



La tercera Cruzada a través del *joystick*:
los antecedentes, el acontecimiento y su continuación

Ana María Rodríguez Vizoso

Tutora: Diana Pelaz Flores

Facultad de Geografía e Historia
Departamento de Historia Medieval
Trabajo de fin de grado

Grado de Historia
Curso 2020-2021

Resumo

No presente traballo abordarase a representación da terceira Cruzada, así coma os acontecementos previos e posteriores da mesma, en videoxogos de diferentes plataformas e xéneros. A análise terá como marco a Historia Medieval e empregará como fontes varios títulos seleccionados polo seu contido relativo ao tema, así como monografías e artigos. Á súa vez, realizarase un recorrido cronolóxico intercalando a información aportada polos videoxogos, de tal maneira que permitan expoñer a representación do acontecemento no medio e a imaxe que os títulos transmiten ao xogador.

Palabras chave: Historia Medieval, terceira Cruzada, Saladino, Ricardo, Assassin's Creed, Age of Empires II, Ancestors Legacy

Resumen

En el presente trabajo se abordará la representación de la tercera Cruzada, así como los acontecimientos previos y posteriores a la misma, en videojuegos de diferentes plataformas y géneros. El análisis tendrá como marco la Historia Medieval y empleará como fuentes varios títulos seleccionados por su contenido relativo al tema, así como monografías y artículos. A su vez, se realizará un recorrido cronológico intercalando la información aportada por los videojuegos, de tal manera que permitan exponer la representación del acontecimiento en el medio y la imagen que los títulos transmiten al jugador.

Palabras clave: Historia Medieval, tercera Cruzada, Saladino, Ricardo, Assassin's Creed, Age of Empires II, Ancestors Legacy

Abstract

The current research paper aims to the depiction of the third Crusade, aswell as the events prior and subsequent to itself, across the different platforms and genres of video gaming. The analysis will be framed on Medieval History Studies, drawing form titles selected for the relevance of their content to the topic at sahd. Also making use of monographes and academic srcticles as the primary sources of knowledge. A chronological timeline will be simultaneously laid, interwoven with the information extracted from the games' study in such a way to allow for the showcase of both the medium's portrayal of the main event and the image that these video games are conveying to the player.

Key words: Medieval History, third Crusade, Saladin, Richard, Assassin's Creed, Age of Empires II, Ancestors Legacy

Índice

	Pág.
Introducción.....	4
1. Los acontecimientos previos.....	7
1.1. Los Cuernos de Hattin en dos misiones diferentes.....	8
1.2. La caída de Acre con su única representación.....	11
1.3. La toma de Ascalón, una conquista a veces opcional.....	12
1.4. La caída de Jerusalén, dos conquistas diferentes.....	15
2. La tercera Cruzada.....	19
2.1. El corto periplo de Federico Barbarroja.....	20
2.2. La toma de Acre, luchando dentro y fuera.....	22
2.3. Entre Acre y Arsuf, los datos en las cinemáticas.....	26
2.4. La batalla de Arsuf de la mano de Altair.....	30
3. La cuarta Cruzada.....	32
3.1. El torneo de Écry, jugando para entrar en la cruzada.....	32
3.2. El ataque a Zara con un ejército unipersonal.....	34
3.3. Los dos ataques a Constantinopla y el fin de la aventura.....	36
Conclusiones.....	42
Apéndices.....	45
Glosario.....	68
Bibliografía.....	71

Introducción

En la actualidad, una de las industrias más importantes a nivel mundial es la de los videojuegos, pues un título puede llegar a millones de personas en todo el mundo. Los videojuegos siempre presentarán elementos que llamen la atención a los jugadores, y uno de esos reclamos es el uso de la historia, de tal manera que el jugador pueda participar en los acontecimientos de una sociedad o ser un testigo directo. Son muchos los momentos que han sido representados de una manera o de otra en los videojuegos, pero los momentos seleccionados para este trabajo son la tercera Cruzada, junto a los movimientos previos de Saladino en Tierra Santa, y la cuarta Cruzada; este es un tema recurrente y el que únicamente se empleen cinco juegos, no significa que no haya muchos más títulos que ambientan sus aventuras en esta cronología.

Este trabajo busca responder dos preguntas clave: la primera es cómo unos videojuegos seleccionados, no al azar, pero sí teniendo en cuenta que su foco histórico se encuentra centrado en los acontecimientos en sí, representan los tres momentos antes indicados de la historia medieval; y la segunda es qué es lo que se le queda de todos estos hechos a un jugador que dedique las suficientes horas a cada título. No es intención de este trabajo participar en el debate de si los videojuegos históricos son educativos o si deberían serlo, pues cuando un jugador se pone a los mandos no lo hace para aprender, sino para divertirse; y si se diera el caso de que algo de historia pudiera llegar a él, sería un conocimiento tan condicionado y superficial que no podría considerarse de otra manera que el tener una idea general. Puede parecer un tema banal o carente de sentido, pero comprender y tratar de meterse en la mente de un jugador cuyo conocimiento histórico sea superficial, es entender la imagen y el discurso que una parte importante de la población tendrá de la historia; y de la misma manera es importante saber de dónde ha salido ese conocimiento. Por ello es necesario averiguar qué exponen los videojuegos cuando hablan de historia.

La dinámica para la exposición de este trabajo seguirá una estructura cronológica, pues permitirá ir explicando cada acontecimiento y comparar la información de las obras con la de los títulos. Primero se expondrán los aspectos clave para los acontecimientos y después se detallarán las misiones, las cinemáticas o los

personajes históricos que aparecen en los videojuegos, y en los que merece la pena centrar la mirada para hacer un pequeño análisis. Las fuentes empleadas para esto son, como cabría esperar, los propios videojuegos como elemento de análisis, pero también bibliografía más tradicional, como lo son monografías, algunas de las cuales continúan siendo obras de referencia a día de hoy y a pesar de los años, además de diferentes artículos especializados, tanto con ciertos elementos históricos, como con los videojuegos aquí empleados.

Los videojuegos aun necesitan más tiempo para convertirse en una fuente de uso frecuente para trabajos relacionados con la historia, pero el interés de este trabajo se encuentra precisamente ahí, en emplearlos, analizarlos y ver su repercusión. Esto hace que este escrito no se encuentre únicamente ligado a las líneas historiográficas tradicionales, como sería la Historia Medieval, sino también a otras diferentes. Pensar en Historia Medieval como primera línea es acertado, pues los acontecimientos aquí tratados transcurrieron en la plena Edad Media; y no solo eso, pues ver lo que los videojuegos han rescatado de estos acontecimientos para presentárselos al jugador es ver la combinación de años de trabajo por parte de los historiadores junto con el de los desarrolladores, interesados en darle al jugador un marco atractivo y lo más correcto posible para localizar su aventura. Todos los elementos, como las ropas, los discursos o los personajes, son fruto de un trabajo de información, basado en fuentes historiográficas a las que después se les ha aplicado un filtro para adaptarlo a los videojuegos.

Ahora bien, limitar la concepción a Historia Medieval es cerrar otras muchas puertas de interés. Hay más líneas en la que adscribir un trabajo como el que se presenta a continuación, y una de ellas, es la Historia Cultural y de las Mentalidades; pero sería, además, una línea cuyo trabajo funcionaría en dos sentidos. Los videojuegos, siempre que muestren una civilización con cierta profundidad, representarán una cultura y una mentalidad, ya sea real o ficticia. Ahora bien, si esos juegos se basan en la historia, es lógico pensar que para incrementar la inmersión y la diversión del jugador, recurran a representar de la mejor manera posible los aspectos culturales y las mentalidades de la época, aunque a veces por necesidades argumentales haya ciertos elementos que se ven

alterados. Pero de la misma manera que la representación va en un sentido, también puede ir en el otro, de forma que podrían observarse las alteraciones históricas que se añaden a los títulos para coincidir con las perspectivas y los discursos sociales de la época; algo que puede verse reflejado en algunos trabajos como el de Brenda Rodríguez titulado “La representación del poder en los videojuegos sobre la Edad Media en los años 80”. Comprender ambas miradas, es comprender dos mundos que se miran a través de una misma ventana, interactuando, compartiendo, pero sin llegar a encontrarse nunca el uno con el otro.

La Historia político-militar no se queda atrás, pues es otra línea con la que este trabajo podría tener ciertas coincidencias. Los videojuegos, en este caso vinculados a las cruzadas, permiten ver en movimiento armas y equipos, conocer las debilidades y fortalezas de las diferentes unidades, así como las grandes batallas y los equipos con los que contaban las diferentes sociedades para sus incursiones. También se pueden ver, en cierta medida, los acontecimientos que llevaron a las grandes batallas, e incluso, si la representación es exacta, las estrategias empleadas en su momento.

La última vía con la que podría vincularse este trabajo es, sin duda, la Historia de los videojuegos, aunque de una manera poco convencional. Muchos son los estudios sobre si los videojuegos aportan valores sociales o si valen para la educación, la representación y la memoria.¹ Este es un debate donde muchas veces los jugadores poco o nada pueden decir salvo que algo siempre tienen, pero no es tan detallado como un libro. Trabajos como *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* de Adam Chapman o los incontables trabajos de Jiménez Alcázar han sido muy útiles, y aunque este trabajo puede aportar una pieza más al debate, su vinculación con esta línea sería diferente. El interés de este texto es ver si los videojuegos saben representar bien la historia y transmitirle algo acertado al jugador, pero nunca con el propósito de educarlo, ya que ese no es su fin ni pretende serlo.

¹ Como por ejemplo “Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula” de Emilio José Delgado; “Playing Virtual Jim Crow in Mafia III – Prosthetic Memory via Historical Digital Games and the Limits of Mass Culture” de Emil Lundedal; o “Liminality and the Smearing of War and Play in *Battlefield 1*” de Debra Ramsay.

1. Los acontecimientos previos

Con la muerte del rey Amalarico, Saladino era libre para marchar sobre Siria, pues el único príncipe que había quedado de la casa real era el leproso Balduino, de trece años. Surgieron dos partidos en aquella casa real, uno compuesto de los barones nativos y los hospitalarios, que apoyaban al conde Raimundo; y otro compuesto por los llegados de Occidente y los templarios. Raimundo permaneció tres años como regente mientras Balduino estaba al cuidado de Guillermo de Tiro; mientras, Saladino no estuvo quieto y comenzó a avanzar sobre diferentes territorios. En 1177 el rey Balduino llegó a la mayoría de edad, pero su enfermedad hizo necesario casar a su hermana, la princesa Sibila, y el elegido fue Guillermo, hijo mayor del marqués de Montferrato, a quien se otorgó el condado de Ascalón y Jaffa y se le consideró heredero del trono; no obstante murió de malaria en 1177.²

Mientras tanto, Saladino pasó la frontera desde Egipto dispuesto para el ataque sobre Ascalón, donde dejó fuerzas para contener al rey y partió hacia Jerusalén. Saladino se confió demasiado al no haber enemigo alguno entre él y la ciudad, por eso el ataque de Balduino y de las tropas templarias de Gaza en Montgisard fue una completa sorpresa. Saladino no tuvo tiempo de reagrupar sus tropas y consiguió salvar su vida gracias a su guardia personal, pero los regimientos fueron casi aniquilados; en pocas horas el ejército egipcio se hallaba en plena huida y había abandonado el botín y los prisioneros. Si bien es cierto que Saladino consiguió restablecer en cierta medida el orden, el paso del desierto del Sinaí fue penoso; pero la victoria en Montgisard puso a salvo el reino, al menos, temporalmente, pues a la larga no modificó la situación. Saladino, después de esta derrota, permaneció varios meses en Egipto hasta que estuvo seguro de que todo lo tenían bien preparado para regresar al combate, y partió de nuevo en 1178 a Siria.³

Todos estos acontecimientos, por lo general, no suelen ser representados en los videojuegos que deciden darle una oportunidad a la ambientación previa a la tercera cruzada, pues, jugando desde el lado cristiano o musulmán, hay eventos mucho más

² Runciman, Steven, *Historia de las cruzadas*, Madrid, Alianza, 1983-1987, vol II, pp. 365-372.

³ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 376-378.

atractivos. No hay que olvidar que un videojuego, ante todo, es un producto comercial que busca atraer a los jugadores por su contenido, por lo que siempre resulta más interesante emplear acontecimientos más conocidos con los que los jugadores puedan sentirse más familiarizados en cuanto al contenido histórico, pues otros reclamos como los personajes o la jugabilidad merecerían un estudio aparte. Como cabría esperar, esto no es una norma inalterable, pero explica por qué son eventos posteriores a Montgisard los que ocupan las horas de juego y los esfuerzos de los desarrolladores.

1.1. Los Cuernos de Hattin en dos misiones diferentes

Los videojuegos que emplean como ambientación una época histórica como los años anteriores a la tercera Cruzada, dejando al jugador vivir y realizar por él mismo los hechos históricos, suelen hacer que este intervenga desde el lado musulmán.⁴ Saladino y sus campañas son los grandes protagonistas de esas horas de juego. Ahora bien, su punto de inicio normalmente no es arbitrario. *Ancestors Legacy* inicia la primera de sus misiones en los Cuernos de Hattin tras una cinemática donde el mismo Saladino, representado como un fuerte guerrero y líder militar además de ávido de venganza y ansioso por recuperar la paz, (ver nº 1) hace saber al jugador de la inestabilidad territorial a causa de la religión, el interés que había tras las palabras de cruzada del Papa, y de su derrota en Montguisard. (ver nº 2) *Age of Empires II*, que a diferencia del anterior comienza la campaña con el ataque a Egipto por parte de Saladino, indica en la cinemática de la segunda misión que la paz con Saladino fue rota por los cruzados, además de que Reinaldo de Châtillon había atacado ciudades y caravanas musulmanas, ganándose la enemistad de Saladino.⁵ Es en la cinemática inicial de la tercera misión cuando se contextualiza la inminente contienda en Hattin.

⁴ Esta elección dependerá de cada juego, aunque en los títulos empleados para este apartado, caracterizados por tener varias campañas situadas en la Europa cristiana, resulta más atractivo para los jugadores introducir elementos novedosos que no hagan repetitivas las horas de juego, así como personajes igualmente famosos como Saladino.

⁵ A lo largo de ambas campañas la narrativa pondrá al jugador desde la perspectiva del invadido, manteniendo, para el caso de *Age of Empires II*, un guión políticamente correcto en todo momento además de un recurso para poder consultar algunos conceptos medievales. Jiménez Alcázar, Juan Francisco, “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, en Carlos de Ayala Martínez y José Vicente Cabezuelo Pliego (coords), *Guerra Santa Peninsular*, 17, 2011, p 381.

Ninguno de estos títulos habla de los movimientos de Saladino entre 1077 y 1087. El jugador nada sabe del sitio al castillo del vado de Jacob, de su lucha contra los templarios cerca del río Jordán; tampoco recibe noticia alguna sobre la tregua pedida por Balduino⁶ o las querellas que asolaron a los gobernantes cristianos por aquellos años. Pero tampoco, y quizás esto es lo más importante, conoce que Reinaldo convenció a Balduino para concentrar un ejército en Transjordania con el fin de sorprender a Saladino cuando llegara de Egipto.⁷ No se conocen las intenciones de Saladino en 1183 de invadir Palestina, así como tampoco sus pretensiones sobre Tiberíades y los territorios cercanos; o que el hijo de Sibila hubiera sido proclamado heredero por el rey Balduino.⁸ Las fuentes dicen que fue la violación de la tregua lo que alentó a Saladino a movilizarse de nuevo.⁹ Se sabía que estaba reuniendo un gran ejército, el mayor hasta el momento; y tras tener noticia de que había cruzado el Jordán, los líderes cristianos establecieron como su prioridad una estrategia defensiva.¹⁰ Ambos títulos, además, presentan diferencias claras en cuanto a la representación de la batalla, las acciones que debe realizar el jugador para obtener la victoria y la imagen que transmiten a aquellos que se ponen a los mandos.¹¹

Tanto *Age of Empires II* como *Ancestors Legacy* dedican sendas misiones a este acontecimiento tan significativo. Comenzando por *Ancestors Legacy*, este título, tras incidir en la enemistad que siente Saladino hacia Reinaldo por sus malos actos y

⁶ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 379-380.

⁷ Finalmente los dos ejércitos se encontraron debajo del castillo de Belvoir, donde tuvo lugar una feroz batalla de la que ambas partes se retiraron atribuyéndose la victoria. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 388-390.

⁸ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 395-396.

⁹ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, p. 406.

¹⁰ El campamento de Saladino se hallaba enfrente del camino de Sennabra y trasladó su ejército unas cinco millas por las colinas hasta Hattin, donde el camino iniciaba la bajada hacia el lago. La fuerza cristiana partió de Seforia con grandes personalidades como Raimundo de Trípoli, Reinaldo de Châtillon, Balian de Ibelin y el rey Guido. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 41.

¹¹ Durante todo el día los jinetes de Saladino acosaron al enemigo atacando vanguardia y retaguardia con flechas. Al día siguiente los cruzados intentaron lanzarse hacia el lago, pero encontraron su fin. Todas las cargas cristianas fueron rechazadas, y algunas personalidades importantes, como Balian de Ibelin, pudieron escapar a duras penas. La Santa Cruz y los cristianos que quedaron en el campo de batalla cayeron en manos musulmanas. Los jefes fueron capturados, pero Saladino los recibió y respetó sus vidas menos la de Reinaldo, cuyos crímenes no podían ser perdonados; de forma que le cortó la cabeza. El resto de barones fueron tratados con cortesía y respeto para después ser enviados a Damasco, donde quedaron cómodamente instalados mientras que los humildes fueron vendidos en el mercado de esclavos. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 412-415.

convertirlo de esta manera en el principal antagonista de la aventura durante, al menos, un par de misiones, trata el tema de la importancia del control del agua para salir victorioso de este enfrentamiento obligando al jugador a obtener el control de los pozos de agua dispersos por el mapa antes de enfrentarse al ejército cristiano durante un día y una noche.¹² La representación de los acontecimientos, si bien a nivel gráfico no permite ver una gran masacre como después se expresa en la cinemática, son muy detallados y exactos; inciden en los principales eventos y, además, como no introducen elementos de fantasía como otros títulos, el jugador puede tomar todo como hechos verídicos, incluso la impronta vengativa en Saladino. Frente a una misión tan detallada, *Age of Empires II* dedica su tercera misión de la campaña de Saladino a los acontecimientos de Hattin, pero dándole un objetivo y un sentido completamente diferente. La cinemática inicial, que da contexto a las acciones del jugador, no es tan explícita como la anterior, Reinaldo no es el gran enemigo a batir y el foco de la actuación no se encuentra en representar las dos ardientes jornadas que vivieron las fuerzas cristianas: el jugador debe obtener la Vera Cruz (ver nº 4) y transportarla hasta el campamento musulmán, por lo que fácilmente podría ser engañado para pensar que esas fueron las intenciones de Saladino.¹³

Cada título presenta su propia versión de los acontecimientos, y aun a pesar de que son tan diferentes, es la suma de ambos lo que permite construir una aproximación

¹² Aunque normalmente las misiones empezarán con este objetivo, aquí cobra especial relevancia ya que los soldados cristianos, con el paso de los minutos, comenzarán a aludir a la sed que sienten, e incluso uno de los generales de Saladino, Abdullah, comenta que el sol hará el trabajo por ellos. Cuando aparezcan las fuerzas cristianas en el mapa, los aliados de Saladino le indicarán al jugador las posiciones en las que se encuentran el conde de Trípoli, el rey Guido y Balian de Ibelin, permitiéndole dar nombre a los líderes y localizarlos en el avance cristiano aunque no lleguen a destacarse entre la multitud. El jugador debe centrar sus fuerzas en la vanguardia, tal y como pasó en la realidad, hasta que las tropas cristianas opten por detener su avance y esperar a los rezagados, coincidiendo de nuevo con los acontecimientos históricos. Por la noche, el campamento cristiano también será víctima de los ataques musulmanes y, a la mañana siguiente, el jugador retoma el ataque en el segundo día bajo el sol para los cristianos. Es durante la cinemática de la siguiente misión donde el juego de verdad transmite al jugador la idea de que los acontecimientos en Hattin fueron una masacre, (ver nº 3) pues el mapa del juego no permite semejante sugerencia; además, se informa al jugador de la huida de Reinaldo, omitiendo cuál fue el destino de los otros integrantes de la campaña.

¹³ Con algo de pericia, el jugador acabará esta misión en pocos minutos, de forma que la contienda se verá dulcificada y acompañada de una cinemática donde el Saladino sediento de venganza es sustituido por uno benevolente que dio agua a los supervivientes y tiendas en las que descansar, (ver nº 5) pero que igualmente acabó con la vida de Reinaldo.

de lo que tuvo lugar. Nada garantiza que un jugador que complete *Age of Empires II* hará lo mismo con la expansión de Saladino de *Ancestors Legacy* o viceversa, de la misma manera que un juego que quiera presentarse como una entrega digna de su estudio debe procurar mantener el mismo estilo narrativo en todo momento. Cada título ha establecido unas misiones y objetivos atendiendo, no a la divulgación, sino a las posibilidades en cuanto al desarrollo, al mantenimiento de la esencia de la aventura, la atención del jugador y las mecánicas del juego.

1.2. La caída de Acre con su única representación

Aunque la ambientación de un videojuego pueda llevar al jugador a pensar que todo aquello que ve en pantalla fue real y pasó según los objetivos que debe cumplir para ganar la partida, siempre suele haber alguna licencia que imposibilita una representación totalmente completa. Tras la derrota cristiana en Hattin, *Ancestors Legacy* presenta otro de los puntos de mira de Saladino: Acre, en la misión llamada “Los mensajeros de la muerte”, es el nuevo objetivo de conquista. Tiberíades ha caído según la información que se le hace saber al jugador, pues en efecto, esta localización había sido ocupada en un solo día¹⁴ tras la rendición de la ciudad por parte de la condesa Eschiva.¹⁵ Saladino reconoce que no tiene muchos efectivos disponibles ya que buena parte de sus tropas sigue en Hattin, por lo que Acre debe caer haciendo uso de la astucia.¹⁶ Los Asesinos aparecen por primera vez en escena,¹⁷ (ver nº 6) en una misión que se caracteriza por reclutar a los integrantes de esta secta, conseguir capturar la ciudad en cinco días y acabar con unos cuantos caballeros cruzados que fácilmente pueden ser considerados por el jugador como irreales.

¹⁴ Maalouf, Amin, *Las Cruzadas vistas por los árabes*, Madrid, Alianza, 1989, p 211.

¹⁵ A la que se le permitió llevarse sus posesiones, dinero, familia y seguidores. Lyons Malcom Cameron y Jackson D.E.P., *Saladin: the politics of the Holy War*, Cambridge, Cambridge University, 1997, p 364.

¹⁶ Aunque en esta misión es necesario luchar, en la realidad no hubo derramamiento de sangre. Las tropas estaban ya preparadas para enfrentarse, pero antes de que las espadas chocasen unos enviados salieron de la ciudad para pedir cuartel y los términos de la rendición fueron acordados. Lyons y Jackson, *Saladin: the politics...*, p 268.

¹⁷ Nombre de un nutrido grupo de combatientes que se asentaron en varios territorios montañosos de las actuales Irak, Irán y Siria entre los siglos XI y XII. Bonastre Piazuolo, David, “De Hassan-i Sabbah al Estado Islámico. La historia trenzada del terrorismo islamista”, *Annales: Anuario del centro de la UNED de Calatayud*, s. l., nº 23, 2017, p 124.

Tras abrir las puertas Saladino irrumpe dentro de una ciudad que en nada se parece a la planteada en *Assassin's Creed*, pues parece haberse fusionado con el desierto. (ver nº 7 y nº 8) Por otro lado, contaba con la ayuda de Tiro para defenderse del ataque sarraceno. Hay que esperar a la cinemática de la misión siguiente para saber que Saladino tiene a los cruzados de Acre a su merced, dándoles la oportunidad de convertirse o morir o, quieran o no, apoyar su causa en Tierra Santa; de esta manera, se contribuye a crear esa imagen de un Saladino fuerte, carismático y de mano dura ante los ojos del jugador. (ver nº 9 y nº 10) Si bien esta misión no encaja con los acontecimientos reales en cuanto al uso de determinadas unidades, la representación gráfica y la argumentación que plantea para justificar su presencia engañaría a cualquier jugador con mucha facilidad si este no cuenta con un conocimiento de los acontecimientos relativamente amplio. Cabría destacar la presencia de los Asesinos como uno de los principales elementos discordantes, pues su presencia no termina de coincidir con la realidad¹⁸ al ser los encargados de realizar misiones internas, más propias del espionaje. Hubiera sido más sencillo indicar que Saladino empleó espías o cualquier otra unidad militar, pero que hayan sido los Asesinos los escogidos para este papel no hace sino funcionar como un reclamo para la atención del jugador y, en cierta manera, incrementar la diversión al jugar. No realiza la tarea con un grupo genérico de soldados, sino que la realiza con los Asesinos. Esto puede aplicarse con cualquier elemento que históricamente no termine de ser correcto pero destaque más a los ojos del jugador que un conjunto de personajes o habilidades genéricos.

1.3. La toma de Ascalón, una conquista a veces opcional

El siguiente acontecimiento histórico representado en los dos títulos tratados en este apartado es la toma de Ascalón, aunque dependiendo del videojuego, el orden de acontecimientos variará completamente. *Ancestors Legacy* sitúa esta toma tras la caída de Acre antes expuesta, mientras que *Age of Empires II* prefiere colocarla después de la caída de Jerusalén, haciendo su toma completamente opcional y uniéndola con la toma de Tiberíades y la supuesta toma de Tiro. Las misiones, por tanto, serán diferentes en

¹⁸ Atendiendo a las fuentes, no parece que los integrantes de esta secta participasen en las actividades de Saladino, ni en esta hipotética toma de Acre ni en otra misión posterior de este mismo título. Lewis, Bernard, *Los Asesinos: una secta radical del Islam*, Madrid, Mondadori, 1989, p 25.

cada juego y se encontrarán muy afectadas por el contexto en el que se juegan. A nivel histórico, las fuentes indican que los supervivientes de Hattin habían huido en su mayoría junto a Balian hacia Tiro, una ciudad bien guarnecida que pudo resistir el primer ataque de Saladino. El líder sarraceno centró sus ataques en Ascalón, llevando consigo a los dos cautivos principales que tenía, el rey Guido y el gran maestre Gerardo. Se le había dicho a Guido que su libertad podía ser comprada mediante la rendición de Ascalón, y a su llegada ante las murallas arengó a los ciudadanos diciéndoles que abandonaran la lucha, una petición a la que se unió Gerardo.¹⁹ Finalmente el 4 de septiembre capitula Ascalón, seguida de Gaza²⁰ y Darum, tras una fiera resistencia que costó la vida a personajes destacados dentro de las filas musulmanas; de todas formas la guarnición allí apostada y sus familias pudieron dejar el lugar al día siguiente.²¹

Ahora bien, la representación de esta toma es completamente diferente en los dos videojuegos. Comenzando por *Ancestors Legacy*, este sitúa el acontecimiento en el orden correcto en su tercera misión, llamada “Venganza impaciente”, aunque por unos motivos un tanto irreales.²² Un vengador como el Saladino de *Ancestors Legacy* necesita de un objetivo de su venganza. Está dispuesto, como él mismo dice, a quemar Ascalón hasta los cimientos; y para obtener la victoria, toma una decisión que podría llevar al jugador a introducir una nueva figura histórica si decide creer en su existencia: el general sarraceno Gökböri tiene permitido dirigir el ataque. Este personaje junto con el otro general, Abdullah, acompaña a Saladino en todas las misiones y ambos mantienen con su líder una serie de diálogos que aportan información variada y valiosa, pues indican tanto lo que debe hacerse para avanzar en la misión como información que enriquece el contexto. Según el juego, Gökböri lideró el ataque, obteniendo la victoria cuando un número concreto de soldados consigue entrar en la ciudad; además como

¹⁹ La guarnición allí apostada se vio obligada a capitular. Se autorizó a los ciudadanos a salir con todos sus bienes muebles y, después, fueron llevados hasta Egipto e instalados cómodamente en Alejandría mientras no eran repatriados a tierras cristianas. Por otro lado, el rey Guido siguió en prisión unos meses más hasta que fue puesto en libertad. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 416.

²⁰ Maalouf, *Las Cruzadas vistas por los árabes*, p 216.

²¹ Lyons y Jackson, *Saladin: the politics...*, p 272.

²² Saladino, en esta misión, aparece persiguiendo a Reinaldo de Châtillon, que escapó de Hattin y se había refugiado en esta fortaleza. Este es el motivo por el que Saladino no ataca en un principio Jerusalén, lo cual no deja de ser un planteamiento tan verosímil que para el jugador encajaría en el desarrollo de la historia. Reinaldo actúa como un chivo expiatorio para las acciones de Saladino, pues no hay que olvidar que es presentado como el principal antagonista hasta su muerte, la cual tiene lugar tras esta misión.

cierre, a la conquista de la ciudad le sigue una cinemática con los modelados 3D en lugar de las habituales ilustraciones donde Saladino, que no se diferencia de los demás soldados a excepción del dorado de su armadura, declara que ya nada puede salvar a Reinaldo. (ver nº 11) El destino del enemigo principal en el juego es conocido en la cinemática de la cuarta misión, donde se ve a Saladino a punto de cercenar la cabeza del cruzado, que espera su muerte. (ver nº 12)

Age of Empires II coloca esta toma después de la caída de Jerusalén, así como también la relaciona con la caída de Tiberíades y la posible toma de Tiro. (ver nº 13) El objetivo de esta misión no es tomar las tres ciudades, sino tomar dos a libre elección del jugador.²³ Recapitulando los acontecimientos expuestos hay que recordar que Tiberíades y Ascalón fueron las dos localizaciones que acabaron en manos sarracenas, pero aquí el jugador puede tomar las dos que prefiera o, por su propio estilo de juego, le resulten más fáciles de tomar. Aun dándose el caso de que no todas las ciudades deben caer en manos del jugador, este puede quedarse fácilmente con la idea de que, conquistaran las que conquistasen, las tres localizaciones estuvieron bajo el ataque de Saladino. Además, cabe destacar la posibilidad de rendición de Tiberíades tras un tiempo de lucha a cambio del pago de un tributo, lo cual coincide parcialmente con la entrega del lugar por la condesa de Trípoli aunque no se haga mención alguna a esta mujer. En cualquier caso, la conquista de Ascalón no alcanza el mismo grado de exactitud en cuanto a la representación si se compara con el título anterior. Lo único que podría destacarse de esta ciudad es que la descripción inicial de la misión indica que es un lugar muy fortificado y que no atacará a las tropas de Saladino a no ser que este los ataque primero.

Las dos visiones expuestas se alejan mucho entre sí, de forma que ni siquiera contando con ambas el jugador puede llegar a comprender qué hubo detrás de la toma de Ascalón. Nada sabrá de que la vida del rey Guido se ofrecía a cambio de la rendición de la ciudad y que este pidió a los ciudadanos que depusieran las armas; pero tampoco sabrá que a estas peticiones se unió el gran maestro Gerardo. El jugador que combine

²³ El jugador tendrá también como base la pequeña ciudad de Hebron, que cayó en manos sarracenas después de Ascalón. Lyons y Jackson, *Saladin: the politics...*, p 272.

ambos títulos recordará Ascalón, y si juega tan solo a *Ancestors Legacy* lo tendrá mucho más en mente que el que únicamente haya jugado en *Age of Empires II*, pues debido a su opcionalidad de conquista y a un elemento tan subjetivo como la habilidad de cada jugador puede ocasionar que jamás sea un objetivo de conquista para pasar a la siguiente misión.

1.4. La caída de Jerusalén, dos conquistas diferentes

El día que Ascalón pasó a manos sarracenas Saladino se reunió con una delegación de ciudadanos de Jerusalén a los que había convocado para discutir las condiciones de rendición de dicha ciudad;²⁴ pero estos rechazaron la propuesta de Saladino, quien a cambio de una rendición sin lucha ofrecía dejar marchar a los habitantes que lo desearan junto con todos sus bienes, respeto hacia los lugares de culto y hacia aquellos que en un futuro quisieran acudir a la ciudad como peregrinos. Saladino jura entonces que tomará la ciudad por las armas, cuya defensa estaba organizada por Balian de Ibelin.²⁵ En Jerusalén Balian hizo lo que pudo, pues la población era mucha pero poca valía para luchar; y ante la falta de caballeros armó a todo muchacho mayor de dieciséis años nacido de familia noble y a treinta miembros de la burguesía. También mandó reunir toda la comida posible antes de que los musulmanes cerraran el cerco, y se hizo cargo del tesoro real y del dinero que había mandado Enrique II para los hospitalarios.²⁶

El 20 de septiembre, Saladino acampó ante la ciudad e inició el ataque a las murallas norte y noroeste; y hacia el 29 del mismo mes ya había una enorme brecha en la muralla. El 30 de septiembre Balian se reunió con Saladino para tratar las condiciones de entrega de la ciudad, que estaba a merced de los sarracenos; pero el líder musulmán declaró que había jurado tomar Jerusalén por las armas y que solo una rendición incondicional le desligaría de su juramento. Saladino, siempre que se reconociera su poder, estaba dispuesto a ser generoso, y deseaba que la ciudad sufriera lo menos posible; y con la victoria sarracena los vencedores se portaron con corrección y

²⁴ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, p. 417.

²⁵ Maalouf, *Las Cruzadas vistas por los árabes*, p 217.

²⁶ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 418-420.

humanidad, de forma que los edificios no fueron saqueados o las personas molestadas, impidiendo además cualquier ultraje a los cristianos. Gracias a los restos de la donación de Enrique II, muchos pobres pudieron pagar el rescate impuesto por Saladino a los vencidos, pero muchos más se hubieran salvado en caso de que las órdenes y la Iglesia hubieran aportado más dinero. A Jerusalén regresaron aquellos que habían sido rescatados, pero salieron aquellos que no pudieron pagar. Después, de Jerusalén partieron tres grupos: el primero dirigido por los templarios, el segundo por los hospitalarios y el tercero por Balian y el patriarca.²⁷

La ciudad santa cayó en manos de los sarracenos, y tal acontecimiento fue retratado en los dos videojuegos tomados como muestra para este apartado, aunque *Ancestors Legacy* presenta un episodio digno de mención ya que, sin duda alguna, influiría en la concepción del transcurso de los acontecimientos por parte del jugador. La cuarta misión consiste en la preparación del asalto a Jerusalén mientras Saladino permanece en Ascalón. Son sus dos generales, Gökböri y Abdullah, los que se deben encargar de la preparación del terreno para la batalla.²⁸ La quinta y última misión de *Ancestors Legacy* comienza con una cinemática en la que Saladino se muestra irritado por lo acontecido en Jerusalén antes de su llegada además del que será el castigo que impondrá a Abdullah, de tal forma que la historia no recordará su nombre; luego, indica que al igual que cien años antes durante el ataque cristiano, él también atacará por el norte ya que los muros no han recuperado su vieja gloria. Saladino al iniciar la misión se dirige a sus tropas en una cinemática en 3D antes de la batalla, llamando a la Yihad;

²⁷ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol II, pp. 418-421.

²⁸ Lo que caracteriza a esta misión es la constante disputa entre ambos en cuanto a las órdenes de Saladino, pues Gökböri se inclina por limitar sus acciones a las órdenes que han recibido, y Abdullah es partidario de atacar la ciudad aprovechando que ha abierto sus puertas para que los refugiados entren en su interior. El jugador, tras completar las que fueron las órdenes de Saladino en cuanto a la preparación del campo de batalla, debe controlar a Abdullah en su tan ansiado ataque, cuyas acciones se ven complementadas con sus líneas de diálogo, cargadas de un profundo sentimiento vengativo y religioso que, además, se ve reforzado con las palabras de los soldados. La misión termina tras haber cumplido con las órdenes de Saladino y haber aguantado el tiempo suficiente antes de su llegada, sin poder tomar la ciudad en este primer ataque. Todo este periplo, las discusiones y la derrota de las fuerzas comandadas por Abdullah crean una imagen que fácilmente podría hacer creer al jugador que hubo discusiones entre las fuerzas sarracenas antes del ataque y que solo Saladino, con su presencia y liderazgo, pudo ponerles fin, aunque eso no impidió la negligencia de los generales sarracenos.

(ver nº 14) por otro lado, Balian, se dirige también a las fuerzas musulmanas para alentarlas a abandonar el territorio.

De esta forma se reúnen en un mismo escenario y ante el mismo jugador dos discursos diferentes pero que enfatizan el papel de la religión en este evento; el cual a nivel de misiones no se diferencia mucho de lo ya visto, pues se deben atacar las murallas y las puertas. Tras una primera jornada, Saladino indica a su general que cambiará de táctica y atacará desde todas direcciones ya que la ciudad no podrá resistirlo, contradiciéndose con el plan indicado en la cinemática. Balian llega esa misma noche para reunirse con Saladino, quien alude a una rendición incondicional o a la toma de la ciudad por las armas, tal y como pasó en la realidad, aunque no la primera noche de asalto. Esta charla es muy ilustrativa en cuanto a la figura de Saladino, pues por la forma de hablar con su enemigo, completamente diferente a la forma enérgica de las cinemáticas, permite ver a una persona que respeta a los hombres de honor. (ver nº 15) A su vez, de esta reunión el jugador solo conoce la fuerza de la promesa de Saladino y no las amenazas proferidas por Balian, las cuales son colocadas en otro contexto.

Los Asesinos vuelven a aparecer en esta misión tratando de infiltrarse en el campamento sarraceno, luchando inicialmente del lado cristiano y dando a entender al jugador que no eran más que mercenarios;²⁹ esto a su vez podría llevar al jugador a pensar en algún tipo de contacto con ellos así como la veracidad de los ataques nocturnos a los campamentos musulmanes. Al día siguiente continúa el ataque, esta vez ya dentro de la ciudad y con los Asesinos ahora de lado de los musulmanes, empleados para atacar las puertas desde dentro y oír interesantes diálogos que inciden en el cansancio de las tropas, la escasez de los caballeros y la información sobre los acontecimientos vividos en misiones previas. El jugador, día tras día, irá tomando diferentes partes de una Jerusalén semejante a Acre en cuanto a su diseño hasta llegar ante la puerta tras la cual se encuentra Balian, quien afirma que preferiría destruir

²⁹ El comportamiento de los Asesinos se asemeja más al de un tipo de terror creado por un grupo terrorista en lugar que el de mercenarios, pudiendo dar lugar a error a un jugador desinformado. Bonastre Piazuelo, "De Hassan-i Sabbah al Estado Islámico...", p 128.

mezquitas y lugares santos musulmanes y matar ismaelitas antes de entregar la ciudad,³⁰ aunque momentos antes buscaba una tregua de forma civilizada. Estas son afirmaciones que impactan en el jugador por su crudeza. Finalmente, Saladino acepta una rendición pacífica en un cambio de tono demasiado veloz para lo que el jugador ha estado presenciando a lo largo de todas las misiones; y la cinemática final indica que los lugares musulmanes no fueron destruidos y que los cristianos que no quisieran abrazar la fe musulmana serían llevados al desierto; coincidiendo con el comportamiento ya visto previamente en Saladino y esperable en el vengador que el título ha estado presentando desde el primer momento. Si bien es cierto que hay algunas alusiones a la tercera Cruzada y a Ricardo, estas son tan superficiales que tan solo ocuparían en la mente del jugador el papel de un colofón sin mayor importancia a excepción de saber que las actividades en Tierra Santa no acabaron allí.

Frente a la representación bastante precisa, pero con ciertas licencias, del título anterior, *Age of Empires II* presenta una misión menos detallista y que dependerá de cómo el jugador realice las misiones. Frente a la fuerza y crueldad del Saladino del anterior título, que no duda en destruir las murallas y las puertas con el fin de entrar en la ciudad, este título presenta otro que no desea dañar las posesiones cristianas en la zona para no ser visto como un conquistador más, sino como un libertador; de hecho, uno de los objetivos es evitar a toda costa que los monasterios cristianos o la Cúpula de la Roca sean dañados durante el ataque. A diferencia del título anterior, también templarios y hospitalarios se encuentran en el campo de batalla, confirmando su presencia durante el acontecimiento a pesar de que se desconozca la identidad de los grandes maestros, de la misma manera que nada se sabe de Balian de Ibelin, el defensor de la ciudad. La confirmación de esta toma menos destructiva se da con la cinemática final, que confirma que los edificios no fueron dañados, los ciudadanos no fueron molestados y los prisioneros liberados. Saladino es más benévolo, pero la representación del acontecimiento más esquemática.

³⁰ Estas amenazas de Balian, aunque reales, fueron proferidas en otro contexto, concretamente antes de que los sarracenos entrasen en la ciudad. Maalouf, *Las Cruzadas vistas por los árabes*, pp. 218-219.

2. La tercera Cruzada

La derrota en Hattin y la pérdida de Jerusalén fueron noticias que consternaron a Occidente: el ejército cristiano había sido destruido, la Santa Cruz estaba en manos del infiel y Jerusalén había sido conquistada. El Oriente franco se había desplomado y si se quería salvar algo, la ayuda debía ser enviada urgentemente. Las llamadas a los fieles por parte de Roma no se hicieron esperar, exhortando al arrepentimiento y a abrazar la cruz, prometiendo indulgencia y vida eterna en los cielos. Los movimientos de los monarcas no tardaron en tener lugar y Federico Barbarroja visitó a los reyes de Francia y de Inglaterra, que llevaban tiempo en guerra.³¹ Enrique II ya había hecho votos de tomar la cruz, pero lo postergaba siempre por la desconfianza hacia su familia; mientras que Felipe tampoco estaba tranquilo por los riesgos de su ausencia. Al final, Ricardo fue el primero en adelantarse, contestando a la llamada de la Cruzada en noviembre de 1187,³² haciendo comprender a Felipe que era mala idea aplazar la Cruzada por mucho más tiempo.³³ Ambos monarcas salieron juntos de Vézalay el 4 de julio de 1190, y poco después de abandonar Lyon se separaron. Felipe salió de Génova a finales de agosto y llegó a Mesina el 14 de septiembre; mientras que Ricardo decidió viajar por tierra desde Marsella siguiendo el camino costero desde Génova hasta Salerno mientras su flota y su ejército lo aguardaban en Mesina.³⁴

Si algo caracteriza a los videojuegos es que aunque puedan aludir al llamamiento a la cruzada raramente lo representan de forma gráfica. *Dante's Inferno* se sale de la norma intercalando en la aventura de Dante por los círculos del Infierno con escenas relativas a la tercera Cruzada, pues en esta aventura, Dante marchó a Tierra Santa como un mercenario florentino. Las cinemáticas breves pero ilustrativas son los únicos momentos en los que se hace referencia a los acontecimientos en Tierra Santa, (ver nº 16) aunque no es su único tema. Dante, tras ser apuñalado durante la batalla de Acre y encontrarse con la Muerte, quien quiere que pague por sus pecados y antes de que se

³¹ Runciman, *Historia de las cruzadas*, Madrid, Alianza, 1983-1987, vol III, pp. 17-19.

³² Flori, Jean, *Ricardo Corazón de León: el rey cruzado*, Barcelona, Edhasa, 2002, pp. 92-93.

³³ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 21. Los dos reyes no tardaron en sacar partido a su decisión: proclamaron una moratoria para las deudas de las cruzadas, instituyendo nuevos y gravosos impuestos sobre los laicos y eclesiásticos que supusieron la mitad de los ingresos anuales y que se conocieron como el "diezmo de Saladino". Flori, *Ricardo Corazón de León...*, p 94.

³⁴ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 48-49.

haya visto cinemática alguna, ya dice que el obispo les había prometido que se perdonarían sus pecados, algo que le repetirá más adelante a Lucifer durante su viaje por el Infierno. La imagen que se presenta desde un primer momento es que los cruzados acudieron a la llamada por el perdón de sus pecados. Mientras el protagonista viaja de regreso a su hogar recuerda que el obispo llamó a una causa santa, más lo que hicieron allí no era santo, sino una guerra salvaje que se alimentó durante tres años del odio. La perspectiva es, claramente, negativa.³⁵ Con toques muy simples, este juego consigue presentar una imagen muy negativa de un elemento clave como fue el llamamiento; como igualmente hará con otras partes de la cruzada que se explicarán más adelante.

2.1. El corto periplo de Federico Barbarroja

Federico se sintió muy afectado por las noticias, y a sus ganas de presentar batalla al infiel, se sumó la muerte del papa Urbano III en 1187, lo que le permitió hacer la paz con Roma y abrazar la cruz en 1188 a pesar de que necesitó más de un año para estar en condiciones de partir. Envío cartas a los soberanos por cuyo territorio iba a pasar, obteniendo en un principio respuestas positivas. Pero apenas hubo cruzado el Danubio empezaron los conflictos: los bandoleros atacaban a los rezagados y la gente del campo era hostil a los germanos.³⁶ En marzo de 1190 toda su hueste descendió hacia Gallipoli en los Dardanelos, y con la ayuda de los transportes bizantinos cruzó a Asia. Llegó a Laodicea y desde allí se dirigió hacia el interior, adentrándose en un territorio

³⁵ Más adelante se puede ver una escena con un obispo hablando ante Dante, su cuñado Francesco y otros muchos caballeros, llamándolos “mercenarios de Florencia” y prometiendo a cambio de portar la cruz la absolución de los pecados. (ver nº 17) Son los colores y la animación lo que de verdad da fuerza a esta escena para darle un aire diabólico, que se ve confirmado en una cinemática posterior cuando un demonio se transforma en la lluvia que caía el día que se hacía este llamamiento. (ver nº 18) La cruzada, para el jugador que se guíe por este juego, fue un instrumento malévolo ideado por agentes malignos, no demonios debido a la implicación ficticia de estos, sino por individuos que no querían nada bueno realmente, aunque esto solo pueda ser explicado de una forma vaga. Dante, sin pupilas frente al resto de cruzados, está ciego por el llamamiento, y ante la pregunta de Francesco de si será real tal promesa, responde con la siguiente frase: “¿mentiría un obispo?”; Beatriz, en el círculo de los aduladores, critica la constante defensa que hace Dante de sus actos amparándolos en las palabras del obispo, pues según ella no eran excusa para sus horribles actos.

³⁶ Cuando Federico ocupó Felipópolis y desde allí envió emisarios a Constantinopla para resolver la cuestión del paso a Asia, Isaac los encarceló pensando en retenerlos como rehenes; pero ante la idea de un ejército alemán recibiendo la ayuda de una flota occidental y un posible ataque a Constantinopla Isaac vaciló, devolvió a los rehenes, prometió abastecimiento para su paso por Anatolia y barcos en caso de que el emperador quisiera cruzar los Dardanelos. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 26.

dominado por el sultán seléucida Kilij Arslan, quien a pesar de sus promesas no pensaba dejar pasar tranquilamente a los cruzados, pues capturaba a los rezagados e impidió la búsqueda de alimentos. Federico llegó a Konya y tras reposar avanzó hacia Karaman, desde donde fue por los pasos del Tauro sin hallar oposición hasta la costa sur de Seleucia. El 10 de junio se dispuso a cruzar el río Calicadno, y lo que ocurrió entonces no se sabe con claridad. O bien descendió de su caballo para refrescarse y la corriente fue más fuerte de lo que pensaba; su anciano cuerpo no pudo soportar la repentina impresión; o tal vez resbalase su caballo, arrojándole a las aguas, y el peso de su armadura lo hundió en ellas. La muerte del gran Emperador fue un rudo golpe, pues parecía que él solo podría rechazar a los musulmanes, y con la acción combinada con los ejércitos de los reyes de Francia e Inglaterra reconquistaría Tierra Santa. Incluso Saladino temía que semejante fuerza fuese demasiado para él.³⁷

La fallida campaña de Federico Barbarroja casi no tiene presencia en los videojuegos al tener que competir con los fuertes reclamos que suponen aventuras relacionadas con Saladino y Ricardo, pero uno de los títulos empleados consigue retratar una parte del viaje de Federico. El ya mencionado *Age of Empires II* dedica una de sus campañas a Barbarroja. Sus primeras misiones están dedicadas a su política interior e italiana, y posteriormente se ciñe a su intervención cruzada.³⁸ En este caso, solo interesa el contenido de la quinta misión, pues la última tan solo consiste en llevar su cuerpo conservado en un tonel de vinagre hasta Jerusalén. La cinemática inicial de la quinta misión, “La marcha de Barbarroja” (ver nº 19), presenta por primera vez la cruzada, con las circunstancias en la que se encontraba Palestina, aludiendo a los movimientos de Saladino, el llamamiento a la cruzada por parte del Papa y, de forma bastante poco habitual, la marcha de los reyes de Francia e Inglaterra por mar.³⁹ La cinemática añade que debido al gran tamaño del ejército, este no podía ser transportado por ninguna flota, por lo que debía ir por tierra hasta Constantinopla y luego avanzar por tierras turcas hasta Tierra Santa.

³⁷ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 23-28.

³⁸ Jiménez Alcázar, “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, p 380.

³⁹ Felipe, al igual que Barbarroja, suele ser omitido, por ello una mención es digna de ser destacada.

El resultado final de esta misión dependerá del camino que escoja el jugador para cruzar el mar de Mármara, pues puede aprovisionarse de barcos en el débil puerto de Gallipoli o en Constantinopla, la cual, aunque es presentada como una localización aliada, atacará al jugador para que no entre en la ciudad, omitiendo los motivos de la aversión a los germanos por parte de la ciudad y del emperador. En caso de que el jugador prefiera ir hasta Gallipoli se encontrará con que debe realizar un viaje por el mar mucho mayor pero no habría tenido que hacer frente a tropas armadas.⁴⁰ Habiendo desembarcado, los ataques seléucidas comenzarán a tener lugar, mayoritariamente en forma de enemigos aislados, que no permiten una impresión realista de un ataque temprano; aunque sí daría la impresión al jugador de que Saladino se enfrentó a Barbarroja desde un primer momento cuando estas tropas aludirían más a las fuerzas de Kilij Arslan. Al jugador no le queda otra que seguir adelante hasta llegar al castillo hospitalario derrotando a enemigos que van saliendo a su paso. Ya en la cinemática final el jugador conoce el final del emperador con la diferencia de opiniones en cuanto a lo acontecido, aunque el juego es claramente partidario de que se hubiera intentado refrescar con la armadura puesta.

Si bien la última misión consiste en llevar los restos del emperador hasta la Cúpula de la Roca en Jerusalén, el espíritu de cruzada que podría albergar la primera misión es omitido completamente. Después de este título, los juegos seleccionados no presentan más alusiones a Barbarroja ya que el principal reclamo de las cruzadas es la dualidad entre los personajes de Saladino y Ricardo. Los siguientes acontecimientos en los que un jugador debe desenvolverse se localizarían con los reyes ya en Tierra Santa.

2.2. La toma de Acre, luchando dentro y fuera

La toma de la ciudad de Acre es uno de los puntos más representados en los videojuegos y, a la vez, el más variopinto en cuanto a sus representaciones y la imagen que aportan a los jugadores. Tres de los cuatro videojuegos ya presentados abordan el tema, pero ninguno de los tres recrea los acontecimientos con la misma fidelidad que otros eventos ya expuestos. A nivel histórico, Felipe Augusto desembarcó en el

⁴⁰ Cabe destacar la paradoja de que, frente a la información aportada en la cinemática, las fuerzas del emperador pueden ser transportadas con un número muy reducido de barcos.

campamento de Acre el 20 de abril de 1191 y Ricardo llegó siete semanas más tarde;⁴¹ pero la presencia de ambos dio ánimos a los cansados soldados.⁴² Felipe se reunió en Tiro con su primo Conrado de Montferrato y llegó con él a Acre, donde se estrechó el asedio de la fortaleza musulmana; además, reorganizó las máquinas de los sitiadores y construyó torres para ello, pero de todas formas pospuso cualquier ataque mientras no llegase Ricardo, quien tuvo un viaje más accidentado.⁴³ Ricardo desembarcó el 6 de julio cerca de Tiro, pero tuvo que viajar por mar hasta Acre ya que se le negó la entrada a la ciudad.⁴⁴

Los víveres y el material de guerra escaseaban en la ciudad asediada y comenzó a hablarse de una rendición, a la vez que en el campamento cristiano se hablaba de la corona, pues Ricardo apoyaba a Guido y Felipe a Conrado. Saladino estaba indignado al saber que sus hombres de Acre habían abandonado la esperanza y el 7 de julio obtuvo el último llamamiento de la ciudad. La batalla del día 11 fue el último esfuerzo de los sitiados, que al día siguiente ofrecieron la capitulación y sus condiciones fueron aceptadas. Acre tenía que rendirse con todo lo que contenía, pagar a los francos doscientas mil piezas de oro y otras cuatrocientas para Conrado personalmente; mil quinientos cristianos prisioneros con un centenar de cautivos de categoría tenían que ser liberados y además debía ser devuelta la Verdadera Cruz. Si se hacía todo ello, las vidas de los defensores serían respetadas. Saladino no pudo reaccionar a tiempo, pues los oficiales ya habían firmado el convenio en su nombre, y como hombre de honor se vio ligado por él.⁴⁵

Quizás, de los videojuegos empleados, *Age of Empires II* con la sexta misión de la campaña de Saladino, llamada “el demonio y el león”, la representación del sitio de

⁴¹ Ricardo, además, incrementó la moral de los soldados al destruir en su llegada un bajel sarraceno que intentaba aprovisionar a la guarnición de Acre. Flori, *Ricardo Corazón de León...*, pp. 161.

⁴² Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 46.

⁴³ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 54.

⁴⁴ Al igual que los cruzados, Saladino recibió refuerzos a fines de mes con la llegada del ejército de Siniar junto a fuerzas egipcias de refresco y tropas de Mosul; pero ni todas ellas juntas pudieron rechazar a los cruzados de su campamento. Además, las máquinas francas mantuvieron el bombardeo de las murallas de Acre tratando de abrir brechas que forzar; e incluso de vez en cuando se daban batallas marítimas, pues las flotas inglesa y francesa quitaron el dominio sarraceno del mar. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp 57-59.

⁴⁵ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 59-60.

Acre y su importancia sea, relativamente, la más acertada en comparación con los siguientes títulos.⁴⁶ Aunque el auténtico desenlace fue la derrota sarracena,⁴⁷ el jugador debe obtener la victoria construyendo una maravilla y defendiéndola durante trescientos años.⁴⁸ A pesar del tiempo que debe aguantar la maravilla construida, esta misión no afectaría a la concepción cronológica del jugador respecto a la duración de la tercera Cruzada, de la misma manera la idea de que la victoria no dependería de la protección de un edificio. A pesar de la victoria del jugador, históricamente incorrecta, su veracidad no es desmentida en la cinemática final y, además, por la escasez de los acontecimientos tratados parece que la Cruzada no pasó de los sucesos de Acre. Nada se sabe de Arsuf o las pretensiones de Ricardo sobre Jerusalén; aunque al menos se especifica el acuerdo final entre ambos líderes con respecto a Jerusalén, unos datos que no se aportan en ningún otro título. La imagen que le llega al jugador, aunque más fiel que las siguientes, se encuentra muy simplificada.

Regresando a las aventuras de Dante, el título de *Dante's Inferno* empieza su tutorial haciendo al jugador intervenir en Acre desde una plataforma en la que pelea

⁴⁶ El jugador sabe por la cinemática inicial que las noticias sobre los acontecimientos en Tierra Santa atrajeron a numerosos caballeros, y el más peligroso fue el rey Ricardo, cuyo ejército había desembarcado cerca de Acre mientras que los hombres de Saladino estaban dentro de la ciudad. Las facciones a las que se debe enfrentar el jugador son diversas, pero cabría destacar que se omite la presencia del rey francés a pesar de la presencia de tropas francesas; ocurriendo lo inverso con el caso inglés, pues en ese caso es el propio Ricardo quien ataca encabezando un ejército. Hay templarios, genoveses e incluso persas, que en determinado momento enviarán ayuda a Saladino; y a excepción de esta última, todas las facciones enemigas atacarán al jugador a la vez, pero únicamente Ricardo será nombrado nominalmente, destacando por encima de los demás para el jugador; de tal manera que su importancia en su recuerdo quedará remarcada por encima de las demás facciones. Las tropas musulmanas, además, lucharán atrincheradas en la ciudad de Jerusalén, dando la imagen de que Saladino se encontraba en el interior de la misma, cuando realmente sus fuerzas se encontraban divididas.

⁴⁷ Los ejércitos cristianos hicieron su entrada triunfal en San Juan de Acre el viernes 12 de julio, donde encontraron los restos del ejército alemán, que no era más que un grupo reducido que se encontraba bajo la bandera de Federico de Suabia, que había muerto durante el sitio. Flori, *Ricardo Corazón de León...*, pp. 166-167.

⁴⁸ Esta misión, a diferencia de las anteriores, es contrarreloj. Defender la *maravilla* que el jugador solo puede construir cuando alcanza la Edad Imperial necesitará mantenerla en pie un tiempo que oscila entre los 10 y 30 minutos. La maravilla es un hito en el mapa, equilibrando las contiendas a favor del que la posee, además de un símbolo del tiempo como progreso; pues solo quien la ha construido y mantenido en pie consigue la victoria. Pérez Lajarín, Sergio y Rodríguez, Gerardo Fabián, "Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: Age of Empires II y Medieval Total War II" en Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo Fabián, (coords), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, («Colección Historia y Videojuegos; 5»), Murcia, Universidad de Murcia, 2018, pp. 79-80.

contra los primeros enemigos del juego mientras, al fondo, puede verse el mar y algunas naves que disparan fuego amigo.⁴⁹ Al contrario que con las naves, los enemigos contra los que se enfrenta Dante son claramente sarracenos; su ropa no los cataloga como soldados, sino más bien civiles pobres que, armados con una cimitarra, defienden la ciudad.⁵⁰ El lanzamiento de un brulote es el que le da acceso al jugador a la siguiente zona, donde Dante será apuñalado (ver nº 21) por la espalda por, según Jiménez Alcázar, un “hassassin” o Asesino;⁵¹ y aunque las ropas de este NPC son completamente diferentes a la de los enemigos contra los que se ha luchado, ningún elemento permite afirmar o desmentir su pertenencia a la secta salvo que el ataque fatal fuera un apuñalamiento.⁵² La siguiente noticia sobre la toma de Acre tiene lugar cuando Dante está en el Limbo, antes de pelear contra el juez infernal Minos, pues con una cinemática se muestra la victoria cristiana con un campo de batalla repleto de sangre y los caballeros cristianos celebrando, con sarracenos siendo decapitados y arrojados desde lo alto de las murallas ante la mirada del jugador mientras Francesco dice que han “aplastado al ejército de Saladino”. La imagen que se crea en la mente del jugador es la de masacre y de una derrota completa del ejército musulmán. (ver nº 22)

El último de los videojuegos, y quizás el más complicado en cuanto a los datos históricos y cronológicos debido a que la Cruzada no es más que un atrezzo en el que colocar las acciones del jugador, es *Assassin's Creed*.⁵³ En este juego nada aparece

⁴⁹ No se puede saber a quiénes pertenecían estas naves, por lo que, en función de cada jugador, y en especial cuántos impactos reciba Dante de sus proyectiles, este puede pensar que son tanto amigas como enemigas.

⁵⁰ Mientras Dante mata a todos los enemigos que aparecen, se puede escuchar entre los sonidos de la guerra los gritos de hombres y mujeres, pero tras cada muerte un jugador que preste la debida atención oír que, aunque todos los enemigos parecen hombres, el grito que exhalan antes de morir los identifican como hombres o mujeres. La imagen histórica, en especialmente para jugadores atentos a los detalles, será que hubo un componente civil encarnado por hombres y mujeres en la defensa de la ciudad; mientras que para aquellos que no reparan en los sonidos se quedarán con un componente civil y de carácter genérico. (ver nº 20)

⁵¹ Jiménez Alcázar, “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, p 373.

⁵² Esta era la técnica de los Asesinos para dar muerte a los infieles. Bonastre Piazuolo, “De Hassan-i Sabbah al Estado Islámico...”, p 129.

⁵³ Este juego se ambienta en 1191, y aunque la libertad del jugador reside en los movimientos del personaje, estos jamás alterarán el hilo de acontecimientos preestablecidos. Los acontecimientos propios de una obra de ciencia-ficción permiten construir el desarrollo de la trama a través de acontecimientos históricos sin ser un videojuego histórico como tal. Jiménez Alcázar, “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, pp. 389-390.

directamente referenciado a excepción de la batalla de Arsuf, por lo que es más fácil que al jugador se le pasen por alto las referencias a los acontecimientos históricos, en especial si no presta suma atención a todos los diálogos. Acre es una de las ciudades a las que el jugador tiene que acudir para completar tres de los nueve asesinatos encargados a Altaïr por su maestro Al-Mualim, y durante el “Bloque de memoria 3”, en las actividades de investigación en Acre, un informador le dice a Altaïr que lleva en Acre “desde que los cruzados iniciaron el asedio” por lo que tiene información de su interés para acabar con el objetivo.⁵⁴ Nada más se vuelve a saber del destino de Acre hasta el inicio del “Bloque de memoria 4” cuando Al-Mualim le dice a Altaïr que Ricardo, envalentonado por su victoria en Acre, parte hacia Jerusalén, y Saladino ha reunido a sus hombres en las ruinas de la ciudad de Arsuf. Nada hay en el juego sobre el asedio, e incluso la ciudad está tranquila, sin desperfectos, y prácticamente sin diferencias en comparación con las otras dos que debe visitar el jugador en su aventura. No hay guerra, los ciudadanos realizan las mismas actividades que en las otras ciudades disponibles, algo que seguramente se vio influenciado por las limitaciones técnicas en el momento de desarrollo.⁵⁵

2.3. Entre Acre y Arsuf, los datos en las cinemáticas

Con la toma de Acre, se acordó que Guido mantuviera el título de rey hasta su muerte; cuando pasaría a Conrado e Isabel y a su descendencia. El rey Felipe habló entonces de regresar a su patria y el 31 de julio salió de Acre con dirección a Tiro, acompañado por Conrado, quien no quería servir en un ejército dominado por el rey inglés. Tres días después, Felipe zarpó,⁵⁶ dejando a Ricardo solo frente a Saladino.⁵⁷ Saladino, por su parte, empezó a reunir a los prisioneros y la suma que se le exigía y el 11 de agosto fue enviada la primera remesa de hombres y dinero acordado, pero no

⁵⁴ Las palabras de este NPC son ambiguas para el jugador, pues no permiten saber si el asedio ya ha concluido, aunque la presencia de caballeros hospitalarios o su gran maestro y objetivo de asesinato, Garnier de Naplouse, (ver nº 23) en la zona donde se desarrolla esta misión podría llevar a pensar que este ya ha concluido, por lo que las actividades del jugador podrían situarse cronológicamente en días posteriores al 12 de julio.

⁵⁵ Acre, al igual que en *Dante's Inferno*, seguirá siendo protagonista de las cinemáticas que se le presenten al jugador y que se relacionan con la Cruzada en misiones posteriores.

⁵⁶ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 61.

⁵⁷ Flori, *Ricardo Corazón de León...*, p 177.

todos los prisioneros de la categoría esperada habían sido entregados, por lo que hubo una negativa a liberar a los soldados musulmanes. A pesar de las diferentes propuestas para solucionar este problema, no hubo ningún acuerdo; a lo que se sumaron los grandes deseos de Ricardo de salir de Acre y avanzar sobre Jerusalén. Los prisioneros eran para él una carga, por lo que el 20 de agosto manifestó que Saladino había roto lo convenido y ordenó la matanza de los dos mil setecientos supervivientes de la guarnición.⁵⁸ Tras este evento, el jueves 22 de agosto, Ricardo sacó el ejército cruzado de Acre y marchó al sur donde su flanco podía ser protegido por el mar y su flota. Su marcha, además, fue lenta para permitir a la flota mantenerse en contacto con ellos.⁵⁹

Ahora bien, hablar de los acontecimientos que tienen lugar entre Acre y Arsuf en los videojuegos es hablar de tres elementos bien diferenciados: el primero es la muerte de los tres mil prisioneros, introducida en los párrafos anteriores, la figura de los diferentes maestros de las órdenes que se encontraban en Tierra Santa y las diferentes representaciones de Ricardo.⁶⁰ El rey, viejo, delgado y autoritario, casi como si se tratase de un rey sabio, (ver nº 26) es exculpado de una matanza que debido al estilo exagerado de la animación, así como la necesidad de representar los pecados de Dante en vida, hacen que el acontecimiento pueda ser tomado como algo irreal por parte del jugador al considerarlo una licencia para argumentar la brutalidad de la entrega. Aun en el caso de que lo considere un acontecimiento real, culpará a los soldados rasos antes que a Ricardo si tan solo tiene este videojuego como fuente.⁶¹

⁵⁸ Por lo general las fuentes cristianas atribuyen la responsabilidad de esta masacre a Saladino y las musulmanas a Ricardo. Igualmente, todas o casi todas coinciden en que Ricardo fue el primero ejecutar a sus cautivos y que Saladino actuó como represalia. Flori, *Ricardo Corazón de León...*, pp. 450-451.

⁵⁹ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 62-64.

⁶⁰ *Dante's Inferno* trata precisamente cuál fue el destino de todos estos prisioneros sin escatimar en crudeza, pero a la vez omitiendo muchos datos. Mediante una serie de flashbacks Dante recordará el destino de los prisioneros, quienes serían empleados como moneda de intercambio por la Santa Cruz. Los ojos en blanco del protagonista, cegado por la cruzada y refiriéndose a ellos como herejes, acompañado con gran fuerza y representación gráfica, que el jugador no puede entender otra cosa que no sea el fanatismo religioso como lo que movilizó a las tropas e imperó en esta contienda. Será quien arremeta contra los prisioneros cuando ya no pueda con su mantenimiento y bajo el argumento de que no son iguales musulmanes que cristianos. Todo un campo de inocentes, presentados como civiles, es asesinado, mientras el demonio mueve los pensamientos y la espada de Dante. (ver nº 24) Cometida la matanza (ver nº 25), un viejo Ricardo pide responsables y teme la venganza de Saladino por tal acto.

⁶¹ Dante también representa otra serie de vicios que, el ser o no considerados reales en los cruzados, dependerá mucho de cada jugador, de su conocimiento de historia y de lo que consideren como real en un

Assassin's Creed guarda también una pequeña referencia al destino de los prisioneros, tan bien oculta que fácilmente puede ser pasada por alto. Durante el “Bloque de memoria 4”, uno de los objetivos de Altaïr es el marqués Guillermo de Montferrato, (ver nº 28) y mientras el jugador investiga puede encontrarse con los datos que revela un informador, y es que Ricardo y Guillermo discutieron antes de que el rey partiese hacia Jaffa; lo cual, sumado a la discusión que ambos mantienen en la cinemática al inicio de la misión de asesinato, da una imagen de que Ricardo partió dejando a Guillermo a cargo de estos prisioneros, pero que en algún momento retornó a la ciudad para encontrarse con que este había cometido una masacre. Ricardo y Guillermo mantienen una charla muy poco amistosa donde se revela que el rey fue engañado ya que se le había dicho que los prisioneros serían para intercambiar por la Vera Cruz. Ricardo, de nuevo, es exculpado del sangriento destino de estas personas, y debido a que Guillermo es uno de los objetivos de Altaïr, el jugador se puede imaginar que los templarios, los antagonistas en la entrega, engañaron al rey pero que, en la vida real, el ardid habría sido orquestado por algún comandante o el propio Guillermo.

Cabría hacer una mención a las dos caracterizaciones de Ricardo que aparecen en los dos videojuegos. La aventura de Dante muestra a un rey viejo, delgado, con barba y cabello canos; autoritario pero que siente cierto temor a Saladino, además de transmitir cierta imagen de sabiduría. Altaïr, por su parte, le muestra al jugador un Ricardo que no teme a Saladino y que mantiene la autoridad, pero es más joven y corpulento, con barba y cabello de color rojos; que va a caballo cuando habla con Guillermo manteniéndose físicamente por encima de su vasallo, y que más adelante en Arsuf se identifica con facilidad del resto de sus tropas por sus colores y su diseño. (ver nº 29) Cada Ricardo creará una imagen diferente en la mente de cada jugador, aunque por la edad a la que acudió a Tierra Santa, el retrato de *Assassin's Creed* coincidiría mucho mejor con la realidad. Físicamente Ricardo era alto, de piernas largas y fuertes, con cabellos de oro rojizo y facciones hermosas; con unos modales encantadores y espíritu aventurero que se pueden encontrar en la compostura mantenida durante la

título cargado de exageración y crudeza en sus cinemáticas. Dante escenifica otra serie de vicios que podrían extenderse a los cruzados, y estos se representan con bebida y mujeres (ver nº 27) en un momento indeterminado de la cruzada.

charla con Guillermo. No se puede sacar nada más de Ricardo en las dos breves apariciones que hace en el título. El jugador no sabe nada de su temperamento cálido y apasionado egoísmo, ni su falta de astucia política, cabalidad, o competencia administrativa.⁶²

Debido a la falta de una cronología exacta por la que seguir los acontecimientos históricos y por la disposición de los escenarios, es en este punto donde habría que hablar de los objetivos del jugador en *Assassin's Creed*. Altaïr, en su camino hacia la recuperación de su anterior rango en la orden de los Asesinos debe acabar con la vida de nueve individuos que pertenecen a su orden enemiga, los Templarios, pero a su vez se localizan en ambos lados de la guerra.⁶³ Son los objetivos cristianos⁶⁴ los que tendrían más suerte en cuanto a su concepción como reales en la mente del jugador, pues el este debe acabar con la vida de tres grandes maestros de tres órdenes diferentes y un marqués, unos títulos lo suficientemente elevados como para conseguir captar la atención del jugador. El primero en caer bajo la hoja oculta de Altaïr es Garnier de Naplouse, un anciano que se hace cargo del hospital de Acre y es a su vez el maestro de la orden de los hospitalarios.⁶⁵ El siguiente objetivo es el marqués Guillermo de Montferrato, el artífice de la muerte de los prisioneros de Acre y padre de Conrado; no aparece representado como un anciano, sino como un hombre maduro más cercano a la edad de Ricardo que a la de un septuagenario.⁶⁶

⁶² Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 47.

⁶³ Aquellos objetivos que pelean, aparentemente, del lado de Saladino, son Tamir, un traficante de armas de Damasco; Talal, comerciante de esclavos de las Jerusalén sarracena; el Abu'l Nuqoud “el Rey Mercader”, el hombre más rico de Damasco; Majd Addin, el gobernante de Jerusalén en nombre de Saladino y Jubair al-Hakim, líder de los eruditos de Damasco. A excepción de los dos últimos objetivos, el jugador fácilmente puede catalogar a los otros NPCs como irreales; los otros dos, al aparentemente ser más fáciles de ubicar y contar con puestos algo más elevados en la sociedad, podrían confundir al jugador si decidiese creer en su existencia, aunque es difícil creer que sus acciones serían permitidos por Saladino.

⁶⁴ Se desconoce el número de víctimas de los ataques de los Asesinos, pero atacaban a hombres poderosos de difícil acceso, como fue el caso de Conrado de Montferrato, muerto a manos de esta secta en la vida real, o el mismísimo Saladino, que pudo escapar con vida de los atentados. Bonastre Piazuelo, “De Hassan-i Sabbah al Estado Islámico...”, pp. 126-127.

⁶⁵ Su diseño lo aleja de un caballero como el que en realidad acudió con Ricardo a Arsuf y fue uno de los responsables de la carga contra las tropas de Saladino. Mientras que los registros históricos lo presentan como un respetado líder, la entrega lo hace aparecer como anciano sádico y despiadado. Barba, Rick, *Assassin's Creed: A Walk Through History (1189-1868)*, New York, Scholastic, 2016, p 18.

⁶⁶ Guillermo es claramente opositor a Ricardo; pero con sus últimas palabras, hace saber al jugador que Ricardo estuvo a punto de ser víctima de asesinato, así como que la ciudad de Acre debe ser para sus

El siguiente es el recién nombrado maestro de la orden de los teutones: Sibrand, un hombre caracterizado por un miedo paranoico a los asesinos tras todos los actos del jugador, y por destacarse en su diseño por un yelmo con cuernos, (ver nº 30) además de huir del jugador en caso de ser detectado cuando se aproxima a él.⁶⁷ El último de los objetivos no es otro que Roberto de Sable, que a pesar de ser el gran objetivo y antagonista, no es hasta Arsuf cuando se produce un auténtico contacto con él. (ver nº 31) El líder templario, en su búsqueda por obtener la ayuda de Saladino para acabar con los Asesinos, se encuentra demasiado cerca de la fantasía que los demás maestros,⁶⁸ por lo que en el peor de los casos sería considerado como irreal, y en el mejor, el guerrero que se encontraba al frente de los templarios; el resto de los objetivos, serían más fácilmente considerados como reales.

2.4. La batalla de Arsuf de la mano de Altaïr

La hueste de los cruzados dejó Acre y se dirigió hacia Jaffa para conquistar la costa antes de lanzarse hacia Jerusalén,⁶⁹ y el día 30 de agosto los dos ejércitos tuvieron un contacto más estrecho, de forma que diariamente tuvieron lugar duras escaramuzas. Ricardo obligó al ejército a continuar a pesar de que sufrían bajas por la insolación y la aniquilación del duque de Borgoña y las tropas francesas al quedarse rezagados de la retaguardia. Pocos días después Saladino eligió su campo de batalla, que no fue otro que el norte de Arsuf, donde la llanura era lo bastante amplia para poder utilizar la caballería. El 7 de septiembre, Ricardo vio que los musulmanes se aprestaban a presentar batalla y situó a sus hombres en orden de combate, establecidos a lo largo de la costa con arqueros y caballeros en primera y segunda fila respectivamente. El ataque

ciudadanos, en un planteamiento más propio de la Ilustración que del medievo: y que en el caso más exagerado podría llevar a pensar que Guillermo era un adelantado a su tiempo. Guillermo era amado por sus tropas además de un líder militar respetado y en realidad murió por causas naturales en verano de 1191, cerca de la fecha en la que se desarrolla el juego. Barba, *Assassin's Creed: A Walk...*, p 19.

⁶⁷ Con sus últimas palabras confirma el plan de un bloqueo en el puerto de Acre para evitar cualquier posible envío de tropas cuando los templarios tomasen Tierra Santa. Sibrand en realidad fue el fundador de la orden, cosa que no se explica en el juego; además, seguía vivo cuando, años después del asedio de Acre, su orden fue reconocida con él como líder. Barba, *Assassin's Creed: A Walk...*, p 19.

⁶⁸ Altaïr se presenta ante un Ricardo que está a punto de ser víctima de la traición de Roberto quien, en la realidad, acabó obteniendo la amistad del rey antes de su marcha de Palestina. Cruikshank Dansey, James, *The English Crusaders*, s. l., Dickinson, 1849.

⁶⁹ Flori, *Ricardo Corazón de León...*, p 181.

de los sarracenos comenzó a media mañana. En oleadas sucesivas soldados de infantería se precipitaron sobre los cristianos arrojando flechas y dardos, pero la caballería sostuvo sus posiciones; Ricardo pensaba atacar hasta que todo estuviese dispuesto, las cargas turcas dieran muestras de cansancio y el ejército sarraceno estuviera más cerca. El mariscal de la Orden hospitalaria y Balduino Carew decidieron por su cuenta lanzarse al ataque y se precipitaron hacia el enemigo originando la confusión entre las tropas, pero Ricardo se introdujo en el remolino para restablecer un poco el orden y tomó el mando del asalto,⁷⁰ ya que si quería la victoria debía socorrer la carga improvisada; incluso tuvo que disuadir a los caballeros cruzados de perseguir a los musulmanes que huían en retirada para evitar la táctica de huida fingida. El segundo asalto de Saladino se rompió contra la defensa reconstituida por Ricardo y Guillaume des Barres.⁷¹ Hacia el atardecer el ejército cristiano era dueño del campo y proseguía su marcha en dirección sur.⁷²

Los acontecimientos en Arsuf, a pesar de la gran importancia que tuvieron para la cruzada y la moral en ambos bandos, solo se representan en *Assassin's Creed* y ni siquiera exceden la calidad de un mero telón de fondo en el que colocar el clímax de la aventura.⁷³ Al inicio de la misión el jugador aparece en un camino y si se acerca hacia el acantilado a la derecha y mueve la cámara, puede ver el mar y al conjunto de soldados cristianos avanzando hacia adelante, casi todos a pie, sin mantener una formación clara y con el sonido del fragor de la batalla de fondo.⁷⁴ (ver nº 32) El jugador no puede saber de Arsuf poco más que unos pocos puntos, como lo son la presencia de los dos ejércitos, el mar a la derecha cristiana, la presencia de la orden del temple y del rey Ricardo.⁷⁵

⁷⁰ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p. 65.

⁷¹ Flori, *Ricardo Corazón de León...*, p 184.

⁷² Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 65. La batalla de Arsuf no fue decisiva, pero sí una gran victoria moral para los cristianos, quienes sufrieron escasas pérdidas, al igual que sus oponentes. Al día siguiente Saladino había reagrupado a todos sus hombres y estaba dispuesto a volver a la carga, pero Ricardo rehuyó y Saladino optó por no provocarlo. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 66.

⁷³ El juego no trata nada de la batalla, por lo que el jugador no puede saber nada de los embates, movimientos o decisiones de los dos bandos.

⁷⁴ Altaïr debe avanzar por este camino para llegar hasta Roberto de Sable y el rey Ricardo, pero este se encuentra plagado de campamentos sarracenos que debe limpiar de enemigos para avanzar; pero estos enemigos han sido colocados para enfrentarse al jugador antes en lugar de dar la sensación de una batalla.

⁷⁵ Roberto fue el teniente de confianza de Ricardo y, de hecho, como premio por su lealtad, fue ayudado por el rey a obtener el cargo de maestre de los templarios. Era un hombre mucho más mayor en la

3. La cuarta Cruzada

Inocencio III se encontraba preocupado por la situación de Oriente tras los acontecimientos en Tierra Santa, por lo que no dudó en expresar públicamente el deseo de una nueva Cruzada; esta, además, buscaría la participación de barones más o menos homogéneos cuyo estatus evitase rivalidades. En Francia, el agente principal del Papa como predicador fue Fulco de Nevilly, célebre por su falta de miedo ante los príncipes y quien recorrió el país, persuadiendo a la gente campesina a seguir a sus señores a la guerra santa.⁷⁶ En Alemania su equivalente eran los sermones del abad Martín de Pairis, aunque allí los nobles estaban demasiado enfrascados en la guerra civil como para poder prestarle mucha atención. Estos hombres no despertaron el mismo entusiasmo que los predicadores de la primera Cruzada, de forma que el reclutamiento fue más ordenado y quedó circunscrito a los que dependían de los barones que ya habían tomado la Cruz, quienes acudían por un deseo de adquirir nuevas tierras.⁷⁷ La cuarta Cruzada cuenta en el mundo de los videojuegos con el importante peso de su precedente, por ello pocos son los títulos que enmarcan su aventura en esta etapa histórica. *The Cursed Crusade* es uno de esos pocos títulos, pero a diferencia de todos los expuestos anteriormente, trata los acontecimientos de la forma más precisa posible.⁷⁸

3.1. El torneo de Écry, jugando para entrar en la cruzada

El reclutamiento cobró auténtica vida durante un torneo. El 28 de noviembre de 1199, en el castillo de Écry-sur-Aisne, el conde Teobaldo de Champagne y su primo, el conde Luis de Blois, reunieron a la élite de los caballeros de la Francia septentrional en un gran festival que tenía por objeto entretener a los asistentes, celebrar la destreza en el

realidad en comparación con el enemigo al que debe enfrentarse Altaïr, además de que sus tropas fueron claves para la victoria en Arsur y murió en 1193. Barba, *Assassin's Creed: A Walk...*, p 17.

⁷⁶ Las fuentes lo describen incluso como un hombre muy riguroso y severo en los reproches que dirigía a los pecadores, además responsable de milagros y sanaciones. Phillips, Jonathan, *La cuarta cruzada y el saco de Constantinopla*, Barcelona, Crítica, 2005, traducción de Luis Noriega, p 63.

⁷⁷ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 110-112.

⁷⁸ Siguiendo los pasos de los dos amigos y compañeros Denz de Bayle y Esteban Noviembre, el jugador irá participando en cuatro de los eventos más importantes de la cuarta Cruzada y, para intercalar cada ambientación y enfrentamiento, a veces contra los hombres más destacados del ejército cristiano, podrá ver unos interludios donde en unos pocos minutos se explican con todo detalle los acontecimientos históricos que tuvieron lugar entre batalla y batalla.

manejo de las armas y servir de plataforma para el ascenso social.⁷⁹ Fue tras las justas que la conversación entre los señores recayó sobre la necesidad de una nueva Cruzada. Fulko de Nevilly fue llamado para hablar a los huéspedes quienes, encandilados por su elocuencia, hicieron voto de abrazar la Cruz;⁸⁰ de forma que un Teobaldo de veinte años,⁸¹ fue aceptado por todos como jefe de un movimiento en el que se encontraban ilustres figuras como Balduino IX de Hainault y su hermano Enrique; Luis, conde de Blois, Godofredo III de Le Perche y Simón IV de Montfort y sus hermanos; Enguerrando de Boves, Reinaldo de Dampierre y Godofredo de Villehardouis;⁸² y Balduino de Flandes y su esposa María, emparentados con Teobaldo y con sus antepasados cruzados.⁸³

En el videojuego *The Cursed Crusade*, tanto Denz como Esteban acuden al torneo de Écry con un interés diferente al de entretener a los asistentes: Denz quiere alistarse en la cruzada. El torneo no es presentado al jugador como un lugar del que espontáneamente surgió la cuarta Cruzada, sino más bien como un punto de encuentro entre los caballeros europeos y el lugar donde ponerse al servicio de los nobles antes de la inminente partida. Aunque esta misión aún podría considerarse como un tutorial, permite introducir al jugador en el contexto en el que empezó todo así como nombres de gran relevancia para la Cruzada.⁸⁴ Junto a personajes que no tendrán más protagonismo en el título, se encuentran los antagonistas: Bonifacio de Montferrato y Balduino de Flandes. Ambos, (ver nº 33) a estas alturas de la entrega, ya han mostrado un comportamiento demasiado sospechoso a ojos del jugador como para conseguir que desde el primer momento todas y cada una de sus acciones en la Cruzada sean cuestionadas, de tal manera que su figura y papel acabe siendo tergiversado.⁸⁵ Son también las preguntas de Esteban a Denz las que reflejan de una manera indirecta que

⁷⁹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 79.

⁸⁰ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 109.

⁸¹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 88.

⁸² Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 110.

⁸³ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 91.

⁸⁴ Villehardouin, cuyo diseño casi podría recordar al de un rey, es el encargado de reclutar a los hombres; mientras que Fulko de Nevilly también se encuentra en el lugar, aunque no aparece ante el jugador.

⁸⁵ En la ronda final del torneo Denz y Esteban deben enfrentarse a Balduino, ya nombrado Alto Barón, y quien no dudará en hacer trampas para obtener la victoria. Más adelante atacará de nuevo a los protagonistas por su derrota en el torneo; siendo ambos unos comportamientos que inducen a pensar que no fue un hombre de honor.

las intenciones de los hombres que se alistaban no eran únicamente religiosas; sus preguntas son claras: sin va por fortuna o con el objetivo de tener una esposa exótica; no hay un fanatismo religioso como el presentado en *Dante's Inferno*; ni siquiera está presente cuando Villehardouin salva a los dos hombres más adelante, ganándose una buena consideración por parte del jugador, o en el subsiguiente interludio.

3.2. El ataque a Zara con un ejército unipersonal

En la primavera de 1200 los nobles se reunieron en Soissons pero tenían que solucionar el problema que suponía el transporte de los cruzados, por lo que optaron por la ayuda italiana, concretamente la veneciana.⁸⁶ Los cruzados juraron llevar hasta Venecia treinta y cinco mil hombres para abril de 1202, así como pagar ochenta y cinco mil marcos; con todo esto, los cruzados partirían hacia Egipto.⁸⁷ Mientras, la fuerza cristiana sufrió un primer revés; Teobaldo de Champagne, el comandante de la nueva cruzada, muere en el mes de mayo de 1201, de forma que Bonifacio de Montferrato es llamado a ocupar su puesto. Bonifacio antes de llegar con los cruzados se reunió con el rey de Francia y acudió a ver al Papa⁸⁸ y, después de ir a Soissons, emprendió entonces una campaña diplomática para buscar nuevos apoyos que lo llevó a visitar a su primo, Felipe de Suabia, rey de Alemania. Allí se encontró por primera vez con el príncipe Alejo Ángel, que aspiraba a convertirse en emperador de Bizancio, pero para lo cual necesitaba de ayuda,⁸⁹ pero Bonifacio estaba decidido a llevar la cruzada a Egipto y Jerusalén.⁹⁰

Los cruzados hicieron todo lo posible por reunir el dinero para pagar a los venecianos y prepararse para esta expedición militar mientras iban llegando a Venecia; pero pronto llegó el rumor de que muchos partían desde otras rutas. Si a Venecia no

⁸⁶ Los enviados para tratar el tema del transporte se reunieron con el dux Enrico Dandolo, un ciego anciano que superaba los noventa años, y le transmitieron la solicitud de apoyo militar directo, así como la necesidad de transporte, algo para lo que necesitarían toda la flota veneciana y construir tantas naves que el comercio quedaría paralizado. Phillips Jonathan, *La cuarta cruzada...*, pp. 93-197.

⁸⁷ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 93-111.

⁸⁸ De este rey provino la misión diplomática que llevó a Bonifacio a Roma a ver al papa. Maestri, Roberto, "Bonifacio di Monferrato, amor cortese e potere militare", *città futura on-line*, julio, 2008, visto por última vez el 19 de junio del 2021.

⁸⁹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 136.

⁹⁰ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 140.

llegaba el número de hombres pactados, el pago sería mucho mayor por cada individuo. Los venecianos, igualmente, cumplieron su parte con una gran flota; pero los cruzados allí reunidos eran muy pocos, la tercera parte de lo pactado. La catástrofe para ambas partes fue tal que el dux tuvo que actuar pronto para que Venecia no sufriera una crisis financiera. Su ofrecimiento fue claro: la crisis podría resolverse si los venecianos y los cruzados atacaban la ciudad de Zara en la costa dálmata, una ciudad cristiana bajo jurisdicción del rey Emerico de Hungría, así el pago quedaría aplazado y con lo que los cruzados obtuvieran por el derecho de conquista podrían saldar la deuda. Los líderes aceptaron la propuesta, no obstante la ocultaron a las bases del ejército y anunciaron un aplazamiento del pago y la inminente marcha de la expedición, que se hizo a la mar a principios de octubre de 1202.⁹¹ La flota llegó a una ciudad que no podía resistir el ataque y que desde el primer momento ofreció su rendición y entrega de todas sus pertenencias a cambio de que la vida de sus habitantes fuera respetada. El ofrecimiento no tuvo éxito alguno y el asedio de Zara empezó el 13 de noviembre de 1202.⁹² Tras cinco días sin posibilidad de atravesar las murallas, recurrieron a la mina y el 24 de noviembre la ciudad abrió sus puertas.⁹³ Los habitantes del lugar salvaron sus vidas al rendirse, pero la ciudad fue saqueada; después, cruzados y venecianos se dividieron y se dispusieron a pasar allí el invierno. Además, el Papa quedó horrorizado por estos acontecimientos y excomulgó la expedición temporalmente, pues tiempo después los cruzados fueron perdonados manteniendo la pena solo para los venecianos.⁹⁴

El jugador en *The Cursed Crusade*, tras los acontecimientos en el torneo, debe ver un interludio en el que el juego resume de una manera magistral todos los acontecimientos que tuvieron lugar antes del ataque a Zara.⁹⁵ Después, el jugador debe

⁹¹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 142-161.

⁹² Por motivos desconocidos, aunque Bonifacio ya estaba al mando de las fuerzas cruzadas, no partió junto con la flota el mes de octubre. Maestri, "Bonifacio di Monferrato, amor cortese..."

⁹³ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 164-169.

⁹⁴ Ravegnani, Giorgio, *Bizancio y Venecia: historia de un imperio*, Madrid, Machado Grupo de Distribución, 2011, p 137.

⁹⁵ El jugador, gracias a esta primera y pequeña narración, pasa a conocer Soissons como punto de encuentro del ejército cruzado y como el lugar en el que se encontraban los Altos Barones, como Simón, Teobaldo, Balduino y Bonifacio; después partirían a Venecia donde se pactó la construcción de navíos con el Dogo de Venecia. Teobaldo se presenta como el candidato más fuerte para dirigir la cruzada, pero encontró la muerte en el mes de mayo (ver nº 34) y su sustituto no fue otro que Bonifacio de Montferrato. La secuencia también habla de los problemas financieros y la escasa afluencia de hombres, motivo por el

intervenir en la ciudad.⁹⁶ No incidiría en la mente del jugador el hecho de que en su avance tan solo se encontraría con enemigos, de forma que no habría ni aliados cruzados ni civiles, aunque sí lugares específicos como el castillo, la plaza de los cinco pozos y la lucha contra el líder de la ciudad, Ladislao.⁹⁷ Al final de esta misión se descubre que lo que mueve a Bonifacio no es otra cosa que acabar con la maldición templaria bajo la que él y Balduino se encuentran, así como otros personajes como Ladislao o los dos protagonistas, y que les confiere poderes sobrenaturales; aunque claramente esto es un elemento ficticio que rápidamente sería descartado como fin último de sus movimientos presentes y futuros.

3.3. Los dos ataques a Constantinopla y el fin de la aventura

A principios de 1203 llegó a Zara un mensajero de parte de Felipe de Suabia con un ofrecimiento del príncipe Alejo: si la Cruzada proseguía hasta Constantinopla y lo colocaba en el trono imperial, éste garantizaría el pago de la deuda a los venecianos, les proporcionaría el dinero y las provisiones necesarias para la conquista de Egipto, contribuiría con un contingente de diez mil hombres del ejército bizantino, pagaría el sostenimiento de quinientos caballeros que permaneciesen en Tierra Santa y aseguraría la sumisión de la Iglesia de Constantinopla a Roma. El Dogo estaba encantado con la

cual tuvo lugar la controversial propuesta del dux. (ver nº 35) Bonifacio de Montferrato, además, habría tenido una reunión secreta con el Papa, pero el motivo no se conoce en ningún momento de la aventura. Los errores no son ajenos a este interludio, aunque son menores y no afectan a los grandes acontecimientos. En este interludio se habla de la presencia de Reinaldo de Châtillon, cuando este había muerto años atrás; también indica en un primer momento que partieron hacia Venecia treinta mil hombres y más adelante se reduce esa cifra a los doce mil. Por último, Bonifacio, quien debido a su papel de antagonista habría conseguido el liderazgo gracias a alguna artimaña; e incluso la reunión con el Papa haría pensar que el Pontífice también era su aliado. La representación física también presenta algunos errores. Tanto Teobaldo como Balduino son representados como hombres entrados en años cuando, en realidad, ninguno llegaba a la treintena; mientras que Bonifacio, el más mayor de los tres, es presentado como un hombre menor a Balduino y cercano a Teobaldo.

⁹⁶ En realidad la caída de la ciudad necesitó de varios días, y la cronología presentada al jugador es de una toma en dos días. La primera de las acciones del jugador consiste en introducirse en la torre de Zara al abrigo de la noche y destruir la cadena que cierra el paso a la ciudad, lo cual hace que esta destrucción sea considerada como el primero de los movimientos de los cruzados. A la mañana siguiente, las tropas son comandadas por Balduino, y el jugador debe llevar a Denz y a Esteban por los diferentes escenarios, pasando por las murallas, los muelles y las calles.

⁹⁷ A pesar de no ser nombrado en el interludio, la existencia de un Ladislao demente al frente de la ciudad puede ser tomada como real. El personaje tiene un carisma propio, semejante a la representación posterior de Murzuflo; a lo que se sumaría el elemento de la maldición templaria, pieza clave para la aventura y que afecta a muchos personajes históricos en la entrega.

oferta, y a pesar de las disidencias entre los cruzados,⁹⁸ la decisión final fue acudir a Constantinopla.⁹⁹ El segundo interludio en *The Crused Crusade* le hace saber al jugador las amenazas de excomunión por parte de Inocencio a los cruzados por el ataque a Zara, pero sitúa a Bonifacio lejos de la acción, concretamente en Roma, mientras se tomaba la ciudad, aunque regresó a tiempo para el final; el trayecto presentaría unas cronologías imposibles teniendo en cuenta que la ciudad cayó en dos días. El viaje de Bonifacio se habría ampliado con la visita a su primo Felipe de Suabia y su entrevista con el príncipe Alejo. (ver nº 36) El jugador conoce ahora los eventos que tuvieron lugar en Constantinopla como para que un príncipe bizantino se encuentre en la corte alemana, así como como su propuesta de pagar a los venecianos a cambio de la ayuda para recuperar el trono. Los Altos Barones serían convencidos, según esta información, de que los cristianos ortodoxos serían tan peligrosos como los musulmanes, y de ahí que aceptasen la intervención en Constantinopla.¹⁰⁰ El videojuego, de nuevo, aparta la idea de una cruzada movida por la religión al afirmar que las fuerzas cristianas eran un grupo de mercenarios que se vendían al mejor postor.

El 24 de junio los cruzados llegaron ante la capital del Imperio. El emperador Alejo III no hizo ningún preparativo para oponerse a su llegada, pues de hecho, el ejército imperial nunca se había recobrado de los desastres de los últimos años¹⁰¹ y estaba compuesto por una mezcla de tropas nativas, mercenarios y la legendaria guardia varega.¹⁰² Se planeó tomar la ciudad en dos etapas, siendo la primera asaltar el suburbio de Gálata y romper la cadena; y de hecho, consiguieron llegar a la Torre y forzar la puerta además de que su esfuerzo también llevó a la ruptura de la cadena. El siguiente objetivo fue el palacio de las Blaquernas. Debido a la falta de comida tenían que llevar el asedio a un punto crítico con mucha rapidez; por esto, durante los diez días siguientes prosiguieron las incursiones, los contraataques, los bombardeos y los actos individuales

⁹⁸ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp. 116-117.

⁹⁹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 184.

¹⁰⁰ Fue clave para tomar la decisión de ir a Constantinopla todo el resentimiento de Occidente hacia la cristiandad oriental, y esto facilitó la tarea de Dandolo y Bonifacio para convencer a sus allegados del nuevo destino. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 117.

¹⁰¹ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 118.

¹⁰² Un temible cuerpo de élite formado por hombres que habían jurado permanecer leales al emperador. Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 213.

de valentía o tragedia¹⁰³ hasta que el jueves 17 de julio empezó el ataque definitivo. Ese mismo día, el emperador Alejo III se reunió con su hija Irene y los consejeros en los que más confiaba, reunió mil libras de oro y cuantos adornos y objetos preciosos podían llevar consigo y durante la noche salieron sigilosamente de la ciudad.¹⁰⁴

En el videojuego, es Estaban quien representa la cara más incómoda de las acciones de los cruzados, pues al hablar con Denz antes de este primer ataque a la ciudad, dice que lo que estaban a punto de hacer nada tenía que ver con las palabras de Cristo. Denz, además, es el encargado de indicar que deben abrirse camino hasta la Puerta de Oro, colocando la acción en el castillo Yedikule en lugar del Gálata.¹⁰⁵ La Puerta de Oro terminará por caer bajo las llamas de la maldición cruzada, pero si un jugador decide quedarse con su destrucción como algo real, no lo considerará ocasionado por elementos ficticios como estos, sino por los ataques cruzados en sí.¹⁰⁶ Más adelante, durante el ataque a Yedikule, el jugador debe enfrentarse a un jefe con el nombre de Tatikios Lente, cuya presencia no puede ser tomada como real en este primer contacto. También aparece por primera vez la guardia varega, con un diseño que recuerda al estereotipo vikingo dando la imagen de que estos pelearon en este momento. (ver nº 37) El primer ataque queda reducido a una pequeña toma de contacto en el fuerte Yedikule y a un único día de lucha; además, tampoco se tienen noticias del resto de movimientos por parte de los cruzados a lo largo de los días de incursión.

Al amanecer de la mañana del 18 de julio, con la noticia de la huida del emperador, los habitantes de Constantinopla recurrieron al encarcelado Isaac II.¹⁰⁷ Los cruzados ya no necesitaban seguir combatiendo, por lo que el ataque fue suspendido y el anterior emperador repuesto en el trono.¹⁰⁸ Isaac se encontró entonces con las promesas hechas por su hijo, algunas muy delicadas, pero que no tuvo otra opción que aceptar

¹⁰³ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 222-230.

¹⁰⁴ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 241.

¹⁰⁵ Al principio de la incursión, si el jugador presta atención, podrá escuchar frases de los NPCs aliados aludiendo a que la cruzada era una farsa, de nuevo mostrando la cara más disconforme con la incursión.

¹⁰⁶ Hasta el momento, el jugador no tiene referencia alguna de dónde se encuentra esta puerta, aunque sabe que está en el contexto de Constantinopla. Los espacios, una vez pasadas las murallas, no se diferencian mucho a los ya vistos en Zara, siendo esto debido al reciclaje de elementos.

¹⁰⁷ Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 242.

¹⁰⁸ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 119.

aunque sabía que era imposible cumplir con todas ellas.¹⁰⁹ Alejo, además, fue coronado, pero siendo consciente de las pocas posibilidades de poder cumplir con sus promesas pidió a los cruzados que permaneciesen con él hasta marzo de 1204, la época de la penúltima travesía marítima. Los cruzados permanecieron en Constantinopla, pero las tensiones se hicieron patentes con los lugareños, algo que Isaac ignoró y continuó reuniendo tesoros sagrados para realizar los pagos¹¹⁰ junto con la extracción de dinero. La ciudad llegó a un punto crítico. Cuanto más se retrasaba Alejo en sus pagos, mayor era el descontento del ejército cruzado; y el 1 de diciembre, con el flujo de dinero ya cortado, la mutua aversión que sentían occidentales y bizantinos se transformó en violencia abierta.¹¹¹ El pueblo terminó declarando depuesto a Alejo IV y eligió en su lugar a Nicolás Canabus, pero Alejo Ducas Murzuflo invadió el palacio y subió al trono.¹¹² Murzuflo, ahora en el poder,¹¹³ amenazó de muerte a los cruzados y reunió una fuerza considerable para enfrentarse a ellos, pero fue humillado en este primer ataque. Además, debido a la insistencia de los cruzados en que se restituyera a Alejo, demostró que aun en prisión era un obstáculo para las pretensiones de Murzuflo, por lo que lo estranguló y difundió la noticia de que había fallecido en un accidente.¹¹⁴

Los cruzados se comprometieron a conquistar la ciudad y acordaron que el botín sería repartido de forma equitativa, a excepción de la deuda con los venecianos, que se saldaría con tres cuartos del botín expoliado; además, en caso de tener el control de la ciudad, un comité escogería el gobernante más apropiado, mientras que otro repartiría los feudos, los ministerios y decidiría las obligaciones que cada feudatario. Antes del ataque se intentó controlar el comportamiento de los hombres, obligándolos a jurar que no violarían a las mujeres, que no dañarían a monjes o sacerdotes y que no asaltarían ninguna iglesia. De nada sirvieron estas promesas. Los ataques se centraron inicialmente en las murallas, pero no llevaron a ningún avance en el dominio de la

¹⁰⁹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 247-249.

¹¹⁰ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 260-272.

¹¹¹ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 278-280

¹¹² Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 121.

¹¹³ Isaac no tardó mucho en morir tras saber que su hijo había sido llevado a una mazmorra. Hay diferentes versiones sobre su final, pudiendo deberse a una enfermedad, ser víctima de un asesinato o estar ya muerto cuando Murzuflo tomó el poder. Phillips, *La cuarta cruzada...*, p 292.

¹¹⁴ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 293-302.

ciudad a pesar de haber causado pérdidas bastante graves para los defensores.¹¹⁵ Días después tuvo lugar el siguiente asalto y esta vez los cruzados pudieron penetrar en las defensas bizantinas¹¹⁶ cuando se consiguió crear una brecha en la muralla exterior.¹¹⁷ Tras la entrada en la ciudad, Murzuflo se marchó de Constantinopla poniendo fin a su mandato; y el siguiente emperador escogido, Láscaris, se convirtió en el tercer emperador en huir. La rendición se convirtió en la única opción sensata.¹¹⁸

El jugador aparece de nuevo teniendo que pelear por el control de Constantinopla.¹¹⁹ La misión principal que envuelve el ataque es cumplir con el interés de Bonifacio de apresar a Murzuflo, lo cual obligará al jugador a moverse por el palacio de Blanquerna para encontrarlo.¹²⁰ Alejo e Isaac son presentados como víctimas de las aspiraciones de este personaje, y aunque en efecto las palabras de Murzuflo no decían más que la verdad, pues Alejo no estaba en condiciones de pagar a los cruzados, pesa más en la mente del jugador el fin de ambos y la cobardía del usurpador que el incumplimiento de las promesas. La vida de Murzuflo es perdonada a cambio de revelarles a los protagonistas el lugar en el que se encontraban las reliquias que Bonifacio buscaba en la ciudad, pero de nuevo, debido a la cercanía con los elementos ficticios, el mensaje final sería el de que Constantinopla albergó en el pasado la corona de espinas y la lanza sagrada, al menos, hasta la cuarta Cruzada.¹²¹ Denz y Esteban se

¹¹⁵ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 307-313. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 122.

¹¹⁶ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 316-319.

¹¹⁷ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 122.

¹¹⁸ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 326-327.

¹¹⁹ El tercer interludio del juego tiene lugar tras las acciones en el fuerte Yedikule y resume todos los acontecimientos que tuvieron lugar hasta el segundo ataque a la ciudad. El jugador se entera ahora de que Isaac y Alejo compartirían el trono restaurado (ver nº 38) mientras que los cruzados se instalaban en el barrio latino a la espera de que se efectuase el pago acordado. La relación de cruzados y bizantinos comenzó a resentirse y los cruzados tuvieron que ser reubicados en el Bósforo. Al final, la llegada al poder por parte de Murzuflo puso fin al pacto entre cruzados y bizantinos Murzulfo además acabó con la vida de Alejo (ver nº 39) e Isaac moría en extrañas circunstancias.

¹²⁰ Denz y Esteban persiguen a Murzuflo por el palacio, quien al huir constantemente de los dos protagonistas remarca su carácter de cobarde, (ver nº 40) aunque incidirá en que la dinastía Comnena no era digna para el trono de la ciudad y que Alejo jamás habría pagado a los cruzados.

¹²¹ Los acontecimientos siguientes, aunque tienen lugar durante las actividades de los cruzados, se alejan de la realidad, pues consisten en conseguir las reliquias y acabar con los demonios invocados por Bonifacio en la ciudad. Tras la desaparición de Murzuflo, todo se acerca más a la fantasía, por lo que no afectarían de manera alguna a la percepción histórica de los acontecimientos. Lo único que podría considerarse como histórico debido a su reiteración es la figura de Tatikios Lente, que aparece por segunda vez y es nombrado en el último interludio como una pieza clave para la defensa de la ciudad.

marcharán de la ciudad antes de que termine la batalla, además de que no estarán presentes durante el saqueo.

Tras la victoria el dux¹²² y los cruzados principales se asentaron en el gran palacio y sus soldados fueron informados de que podían pasar los tres días siguientes saqueando la ciudad; en esos días nada se libró de su ataque.¹²³ Las iglesias, hogar de iconos y obras de arte, fueron atacadas, tanto por cruzados como por clérigos.¹²⁴ La violencia cobró forma de agresiones sexuales, robos, toma de prisioneros, allanamientos de los hogares y expulsión de sus habitantes y pillaje.¹²⁵ Terminado el saqueo, el dinero fue repartido según lo acordado y tuvo lugar la decisión en cuanto a quien sería el nuevo emperador, y el vencedor no fue otro que Balduino de Flandes.¹²⁶

En cuanto al videojuego, Denz y Esteban parten hacia el Crac de los caballeros, por lo que los últimos datos reales son los aportados en el último interludio. Según este, sin Murzuflo y Tatikios no se pudieron mantener las defensas y la ciudad cayó; los cruzados se dedicaron al saqueo durante tres días en los que masacraron, destruyeron y acabaron con las obras de arte y los libros, así como también atacaron Santa Sofía. (ver nº 41) Los cruzados rompieron su promesa de viajar en paz y derramar únicamente sangre sarracena, pues se acabaron convirtiendo en una herramienta política. Bonifacio desapareció,¹²⁷ por lo que no pudo obtener el título de rey, que acabó en manos de su compañero Balduino. (ver nº 42)

¹²² La conquista de la ciudad fue un buen negocio para Venecia, ya que obtuvieron una gran cantidad de botín y una serie de ventajas por su trato con los cruzados. Ravegnani, *Bizancio y Venecia...*, p 147.

¹²³ Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, p 123.

¹²⁴ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 330-331.

¹²⁵ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 335-336.

¹²⁶ Phillips, *La cuarta cruzada...*, pp. 341-342. Balduino de Flandes, en la realidad, era más débil y tratable que Bonifacio, por eso se convirtió en el soberano del territorio conquistado a excepción de las tierras adjudicadas al dogo de Venecia. La Cruzada se reveló como una expedición sin más finalidad que la de conquistar territorio cristiano y que no ayudaría a los soldados que luchaban contra el Islam. Runciman, *Historia de las cruzadas*, vol III, pp 124-128.

¹²⁷ Más adelante, alejado ya todo contexto de cruzada, Bonifacio será localizado en Egipto, tras haber sucumbido a la maldición cruzada y atacando al padre de Denz. Todo esto funciona como un elemento de enlace hacia un título posterior, que no llegó nunca, en lugar de como un elemento histórico.

Conclusiones

El objetivo de este trabajo era presentar dos premisas simples: ver cómo diversas entregas de diferentes estudios y géneros, que empleaban la historia como marco cronológico, representaban los acontecimientos de la tercera Cruzada junto a los movimientos previos de Saladino y la cuarta Cruzada, además de averiguar qué imagen conseguían transmitir al jugador. Las reflexiones extraídas no pueden ser más que interesantes, pero matizables. La industria de los videojuegos continúa sacando al mercado incontables entregas y no todas se relacionan con la historia o las Cruzadas; a esto se le suma que los títulos empleados en este trabajo no son los únicos que tratan estos acontecimientos históricos. Todo ello sirve para introducir una premisa clara, y es que a partir de unos pocos juegos, como los aquí empleados, no se puede generalizar una conclusión que se extienda a todos. Cada título contará con sus propios matices, pero de todas formas, a partir de una minoría como esta, se pueden abrir premisas afirmativas o negativas en las que luego catalogar otras entregas.

Cada juego es individual, por lo que cada uno merece un análisis propio al presentar de una forma única los acontecimientos históricos. Títulos como *Dante's Inferno* pueden pecar de exagerar su discurso, mientras que otros como *Age of Empires II* son más esquemáticos en cuanto a la representación de los hechos en sí, aunque cuenten con elementos para enmarcar al jugador en acontecimientos mayores; otros pueden ocultar datos a simple vista, como *Assassin's Creed*, o, sencillamente, no han tenido suficiente tiempo o suerte en el mercado como para repercutir en la mente de una comunidad cada vez más grande, como es el caso de *Ancestors Legacy* o *The Cursed Crusade* respectivamente. Cada uno de manera individual no puede ilustrar todo un pasado, es imposible; todos se encuentran limitados por el espacio de almacenamiento, los recursos destinados a su desarrollo o la tecnología de la época en la que salieron al mercado. Pero además, todos ellos cuidan ante todo un elemento: el jugador debe poder divertirse con ellos. La comunidad no disfrutaría de una entrega donde el marco histórico no le dejase actuar y vivir una aventura, independientemente de su género. Además, un único título no puede ilustrar todos y cada uno de los matices que acompañan a los acontecimientos, los eventos o los procesos; y aun ni siquiera la suma

de varios, como aquí se ha mostrado, podría llegar a abarcarlo todo sin dejar algo atrás. Siempre se pierde algo, como también se pierde en otros medios de entretenimiento.

En cuanto al jugador, lo primero que cabe mencionar es que, a la hora de interpretar los acontecimientos que se le muestran al jugar, sacará sus propias conclusiones y perspectivas, pero siempre atendiendo a factores externos que pueden dar resultados dispares. El discurso que mantenga un videojuego, así como las imágenes, su propia habilidad o suerte en los niveles, lo harán variar en cuanto a sus interpretaciones, de la misma manera que influirán en él sus conocimientos previos de historia. Hablar de divulgación cuando todo está tan sujeto a variantes no merece la pena, al menos si se habla en cuanto a acontecimientos, pues otros elementos como las armas o economías necesitarían de su propio estudio. Un jugador siempre que complete un título con el contenido histórico suficiente, acabará guardando en su memoria algún elemento, pero este será superficial; no podrá comprender largos y complejos procesos si los títulos no se los presentan de forma detallada e inciden en ellos, y la mayoría, como se ha expuesto, emplean la historia como un marco en el que colocar sus aventuras. Lo único que puede hacerse es tratar de entender con qué podría quedarse un jugador, sin olvidar todas esas variables internas y externas. No es lo mismo participar en una carnicería o mismamente mostrarla, de la misma manera que no es lo mismo obligarlo a enfrentarse a determinadas situaciones habiendo apelado previamente a sus sentimientos que sin haberlo hecho; no será lo mismo que el tono de la entrega sea pausado que agresivo y violento, e incluso la interacción y representación con los personajes históricos variará la concepción sobre ellos.

En cuanto a las dos cruzadas aquí expuestas y sus acontecimientos previos, los resultados no pueden ser más sorprendentes. De los videojuegos seleccionados se puede extraer que representan con cierta verosimilitud las cruzadas, aunque cada uno lo hace a su manera. Ninguno, salvo *The Cursed Crusade*, sigue los acontecimientos históricos tan de la mano; y algunos ni siquiera se molestan en tratar de dar más contexto al jugador como para que entienda todo lo que está pasando. Algunos enmascaran los sucesos, como es el caso del responsable de la muerte de los prisioneros de Acre; de la misma manera que tienen una preferencia por colocar al jugador del lado musulmán

antes que del cristiano, e incluso parecen coincidir en su selección de eventos y escenarios en los que colocarán las misiones de las aventuras. Nada de esto es casual, y pensar que el interés que mueve a estas decisiones es puramente histórico es cerrar los ojos a que los videojuegos son un producto comercial dedicado a obtener la mayor cantidad de beneficios posible. De todas formas, si se mira el conjunto y la información que todos aportan, los resultados no pueden ser más claros: los videojuegos pueden representar bien los acontecimientos, pueden introducir personajes memorables de una manera más que acertada, y pueden complementarse entre sí; pero también pueden cometer errores e introducir datos confusos. Todo aquel que se ponga a los mandos puede conocer a los personajes, las localizaciones y los acontecimientos como si mirase a través de una ventana y quedarse con alguna información, no muy detallada, pero sí lo suficiente para saber en qué contexto se encuentra y, una vez finalizada la partida, sentir que el pasado es más cercano a él, aunque esto no deje de ser una sensación, ya que el nuevo conocimiento adquirido es más superficial de lo que a simple vista le pueda parecer.

Apéndices

Nº 1-



Saladino en *Ancestors Legacy*.

Nº 2-



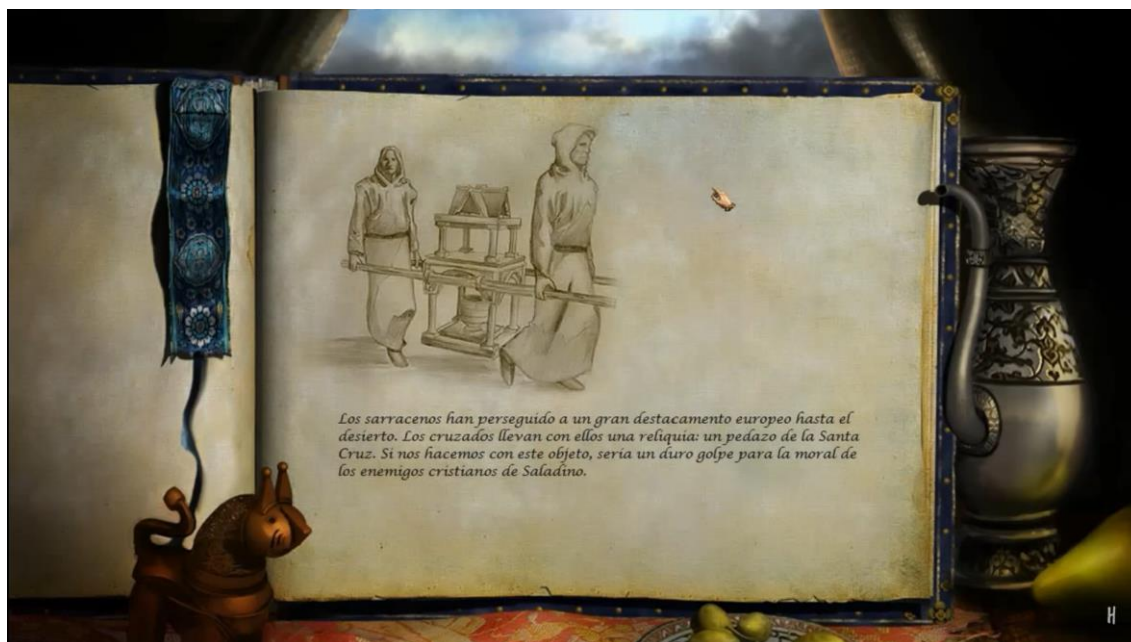
Imágenes de Montgisard en *Ancestors Legacy*.

Nº 3-



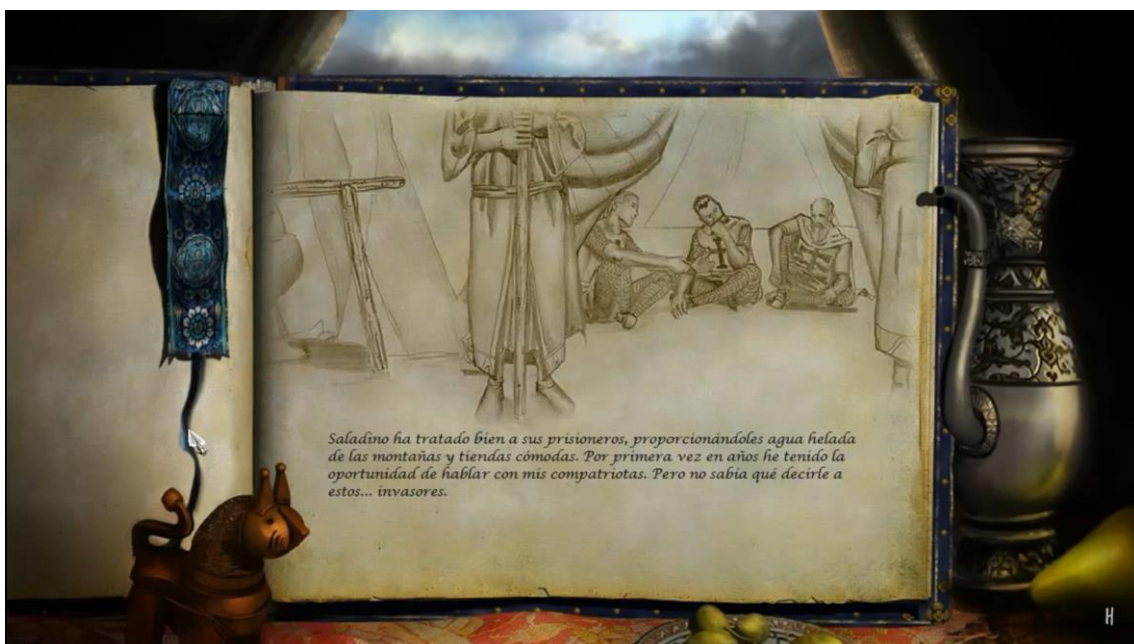
Los Cuernos de Hattin en *Ancestors Legacy*.

Nº 4-



Presentación del objetivo de la obtención de la Vera Cruz.

Nº 5-



Los cruzados bien tratados tras Hattin.

Nº 6-



Representación de los Asesinos en *Ancestors Legacy*.

Nº 7-



Acre en *Assassin's Creed*.

Nº 8-



Fragmento de Acre durante una partida de *Ancestors Legacy*.

Nº 9-

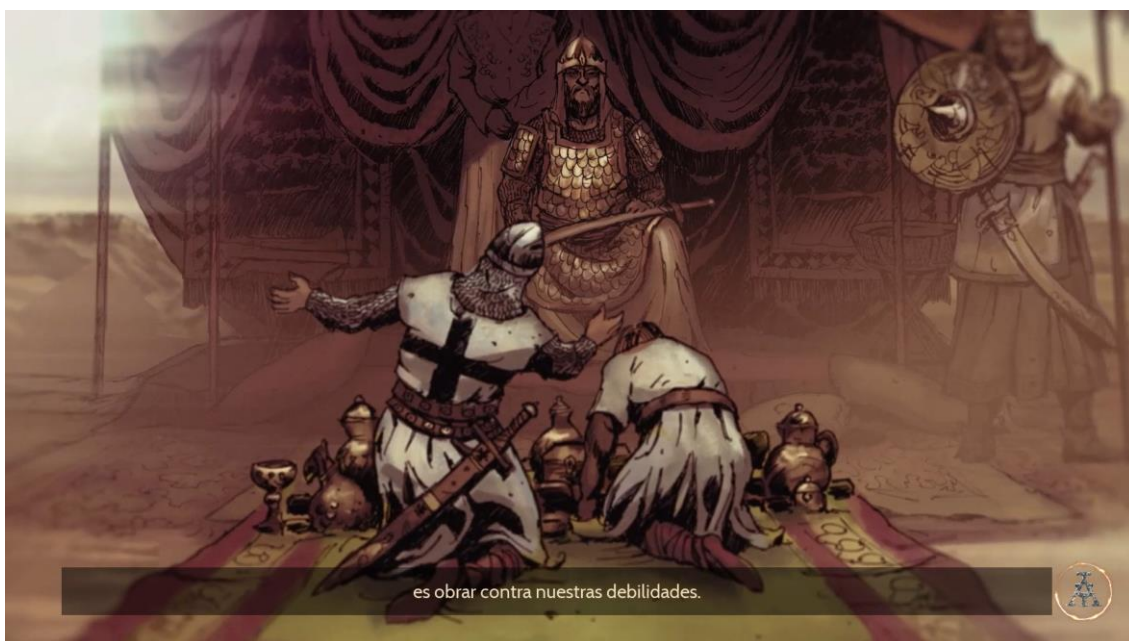


Imagen de los cruzados de Acre tras la toma de la ciudad en *Ancestors Legacy*.

Nº 10-



El destino de los que no se convirtieron según *Ancestors Legacy*.

Nº 11-



Saladino dirigiéndose a sus tropas tras la caída de Ascalón en *Ancestors Legacy*.

Nº 12-



Reinaldo a la espera de ser ejecutado por Saladino en *Ancestors Legacy*.

Nº 13-



Mapa de la misión "Jihad" en Age of Empires II. En amarillo Tiro, azul Ascalón, naranja Tiberíades y verde Hebrón.

Nº 14-



Saladino dirigiéndose ante sus hombres a las puertas de Jerusalén en *Ancestors Legacy*.

Nº 15-



Reunión de Balian de Ibelin y Saladino en el campamento Sarraceno en *Ancestors Legacy*.

Nº 16-



Imágenes de la guerra en Tierra Santa en *Dante's Inferno*.

Nº 17-



Obispo prometiendo absolución a los que acudan a la Cruzada en *Dante's Inferno*.

Nº 18-



El demonio antes de convertirse en la lluvia que caía el día que el obispo hizo el llamamiento en *Dante's Inferno*.

Nº 19-



Mapa de la misión "La marcha de barbarroja mapa" en *Age of Empires II*. En azul oscuro Constantinopla, en azul cian Gallipoli y naranja campamento hospitalario.

Nº 20-



Dante acabando con los enemigos que encuentra en Acre en *Dante's Inferno*.

Nº 21-



Dante siendo apuñalado en Acre antes de enfrentarse a la Muerte en *Dante's Inferno*.

Nº 22-





Los soldados en su victoria en Acre y el lanzamiento de sarracenos desde las murallas en *Dante's Inferno*.

Nº 23-



Imagen del gran maestro de la Orden de los Hospitalarios, Garnier de Naplouse, en el hospital de Acre en *Assassin's Creed*.

Nº 24-



El demonio guiando la espada de Dante el día que acabó con los prisioneros de Acre en *Dante's Inferno*.

Nº 25-



Fin de la masacre de los prisioneros de Acre en *Dante's Inferno*.

Nº 26-



Imágenes del rey Ricardo Corazón de León en *Dante's Inferno*.

Nº 27-



Representación de los vicios de Dante y de los cruzados en Tierra Santa en *Dante's Inferno*.

Nº 28-



Imagen de Guillermo de Montferrato (a la derecha del lector) tras su discusión con Ricardo Corazón de León en Acre en *Assassin's Creed*.

Nº 29-



Imágenes de Ricardo Corazón de León en *Assassin's Creed*, arriba a caballo en Acre tras su discusión con Guillermo y abajo hablando con Altair durante la Batalla de Arsuf.

Nº 30-



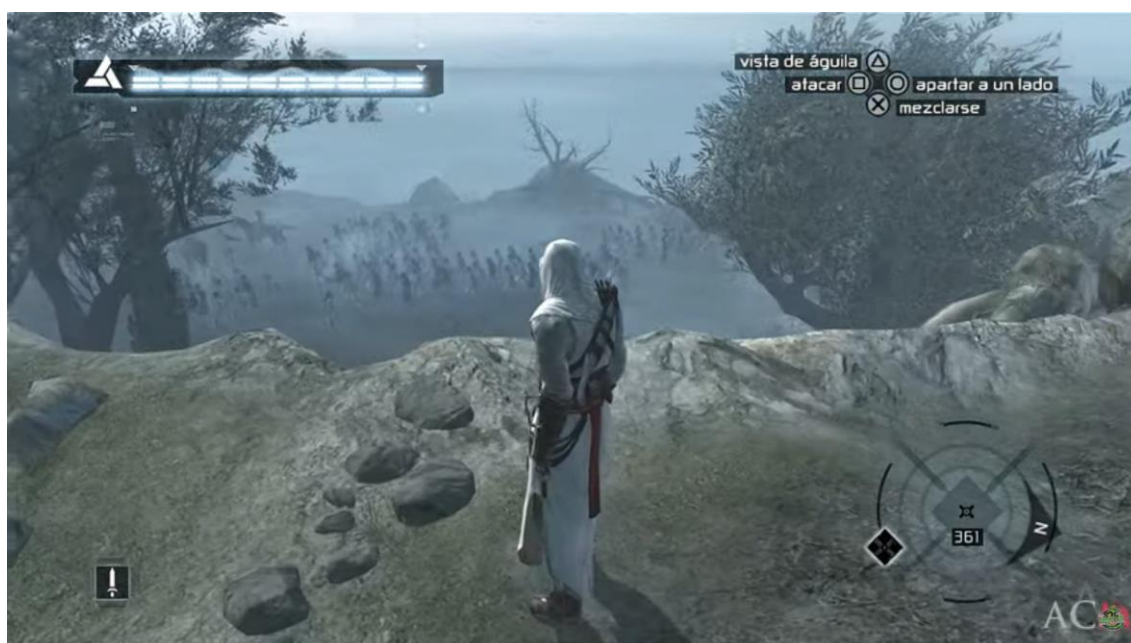
Imagen del gran maestro de la Orden de los Teutones, Sibrand, en el puerto de Acre en *Assassin's Creed*.

Nº 31-



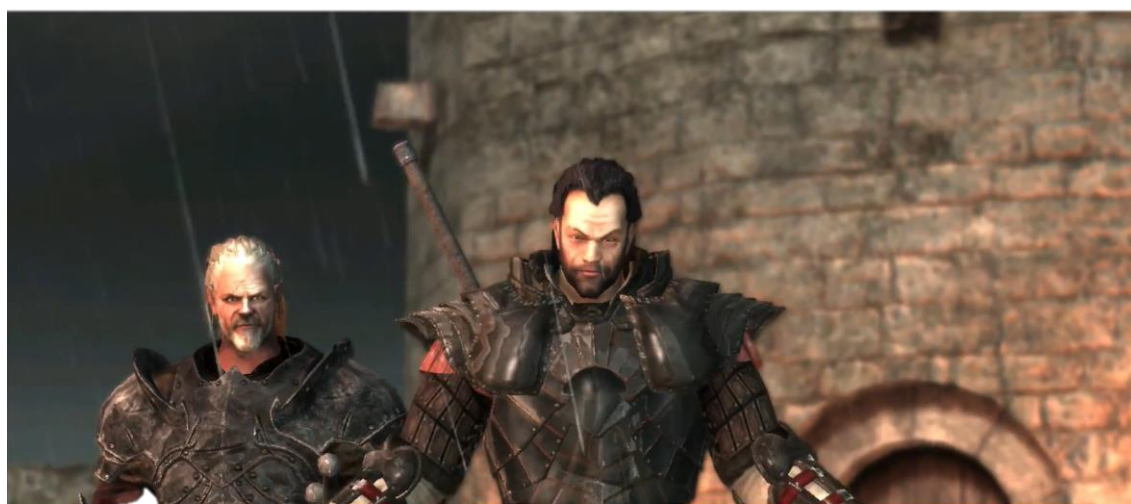
Imagen del gran maestro de la Orden de los Templarios durante la Batalla de Arsuf, Roberto de Sable, en *Assassin's Creed*.

Nº 32-



Vista de Altaïr al ejército cristiano durante la Batalla de Arsuf en *Assassin's Creed*.

Nº 33-



Los dos antagonistas de *The Cursed Crusade*, Bonifacio de Montferrato (a la derecha del lector) y Bladuno de Flandes (a la izquierda del lector).

Nº 34-



Imagen de la muerte de Teobaldo de Champagne durante un interludio en *The Cursed Crusade*.

Nº 35-

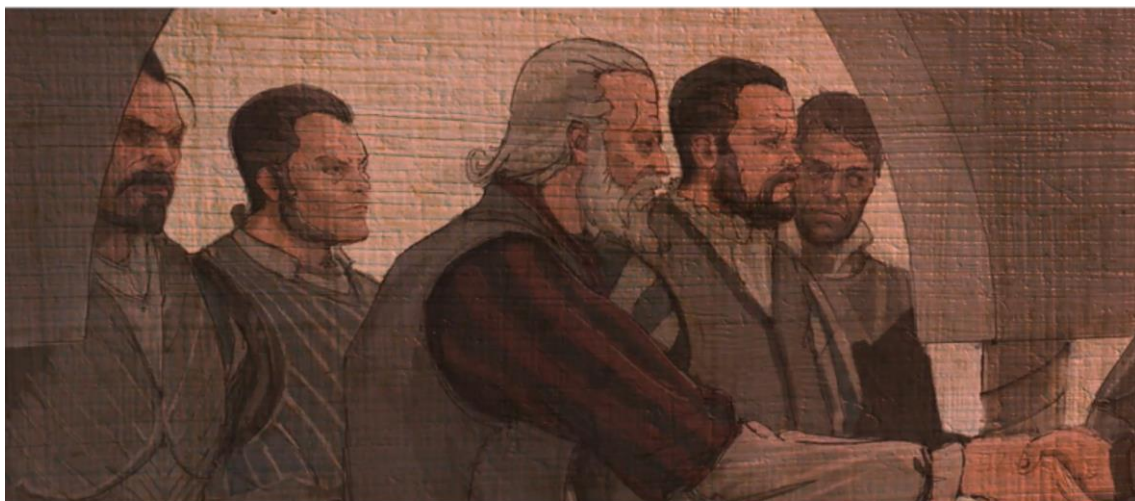


Imagen del Dogo de Venecia, Enrico Dandolo, en el momento del acuerdo con los cruzados en un interludio en *The Cursed Crusade*.

Nº 36-



Reunión de Bonifacio de Montferrato (a la derecha del lector) con su primo Felipe de Suabia (en el centro de la imagen) y el príncipe Alejo (a la izquierda del lector) en *The Cursed Crusade*.

Nº 37-



Imagen de un varego en *The Cursed Crusade*.

Nº 38-



Alejo IV y su padre Isaac II tras recuperar el trono de Constantinopla en *The Cursed Crusade*.

Nº 39-



Murzuflo estrangulando a Alejo IV en *The Cursed Crusade*.

Nº 40-



Murzuflo como NPC en *The Cursed Crusade*.

Nº 41-



Saqueo de Santa Sofía en *The Cursed Crusade*.

Nº 42-



Coronación de Balduino de Flandes en Santa Sofía en *The Cursed Crusade*.

Glosario

B

Bloque de memoria

En algunas entregas de *Assassin's Creed*, término equivalente a "capítulo", 26, 28

C

Campaña

Conjunto de partidas ligadas por algún nexo, en algunos casos un mismo personaje histórico, 8, 10, 21, 23, 34

Campañas. Véase Campaña

Cinemática

Secuencia animada en la que el jugador no puede intervenir en los acontecimientos que muestra y que se emplea para avanzar en la trama o aportar más datos a la historia, 8, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 28

Cinemáticas. Véase Cinemática

E

Edad

Cada uno de los periodos de avance en las civilizaciones de los juegos de *Age of Empires*. Cada una otorga nuevas unidades y tecnologías. En *Age of Empires II* la última es la Edad Imperial, 5, 6, 24

Expansión

Contenido extra que sale al mercado posteriormente al juego al que pertenece, 11

H

Hoja oculta

En *Assassin's Creed*, la principal arma de los Asesinos, caracterizada por ser un brazalete con un resorte del que sale una cuchilla, 29

J

Jefe

Normalmente denominado "Boss", es una entidad localizada al final de alguna fase o misión, más difícil de derrotar que el resto de los enemigos y que pone a prueba las habilidades del jugador, 33, 38

Joystick

Periférico con forma de palanca presente en los mandos y que permite controlar el movimiento de diferentes elementos, como un personaje, la mira de un arma o el cursor de una pantalla

Jugabilidad

Calidad de un juego según su funcionamiento, su diseño, y las experiencias que transmite al jugador, 8

M

Maravilla

En *Age of Empires*, una construcción con altos valores de defensa pero sin capacidad de ataque, que solo puede ser contruída en la última edad del juego, 24

Mecánicas

Mecanismos y sistemas internos de juego, 11

Misión

División interna de los videojuegos que se caracteriza por establecer uno o varios objetivos que el jugador debe cumplir para continuar con la aventura, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 31, 33, 34, 36, 40, 51, 54

Misiones. *Véase* Misión

Modelados 3D

Animación dotada de tres dimensiones, 14

N

NPC

Not Playable Character. Personaje en un videojuego que el jugador no puede controlar, 25, 26, 66

NPCs. *Véase* NPC

R

Reciclaje

Reutilización de viejos elementos ya presentados en misiones o entregas anteriores con el objetivo de incrementar el contenido ofrecido al jugador sin innovar en su variedad. Su significado es muy negativo en los videojuegos, 38

T

Título

Sinónimo de videojuego, 4, 9, 10, 11, 12, 14, 18, 22, 24, 26, 28, 29, 33, 41, 42, 43

Títulos. *Véase* Título

Tutorial

Por lo general, nivel al inicio del videojuego que se encuentra orientado a enseñarle al jugador los controles básicos para que pueda empezar a jugar. También puede aparecer en forma de texto, 24, 33

Bibliografía:

Barba Rick, *Assassin's Creed: A Walk Through History (1189-1868)*, New York, Scholastic, 2016

Bonastre Piazuelo David, “De Hassan-i Sabbah al Estado Islámico. La historia trenzada del terrorismo islamista”, *Annales: Anuario del centro de la UNED de Calatayud*, s. l., nº 23, 2017, pp. 123-135

Cruikshank Dansey James, *The English Crusaders*, s. l., Dickinson, 1849

Destructive Creations, *Ancestors Legacy*, “DLC Saladin's Conquest”, 2018

Esemble Studios, *Age of Empires II: The Age of Kings*, “Barbarroja” («Age of Empires»), 1999

Esemble Studios, *Age of Empires II: The Age of Kings*, “Saladino” («Age of Empires»), 1999

Flori, Jean, *Ricardo Corazón de León: el rey cruzado*, Barcelona, Edhasa, 2002

Jiménez Alcázar, Juan Francisco, “Cruzadas, cruzados y videojuegos” en Carlos de Ayala Martínez y José Vicente Cabezuelo Pliego (coords), *Guerra Santa Peninsular*, Alicante, Universidad de Alicante, 17, 2011, pp. 363-407

Kylotonn, *The Cursed Crusade*, 2011

Lewis, Bernard, *Los Asesinos: una secta radical del Islam*, Madrid, Mondadori, 1989

Lyons, Malcom Cameron y Jackson, D.E.P., *Saladin: the politics of the Holy War*, Cambridge, Cambridge University, 1997

Maalouf, Amin, *Las Cruzadas vistas por los árabes*, Madrid, Alianza, 1989, traducción de María Teresa Gallego y María Isabel Reverté

Maestri, Roberto, “Bonifacio di Monferrato, amor cortese e podere militare”, *città futura on-line*, julio, 2008

Pérez Lajarín, Sergio y Rodríguez, Gerardo Fabián, “Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: Age of Empires II y Medieval Total War II” en Jiménez Alcázar, Juan Francisco y Rodríguez, Gerardo Fabián, (coords), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, («Colección Historia y Videojuegos; 5»), Murcia, Universidad de Murcia, 2018

Phillips, Jonathan, *La cuarta cruzada y el saco de Constantinopla*, Barcelona, Crítica, 2005, traducción de Luis Noriega

Ravegnani, Giorgio, *Bizancio y Venecia: historia de un imperio*, Madrid, Machado Grupo de Distribución, 2011

Runciman, Steven, *Historia de las cruzadas*, Madrid, Alianza, 1983-1987, vol II-III

Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed*, («Assassin's Creed»), 2007

Visceral Games, Electronic Arts, Behaviour Interactive, *Dante's Inferno*, 2010