

ANÁLISIS EDUCATIVO

Libertus. Ruta hacia la libertad

Rocío Jiménez Palacios
Universidad de Huelva
rocio.jimenez@ddcc.uhu.es
Enviada el 10/03/2021
Publicada el 18/03/2021

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Libertus. Ruta hacia la libertad.	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Karmo multimedia	Satisfacción	Medio
Distribuidor	Asociación de Ciudades de la Ruta Bética Romana	Efectividad	Medio
Año de publicación	2012	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Aventura	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 7	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC		
App. Store	Steam, Play Station Store y Microsoft Store		
Precio	Gratis		

1. Breve descripción

Libertus. Ruta hacia la libertad, es un juego de aventura dirigida en tercera persona. Narra la historia de Teophoros, un soldado griego que fue apresado como esclavo y trabajaba en la casa de Cayo Vallio Maximiano como maestro de sus hijos. La aventura comienza cuando un día antes de la entrega de la carta de libertad a Teophoros, su amo es asesinado y de sus pertenencias roban la carta de libertad que convertiría a este esclavo en liberto.

El protagonista de esta historia recorre diferentes poblaciones de la Bética romana buscando información sobre el asesino de su amo para así poder obtener su carta de libertad.

2. Mecánica básica del juego

El personaje principal de este juego pasa por diferentes ciudades de la Bética romana en una historia dirigida por el propio juego. Debe ir superando los diferentes retos que se proponen para poder continuar, ya sea consiguiendo equipamiento que utilizará en otras pruebas, escapando de aquellos que le persiguen, luchando estratégicamente contra los enemigos, recogiendo información de diferentes personajes o realizando tareas propias de la época en la que se desarrolla para extraer información.



Imagen 1. Portada de Libertus. Ruta hacia la libertad.

Solamente si se llevan a cabo las diferentes tareas encomendadas se podrá continuar con la aventura hasta su final.

3. Temas históricos principales

- ▶ La ruta Bética romana.
- ▶ El esplendor del imperio romano en el siglo II d.C. en el sur de la península Ibérica.
- ▶ Edificios, monumentos y lugares construidos en época romana.
- ▶ Modos de vida y costumbres.
- ▶ Patrimonio integrado y de forma holística.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

En este juego se recrean diferentes espacios característicos de la época que reflejan la grandiosidad del imperio romano en el siglo II d.C., empleando además un lenguaje adecuado para denominarlos. En el principio del juego, donde el esclavo se encuentra en la casa de su amo, se pueden apreciar las diferentes estancias de la casa, su decoración y los elementos que la componen, y, en los diferentes diálogos, se nombran algunas de ellas. La domus que se muestra es la de un general retirado del ejército por lo que se percibe la abundancia y riqueza. En relación a esto también se encuentran otros lugares como el foro donde se practica el trueque o el taller de un artesano dedicado a la fabricación de mosaicos.

El comercio, era una actividad habitual en esta época y de ello también da cuenta el videojuego, mostrando el comercio marítimo y la venta en el foro como lugar principal de transacciones.

Por otro lado aparecen recreados los diferentes status de la sociedad romana, así el comportamiento de los soldados hacia el liberto es siempre en tono despectivo o, por ejemplo, en el hecho de no

poder entrar en ciertos lugares por su condición, lo cual se solventa con una capa que lo camufla.

Igualmente la realización de ferias y banquetes ofrece una visión próxima a la realidad de la época, al igual que la aparición de teatros, monumentos, edificios como la basílica o el paisaje natural en los que se pueden ver incluso formas de enterramiento sin entrar en mucho detalle.

Por todo ello, el juego denota un acercamiento al patrimonio en sentido holístico que se refuerza con los diálogos entre los diferentes personajes del mismo y el vocabulario empleado.

b. Temporalidad – Evolución histórica

Es un videojuego meramente estático en cuanto a temporalidad. Al ser un juego muy breve no se muestra ningún tipo de evolución en la historia, aunque tampoco es lo que se pretende como fin, ya que se centra en el propósito del personaje principal.

El imperio romano marcó a la Bética con su presencia, y este hecho ha permitido que las recreaciones del propio juego estén muy conseguidas en sus diferentes localizaciones. Aunque la calidad de los gráficos no estén al nivel de los videojuegos más comerciales, cuida cada detalle que se refiere a su periodo histórico, evitando confusiones o malas interpretaciones.

c. Relevancia histórica

Históricamente, el período clásico fue una etapa de configuración y base del mundo actual en cualquiera de sus aspectos, en el arte, lo urbanístico, la sociedad, costumbres, etc. El videojuego muestra esa relevancia histórica en la utilización del patrimonio integrado en la recreación de escenarios y las localizaciones geográficas donde se puede identificar, a grandes rasgos, un momento puntual de la presencia romana en la península ibérica.

Llama la atención el tratamiento que se le da al comportamiento de la sociedad, situando a los esclavos en el más ínfimo escalón de la jerarquía frente a la superioridad de los soldados. Por otro lado, el paisaje urbano y natural está dotado de las características propias así como los medios de transporte o las herramientas y utensilio que aparecen y que forman parte del patrimonio científico-tecnológico.

En general, hay un especial cuidado en todo lo que acontece o aparece a lo largo del videojuego, lo cual permite que el usuario pueda situarse de una forma muy cercana a la realidad que muestra.

d. Dimensión ética de la Historia

Conocer el pasado siempre ayuda en la comprensión del presente y del camino hacia el futuro. Por tanto, aunque el videojuego refleja una época remota a nuestros días, se puede hacer una valoración ética basándonos en el comportamiento social, la situación laboral, la economía o el poder que aparece en el juego.

No se visualizan grandes conflictos, aunque esto no quiere decir que no los hubiera, sin embargo, el juego se centra más en la historia que pretende contar alrededor del esclavo que en otros aspectos secundarios que pudieran acontecer en ese momento, mostrando una visión más idílica de la historia.

La simplicidad del juego contribuye a que se retrate la presencia romana en su ambientación y, algo más intenso, en la sociedad.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Anteriormente ya se hizo alusión a que este juego no permite trabajar desde una perspectiva de cambio y evolución al narrar una aventura puntual que acontece en un espacio de tiempo muy corto, pero sí se puede profundizar en el conocimiento de las características principales del período romano en el siglo II d.C. así como realizar una labor comparativa desde el punto de vista de las huellas que han dejado los elementos patrimoniales en la actualidad.

f. Perspectiva histórica

A través de este videojuego se puede analizar y poner en valor la herencia que el imperio romano dejó en el territorio de la Bética. En la forma en la que se desarrolla el juego, introduce al jugador en cómo es la vida de un esclavo romano pudiendo empatizar con él en el transcurso de su recorrido hasta alcanzar su estatus de liberto. De esta forma se envuelve al usuario en la ambientación y contextualización, cuya narrativa virtual sirve de refuerzo para una inmersión y comprensión de lo que el juego pretende.

