

**Disco Elysium es uno de los mejores juegos de la historia.** OK, quizá estoy siendo exagerado.

*Disco Elysium* es uno de mis videojuegos favoritos de toda la historia y ha empujado a *ICO* para tomar posiciones en el top 5 de mi corazón [*Disco Elysium* empuja a *ICO*, gritos]

Este es uno de esos videojuegos que marcan escuela. En cuanto salió la gente comenzó a hablar de él como un clásico moderno y todo el que lo juega habla sobre cómo es una de las mejores historias jamás escritas en un videojuego. Le han salido hasta IMITADORES. [*Glasshouse*] Bueno, imitador, PERO IMITAN

*Disco Elysium* es único: sólo aquí puedes empezar en calzoncillos por la mañana, hablar con tu corbata sobre cómo deberías meterte una botella de alcohol por el culo durante la tarde y acabar bailando HARDCORE. HARDCORE TO THE MEGA

Pero estoy hablando mucho sin decir nada, así que pongamos todos estos pensamientos en orden para hablar un rat... [la duración del vídeo] Oh. Oh, wow, este juego es bueno

**¿De qué va *Disco Elysium*?** Bueno, tengo entendido que va de que eres un detective intentando resolver un crimen, veamos cómo empieza...

Eliges un arquetipo de personaje y...

Curioso, sólo hay tres arquetipos y... Y son la misma persona. Es decir, no estoy eligiendo habilidades, sino sus capacidades en un esquema compartido.

¡Oh, una conversación inicial!

Esto no es extraño: en *Mass Effect*, por ejemplo, puedes definir un evento traumático que definió tu pasado, aunque esto sobre todo me recuerda a la introducción de *Firewatch*, que cuenta toda la historia de un matrimonio y un buen perro llamado Pipó en apenas cinco minutos. Sin embargo, *Mass Effect* y *Firewatch* utilizan estos recursos para meterte en la piel del personaje desde su pasado, mientras que esta es una conversación... [clip] Wow, esto es duro. No habla del pasado sino de su presente, estamos entrando en la cabeza de este personaje y nos está llevando a su terreno. Quizá os habéis sentido así alguna vez, asqueados, con miedo de enfrentaros al mundo.

Y la música... Esta es la música de la melancolía, el himno del 'demasiado tarde', los créditos finales de una existencia a la que le faltan años, pero no vida por vivir

¿Qué son estas voces que están sonando? Cada una tiene un tono, ¿quiénes son estas personas?

Lo siento, me he distraído. Vale, ahora sí, tomamos el control de nuestro personaje y... [clip] Oh. Wow, buena manera de empezar este juego de video.

Resulta que, por el motivo que sea, tenemos amnesia.

Esto no es ninguna novedad: un montón de juegos empiezan con un protagonista amnésico, es una forma de introducirnos a su mundo y crear un misterio fácil. Geralt de Rivia empieza *The*

*Witcher* con amnesia, Terra en *Final Fantasy VI* tiene amnesia, la protagonista de *Remember Me* tiene amnesia...

Acabo de recordar que *Remember Me* existe

Aquí es distinto. Nuestro personaje tiene tanta amnesia que ni siquiera recuerda su cara

Nosotros somos nuestra primera escena del crimen y la habitación es el lugar de los hechos. Es un primer lugar donde ejercitar nuestras habilidades: por ejemplo, puedes utilizar Visión Espacial para... **[fallo]** Esperad. **[Cargo partida]** Ahora. Puedes utilizar Visión Espacial para ver que un objeto arrojadizo ha roto la ventana desde dentro, y si sales a la terraza... Bingo, tu zapato

Por cierto, ¿sabéis que se puede morir desde el principio? Si fracasas la tirada para recoger tu corbata, te haces daño con las aspas del ventilador, y si no tienes suficiente salud, una herida basta para matarte

De camino a la terraza te encuentras con una mujer y puedes interrogarla para saber quién eres. Por supuesto, también hay otra cuestión: ¿cuánto vas a revelar? ¿Vas a ir por ahí admitiendo no recordar absolutamente nada? Y sobre todo: ¿cómo ligo con esta señor-AY, DIOS, PERO QUE ESO VA A SALIR DE MI BOCA, QUÉ ME PASA

Conforme vas investigando el mundo, puedes observar distintas partes del escenario y, a veces, se activará una de tus habilidades. En este caso es Electroquímica – básicamente nuestro impulso hedonista – que acaba de oler un cigarrillo

Sí, esta puede ser tu primera misión en el videojuego *Disco Elysium*: encontrar una caja de cigarrillos y fumártelos.

Vale, me he vuelto a distraer. Llevo 20 minutos de *gameplay* y sigo en el piso de arriba, vamos a ver qué pasa abajo

Aquí está Kim Kitsuragi, nuestro compañero en esta *buddy cop movie*. Su nombre es una alusión a Misato Katsuragi de *Neon Genesis Evangelion*, hasta tienen una chaqueta de un rollo parecido, pero tristemente no vamos a poder desarrollar una relación paternofilial turbia con él, por mucho que queramos

Kim no está al tanto de que tengamos amnesia, y precisamente podemos utilizar eso a nuestro favor para averig-ah, que hay un cadáver colgando de un árbol. Esa no me la sabía.

Antes he estado hablando con Gartre, el gerente, y no me ha dicho nada sobre que hubiera un cadáver colgado de un árbol. Pero hemos hablado sobre su negocio, el Whirling-in-rags. Me gusta el

nombre: "Dar vueltas en harapos", como un bailarín que celebra a pesar de que no tiene nada.

¡Ojo, que tiene un karaoke! Ya tenemos nueva misión: [Instinto] vamos a cantar, les guste o no

OK, vamos a ver cuáles son las *vibes* por esta zona. Estamos en Martinaise, el distrito más pobre de la ciudad de Revachol; sabemos que es una distopía porque todo tiene nombres franceses y la gente habla con ese acento sin que les dé ninguna vergüenza.

El tema de Revachol es TAN bueno. Escuchad: es un himno que fue, el eco distante de un orgullo desaparecido, la nobleza emitida desde la capital y escuchada en el extrarradio

Vaya, hay una disputa entre el sindicato de estibadores y Wild Pines, la empresa que lleva el puerto. El asunto es grave y parece que está paralizado, esto puede ir para largo. Pero también parece una cosa bastante simple: de base suelo apoyar a los trabajadores, seguramente la empresa quiere joderles y ya está. Hasta puedes hablar con este pavo que... ¿defiende su derecho a trabajar? ¿Qué dices "derecho a trabajar"? Estáis en huelga, hay que luchar por... Mira, como tú digas, máquina, paso de ti.

Perdón, me he vuelto a distraer otra vez ¿De qué iba esto? ¡Ah! [El árbol. Cuno tira piedras al cadáver. Pausa larga] El cadáver. Sigue... sigue colgado del árbol.

**OK, veamos cuál es el asunto.** Podemos interrogar a este inocente niño de aquí, que... [Cuno empieza a hablar] Ah, oh, vaya, es... [Cuno se apunta] "¿Y esta niña?"

En *Heavy Rain*, cuando interpretas a Norman Jayden y te mueves por la escena del crimen haciendo simulaciones, el crimen es el fin último. David Cage quiere que lo resuelvas. Aquí cada elemento presenta el crimen en su contexto social

Resulta que el tío era un mercenario que trabajaba para Wild Pines, y está casi desnudo porque antes vestía con una armadura casi impenetrable y muy, muy cara, así que han saqueado al cadáver

OK, primera nota: esto no es un asesinato sin más. Este hombre era un mercenario armado que había venido por la disputa sindical, ¿qué estaba pasando? ¿Qué habría pasado si él siguiera vivo? ¿A qué está dispuesta Wild Pines con tal de ganar la disputa?

Y esto tiene paralelismos con el mundo real. ¿Sabéis los Pinkerton, los villanos de *Red Dead Redemption 2*? Son una organización mercenaria real que tiene un largo historial saboteando esfuerzos sindicales. Todavía siguen operativos.

No lleva colgado ahí tantos días porque sí: Martinaise es un lugar que ha sido abandonado por Revachol, y siempre que aparece la policía es para ponerles las cosas difíciles a sus habitantes

Muchas personas se niegan a hablar sobre el cadáver, pasan de ti o dicen que no se han esforzado en moverlo porque es un símbolo. Y segunda nota: en efecto, estamos ahí para resolver el crimen de alguien de fuera, no para resolver todo lo demás que ocurre en Martinaise. ¿Cuál es, exactamente, nuestro papel? Si encontramos al culpable y nos vamos... ¿hemos hecho del mundo un lugar mejor?

Quizá deberíamos interrogar a los principales involucrados: la representante de Wild Pines y el líder del sindicato

Empecemos por Joyce Messier [Da Suiza: “*Monsieur, ¿usted por aquí?*”] Mirad a esta arpía, tiene el diseño de una villana de Disney Channel. [Joyce admite sarcásticamente su bajeza moral] ¡Y lo admite, la perra!

¡Oh! Oh, resulta que Joyce no es una mujer malvada que haya venido a acabar con los pobres, es... Realmente cree en lo que dice, no quería que nadie muriese y sólo quería resolver la situación

De hecho, puedes entablar conversaciones profundas con Joyce y ella está encantada de hablar contigo. No es que sea fiel a Wild Pines: esta es una posición que le permite vivir bien y, a pesar de que no está a favor de este sistema, siente que es demasiado poderoso como para enfrentarlo, así que elige pensar en su bienestar

Bueno, quizá debería ir a hablar con Evrart Claire, el líder sindical, y preguntarle qué ocurre. Buenos días, camarada, ¿cómo puedo ayudarle en su lucha contra la burg— Oh, no, ¿me estás pidiendo que te ayude a extorsionar a alguien? OH, NO, ¿ME ESTÁS EXTORSIONANDO A MÍ? ESPERA, ¿HABÍA PERDIDO MI PISTOLA?

JOYCE, ¿ESTABAS AL TANTO DE ESTO? EL SEÑOR EVRART ME VA A AYUDAR A ENCONTRAR MI PISTOLA

Vale, quizá me estoy adelantando a los hechos. **Hablemos de cómo funciona este juego.**

Volvamos a la creación de personajes: mirad los arquetipos. No somos especialistas cuerpo a cuerpo, con armas cortas, a distancia, pesadas ni nada del estilo: los resume una emoción, “*intelectual*”, “*emocional*” o “*bruto*”, y todas se definen no sólo desde sus fuerzas sino desde sus debilidades

Y sí, si te haces un conjurador en *Divinity: Original Sin II*, no vas a ser hábil en el combate cuerpo a cuerpo. Si te haces un soldado en *Mass Effect*, no vas a tener acceso a habilidades bióticas, pero en ambos casos te especializas. Tu personaje cumple una función dentro de un grupo; además, tu habilidad con las pistolas no tiene nada que ver con tu personalidad. Aquí, sin embargo, no te especializas: hay cosas que se te dan bien y otras que se te dan fatal, y no formas parte de un grupo. Este eres tú, y las habilidades que estás definiendo no tienen nada que ver con el combate, sino con cómo es tu personaje

No, no hacemos grupos con Kim. Kim nos vigila como quien vigila a su hijo mientras juega en un parque. Perdón, ¿he dicho “hijo”? Quería decir “perro”

La base es que, en *Disco Elysium*, juegas a ser el detective Homer Simpson hablando con su cerebro. Cómo funcionan las habilidades en este juego

Cuanto más puntos pones en tus atributos, más veces intervienen, así que estás contribuyendo al coro de voces en tu cabeza

La narración de los sentimientos de Harry tiene sentido porque es un juego de rol – por ejemplo, *Baldur's Gate III* hace algo ligeramente parecido – pero también entra en el legado de *film noir* y los detectives. El giro es cómo Harry lo reproduce a la vez que lo contradice o ridiculiza. La relación de Harry con el narrador contribuye a la comedia y refuerza la interactividad del videojuego

Tus habilidades no siempre dan buenas ideas y no siempre puedes seguir sus indicaciones. [clip el “amigo de los domingos”]

Esto es intencional por parte de Robert Kurvitz, el autor del *Elíseo* y director del juego<sup>1</sup>

Es muy frecuente que tus habilidades se contradigan, y eso invita aún más a rolear y sentir qué clase de personaje estás controlando: ¿qué tienes más, Electroquímica o Autoridad?

Además, y esto es importante: es divertido escuchar a tus habilidades. Te acabas quedando con ellas, te caen bien de distintas maneras, cada una tiene una personalidad

La idea detrás del sistema de habilidades es crear “una sensación realista de qué es un ser humano, porque no tienes todo el control”, según Robert Kurvitz, que “a veces, estás en el asiento trasero de tu propia mente”<sup>2</sup>

Las habilidades no iban a tener personalidad, sino que surgió casi por accidente. Según Kurvitz, el artista que iba a hacer los diseños originales se fue, así que Aleksander Rostov, el artista principal de *Disco Elysium*, tomó el testigo, y a él se le da bien hacer retratos, así que les dio aspecto humano. Kurvitz pensó que sería mejor presentarlas no como “una pistola con un círculo alrededor”, sino distintas facetas de ti mismo. Y cuando empiezas a verlos así, básicamente empiezas a escribirlos como si fueran personajes”<sup>3</sup> Viendo los diseños originales de las habilidades<sup>4</sup>,

---

<sup>1</sup> COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

<sup>2</sup> COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

<sup>3</sup> COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

<sup>4</sup> KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

sí parecían mucho más acordes a lo que uno esperaría tradicionalmente: señalizadores de tu grado de habilidad, no una voz

Ocurre algo parecido con tus hazañas. En los juegos de rol puedes añadir distintas dotes, como ser duelista defensivo en *Dragones y Mazmorras* para aumentar tu defensa usando tu reacción, o ser inquietante en *Anima Beyond Fantasy* e intimidar con tu mera presencia

Una vez más, la diferencia es cómo lo contextualiza. Sí, desbloqueas las dotes, igual que algunas en *Fallout New Vegas* tienen requisitos, pero estas describen tu personalidad y surgen en base a tus acciones: si rebuscas en la basura quizá seas un agente indigente, y si apoyas la huelga es posible que seas comunista.

Además, está perfectamente contextualizado: tenemos amnesia, estamos recordando quién era este personaje

Además, y esto me gusta mucho, no sabes qué ventajas – o desventajas – te dan estas dotes. Te lanzan una propuesta y, si te gusta, la desarrollas a ver dónde te lleva. Eso hace que te enfrentes a tu gabinete de pensamientos más desde la construcción de tu personaje y no tanto desde el *minmaxing*

Y realmente hay dotes que están ahí casi por interpretar más que otra cosa. Una de las ideas que puedes desbloquear es darle aún más depresión al detective, lo cual te permite alejar la cámara un 20% más [Rainbow Dash, “un 20% más guay”]

El juego justifica tus posibles comportamientos. Tienes fama de ser un “abrelatas humano” que pone a los sospechosos los unos contra los otros. Y hete aquí que sí, lo haces. Fuiste un policía muy inquisitivo y preocupantemente obsesionado con cada uno de sus casos, y por eso hay tantas opciones de diálogo, por eso se justifica a nivel mecánico el árbol de conversación, las tareas, las opciones pendientes y gastadas

En ese sentido también me recuerda a *Gone Home*, donde justifican que estés investigando al decir que tu personaje, en efecto, es un fisgón

Quizá os hayáis dado cuenta, pero llevo todo este rato hablando sobre cómo este sistema define tu personaje en vez de cómo te hace luchar, y eso es porque en *Disco Elysium* NO HAY PELEAS. AL FIN. ERA POSIBLE. GRACIAS, LENIN

Cómo es Metric, creado por Kurvitz junto a otros cuatro diseñadores<sup>5</sup>

El sistema pasa de lo físico a lo mental. Kurvitz: “dejamos de decir, por ejemplo, ‘+2 de resistencia al ácido’ porque los seres humanos no tienen

---

<sup>5</sup> KURVITZ, 2017 – [Introducing Metric – \(arguably\) the world’s simplest roleplaying system](#)

*resistencia al ácido o resistencia al frío. Empezaron a acuñarse términos como ‘conceptualización’ y habilidades que la gente realmente utiliza”*<sup>6</sup>

Kurvitz quería que el sistema de habilidades fuese tan estimulante y lleno de *feedback* como es un sistema de combate en cualquier otro RPG<sup>7</sup>. Eso explica los sonidos e ilustraciones.

No hay niveles, no en el sentido tradicional. Además, Metric usa números pequeños porque, según Kurvitz, eso hace que se sienta “*más dramático*” perder o ganar cualquier unidad de dinero, salud...<sup>8</sup>

El sistema está pensado para estar desequilibrado y ser dinámico:

Desequilibrado porque no todas las habilidades tienen la misma presencia ni utilidad. A Kurvitz le parece bien que una habilidad – como por ejemplo Escalofríos – aparezca menos si, a cambio, su aparición es más significativa<sup>9</sup>

Dinámico porque las habilidades hacen observaciones constantemente. Es una evolución de las tiradas pasivas de sistemas como 5e: en vez de darte la respuesta, te dicen algo para ver si quieres tirar del hilo<sup>10</sup>

Sí tengo una crítica con este sistema: la ropa te da atributos y hay tiradas que puedes repetir, así que puedes abandonar una conversación, vestirte de otra manera y repetir hasta que consigas la tirada que quieres

Entiendo que la ropa te dé atributos para contribuir aún más a definir tu personaje, pero yo me hice una *run* emocional y tenía un conjunto que me daba +5 puntos en Lógica, por ejemplo

Con todo, esto puede ser “deformación profesional” por parte de Kurvitz, que lleva media vida jugando a rol en mesa y ahí las tiradas de dados suelen ser el paradigma

Fracasar es divertido; si fallas una tirada roja, no fracasas, LA CAGAS, y como el juego maneja números pequeños, hay mucha tensión

La idea detrás de cómo reaccionas a los fracasos en las tiradas, huyendo hacia adelante, es que Kurvitz ve “*el contenido negativo*” como “*gasolina para los juegos de rol*”, que es algo divertido y lleva a momentos interesantes<sup>11</sup>. Por ejemplo, aquí he fracasado a la hora de imponer mi autoridad, así que v-[AUTORIDAD: ¡MÉTETE LA PISTOLA EN LA BOCA, QUE APRENDAN LA LECCIÓN!] ¡Al toque, mi rey! [Hago gárgaras metiéndomela en la boca]

---

<sup>6</sup> COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

<sup>7</sup> KURVITZ, 2016 – [On skill checks](#)

<sup>8</sup> KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

<sup>9</sup> KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

<sup>10</sup> KURVITZ, 2016 – [On skill checks](#)

<sup>11</sup> KURVITZ, 2016 – [On active skill checks](#)

Vale, volvamos a la investigación. He dicho que había ido a hablar con Evrart Claire, pero lo que no he explicado es que antes he tenido que sortear a Craneométrico. Contemplad a esta unidad absoluta. [Clip] Dios, me encanta, tiene tantísima personalidad y una voz única. Craneométrico es un supremacista racial y tiene un sistema de creencias firme: puedes interrogarle y explorar su psique y da respuestas que le justifican, y sí, quieres avanzar en la historia, pero es que es interesantísimo. **Disco Elysium es brillante a la hora de distraerte**. Antes de que te des cuenta, llevas 20 minutos hablando con una señora que se dedica a hacer dados, o estás escuchando a unos viejos explicarte la Revolución

Y, de nuevo, todas estas cosas tienen paralelismos con el mundo real, pero te estás enfrentando a estas ideas en un espacio abstracto: no es Martinica, es Martinaise. Saint-Saens no es un compositor, es una iglesia. No es Karl Marx, es Kras Mazov.

Como eres un idiota que realmente lo ha olvidado TODO puedes encontrarte con situaciones como que Harry no sabe qué es un coche, o puedes preguntar qué es la belleza a una modelo.

En cierto sentido me recuerda a la energía del Señor Burns

Lo bonito es que Harry pregunta esto de manera genuina, sin ínfulas, pero como eres un policía en una investigación, la gente te responde en serio

La energía de *Disco Elysium* me recuerda en cierto sentido a *La Tumba Sellada* por cómo abraza la tontería y el meme.

En medio de un momento serio, con una habilidad cuya función es ser poética, puedes ponerte a cantar *Where the Hood at*

Buena parte de esto se debe a que no eres un agente pasivo sino que puedes meter la cabeza, y tu cabeza no para de, digamos, decir cosas interesantes.

Es decir, con los viejos PUEDES PEDIRLE EL BOCADILLO A UNO Y JUSTIFICAR DE MANERA COMUNISTA QUE TE LO DÉ.

Por supuesto que quiero investigar y conocer a este personaje. Merece la pena conocerlos a TODOS: adoro sus diseños, a sus actores de voz... Incluso su forma de hablar es única

Me gusta que los personajes malhablados hablan mal. Se sueltan insultos graves, racistas, homófobos y demás, pero el juego entiende la diferencia entre un "joder" e insultar a alguien por su sexualidad: el primer insulto, genérico, se deja, pero el segundo se censura

El nivel de detalle y esfuerzo de *Disco Elysium* es increíble. Cada personaje tiene tantísimas opciones de diálogo, y dentro de cada una de estas opciones hay árboles y árboles de conversaciones opcionales, tiradas y demás. Todos tienen algo que decir y puedes pasarte literalmente una hora hablando con un solo personaje sin que te aburras



No es sólo que los personajes sean interesantes: el propio detective es interesante. Es uno de mis personajes favoritos de... donde sea. Es brutal. Tomas decisiones, así que su personalidad no es fija, pero mira las opciones de diálogo que hay, este tío está grilladísimo, tiene un carácter suelto y estúpido muy divertido y enternecedor

Quizá es un poco irse por las ramas, pero este es mi canal y digo lo que quiero: este juego es una demostración de las limitaciones de IAs como ChatGPT. Dudo que jamás, por mucho que avance la tecnología, llegue a tener tanto CARÁCTER como estos diálogos. Los personajes están perfectamente caracterizados y dudo que una IA pueda reproducir a Cuno, a Evrart, incluso al “amigo de los domingos”. La limitación de opciones y el hecho de que, a cada selección, se abran tantas ramas, es motivo de admiración y una demostración de cómo las limitaciones pueden jugar a tu favor. Hay MUCHO, sí, pero lo que hay está medido con una precisión milimétrica, y prefiero eso a tener infinitas opciones con menos carácter

También es maravilloso ver cómo reacciona Kim a todo esto. Cada uno estáis vibrando en una frecuencia: tú explorando y (re)descubriendo este mundo, Kim tomándose la investigación como protocolo

La relación con Kim es un delicioso estofado que se cuece a fuego lento. A través de sus comentarios ejerce de brújula moral, y los momentos en los que baja la guardia y revela su sentido del humor son geniales

También, lograr la aprobación de Kim es un triunfo. Te sientes útil y buena persona, yo he cambiado mi comportamiento en este juego porque quería la aprobación de pap-quiero decir, de Kim

Algo que incentiva más aún explorar tanto el mundo como todas las opciones es que, dependiendo de ciertas cosas, las tiradas pueden ser más fáciles o difíciles. Cabrear a la persona equivocada puede hacer que se cierre en banda y presentar una prueba sólida puede ayudar a que se expliquen, por poner un ejemplo. Eso hace que te tomes en serio este mundo: no estás gastando opciones sino pensando cuidadosamente en qué hacer

También, conforme vas investigando, descubres tiradas blancas que puedes repetir si subes esa habilidad más adelante. Kurvitz habla de “*mapear estas ‘puertas cerradas’ y volver más tarde*”, que encontrarlas es, en sí mismo, una forma de progreso.<sup>12</sup>

Antes he hablado sobre cómo estas tiradas rompen un poco el juego porque puedo cambiar mi ropa y repetirlas, pero al mismo tiempo es útil mirar el mapa y ver las tiradas a

---

<sup>12</sup> KURVITZ, 2016 – [On active skill checks](#)

las que puedes volver. Dan la impresión de estar avanzando.

No sólo es que hablar con esos personajes sea interesante, sino que pueden surgir cosas de ellos: misiones, perspectivas, nuevas ideas, alguna observación graciosa

Kurvitz detesta los *quest-givers*, así que le da la vuelta para que sea el jugador su "*propio dador de misiones, puedes empezar tus propias investigaciones paralelas y cosas del estilo*"<sup>13</sup>

OK, no estamos consiguiendo nada con Craneométrico, vamos a otra parte... ¿Quién ha denunciado el asesinato? Tengo este número, una tal Sylvie, que trabajaba en el Whirling, quizá sirva...

\*dos Doritos después\*

Soy el teniente amor, Sylvie, no te preocupes, papi va a resolver tus problemas amorosos con Garte. GARTE, SYLVIE ESTÁ MONTADA EN EL CARRUSEL DEL CIMBREL, NO ENTREGUES TU CORAZÓN A UNA FEMOIDE

Ha sido muy emocionarte, pero ya es hora de irse a la cama [Los Lunnis y los niños nos vamos a la cama]. Llegan los sueños. **Disco Elysium es un juego estúpido, pero también serio**

Siempre tiene la noche como marcador para señalar los momentos en los cuales se pone los guantes de boxeo. Son escenas próximas, un arrullo triste donde la música golpea como un oleaje en tu alma. Estas conversaciones nos recuerdan cómo el protagonista está ahí. Sus problemas están ahí.

Las conversaciones que tienes con el Sistema Límbico y el Cerebro Reptiliano Primitivo son de las más hermosas y poéticas del juego. No hay una sin su frase para enmarcar, sin una oración lapidaria, de esas que se te quedan grabadas en la cabeza

Las escenas nocturnas sirven como contrapeso a tus excesos del día. He elegido el arquetipo emocional, con Electroquímica diciéndome constantemente que me drogue, pero he ido cambiando mi ruta, no sólo por Kim: también lo hice porque quería ser mejor que esta persona y ayudarle a cambiar

Hay un punto trágico en ir descubriendo el pasado del detective. FUE un gran policía, un hombre que llegó lejos y quiso mantenerse sobre el campo para hacer su trabajo y ayudar. Hasta su nombre tiene connotaciones de amor, cariño, de protección y guarda, como si fuera un ángel caído, y es tan TRISTE descubrirlo

Descubrir esto, la vida que ahora habitas y cómo Harry la echó a perder, me recuerda en cierto sentido a la película *Colorful*, en el que un alma se reencarna en el cuerpo de un chico que se había suicidado y va descubriendo todas las cosas maravillosas que no había sabido ver.

---

<sup>13</sup> COX, 2018 – ["We accomodate for every stupid thing that you wanna do"-how Disco Elysium makes detective games work](#)

Todo lo que se dice en las conversaciones de Harry con sus habilidades son cosas que tu personaje ya conoce. No estás hablando con alguien inteligente, ERES inteligente; no hablas con alguien sabio, ERES sabio

Del mismo modo, el detective se odia. No hablas con una tercera entidad cuando hablas con el Cerebro Reptiliano y el Sistema Límbico: estás hablando contigo mismo. Al final somos nuestros peores críticos y sabemos cómo herirnos mejor que nadie

Cuanto más avanza la trama, más te das cuenta de que **esto no va sobre un asesinato**, no realmente. Es una trama sobre el abandono de las clases bajas, la lucha obrera, sobre inmigración, la Historia y su control, sobre oprimidos y opresores.

En cierto sentido la historia parece una pequeña parte de un todo más grande que se va contando por partes: la auténtica historia es la de la revolución, el espíritu de La Revacholière

Al principio crees que la trama va sobre buenos – el sindicato – contra malos – Wild Pines – pero luego vas conociendo a los distintos implicados y la cosa se complica. No son los héroes y villanos que esperabas, y todos tienen su justificación para ser como son

El juego tiene buena mano para humanizar o, como mínimo, hacer que casi todo el mundo tenga un lado que lo aleje de ser “el bueno” o “el malo”, con casos como Cuno o los Hardie Boys

Hay una misión en la que encuentras el cadáver de un hombre en el paseo marítimo. Un borracho, un panoli. Puedes hasta soltar un comentario estúpido sobre cómo era “un fiestero del quince”, pero entonces puedes hacerte cargo de la investigación de su muerte. Y por qué no. Pero investigas y de pronto el cadáver tiene un nombre, una historia. No era un borracho sino un marido, y su mujer sabe que le daba a la bebida más de lo debido. Tienes que ir a hablar con ella y manejar la conversación para que no se hunda. Es un momento durísimo y humaniza a las personas que podemos ver en los márgenes. Todos vivimos en relación a los demás y llevamos una historia detrás. No hay borrachos muertos, sino maridos que dejan viudas.

Los personajes de *Disco Elysium* “*tienen almas que exigen dignidad*”, explica Helen Hindpere, *lead writer*. Por eso querían “*evitar a toda costa acabar con unas interpretaciones de gracietas*”<sup>14</sup>

Puedes tener distintas ideologías y luego hay misiones políticas, pero seamos sinceros: no vas a cambiar nada. Eres un pobre diablo hablando consigo mismo, y no digo esto en el sentido de que la presencia de Harry es insignificante. Precisamente si Harry pudiera cambiar tanto las cosas iría en contra de la perspectiva sistémica que tiene *Disco Elysium* de los problemas a los que nos enfrentamos

---

<sup>14</sup> CARPENTER, 2021 – [Disco Elysium: The Final Cut is the game the team had ‘dreamt of launching’](#)

Helen Hindpere describe *Disco Elysium* como “políticamente realista” y que “un policía borracho no va a empezar la Revolución Mundial”, que no apoya las fantasías “de poder a lo ‘escojo qué bando va a ganar”<sup>15</sup>

Agradezco que hagan esto, porque al final, el juego tiene un enfoque estructural sobre sus problemas: hace falta más que una persona para sanar los males del mundo, y lo que hacemos no es sino una parte en un engranaje mucho mayor. No somos el mundo: estamos hechos de él

Todo alude a algo: ancianos que lucharon en la revolución, un drogadicto que busca olvidar ser soldado, una camionera que quiere escapar a un pasado mitificado antes de la revolución y, por supuesto, el conflicto central

Revachol está llena de remanentes de la revolución. La opresión y el conato del pueblo por liberarse te rodean, desde el propio caso a todos los personajes a tu alrededor y, por supuesto, la historia de Revachol

A pesar de que el juego es crítico con todas las ideologías que Harry puede adoptar, no es un “todos son iguales”. Evrart puede ser un asqueroso, pero lo que busca mejorará las vidas de los trabajadores. Los Hardie Boys se preocupan por la comunidad. Joyce Messier no es malvada, pero trabaja para mantener el *statu quo* y Wild Pines ha contratado mercenarios asesinos como sus guardaespaldas. Hay dinámicas de poder y opresión. Su mundo es, en sí mismo, un mensaje.

Me gusta que *Disco Elysium* no tienda a ser reduccionista a la hora de crear a sus personajes: la mayoría tienen filosofías bien armadas, y aunque Craneométrico sea exagerado, en sus formas de rechazar cualquier posible idea y cómo mantener su mentalidad le da un cierto control y un harén hay una explicación de por qué alguien podría pensar como él

*Disco Elysium* evita lo que suelen hacer las películas de superhéroes: poner un villano que tiene razón hasta que pone una bomba en un orfanato. No voy a entrar en *spoilers*, pero aquí el ‘villano’ TIENE razón. ¿TIENE DERECHO? Es discutible, pero tiene razón

Eso sí, el juego quizá caiga en la *copaganda*. Los creadores utilizan *The Wire* como inspiración, con la diferencia de que, en *The Wire*, se muestran los abusos de la policía.

Por supuesto, tampoco te presentan a la policía como la salvación de nada: quizá resuelvas un crimen, pero no los males de Revachol o Martinaise, y la gente sospecha – con razón – de ti

También hay que entenderlo: Kurvitz siente “*muchísima empatía por los policías*”, cuya profesión tiene la tercera tasa de suicidios más alta en Europa del Este<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> CARPENTER, 2021 – [Disco Elysium: The Final Cut is the game the team had ‘dreamt of launching’](#)

<sup>16</sup> COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

Aunque no estoy muy de acuerdo con el artículo de Colin Spacetwinks (2020) ['Disco Elysium' was too afraid of sincerity to be revolutionary](#), sí coincido con su parte final: “no vas a liderar la revolución: vas a ser un policía. Vas a intentar ser un buen policía, pero sigues siendo un policía, y aquí es donde acabas incluso cuando el fásmdo te ha dicho ‘hazlo por la clase obrera’. Vuelves al statu quo con una mejor perspectiva, pero no apuntas al cambio personal y material que le hace falta a Harry, a Revachol, no vas a librar una batalla que crea en el comunismo”

No puedo hacer una exploración profunda de *Disco Elysium* como obra marxista – lo siento, apenas he leído nada, soy un farsante – pero, con un poco de suerte, el académico Antonio Flores Ledesma escribirá algo al respecto. Si lo hace, lo pondré en la descripción y, si no, le enseñaré qué otros usos tiene un piolet. En cualquier caso, al menos para mí, *Disco Elysium* es un buen acercamiento ideológico que tiene en cuenta la Historia y los muchos agentes que, de un modo u otro, amoldan el mundo

El equipo habla sobre cómo “los videojuegos son el nuevo campo de batalla para, en esencia, la mente humana” y que Kurvitz “quiere hacer un juego que influya cómo piensa la gente”<sup>17</sup>

Al menos, lo querían hacer. Entonces la cosa se complicó...

#### **Fraude, demandas y *Disco Elysium*, la historia y caída de ZA/UM**

El relato comienza en Estonia con Robert Kurvitz, quien tenía una banda llamada Ultramelanhool y, junto a varios amigos, formó una asociación – según a quién preguntes, la idea nace en 2005<sup>18</sup> y la asociación, en 2009<sup>19</sup> – llamada ZA/UM, donde podrían “crear música, pinturas y libros, tener roces con otros colectivos y jugar a Dragones y Mazmorras”, porque sí, Kurvitz era un friki del rol

Kurvitz había dejado los estudios a los 15 años y llevaba desde entonces desarrollando un sistema de rol y un universo propio, el Elíseo<sup>20</sup>. Tal y como él diría más adelante, su proyecto era “un sistema, un mundo”<sup>21</sup>

Con ZA/UM ya montado, Kurvitz conoció a quien sería su gran amigo: Aleksander Rostov, que había oído hablar sobre cómo en su asociación jugaban a rol y estaban desarrollando un juego *steampunk* basado en la Revolución Francesa<sup>22</sup>

---

<sup>17</sup> BELL, 2019 – [Disco Elysium's developers are in 'a bloody battle' for the human mind](#)

<sup>18</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>19</sup> LASKA, 2022 – ['Tans have the right to know' – Disco Elysium co-creator talks ZA/UM losing with the system](#)

<sup>20</sup> COX, 2018 – ["We accomodate for every stupid thing that you wanna do"-how Disco Elysium makes detective games work](#)

<sup>21</sup> KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

<sup>22</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

Otro gran amigo y aliado sería Kaur Kender, un novelista que, en palabras de Kurvitz, tenía un superpoder muy importante: entendía el dinero<sup>23</sup>

En 2013, Kurvitz lanzó su novela: *Puha ja òudne lõn*, que se traduciría como *Sagrado y Terrible Olor*<sup>24</sup>. Esta novela ocurría en el universo del Elíseo, que a estas alturas Kurvitz llevaba desarrollando una década, y Kender ayudó a publicarla. La novela fue un fracaso comercial y vendió apenas mil copias, así que Kurvitz entró en depresión y se dio a la bebida<sup>25</sup>

Kaur Kender vio que su amigo estaba pasando un mal rato, y sus hijos le dieron una idea: ya nadie lee novelas. A lo que deberían dedicarse era a hacer videojuegos<sup>26</sup>

Kender fue a ver a Kurvitz y le dijo: “hey, tío, hemos fracasado en prácticamente todo, así que fracasemos haciendo videojuegos”<sup>27</sup>, y aunque al principio la idea no le convencía, Kurvitz pensó en los CRPG que le gustaban, como *Planescape Tormen*, y se imaginó Revachol en perspectiva isométrica. Podía funcionar<sup>28</sup>

Sólo había un problema: en aquél entonces no iban muy bien de dinero y estaban viviendo en una comuna okupa<sup>29</sup>. Así que, para conseguir un poco de liquidez, Kaur Kender vendió su Ferrari<sup>30</sup>

Si es que, por supuesto, ¿por qué no vendéis vuestro Ferrari? Luego os quejáis de poder financiar vuestro videojuego

En 2014 comienza el desarrollo de *No truce with the furies*<sup>31</sup>, un juego de rol desarrollado por distintos componentes del colectivo ZA/UM, con Robert Kurvitz como director, Aleksander Rostov como jefe de arte, Kaur Kender como productor ejecutivo y Helen Hindpere como guionista principal. Dos años más tarde, en 2016, nace el estudio ZA/UM, que es independiente de la asociación cultural

El proyecto era una locura: en primer lugar, nadie sabía nada sobre desarrollo de videojuegos. En otros proyectos los implicados suelen tener experiencia, pero aquí no sabían prácticamente nada. En segundo lugar,

---

<sup>23</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>24</sup> BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

<sup>25</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>26</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>27</sup> PRICE, 2018 – [Disco Elysium-Rezzed 2018 interview](#)

<sup>28</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>29</sup> BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

<sup>30</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>31</sup> BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

estaban desarrollando en Tallin, y ahí no hay industria del videojuego, no hay tejido social para hacer *networking* y moverse<sup>32</sup>

A pesar de que hay ciertos puestos fijos, todo el mundo hacía “*un poco de todo*”; por ejemplo, la *community manager* también aportó como diseñadora de sonido<sup>33</sup>

En 2017, Kaur Kender adquiere unas nuevas oficinas y desplaza el estudio de Tallin a Londres, donde pueden hacer contactos y tienen acceso a los mercados europeo y americano<sup>34</sup>

En 2018, *No truce with the furies* pasa a tener su nombre definitivo: *Disco Elysium*<sup>35</sup>. Un año más tarde, en 2019, el juego sale al mercado y se convierte en un éxito.

Dos años más tarde lanzan la edición *Final Cut*, con actores de voz interpretando todos los diálogos del juego. A estas alturas, ZA/UM se ha expandido y tiene gente “*en Inglaterra, Polonia, Estonia, Rumanía y China*”<sup>36</sup>

*Disco Elysium* se convierte en un juego de culto y todas las puertas se abren a ZA/UM. Se confirma que Amazon va a producir una serie<sup>37</sup> y Robert Kurvitz habla sobre una lista de proyectos tremendamente ambiciosa: sólo hemos visto una pequeña parte del Elíseo y la irá desarrollando durante toda su vida hasta culminar con un juego de rol de mesa llamado *You Are Vapor*<sup>38</sup>

Entonces, el 1 de octubre de 2022, Martin Luiga, cofundador de la asociación cultural ZA/UM, anuncia su disolución y explica que Robert Kurvitz, Alexander Rostov y Helen Hindpere no forman parte del estudio ZA/UM desde finales de 2021 y que se han ido de forma involuntaria<sup>39</sup>

A partir de aquí la historia se basa en declaraciones de personas involucradas en una batalla legal, así que es un poco difuso

En resumidísimas cuentas, y entendiendo que esto es condensar un continente dentro de una ciudad, se forman dos bandos: por una parte, los directivos del estudio ZA/UM, que acusan a Kurvitz y Rostov de haber creado un entorno de trabajo tóxico y menospreciar a sus compañeros, además de acusar directamente a Kurvitz de querer robar la IP de *Disco Elysium* para venderla a espaldas del estudio.<sup>40</sup> Por otra, Kurvitz, Rostov y Hindpere, que acusan a los ejecutivos y a

---

<sup>32</sup> WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

<sup>33</sup> BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

<sup>34</sup> BATCHELOR, 2017 – [Making games under threat of nuclear war](#)

<sup>35</sup> TARASON, 2018 – [No truce with the furies gets a mad new title and trailer](#)

<sup>36</sup> ALTKÜLA, 2019 – [Kaur Kender on new computer game: it’s like ‘truth and justice’](#)

<sup>37</sup> MORTON, 2020 – [Disco Elysium might be getting a TV show, of all things](#)

<sup>38</sup> MACGREGOR, 2019 – [Disco Elysium’s lead designer wants to make an expansion and a sequel, has already written a novel](#)

<sup>39</sup> LUIGA, 2022 – [The dissolution of the ZA/UM cultural association](#)

<sup>40</sup> PARTIS, 2022 – [Disco Elysium studio ZA/UM confirms former employees were fired for misconduct](#)

Kaur Kender de fraude y maniobrar con otras empresas para comprar acciones de ZA/UM hasta convertirse en accionistas mayoritarios y CEOs.<sup>41</sup>

Para entender esto último pensad en *The Witcher*: antes de los videojuegos de CD Projekt Red era una saga conocida en Polonia y poco más, pero ahora es una de las IPs de fantasía más conocidas del mundo. ZA/UM puede convertirse en un nuevo CD Projekt Red: si inviertes bien, puedes ganar mucho pasta

Y, para hacer que esa acusación más creíble, Kurvitz, Rostov y Hindpere acusan a Ilmar Kompus, el CEO de ZA/UM, de estar trabajando con Tõnis Haavel<sup>42</sup>, conocido por ser el primer hombre en recibir una condena por fraude en Estonia en 2007<sup>43</sup>

A partir de aquí empieza un toma y daca entre ambas partes donde cada parte intenta convencer al mundo de que ellos son los buenos. Originalmente esta sección del vídeo duraba muchísimo más... pero, entonces, en mayo de este año, el canal People Make Games subió una investigación de casi dos horas y media<sup>44</sup>

Os recomiendo muy encarecidamente que veáis ese vídeo si realmente os interesa la situación tras el desarrollo de *Disco Elysium*, y por eso no voy a entrar en detalles de una cronología de acusaciones: creo que ese vídeo hace un mejor trabajo y en mayor profundidad.

Lo que sí diré es que ese vídeo llama la atención sobre una tercera facción, la que se había dado por sentada, que yo había dado por sentada todo este tiempo: los propios trabajadores de ZA/UM. Cuando se supo que *Disco Elysium* iba a continuar su desarrollo sin sus creadores, la respuesta de la comunidad fue... tristemente predecible: los trabajadores, la gente que también llevaba ahí desde el principio y que han hecho este juego posible, recibieron amenazas de muerte y fueron acosados.<sup>45</sup>

Y esto no es precisamente por falta de información: antes incluso del vídeo de People Make Games, Martin Luiga ya había hablado sobre cómo se había dado a la bebida al ser incapaz de soportar la carga de trabajo y que el entorno en ZA/UM era propenso a “*generar disputas entre los trabajadores*” y otras fuentes hablaban sobre una situación que no era “*tan blanco o negro*”, donde se

---

<sup>41</sup> STANTON, 2022 – [The legal war over Disco Elysium reaches Disco Elysium levels of complexity](#)

<sup>42</sup> ROSTOV, 2022 – [To fans of Disco Elysium, concerning the situation at ZA/UM](#)

<sup>43</sup> BLAKE, 2022 – [Disco Elysium dev reveals some team members left ‘involuntarily’](#)

<sup>44</sup> PMG, 2023 – [Investigation: Who’s Telling the Truth about Disco Elysium](#)

<sup>45</sup> LASKA, 2022 – [‘Tans have the right to know’ – Disco Elysium co-creator talks ZA/UM losing with the system](#)



mezclan “conspiraciones corporativas del CEO por una parte y un auteur tóxico por otra”<sup>46</sup>

---

*Disco Elysium* comienza como una historia sencilla y predecible: el conflicto entre un sindicato y una empresa, pero cuanto más avanza, más claro queda que hay otros problemas en Martinaise, que no todo es tan simple. El conflicto de ZA/UM parece simple, y yo también he caído en la trampa de simplificar para creer que las acusaciones contra Kurvitz, Rostov y Hindpere sean falsas

Pero, tras investigar y pensarlo, no veo imposible, por ejemplo, que Kurvitz haya sido un jefe problemático y que generase un mal ambiente e hiciera sentir incómodos a sus compañeros. En la entrevista de People Make Games se habla sobre cómo era un líder brusco a la hora de dar *feedback*, que creó un círculo interno mientras daba la espalda a otros miembros del equipo, que todos eran iguales en ZA/UM, pero algunos lo eran más que otros.<sup>47</sup>

¿Es Kurvitz entonces un hijo de puta? Lo dudo. Creo que Ilmar Kompus ha aprovechado para exagerar la situación e intentar que le veamos como un nuevo Serge Hascoet que no merece nuestra simpatía. Pero sí creo que se han roto amistades en el proceso, que Kurvitz no estuvo a la altura de sus responsabilidades y que hizo daño a la gente que confiaba en él.

También creo que Ilmar Kompus y Tonis Haavel puedan estar involucrados en líos financieros y quieran aprovechar la marca *Disco Elysium*. En realidad... en realidad con ellos me lo creo casi todo.

Esto no quita que haya fuerzas mayores en juego: puedo oír cómo giran los engranajes del capitalismo. Cualquier paso mueve la balanza en direcciones que no puedo describir como absolutamente buenas o malas: ¿no merecen los trabajadores continuar con el proyecto que ellos también hicieron?

Uno de los miembros de ZA/UM que habla en el vídeo de People Make Games es Argo Tuulik, responsable entre otros de Cuno y de Evrart Claire. Estos son personajes que tomó de historias suyas, que le pertenecen a él tanto como el Elíseo le pertenece a Kurvitz. ¿No tiene él algo que decir al respecto? Y eso no quita todo lo demás, porque lo que debemos entender es que el mundo es jodido y difícil y tan hermoso como terrible y que los de siempre ganarán dinero con esto y Amazon va a producir una serie y que una megacorporación esté adaptando una historia revolucionaria me causa un malestar al que no sé dar voz.

---

<sup>46</sup> PARTIS, 2022 – [Disco Elysium studio ZA/UM confirms former employees were fired for misconduct](#)

<sup>47</sup> PMG, 2023 – [Investigation: Who's Telling the Truth about Disco Elysium](#)

Estamos hablando de productos de consumo; el capitalismo va a ganar esta batalla siempre.

Hay una tristeza poética en *Disco Elysium* como obra. El videojuego anticapitalista convertido en una moneda de cambio dentro del juego del capital. Es más triste aún que el propio juego lo supiese y lo escuchemos de labios de Joyce Messier [cita capitalismo]

**[CIERRE] *Disco Elysium* es una obra de amor, uno de esos milagros que ocurren una vez cada mucho tiempo, igual que pasó en su día con *Undertale***

Si me conocéis, sabréis que no soy una persona muy dada a las secuelas, pero realmente quería saber cómo continuaba esta historia. El Elíseo podría ser un nuevo Mundodisco: un universo donde explorar distintas historias con nuevas perspectivas para hablar sobre temas sociales

¿Estaré ahí cuando saquen la secuela? Yo qué sé. Estaré ahí cuando salga *GTA VI*, así que hey, hipocresía.

Hay pocos videojuegos así, que logren captar la atención del público *mainstream* tratando temas sociopolíticos de una manera tan cercana y honesta. El único otro ejemplo reciente que se me ocurre es *Night in the Woods*, que también es un grandísimo videojuego con personajes geniales y una historia sobre una pava que no comprende en qué punto de la vida se encuentra

... pero también *Night in the Woods* es más comentado en los círculos independientes, no sé cuánto calado o cuánta gente lo recordará, y mira que es de 2017. Supongo que lo anterior que se me ocurre es... ¿*Fallout New Vegas*?

Me sigue sorprendiendo que un juego tan bueno haya salido de un estudio sin ninguna experiencia haciendo videojuegos. Team Cherry, los autores de *Hollow Knight*, tenían años de experiencia tanto con juegos amateur como AAA, pero aquí nadie sabía nada y han hecho no sólo uno de los mejores RPGs sino videojuegos de la Historia

También, aunque el Elíseo es obra de Kurvitz, recordemos que *Disco Elysium* es una obra muy colaborativa, y se nota la pasión y el cariño de su equipo

Tiene la clase de equipo que no anima al detective subiendo unas escaleras por ahorrar tiempo pero que luego, por amor al *fandom*, anima un **baile memético**.

He querido hacer este análisis sin *spoilers* para que podáis disfrutar *Disco Elysium*. Es una de esas experiencias que merecen ser descubiertas, y como muestra de ello, ni siquiera os he dicho cómo se llama el protagonista. Sí, ese es un misterio

Yo os invito a jugar *Disco Elysium*. Que cada cual esté en paz con sus dioses para cómo lo hace

Entendería que os sintierais traicionados por lo que he estado comentando en este análisis. Al fin y al cabo, en este juego no suena una sola canción disco, PERO QUÉ PASA AQUÍ