kubat Software
- Rome Total War - Sega
- Troy Total War - Sega
- Praetorians (Made in Spain) - Kalypso Media
- Saga God of War - Sony
- Age of Empires - Microsoft
- Akhenaten: Rule as Pharaoh - Dotware Games
- Ryse: Son of Rome - Microsoft
- Rise and Fall: Civilizations at war - Stainless Steel Studios
- Imperiums: Greek Wars - Kubat Software
- Apotheon - Alientrap

Episodio 6: De Monos a Dioses

- Civilization VI - 2k
- Civilization V - 2k
- Civilization - 2k
- Ancestors: The Humankind Odyssey - Private Division
- Dawn of Man - Madrugá Works
- Ancient Cities - Uncasual Games
- Civilization: Beyond Earth - 2k
- Europa Universalis IV - Koch Media
- Humankind - Koch Media
- World of Warcraft - Blizzard Entertainment
- EVE Online - CCP Games



SINOPSIS 'GAMER SAPIENS'

EPISODIO 1: PIRATAS

MARTES 1 DE DICIEMBRE A LAS 22:00H

Aventureros, libres, dueños de los siete mares. Los piratas del Caribe viven en el imaginario colectivo como héroes románticos, y los videojuegos no son una excepción. Pero ¿cuánto hay de real en esta visión idealizada? A lo largo de este episodio, desvelaremos la historia real de la piratería en el Caribe navegando a bordo del Galeón Andalucía, réplica del que surcó los mares en el SXVI, y gracias al relato de expertos en el Caribe, de la Armada Española, y de combate histórico. Conoceremos sus armas, sus tácticas, y cómo vivían, descubriendo si los videojuegos hacen justicia a su temible reputación.



EPISODIO 2: LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

MARTES 1 DE DICIEMBRE A LAS 23:00H

Después de la guerra que acabaría con todas las guerras, pasó lo peor. En los años 30, la Guerra Civil Española fue sólo un prólogo de lo que sería la contienda más sanguinaria de todos los tiempos. Repasamos las diferentes formas de luchar en la IIGM a través de los videojuegos. Hablaremos de cómo el imparable avance tecnológico hizo que la Segunda Guerra Mundial se convirtiera en la más letal de la historia, con la consagración del blindado como punta de lanza de los rápidos avances, el arma paracaidista, o la aviación naval. Descubriremos cómo la Guerra Civil Española sirvió de banco de pruebas de los avances tácticos que marcaron la Segunda Guerra Mundial: desde las primeras batallas de carros de combate hasta el asalto aerotransportado.



SINOPSIS 'CAMER SAPIENS'

EPISODIO 3: PASADOS Y FUTUROS ALTERNATIVO

MARTES 8 DE DICIEMBRE A LAS 22:00H

Steampunk, Cyberpunk, Atompunk... determinadas épocas de la historia han despertado la imaginación de generaciones, imaginándose cómo sería el futuro. Algunas veces de manera muy optimista, y otras imaginando apocalípticas distopías. Repasamos los videojuegos que han imaginado otros pasados y futuros, y los inventos que los han inspirado. Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha imaginado cómo sería el futuro. Pero algunos periodos históricos, como la revolución industrial, el descubrimiento de la energía nuclear, o los inicios de la cibernética, han generado vívidas imágenes de posibles futuros, algunos más cercanos a la realidad que otros. Viaja a realidades que nunca existieron de la mano de los videojuegos, y a algunas a las que nos acercamos rápidamente.



EPISODIO 4: LA EDAD MEDIA

MARTES 8 DE DICIEMBRE A LAS 23:00H

Castillos, Inquisición, y caballeros de brillante armadura. Repasamos a través de los videojuegos las luchas políticas del periodo, las técnicas de combate, los castillos, y si la fama que tiene de periodo de oscuridad está bien merecida. Descubriremos que el imaginario colectivo no hace justicia a un extenso periodo histórico plagado de avances científicos, tecnológicos y sociales. ¿Qué se comía en la Edad Media? ¿Se luchaba a campo abierto como nos muestran los videojuegos? ¿Limitaban el movimiento de los caballeros las armaduras? Éstas son algunas de las preguntas que responderemos de la mano de expertos en historia medieval y videojuegos ambientados en la época.



SINOPSIS 'GAMER SAPIENS'

EPISODIO 5: CULTURAS CLÁSICAS

MARTES 15 DE DICIEMBRE A LAS 22:00H

Son los padres de la civilización en la que vivimos. Somos herederos de los avances de las culturas que dominaron el Mediterráneo. Repasamos cuál es la visión que tienen los videojuegos sobre el antiguo Egipto, el Imperio Romano, y la Grecia clásica, y por qué estas culturas han perdurado más en nuestra cultura que otras tan importantes como la Babilónica, Fenicia, o Musulmana. ¿Qué ha provocado que la cultura egipcia haya sido fuente de innumerables mitos y leyendas? ¿Cuál fue el motivo de que surgieran tantos pensadores en la antigua Grecia? ¿Cuál fue el secreto del éxito de las legiones romanas? Rebuscamos entre los videojuegos ambientados en la época para encontrar la respuesta a estas preguntas y a muchas otras.



EPISODIO 6: DE MONOS A DIOSES

MARTES 15 DE DICIEMBRE A LAS 23:00H

De simples primates erguidos nos hemos convertido en una especie capaz de hazañas impensables hace poco más de 100 años. Pero ¿cómo hemos llegado hasta aquí? ¿Y si pudiéramos cambiar el pasado? Los videojuegos nos permiten reimaginar la evolución humana, pero ¿tiene base histórica la manera en la que nos la presentan? Desde soluciones idénticas a problemas arquitectónicos o legales encontradas en culturas sin contacto entre ellas hasta el combate entre civilizaciones con diferente grado de desarrollo tecnológico, los videojuegos nos muestran situaciones que pueden parecer inventadas, pero que están basadas en la historia. Descubrimos qué nos ha hecho evolucionar como especie y por qué algunas civilizaciones han avanzado más que otras.



Y ADEMÁS ...

LA GUERRA DE LOS VIDEOJUEGOS

ESTRENO EXCLUSIVO: MARTES 22 DE NOVIEMBRE, A LAS 22:00H.

Para conocer a fondo la industria del videojuego **HISTORIA** estrena en exclusiva el documental '**La guerra de los videojuegos**', en el que se indaga en las guerras internas que hubo entre las diferentes industrias desarrolladoras de videojuegos, y desvela con detalle cuáles fueron las innovaciones más brillantes y los fracasos más estrepitosos. Dirigido por el ganador de un Óscar Daniel Junge ('Saving Face'), el documental es un relato sobre las luchas de egos al estilo Jobs contra Gates. Además, narra cómo el sector audiovisual ha sufrido el espionaje industrial, entierros masivos de videojuegos y promesas de beneficios inimaginables. ¿La única constante en esta historia? Cuando crees que has conseguido el triunfo, es cuando en realidad eres más vulnerable.



HISTORIA

HISTORIA



on de pago en España, con una propuesta que
e lo esencial y lo profundo de aquellas historias
e aporta pruebas y teorías que pueden cambiar
los hechos que han transformado el mundo.
ate', 'Forjado a fuego' o 'Alienígenas' y la mejor
ndo, 'Estación Apollo' o 'Pasión y muerte' forman
tro país.

ria, una joint venture entre AMC Networks
earst, **HISTORIA** es una marca de reconocido
disponible en más de 160 países y llega a más
en todo el mundo. **HISTORIA** se distribuye en
plataformas de televisión de pago: Movistar+
OrangeTV (34), Virgin Telco (54), Euskaltel (31), R
able Local. The History Channel Iberia también
s canales Crimen + Investigación y BLAZE.

Comunicación de AMC

s International Southern Europe

unicacion@amcnetworks.com

87 83 | 91 104 86 82 | 91 104 87 69

Balboa Comunicación

ensa@balboacomunicacion.es

Tel. 91 515 95 10





#GamerSapiens