

[Fifth Avenue Stroll] **[Disco Elysium, menú]** *Disco Elysium* es uno de los mejores juegos de la Historia, y... **[Silencio]** **[Negro]** **[Reculando]** OK, quizá esto es una exageración, me faltan... **[scroll por mi librería de Steam]** **[titubeo, suelto, humilde]** muchos juegos por jugar, todavía ni siquiera me he pasado *Baldur's Gate III*. Sólo sé que... **[BG3]** Karlach. Así, como concepto. **[Apacible]** Karlach. **[Negro]** **[Carraspeo]** **[BSO Disco Elysium – Hardcore Music]** **[Disco Elysium]** **[Suelto]** *Disco Elysium* se ha convertido en uno de mis videojuegos favoritos con tanta fuerza que he tenido que reconsiderar mi top 10; **[top 10]** ahora mismo luce así. **[DE]** Este es uno de esos títulos que marcan a quienes lo juegan: todo el mundo habla genial de él, es un clásico contemporáneo **[entran memes]** y la comunidad no para de hacer *memes* porque es un juego con muchísima personalidad. **[DE]** 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 por la noche bailando **[exagerado]** ¡hardcore! ¡Hardcore to the mega! **[Audio]** **[Despacho]** Pero ok, todo esto son un montón de palabras que significan entre poco y nada, así que pongamos todos estos pensamientos en orden para hablar un rato. Un... un ratito, es... **[duración superpuesta]** ... joder, este juego es bueno.

[ARTLIST – café-da-manhã] **[Distintos planos de mi ordenador, hago click en el juego]** **[Suelto, improvisando]** Creo que la manera más fácil de entender lo mágico de *Disco Elysium* es fluir con la historia, así que... veamos, vamos a enfrentarnos a esta experiencia. **[Disco Elysium, menú]** **[Suelto, rumiando]** La verdad, no sé mucho sobre él, creo que es un juego de rol *point and click* que va sobre... ¿algo de que eres un detective resolviendo un crimen? **[Disco Elysium]** Bien, menú de creación de personajes. Bastante típico, pero... Sólo hay tres arquetipos y son todos la misma persona. Parece que hay una base de atributos y capacidades comunes y sólo elijo en qué destacar. Es curioso. Vale, es mi primera partida y este videojuego es ficción, así que voy a fingir que soy una persona emocional. Dale. **[clip]** **[BSO Disco Elysium – Tiger King]** **[Suelto, curioso]** ¡Oh, una conversación inicial! Ya lo he visto en otros sitios: una escena donde describes quién eres. **[Mass Effect]** Ya sabes, en *Mass Effect* eliges el evento traumático que marcó tu pasado y luego repasan tu historial, **[Firewatch]** y *Firewatch* comienza con una secuencia escrita muy chula donde te resumen **[redundante]** todo un matrimonio, toda una vida **[suelto]** y tu relación con un buen perro llamado Pipo en apenas cinco minutos. **[DE]** **[Me voy apagando]** Pero *Mass Effect* y *Firewatch* utilizan esa primera conversación para meterte en la piel de su protagonista desde su pasado, mientras que aquí... **[clip]** **[sobrio]** Vaya, esto es... duro. No es algo que haya ocurrido: está ocurriendo ahora mismo y es... Real. Esto es tocar fondo, mirarte desde fuera y creer que es todo lo que mereces. Y la música. Suena como un himno del “demasiado tarde”, los créditos finales de una existencia a la que le faltan años, pero no... vida por vivir. **[Preocupado]** ¿Qué ha pasado aquí? **[Audio]** **[DE, clip despierta]** **[Seco, curioso]** Oh.

[BSO Tony Hawk Skateboarding – Main Theme] **[Despacho]** Aunque no lo parezca, despertar en calzoncillos en un hostel que huele a alcohol y tabaco es una idea brillante... aunque la tengo muy vista. Veréis, nuestro personaje, el detective, tiene amnesia, y ese es uno de los clichés más habituales del videojuego. **[The Witcher]** La amnesia es una forma súper útil de darnos una hoja en blanco con la que introducimos al mundo de manera natural: **[enumerando]** Geralt de Rivia tiene amnesia, **[FF VI]** Terra en *Final Fantasy VI* tiene amnesia... **[Amnesia]** **[Remate]** Hay hasta una saga de juegos llamada *Amnesia*. **[DE]** Pero aquí es peor: el detective no recuerda nada, ni siquiera recuerda su cara. **[Admiración]** Te puedes pasar todo el juego sin saber qué aspecto tiene tu personaje. **[Despacho]** Bienvenidos al tutorial de *Disco Elysium*: somos nuestra primera escena del crimen y la habitación es el lugar de los hechos. **[DE]** Me parece una forma muy inteligente y natural de inspirar nuestra curiosidad a la vez que nos enseña cómo funcionan las habilidades sin tener que explicar mucho. Es muy intuitivo: por

ejemplo, puedes ir aquí y utilizar Visión Espacial... **[Audio]** **[clip, fallo. Cargo partida]** **[Inciso]** Esperad... **[Clip, acierto]** **[Vuelve]** **[Triunfo]** **Ahora**. Puedes utilizar Visión Espacial para hacer una reconstrucción balística de la escena y descubrir que esta ventana se ha roto arrojando un objeto desde dentro, **[anticipando]** así que, si sales a la terraza... **[clip]** **[Orgullo]** Bingo, tu zapato. **[Despacho]** Puedes descubrir algo más: la muerte acecha a cada esquina. **[DE]** ¡En serio! Tu corbata está colgada en un ventilador y, si fallas la tirada al recogerla, te haces daño con las aspas, así que, si tu detective tiene poca salud, una herida es todo lo que hace falta para matarte. **[clip]** **[DE]** Pero también enseña otra cosa más, porque he elegido la *build* emocional, así que tengo muchos puntos en Mundo Interior, que es nuestro lado más creativo y fantasioso. Y cuando agarro la corbata... **[clip]** **[Despacho]** La corbata habla, y es un personaje recurrente... pero sólo si tienes mucho Mundo Interior, porque si no, tu detective no tiene tanta imaginación como para darle personalidad a una prenda, así que ya desde el principio, tanto la tirada de Visión Espacial, que es una habilidad intelectual, como la conversación con la corbata, que es una habilidad emocional, nos están enseñando que nuestros atributos van a definir cómo nos relacionamos con el mundo a un nivel literal. Ahora que hemos triunfado en nuestra misión: **[zoom]** vestirtos, **[despacho]** comienza nuestra aventura. **[Termina]**

[Audio] **[DE]** Miento, ni siquiera estamos vestidos del todo: de camino a la terraza para recoger tu zapato te encuentras con esta mujer y... **[Suelto, rumiando]** A ver, no sé nada sobre quién soy ni por qué estoy aquí, así que podría hablar con ella y hacerle un par de preguntas. **[Intriga]** Aunque debo tener cuidado: ¿cuánto voy a revelar? ¿Vamos a ir por ahí admitiendo no recordar absolutamente nada? Y sobre todo: ¿cómo ligo con esta señor- **[alerta MGS]** **[zoom]** **[Pánico]** ¿Agente? ¡Agente, qué está usted haciendo! **[DE, clip, se cierra la puerta]** **[Suspiro, en fin]** Vale, hemos aprendido algo sobre un asesinato o yo qué sé y... la mujer se ha ido. **[Meh]** Podríamos bajar... **[mejor]** o podemos ver qué más nos depara el piso de arriba, porque otra cosa que estoy aprendiendo es que *Disco Elysium* está lleno de estímulos: no sólo hay muchos puntos interesantes en el escenario sino que, al fijarte en algo o caminar por ciertos sitios, se activan tus habilidades. **[clip]** Esto de aquí es Electroquímica: **[zoom]** **[pasando]** básicamente nuestro impulso hedonista, este cabrón es el responsable de que tome helado en contra de mis intereses. **[DE]** Acabamos de oler un cigarrillo y eso ha despertado a Electroquímica, que ha venido a recordarnos cómo llevamos diez minutos sin fumar. **[clip]** **[En fin]** Sep, esta puede ser tu primera misión en *Disco Elysium*: encontrar una caja de cigarrillos y fumártelos. **[Despacho]** Perdón, no paro de distraerme. Es sólo que... el piso de arriba del Whirling-in-rags, el sitio donde empiezas *Disco Elysium*, ya es más interesante que la primera hora de muchos videojuegos, pero supongo que tendremos que seguir con la historia. **[DE]** Abajo nos espera nuestro compañero en esta *buddy cop movie*: Kim Kitsuragi. Su nombre seguramente os suena de Misato Katsuragi, de *Neon Genesis Evangelion*, **[interesado]** y hasta lleva una chaqueta muy parecida. Kim acaba de llegar, así que no está al tanto de nuestra... **[incómodo]** situación y nos pregunta cómo va el caso. ¿Que si he interrogado a los sospechosos? **[tirándome el pisto]** Kim, ¡Kim! por favor... **[respiración incómoda]** Ehm... **[DE, corte rápido: Oranje, zoom al ligoteo]** **[Tirándome el pisto]** He estado hablando con Garte, el dueño, y él no me ha dicho nada de un cadáver. **[Pesado, hablando]** Sí, Garte, te pagaré la habitación esta noche, faltaría más, anótalo en mi cuenta, tengo... **[Suspiro pensativo]** **[zoom, no hay dinero]** **[DE, huyo]** **[Suelto]** ¡Hala, a correr! **[Arrogante]** ¡Chúpate esta, pardill-**[Choque, gato gritando]** **[negro]**

[Despacho] Lo siento, el pánico de tener que pagar me ha distraído, llevo todo este rato hablando de lo que hay en el lugar donde empieza el juego y... Debería hacer mi trabajo, supongo. Salgamos a la calle, veamos las *vibes* de la zona. **[BSO Disco Elysium – Martinaise District Theme 1]** **[DE]** Os doy la bienvenida a Martinaise, el distrito portuario y una de las zonas

más pobres de la ciudad de Revachol. **[Fascinado]** Sólo esta plaza ya cuenta una historia. Fijaos en la arquitectura, en el suelo: está mal preservado, sí, pero se entrevé el mosaico que había aquí. Es una belleza que ha sido... no voy a decir olvidada, sino abandonada, algo que no tenía por qué acabar así, que oculta un espíritu hermoso y noble, pero lo han echado a un lado. **[Despacho]** Las calles de Martinaise respiran su Historia, y su música... **[Sin palabras]** Escuchad. **[AE, música]** **[Poético, melancolía]** Esta es la sintonía que conmemora lo que fue, el eco distante de un orgullo desaparecido, la nobleza que emite desde la capital y resuena desde el extrarradio. Es el barrio, es la gente de las calles a quienes dicen que pertenecen a una gran nación, pero eso... **[DE]** ... no es más que un relato. Todo lo que queda es el recuerdo, y lo que hay son señales de que todo lo importante y lo que merece la pena está ocurriendo en otra parte. Y todo eso lo podemos sentir sólo con mirar esta primera calle y escuchar su música. Es precioso. Pero la historia está ocurriendo, se desenvuelve ante nuestras narices: sólo tenemos que caminar hacia el este y nos encontraremos con el gran conflicto de Martinaise. En estos momentos hay una disputa entre el sindicato de estibadores, que ha entrado en huelga, y Wild Pines, la empresa dueña del puerto. El asunto parece grave y todo está paralizado: puedes ver los camiones quietos y llenos de mercancías, y según dicen, esto va para largo. **[Suelto]** Aún con todo, parece simple: si hablas con los huelguistas, te explican cómo quieren que cada trabajador tenga voz y voto en las decisiones que se toman en el puerto, y parece razonable. Los de Wild Pines sólo quieren joderles, les deseo lo mejor. **[Arrogante]** Además, mirad a esta gente: puedes hablar con este pavo que lidera a los esquiroles y... **[sarcástico, arrogante]** ¿defiende su derecho a trabajar? ¿Qué le pasa a esta gente? **[Clip, "en este país ya nadie trabaja"]** **[Despacho]** Lo siento, he vuelto a distraerme, ¿había algo que tenía que hacer? **[Audio]** ¡Ah! **[DE, clip largo]** El cadáver. Sigue... **[Despacho]** Había un cadáver al que han asesinado y está colgado y... y no he hecho nada, es verdad. **[carraspeo]** Muy bien, habrá que ponerse manos a la obra.

[DE] **[Profesional, arrogante]** Vale, niño, el detective ha llegado a la escena, dime qué ha... **[clip]** **[Nervioso]** Niño... **[clip]** **[Más tenso]** ¿Me estás haciendo *bullying*? Chaval, que alguien ha muerto. **[clip, entra Cunoesse]** **[Pánico]** ¿iSon dos!? **[No hay problema]** **[Heavy Rain]** En *Heavy Rain*, cuando interpretas al agente Norman Jayden y te mueves por la escena del crimen haciendo simulaciones del trazado de las ruedas, el crimen es el fin último. Lo que David Cage quiere es que lo resuelvas o que, al menos, te centres en resolverlo. **[DE]** **[Obvio]** Aquí, evidentemente, resolver el crimen es la misión principal, es algo que puedes hacer y en lo que puedes fallar, **[fascinado]** puedes hasta hablar con el cadáver si tienes suficiente Mundo Interior, pero las pistas se presentan en un contexto social. Por ejemplo, resulta que la víctima no era un tío cualquiera: se trata de un mercenario que había sido contratado por Wild Pines, y está casi desnudo porque estos soldados visten con un armadura casi impenetrable y muy, muy cara, así que seguramente han saqueado el cadáver para vender las piezas. **[Despacho]** Esto no es un asesinato sin más: este hombre era un mercenario armado que había venido por la disputa sindical. ¿Qué está pasando? ¿Qué habría pasado si él siguiera vivo? ¿A qué está dispuesto Wild Pines con tal de ganar la disputa? Y lo que es aún más interesante: esto es más real de lo que pueda parecer. **[RDR2]** ¿Sabéis los Pinkerton, los villanos de *Red Dead Redemption*? **[Despacho]** Existen. Son una organización mercenaria con un historial de sabotear esfuerzos sindicales y, ya que estamos, demandaron a Rockstar por utilizar sus marcas registradas y presentarlos como los malos¹. Y también, **[DE]** ¿lo del pavo quejándose por su "derecho a trabajar"? Eso también está basado en hechos reales: **[despacho]** en EE.UU. hay leyes antisindicales que se describen como "leyes por el derecho al trabajo". Pero volvamos al cadáver, porque... **[DE]** lleva días colgado del

Comentado JA1: Busca la cita

¹ THE BLAST, 2019 – [Rockstar Games in Legal Battle with the Pinkertons over 'Red Dead Redemption 2'](#)

árbol y eso tampoco es casualidad: **[despacho]** Martinaire ha sido abandonada por Revachol. De hecho, la policía apenas se pasa por aquí, así que tener el cuerpo colgando de un árbol envía un mensaje, tanto del desapego de la gente al sistema como que, si vais a por Martinaire, Martinaire responderá. **[DE]** La gente reacciona a nuestra presencia con cinismo: sí, responderán a nuestras preguntas y soportarán nuestras tonterías hasta cierto punto, pero es que somos policías. Nos siguen el juego, pero no nos respetan, no nos ven como figuras de la justicia porque una vez se resuelva este crimen, nos iremos, y entonces... **[duda]** ¿habremos hecho de Martinaire un lugar mejor? ¿A qué intereses estamos sirviendo? ¿Cuál es, exactamente, nuestro papel? Son muchas preguntas, así que mientras las pienso, quizá debería interrogar a los principales involucrados: la representante de Wild Pines y el líder del sindicato de estibadores. Empecemos por la representante: Joyce Messier. **[Audio]** **[clip, Da Suísa: "Monsieur, ¿usted por aquí?"]** **[DE, zoom progresivo]** **[Asco]** Mirad a esta arpía, tiene un diseño que parece la villana de una película Disney. **[clip, Joyce admite su bajeza moral]** ¡Oh, y encima lo admite, la perra! **[Despacho]** Pero entonces... la conversación continúa. Y Joyce no es tan arpía. **[BSO DE - Joyce]** **[DE]** **[Reculando]** Es decir, tampoco es que sea una santurrón, pero no es una mujer vil que haya venido a acabar con los pobres porque los odia. Mirad, os voy a dar un ejemplo. **[Zoom]** **[Gritando, diegético]** Joyce, ¿me das dinero? **[Joyce: "¿Disculpa? No te he oído bien, debe ser el viento..."]** **[Gritando más]** ¡Dinero, Joyce! ¡DI-NE-RO! **[Joyce: "Suspiro* Sí, tengo algo, agente"]** **[Grito de emoción]** **[DE]** **[Pasando]** En fin, Joyce cree en lo que dice y lleva días intentando hablar con el jefe del sindicato. Todo lo que quiere es que acabe esta situación, y sí, ella sirve a Wild Pines, **[curioso]** pero agradezco encontrarme con un personaje que parezca real. Ella está encantada de hablar contigo, y puedes tener conversaciones profundas y descubrir más sobre la naturaleza del mundo. Joyce explica cómo no se debe a Wild Pines, sino que su trabajo y su ideología son más... un mecanismo de supervivencia; ella no está a favor del sistema, pero tampoco cree que la situación vaya a cambiar a mejor, así que elige velar por sus intereses. **[Despacho]** Conozco a mucha gente así, personas de ... clase acomodada que estarán de acuerdo en que el mundo es injusto y ojalá fuese distinto, pero dadas las circunstancias, eligen trabajar dentro del sistema en vez de oponerlo. Es más fácil vivir acomodado que luchar por una utopía, y... no comparto esa perspectiva, pero respeto que *Disco Elysium* presente un personaje matizado en vez de una mujer de paja. **[DE]** **[Pasando, suelto]** Pero bueno, ya basta de hablar con Joyce. Quizá debería interrogar a Evrat Claire, el líder sindical, a ver qué opina de todo esto. **[Audio]** **[Compinchado]** Buenos días, camarada, ¿cómo puedo ayudarle en su lucha contra la burg- **[Silencio]** **[zoom]** **[Preocupado]** Espera, ¿me estás pidiendo que extorsione a alguien? **[Más preocupado]** ¿Y ahora me estás extorsionando a mí? **[Pánico]** ¡Ay, no! ¿Había perdido mi pistola? **[BSO Left 4 Dead – Witch Theme]** **[DE, con Joyce]** **[Desquiciado]** ¡Joyce! ¿Estabas al tanto de esto? **[zoom]** ¡El señor Evrat me va a ayudar a encontrar mi pistola!

[Audio] **[Despacho]** Perdón, me estoy adelantando a los hechos. Estaba hablando de la historia, pero... **[BSO Skyrim – Under an Ancient Sun]** ¿Cómo funciona *Disco Elysium*? Volvamos al principio. **[DE]** Cuando empiezas una nueva partida, te dan a elegir entre tres tipos de personaje, pero... ¿cómo son? **[Inquisitivo]** Fijaos en estos arquetipos. No dice "especialista cuerpo a cuerpo" o "tirador a distancia": no son puestos en el campo de batalla sino formas de entender el mundo, a través de la lógica, la emoción o la confrontación, y no sólo se definen desde sus habilidades, sino sus debilidades. **[BG3]** Cuando creas un personaje en, no sé, *Baldur's Gate III* haces algo parecido: **[explicando]** como soy un monje, no voy a ser muy hábil con los hechizos y mi personaje no está hecho para aguantar daño. **[Mass Effect]** Si me hago un soldado en *Mass Effect*, hay partes enteras del juego, como los poderes bióticos o de ingeniero, que me voy a perder. Sin embargo, en ambos casos te especializas: tu personaje tiene una función dentro

de un grupo donde os complementáis, y hay otra gente con poderes bióticos. **[clip] [BG3] [Reclamando]** Y otra cosa, el que sea bárbaro o hechicero en *Baldur's Gate III* no define a mi personaje: puedo ser un pícaro amable o un paladín seco, todo lo que estoy eligiendo es mi papel en combate. **[DE]** Sin embargo, en *Disco Elysium* no te especializas: cada arquetipo tiene cosas que se te dan bien y otras que se te dan fatal, y no formas parte de ningún grupo. Este eres tú, y tus habilidades reflejan, de manera muy directa, quién eres, **[directo]** porque no, no hacemos dúo con Kim. Kim lo que hace es vigilarnos como quien vigila a su hijo mientras juega en un parque. **[Sarcasmo]** Perdón, ¿he dicho hijo? **[Silencio] [clip, Harry haciendo el idiota] [Seco]** Quería decir “perro”.

[Audio] [Los Simpson] [Suelto] Mirad, en realidad *Disco Elysium* funciona así. **[clip, las distintas partes de Homer hablan entre sí] [BSO FF IX – Vivi's Theme] [Despacho]** ¿Sabéis esas voces que decía al principio, las que intervienen y no sé de dónde salen? Esas son tus habilidades, y te están hablando. En los juegos de rol los personajes realizan chequeos pasivos, es decir, que sin que lo sepamos, nuestro DM hace una tirada para ver si se activa una de nuestras habilidades. **[BGIII]** En *Baldur's Gate III*, por ejemplo, eso sería pasar junto a una pared y que algo te llame la atención. **[Despacho]** *Disco Elysium* hace chequeos pasivos todo el rato, y si tienes estas habilidades desarrolladas, intervienen para dar su opinión, así que mejorar tus habilidades contribuye a la cacofonía de tu cabeza. **[BGIII]** Me encanta esta forma de narrar, porque hace muchas cosas a la vez. Por una parte es la voz de tu *dungeon master*, **[humilde]** que es bastante común en los videojuegos de rol *point-and-click*. **[clip] [El Halcón Maltés]** Sin embargo, esto también liga a *Disco Elysium* con el *film noir*, **[rimbombante]** este género clásico de detectives atormentados que resuelven casos al ritmo de su monólogo interior. **[clip] [Despacho]** Pero lo interesante, lo divertido de todo esto es que, como las habilidades no paran de dispararse constantemente y como esto no es tanto el detective pensando como manteniendo, literalmente, una conversación consigo mismo, se genera una dinámica. **[DE]** El detective habla con sus propias emociones, estas se contradicen y le echan en cara sus cagadas. Como son distintas facetas de ti, cada una es un personaje, y mientras que, en otros juegos, se entiende que tu *dungeon master* es omnisciente, aquí... **[interviene Instinto] [Despacho]** Esto no es objetivo, no es un hecho; estamos escuchando, literalmente, a nuestro instinto de huir o luchar. Las habilidades del detective son una conversación donde se intercalan opiniones, sugerencias y perspectivas, y creo que conocéis esa sensación. Cuando miras hacia abajo desde una gran altura, quizá una voz en tu cabeza piensa **[zoom]** “eh, escucha, ideaza. Salta”, **[despacho]** y desde luego he oído más de una vez a esa vocecilla diciendo que ya me vale con comerme una palmera de chocolate XXL después de haberme zampado una hamburguesa con patatas, pero nada de esto es la voz de Dios, y si lo es, voy a ir al infiern-**[corte] [Despacho]** Eres tú, las distintas partes de ti que luchan por el control, y me encanta cómo *Disco Elysium* lo refleja. **[DE]** Además, como he dicho, estas voces no saben más que tú, todo lo que hacen es dar ideas pertinentes a su campo, y ni dan siempre buenas ideas ni están siempre de acuerdo con lo que haces. **[clip, el ‘amigo de los domingos’] [inocente]** OK, supongo que haré... ¿Esto? **[clip, tus sentimientos te reprochan] [Pánico]** ¿Qué? No. ¡No! ¡Yo os he hecho caso! ¡Os he hecho c-**[corte] [Despacho]** Esto, según Robert Kurvitz, director del juego y autor del *Elíseo*, el mundo donde ocurre *Disco Elysium*, es totalmente intencional², y no sólo es refrescante, sino que además contribuye a la sensación de rollear. Si dos emociones te dicen que hagas cosas distintas... ¿a cuál haces caso? ¿Eres más de Enciclopedia o de Autoridad? **[DE] [Divertido]** Además, escuchar a las habilidades

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

es divertido. Te quedas con sus manierismos y te acaban cayendo bien. No me gusta la clase de persona que Electroquímica quiere que yo sea, pero adoro sus intervenciones. **[Audio] [clip]**

[Despacho] La idea, según Kurvitz, es crear “una sensación realista de qué es un ser humano” porque no siempre tenemos el control de la situación: “a veces estás en el asiento trasero de tu propia mente”³. Yo tengo sobrepeso porque tomo malas decisiones, pero no son decisiones lógicas: la ansiedad me hace comer, el aburrimiento me hace comer, y sé que no está bien... Pero Electroquímica quiere un bol de helado. **[AE, los diseños originales]** Lo curioso es que esto ocurrió casi por accidente. Aquí tenemos los diseños originales de las habilidades de *Disco Elysium*, y están más en la línea de lo que solemos esperar de un juego de rol. Sin embargo, según Kurvitz, el encargado de hacer estos diseños se marchó, así que Aleksander Rostov, el artista principal de *Disco Elysium*, tomó el testigo, y a él lo que se le dan bien son los retratos,⁴ **[suelto, inocente]** así que... **[BSO Drakengard – Route A Staff Roll] [Los distintos retratos]** **[Fascinado]** Me encantan estos diseños: son una mezcla de figuración y abstracción que se enfrenta de cara al desafío de plasmar un concepto tan abstracto. Lo habitual sería acudir a la iconografía y basarse en ideas ya establecidas: la fuerza es una pesa, la percepción es un ojo, pero estos no son iconos. Son las partes que nos componen, así que esta serie de pinturas deconstruye y retuerce el cuerpo humano hasta convertirlo en el reflejo de una sensación. **[cambia]** Esprit de Corps es tu identidad como policía, las historias y momentos que te hacen sentir parte de un grupo mayor, así que, en vez de ser una placa, se manifiesta como este conjunto de rostros, todos parte de esta misma entidad, tus iguales. Reacción mide tu capacidad para responder a lo que ocurre en una fracción de segundo: es movimiento perpetuo, un rostro que mira en todas direcciones a la vez para permanecer alerta. **[DE]** Los personajes también tienen retratos que reflejan su identidad: **[enumerando]** el fondo seco de Kim le describe como un hombre que prefiere mantener una distancia entre su persona y su trabajo, Joyce aparece como si fuera un cuadro enmarcado en su despacho, con los barcos en segundo término para señalar no un espíritu viajero, sino cómo representa el poder. **[Fascinación]** Podrías poner dinero detrás, pero sería ir a lo fácil: me encanta que sea un barco. Todo el mundo tiene dinero, aunque sea poco, pero los barcos son una marca de opulencia. **[Inspirado]** Los puertos son testimonios vivos de qué compra la gente cuyas necesidades están tan cubiertas que pueden dejarse más dinero del que tú o yo jamás tendremos en comprar un vehículo que sólo puede recorrer unas pocas rutas muy específicas, a las islas y los resorts que no están hechos para el pueblo llano. El yate es el club; podemos verlo pero nunca estaremos ahí a menos que seamos miembros de la élite. Y todo eso lo encapsula el fondo del retrato de Joyce. **[Despacho]** Pero estaba hablando sobre las habilidades: como decía, originalmente iban a ser otra cosa, pero cuando llegaron los diseños de Rostov, Kurvitz cambió su manera de entenderlos. Ahora que eran reflejos de tu humanidad, comenzó a escribirlos como si fueran personajes, y sí, tener una Autoridad elevada te ayudará a superar algunas tiradas muy importantes, pero números aparte, una Autoridad alta te convierte en un cierto tipo de personaje. Escuchas voces, pero sólo algunas; las habilidades tienen carga narrativa.

[D&D 5e] Ocurre algo parecido con tus dotes: en los juegos de rol puedes añadir distintas ventajas, como ser duelista defensivo en *Dragones y Mazmorras* o inquietante en *Anima: Beyond Fantasy*, para personalizar aún más a tus personajes. **[Anima: Beyond Fantasy] [Pasando]** Estas

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

⁴ COX, 2018 – [“We accomodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

ventajas, desventajas, dotes o como quieras llamarlo suelen añadir bonificaciones pasivas, y aunque tienen potencial narrativo, como tener un miedo patológico en *Anima*, es fácil verlo en términos prácticos. **[FNV]** Hay juegos, como *Fallout: New Vegas*, que sí, ofrecen ideas más interesantes, como un personaje que necesita gafas y por tanto tiene una peor percepción base, pero todas estas dotes las eliges sabiendo lo que va a pasar: ves sus requisitos y, si te convence, avanzas hasta conseguirla. **[DE]** Pero *Disco Elysium* no funciona así: recordad, nuestro personaje tiene amnesia, estamos recordando quién es. Y quien decide quién eres... **[clip]** ... son nuestras emociones. **[Despacho]** La versión de las dotes en *Disco Elysium* es el gabinete de pensamientos, que representa la cosmovisión del detective. No elegimos estas dotes, sino que se nos aparecen. **[DE]** Como estás intentando recordar quién eras, las voces de tu cabeza se fijarán en lo que haces y te lanzarán ideas. Por ejemplo, yo no paro de rebuscar entre los cubos de basura y antes le he pedido dinero a Joyce, así que... ¿no sería yo un agente indigente? **[Preocupación]** Y me parece bien que los estibadores estén de huelga. No seré yo... **[silencio]** **[zoom]** **[horror]** ¿un comunista? **[Audio]** **[Despacho]** Lo que adoro de este sistema es que desarrollas tu gabinete sin saber qué aporta cada idea hasta que ya la tienes: esto no sólo mata cualquier intento de *minmaxing*, sino que te invita a pensar en quién es tu detective. **[DE]** Además, algunas de estas dotes son más interpretativas que otra cosa: por ejemplo, una de las ideas es, literalmente, pillar una depresión de tres pares de narices. Tu detective se siente una parte minúscula del mundo y quiere desaparecer en el vacío, y tu recompensa es... que ahora puedes alejar la cámara un 20% más. **[MLP FiM: "un 20% más guay"]**

[Despacho] Y claro, llevo todo este tiempo hablando del rol, pero... La historia está bastante cerrada, ¿no? Eres un detective resolviendo un asesinato, hay un límite a quién puedes ser. **[Fallout 4]** Por ejemplo, algo que contribuyó a que *Fallout 4* no me llamase la atención es cómo te obliga a ser un buen padre y un marido que se preocupa por rescatar a su criaturita. Estos son rasgos ineludibles que me impiden construir a un personaje verdaderamente mío. **[Despacho]** Sin embargo, *Disco Elysium* se anticipa a esto, y cualquier cosa que puedas hacer está prevista. Lo quieras o no, estás interpretando al detective. **[DE]** Por ejemplo, tienes fama de ser un 'abrelatas humano' que enfrenta a los sospechosos entre sí, y... **[Humilde]** En efecto, aquí estoy, pasando las horas entre habitación y habitación mientras interrogo al personal para que sus declaraciones se contradigan y tengan que soltarlo todo. Los demás hablan sobre cómo eras un policía inquisitivo y obsesionado con su trabajo, y el juego lo representa dándote un montón de opciones de diálogo. **[Despacho]** Las opciones de diálogo forman parte de la caracterización: **[DE]** no es sólo que puedas interpretar tu propia versión del detective, sino que el hecho mismo de ver las conversaciones como un árbol donde puedes ir rama por rama en busca de nueva información, las misiones, las tareas pendientes, ver a las personas como un misterio esperando a ser resuelto... **[Despacho]** Todo esto está integrado en el funcionamiento mismo del detective. **[Gone Home]** En ese sentido me recuerda a *Gone Home*, que justifica que estés revolviendo toda la casa y metiéndote donde nadie te llama con que tu personaje es, canónicamente, una fisgona. **[Aprecio, sencillo]** Los juegos no suelen preocuparse por esto, así que es bonito encontrarse con que cuidan estos detalles para ofrecerte un buen servicio. **[Anuncio]** ¡Pero no tan bueno como...!

ANUNCIO NORDVPN

[Despacho] Es posible que os hayáis dado cuenta de algo: llevamos un buen rato hablando y no he dicho ni una palabra sobre el combate, y el motivo es simple: **[sonido THX]** ¡*Disco Elysium* no tiene combate! ¡Gracias, Lenin! **[TGA, clip, "queremos dar las gracias a Marx y Lenin"]** **[ARTLIST – Donde Candelilla Hubo]** **[AE]** En palabras de Kurvitz, mientras estaban

desarrollando el sistema: “dejamos de decir, por ejemplo, +2 de resistencia al ácido’ porque los seres humanos no tienen resistencia al ácido o resistencia al frío. Empezaron a acuñarse términos como ‘conceptualización’ y habilidades que la gente usa de verdad”⁵. **[Divinity: Original Sin 2]** Tus habilidades reflejan la experiencia de ser humano, y claro, nos han acostumbrado a que lo estimulante, lo satisfactorio en los juegos de rol, es subir de nivel para tener habilidades más chulas y poder meter más y mejores hostias. **[DE] [Cautio]** Y no es que en *Disco Elysium* no haya hostias... **[clip, pego a Cuno] [catarsis]** Dios, le tenía ganas. **[DE] [En fin]** Esta es una opinión con la que me he topado más de una vez, y es verdad: *Disco Elysium* va de... mucho texto. El equipo lo sabía: este nuevo sistema carece del dinamismo de un combate, así que hicieron que hablar fuese tan interesante como pegar un tiro⁶. Por ejemplo, tus habilidades están recogida dentro de atributos: **[enumerando]** físico, intelecto... Y cada uno tiene su propio sonido. **[clip] [Intriga]** Las intervenciones son estimulantes, estos efectos hacen que leer una frase se convierta en escuchar a los engranajes de tu propia inteligencia- **[Silencio] [zoom] [decaigo, decepción]** ah, no, es Electroquímica... **[Vuelve] [DE]** Pero es más que el ‘brilli-brilli’ de pulsar un botón: el mundo es dinámico y nuestras decisiones tienen un peso tangible. Ganarse la confianza de Cuno o darle un puñetazo en la cara tendrán un efecto en las siguientes tiradas que hagamos contra él, así que no puedes tomarte a Martinaire y su gente como si esto fuera una aventura gráfica: si pasas de una opción de diálogo a otra sin pensar puedes acabar en una peor posición. **[Apasionado]** Pero, si lo vives, si sientes esta experiencia como una real, si habitas Martinaire y te implicas, ahí nace la magia. **[Despacho]** Hace un rato he hablado sobre cómo tu primera misión puede ser fumarte un cigarrillo, y esto no nace de que haya un cigarrillo con una exclamación encima como si esto fuera *World of Warcraft*: **[WoW, FF XV, ToTK]** Kurvitz habla sobre cómo detesta los... Llámosles *quest-givers*, estos personajes que obviamente están esperando a que alguien haga el trabajo duro por ellos. **[Despacho]** Como los burgu-**[corte] [WoW, FF XV, ToTK]** La solución de Kurvitz es convertir al detective en su propio *quest giver*⁷: nuestra curiosidad a la hora de tirar del hilo es lo que nos da nuevas misiones, y esas misiones suelen aportar algo al carácter del personaje o a la riqueza del mundo. **[Despacho]** No soy fan de las peleas aleatorias y el conflicto forzado en videojuegos que claramente buscan otra experiencia; cosas de ser un sojas, pero es bonito jugar a una obra que haya conseguido hacer del acto de hablar y caminar algo tan entretenido, tenso y estimulante como cualquier pelea. **[Audio] [sonido tirada DE] [DE] [Fascinación]** Es decir, mirad lo que ocurre cuando utilizas Percepción Espacial para reconstruir una escena. **[clip]** Robert Kurvitz habla sobre cómo, en la mayoría de juegos, **[texto]** “hablar y explorar recibe una versión simplificada y no competitiva de las reglas de combate [...] la profundidad táctica de argumentar, utilizar la lógica, el pensamiento original y la empatía – las habilidades que cubren el 95% de nuestras vidas – abarca el 5% del sistema. Aun así, mi experiencia me dice que pensar es el juego definitivo, [a lo que] buscamos crear [un] sistema de no combate realmente profundo”.⁸ Diría que les ha salido bien.

[ARTLIST – apple-of-my-eye] [Despacho] Este sistema tiene un nombre: Metric⁹, y es una forma de rol que se aprovecha mucho de las capacidades de los videojuegos para manejar toda esta información. Pero hay más. **[DE]** Por ejemplo, Metric utiliza cifras muy bajas: tener 8

⁵ COX, 2018 – “[We accommodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

⁶ KURVITZ, 2016 – [On skill checks](#)

⁷ COX, 2018 – “[We accommodate for every stupid thing that you wanna do”-how Disco Elysium makes detective games work](#)

⁸ KURVITZ, 2016 – [On skill checks](#)

⁹ KURVITZ, 2017 – [Introducing Metric – \(arguably\) the world’s simplest roleplaying system](#)

en una habilidad es bastante, y además tus habilidades tienen límites a su desarrollo dependiendo de tus atributos. **[Razonando]** Tiene sentido: si tu detective no está en forma, hay un límite al esfuerzo que puede realizar. **[clip, suelta las pesas]** Esta filosofía se aplica a todo. **[DE]** No vas a tener muchos puntos de salud o voluntad, y tampoco vas a ganar tanto dinero. A veces *Disco Elysium* parece una aventura gráfica porque estas cifras son irrisorias y no sueles necesitar dinero o salud, pero al mismo tiempo, como son cifras tan bajas, cada punto que ganas o pierdes es muy importante.¹⁰ **[Cambia]** **[Despacho]** Según Kurvitz, Metric es, al a vez, desequilibrado y dinámico. Desequilibrado porque no todas las habilidades tienen la misma presencia ni utilidad; Esprit de Corps, por ejemplo, suele relacionar la situación con la vida policial y te hace pensar en casos pasados o de tus compañeros, y Escalofríos las más de las veces interviene para llamar la atención sobre detalles, como el silbido del viento o el reflejo de la luz. **[clip]** **[Despacho]** En cualquier otro juego esto haría que Escalofríos fuese una habilidad infravalorada y que todo el mundo dijera que pases de ella, pero aquí es al contrario: **[vídeo Jacob Geller]** Escalofríos es fascinante, el *youtuber* Jacob Geller tiene un vídeo entero sobre cómo es su habilidad favorita, y tiene sus usos, pero lo que la hace tan interesante es que, las más de las veces, su intervención no es práctica sino atmosférica.¹¹ **[Despacho]** En segundo lugar, Metric es dinámico porque, como ya habréis visto, las habilidades están haciendo observaciones todo el rato. **[DE]** y en vez de darte la respuesta a una situación te ofrecen sugerencias, hilos de los que tirar por si quieres hacer algo que no habías considerado.¹² **[Despacho]** Metric me gusta mucho, pero sí que le veo un fallo... ‘importante’: la ropa te da atributos, y ok, es una forma de expresarte y dar valor a tus prendas, pero hay tiradas que puedes repetir, situaciones para las que puedes prepararte y los números son muy bajos, así que ponerte una chaqueta para conseguir +1 de Conectividad ya puede suponer la diferencia entre el éxito o el fracaso. Creo que *Disco Elysium* ganaría sin tiradas de dados y con unas habilidades menos maleables, pero supongo que esto se lo puedo achacar a la costumbre de Kurvitz, que lleva jugando a rol de mesa casi toda su vida y ahí el dado tiene peso. Aunque quizá también sea mejor así, no por nada, sino porque eso hace que el fracaso sea más impredecible, y fracasar en *Disco Elysium* es divertido. **[DE]** No puedes repetir todas las tiradas, y las que no te dejan volver atrás son muy tensas porque, si la fastidias, lo haces de manera espectacular. Kurvitz admite que esto lo ha hecho adrede, que estas cadadas son “*gasolina para los juegos de rol*” y que lleva a los momentos más interesantes¹³. Una de mis escenas favoritas viene precisamente de una tirada fallida: el segundo día aparecen estos hombres, los Hardie Boys, y son sospechosos en el caso. Puedes interrogarlos, y una posible estrategia es imponer tu autoridad sobre Titus Hardie, su líder. Y si fracasas la tirada... **[Audio]** **[clip]** **[zoom]** **[“Autoridad”]** Hey, ¿sabes qué puede funcionar aquí? El miedo. Métete la pistola en la boca y di que te volarás la tapa de los sesos si no te responden. **[Harry]** ¡Al toque, mi rey! ¡Kim, la pipa! **[Kim]** Agente... **[Harry]** ¡Hey, Titus, mira esto! **[me atraganto con la pistola]** **[Autoridad]** ¡Eso es, hazlo!

[Despacho] Pero, por supuesto, un sistema interesante vale más bien poco si el mundo no es interesante, y... Bueno, volvamos a la historia, porque antes estaba hablando con Evrart Claire, el líder sindical. Pero lo que no os he dicho es que, para llegar a él, antes tengo que pasar por Craneométrico. **[DE]** **[Fascinado]** Contemplad a esta unidad absoluta. Si la habitación del Whirling-in-rags era tu primera escena del crimen, Craneométrico es tu primera barrera. Es un jefe final, algo que toca resolver sí o sí para avanzar, y es... **[clip]** **[Encantado]** Dios, me encanta,

¹⁰ KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

¹¹ KURVITZ, 2016 – [The design ethos of our roleplaying system](#)

¹² KURVITZ, 2016 – [On skill checks](#)

¹³ KURVITZ, 2016 – [On active skill checks](#)

tiene tantísima personalidad y su voz y su acento tienen tanto carácter. [DE] Craneométrico es un supremacista racial con un sistema de creencias firme: puedes interrogarlo y explorar su psique y te da respuestas que le justifican. Igual que con Joyce, puedes coincidir o no, pero los motivos por los que ha elegido ser así tienen sentido para él, y puedes pasarte 40 minutos hablando con Craneométrico sin cansarte. [BSO *Disco Elysium - Measurehead*] [Despacho] El dogma dice que más es mejor. Y, a veces, sí, más puede ser mejor: *Disco Elysium* da un montón de opciones de diálogo y creo que ese nivel de esfuerzo contribuye a su calidad, pero el juego no es bueno porque sea grande. Al contrario: Martinaise es un lugar muy pequeño, creo que todo el mapa es más pequeño que la primera zona de *Baldur's Gate III*, y tampoco tiene demasiados personajes, pero todos tienen un relato, una identidad, algo que le da vida y carácter. Y como el escenario está tan cargado, no de contenido, sino de historia, te distraes, quieres saberlo todo y, antes de que te des cuenta, llevas 20 minutos hablando con un par de viejos sobre la Revolución. [DE] Y, cuanto más hablamos, más nos damos cuenta de cómo funciona el Elíseo: es un valle inquietante de nuestro mundo donde podemos tratar la Historia en un plano más abstracto. No es Martinica, es Martinaise. Saint-Saens no es un compositor, es un lugar. No es Karl Marx, es Kras Mazov. A través de Dolores Dei y la moralintern te hacen reflexionar sobre los organismos supranacionales, las calles de Martinaise están llenas de cicatrices que espejan un pasado real, ecos de la revolución y lo que pudo ser. Es un primer paso para entender las fuerzas que han amoldado nuestra Historia. [Despacho] Y todo esto, este trasfondo tan denso y crudo se explora a través de los ojos del [Audio] [pedo] [DE, la expresión] detective, que se ha convertido en... [despacho] Es que es tontísimo, le quiero mucho.

[ARTLIST – *Nocturne in B Major, Op. 9 No. 3*] [DE] [Tierno, gracioso] El detective puede tener muchas actitudes, pero he visto que la mayoría tendemos a interpretarle como un pobre diablo: es un tipo que se cree genial en un entorno que ni siquiera le desea, y su contraste entre lo idiota que puede ser y lo duro del mundo que le rodea da mucho juego. [DE] [Divertido] *Disco Elysium* sabe que vamos a tirar del hilo, que somos un policía investigando un crimen pero que haremos las preguntas más estúpidas que se nos vengan a la cabeza: al fin y al cabo, tenemos amnesia, tanta amnesia que ni siquiera sabemos cómo funciona un coche o qué es un coche. [Los Simpson] Eres básicamente el señor Burns. [clip] [DE] Lo divertido, aparte de escuchar la frustración de alguien que te explica cómo se bebe el agua de un vaso, [divertido] es que repito que eres un detective, estás interrogando a la gente en busca de pistas, así que los demás no siempre tiene claro qué hacer contigo: [sospecha] ¿le has preguntado a esta mujer qué es la belleza porque te crees Colombo y le estás tendiendo una trampa o realmente eres tan ignorante que te podrían mandar a freír espárragos y lo intentarías? [La Tumba Sellada] La trilogía de *La Tumba Sellada* hace algo parecido: [cada vez más intenso] son novelas sobre nigromantes, pérdida, asesinatos, anhelo y lesbianas, pero están plagadas de memes, referencias a Linkin Park [alegre] y su autora, Tamsyn Muir, describe *Nona la Novena* como la grotesca historia de una guerrilla luchando en el fin del mundo narrada desde el punto de vista de una niña que está viviendo una película de Disney Channel. [Silencio] [Blanco y negro] [Inciso] OK, la cita no es exactamente esa, pero es más larga y... ¿Sabéis? Aquí está¹⁴, podéis leerla, ¿vale? sigamos. [Vuelve] [Sigue] Aparte de darle un ambiente propio, esta mezcla hace que conectes más con la historia: ocurren atrocidades y la gente muere, pero siempre hay un momento para reírse. La vida no es un solo género y la belleza y el horror se entremezclan constantemente. Además, [DE] creo que hace que el texto sea más humano. [Tierno] Esto lo ha escrito una persona, estamos viendo el funcionamiento de su mente en tiempo real. De estos diálogos podemos extraer ideas

¹⁴ GRADY, 2022 – [Why Tamsyn Muir turned her fantasy trilogy into a quartet halfway through](#)

que se improvisaron, chistes estúpidos, momentos en los que alguien dijo “hey, ¿no tendría sentido esto?”. ¿Recordáis Escalofríos? Hay una escena en la que puedes sentir Revachol y proyectarte en todas direcciones, y en uno de estos momentos puedes lanzar una pregunta: **[DMX – Where the Hood at] [clip] [Audio] [DE] [Alegre]** Es divertido, me encanta que el detective sea tan tonto como para pensar en eso mientras piensa en las distintas partes de la ciudad, pero... **[Sentido]** Es real. Aquí hay un alma, un pensamiento intrusivo al que han dado voz porque ocurre. Creo que tú también has tenido un momento así, de asociar dos cosas que no tenían nada que ver o reírte en el momento menos adecuado.

[Despacho] Todo esto ya haría que explorar Martinaise y resolver el crimen fuese interesante, pero *Disco Elysium* nos da todavía más. Nos dan a Kim. **[DE]** Volvamos al principio: Kim Kitsuragi es nuestro compañero y supervisor: nos acompaña durante casi toda la historia y es quien nos devuelve... **[Kim bailando] [excusa]** ...bueno, quien nos intenta devolver al caso. **[DE] [Tajante]** Kim es profesional: él no ha venido a hacer amigos, lo único que quiere es descubrir qué ocurrió, por qué ocurrió, quién lo hizo y volver a casa. Por desgracia para Kim, le toca acompañarnos, y por desgracia todavía más, nosotros somos sus superiores. Igual que a la gente de Martinaise le toca soportarnos porque somos un agente de la ley, Kim tiene que aguantar nuestras muchas tonterías porque así lo dicen las normas, y el juego que da esa relación es fantástico. **[Arma Letal, True Detective, Se7en, Tango y Cash]** Las *buddy cop* policiales son, a estas alturas, un cliché gastadísimo, **[cavilando]** lo era antes de... **[Sherlock Holmes] [Tajante, suelto]** Lo lleva siendo siempre, así que nuestra relación con Kim no es que reinvente nada, **[DE] [intriga]** pero es interesante porque, al contrario que con otros dúos policiales, Kim no está obligado a ser nuestro amigo. Podemos cagarla, Kim puede dejarnos de lado, podemos herir sus sentimientos y él puede acabar realmente hasta las pelotas del detective. La relación empieza siendo un cliché, sí, pero es nuestra relación y hay que currársela. Eso hace que ganarnos su confianza y encontrar los momentos donde Kim baja la guardia y revela tener sentido del humor sean todavía más especiales, porque realmente significa que estamos avanzando en algo dinámico y fluido en vez de predestinado. Además, Kim hace de brújula moral, así que estos momentos en los que reconoce nuestro buen trabajo son sinceros. Por ejemplo, aquí he conseguido bajar el cadáver. **[DE, apuntando al cadáver] [Inciso, vergüenza]** No os diré cómo, pero os voy adelantando que no ha sido cosa de mi puntería... **[clip, dispara] [DE]** Y, ahora que estamos haciendo el informe y avanzando en la investigación... **[Sentido]** Me siento bien. Estoy haciendo un buen trabajo. Me estoy demostrando a mí y a Kim que puedo ser mejor persona. **[Despacho]** Seguramente habréis visto que esta última parte está ocurriendo de noche, y es que *Disco Elysium* tiene un calendario. El reloj avanza, pero sólo cuando realizamos una acción o cambiamos de zona. **[BSO Disco Elysium – Tiger King]** Y una vez nos vamos a dormir... todas esas tonterías que hemos dicho durante el día ya no tienen tanta gracia. **[DE]** Cada noche, el detective sueña y habla con el Sistema Límbico y el Cerebro Reptiliano Primitivo. Sé que suena ridículo, pero mientras que, durante el día, manteníamos conversaciones con nuestras emociones y las facetas de nuestro personaje, ahora estamos hablando con el subconsciente. **[Clip, “¿recuerdas el olor de tu infancia?”] [Cada vez más sobrio]** Estos son los momentos en los que *Disco Elysium* se pone demasiado personal; después de horas y horas haciendo lo que nos apetece, ahora es el juego quien nos confronta. Vuelve a sonar esa música y el detective, a quien habíamos dado por sentado, es consciente de sí mismo. Sus problemas no se han ido. Él es una persona, con las mil historias que le componen, y cuando se apagan las luces y sólo estás tú, no hay nadie que sepa mejor qué te falta, qué es lo que te duele. **[clip, “enmarca tu dolor, pero hay un problema: es aburrido”]** Algunas de las frases más poéticas y demoledoras de este juego están aquí: cada una de estas noches es memorable a su manera y todas tienen su *soundbite* para enmarcar, una

oración lapidaria que se te quedan grabadas en la cabeza. **[DE]** La frase con la que cerré el anterior vídeo, que estamos hechos del mundo, viene de estos momentos, y se ha convertido en una de mis líneas favoritas de la ficción. Aquí estamos, la calma que sucede al exceso, el arrepentimiento de todas esas tonterías que no tendríamos que haber dicho, el contrapeso a la persona que somos durante el día. Es trágico ir descubriendo el pasado del detective, porque fue un gran policía: un hombre que llegó lejos y quiso mantenerse sobre el terreno para ayudar a la gente. **[Colorful]** Descubrir esta vida que habitamos ahora y la manera en que el detective la echó a perder me recuerda en cierta manera a *Colorful*, una película sobre un alma que se reencarna en el cuerpo de un chico que se quitó la vida. A lo largo de la película, el protagonista va descubriendo todas las cosas maravillosas que ese chico no supo apreciar y dejó atrás. **[DE]** Hay una idea que cada vez queda más clara, y es que no estamos aprendiendo nada sobre el detective sino recordando: no es que estemos hablando con una faceta de alguien inteligente, es que ERES inteligente. Voluntad no es sabia, el detective es sabio. Del mismo modo, el Sistema Límbico y el Cerebro Reptiliano Primigenio no existen: nada de esto existe fuera de nuestra cabeza. Dios no te juzga: eres tú, que estás hablando a solas, y nadie sabe herirte mejor que tú. **[clip, Dolores Dei, “nos veremos mañana”]** **[Despacho]** Jugar *Disco Elysium* mientras sufres depresión, o tras haber sufrido depresión, o sabiendo lo que es la depresión, dominar el arte de encontrar tus peores facetas y recordártelas una y otra y otra vez es... Curioso. Por una parte, ayuda con la soledad porque... esto lo ha escrito alguien. Hay otra persona ahí fuera que te entiende y ha dado voz a algo que hasta ahora era neblinoso. Pero también ves desde fuera cómo funciona, y quizá eso puede ayudar. Al fin y al cabo, estamos viendo al detective ser mejor, e igual que hay frases demoledoras, también hay momentos de belleza. **[DE]** De hecho, casi diría que *Disco Elysium* son los amigos que hacemos por el camino: muchos de sus mejores momentos suelen venir de fuera del caso, de esos lugares que encontramos para ser vulnerables y estúpidos y reconocernos de persona a persona. Me gusta que un juego que llega a ser tan amargo acabe poniendo el foco en la humanidad. **[Audio]** **[Despacho, chasqueo los dedos]** Y entonces... Amanece. Toca volver a la acción. Y cuanto más avanzamos en el caso, más claro queda que *Disco Elysium* no va sobre un asesinato.

[In the Waiting] **[DE]** **[Obvio]** Es decir, sí, en sentido estricto esto va sobre el asesinato de un mercenario de Wild Pines en medio de una huelga con el sindicato de estibadores, pero mientras intentas descubrir por qué lo mataron y quién fue, descubres más sobre Martinaise. **[Intriga]** Tarde o temprano te encuentras con los agujeros de bala en la pared de algún edificio y reconstruyes la ejecución de unos soldados que lucharon durante la Revolución, o alguien te habla sobre la posición de Revachol frente a la Moralintern, y cada vez se hace más obvio que esta es una historia sobre el abandono de las clases bajas, la lucha obrera, sobre inmigración, la Historia y su control. *Disco Elysium* narra la lucha entre oprimidos y opresores, y nuestro caso es una pequeña parte de lo que parece ser una trama mayor: la revolución que vendrá, el espíritu de La Revacholière. **[Watchmen]** **[Cavilando]** Creo que muchas veces se tiende a pensar en los barrios bajos y el crimen en, digamos, términos de Rorschach: **[clip, “he visto el rostro de esta ciudad”]** **[Despectivo]** En los barrios bajos se acumula la roña y lo peor que uno puede imaginar: ahí sólo vas si quieres huir de la ley. **[DE]** Pero *Disco Elysium* pone cara a esos barrios y, en el proceso, rompe esa imagen. Cuno, el chaval que ha convertido destruir tu moral en su misión, tiene su propia historia y circunstancias que le convierten en más que un mocoso. **[Aprecio]** De hecho, es un personaje genial y le quiero mucho. Los Hardie Boys, que se presentan como los cabrones que vienen a abusar de ti y paralizar la investigación, creen en lo que hacen y, a su manera, se preocupan por el barrio. **[Despacho]** Helen Hindpere, *lead writer* de *Disco Elysium*, habla sobre cómo sus personajes “*tienen almas que exigen dignidad*” y que busca “*evitar a toda*

costa acabar con unas interpretaciones de gracieta".¹⁵ Los barrios bajos no son así por dictado de las leyes de la física: Martinaise ha sido abandonado y sus gentes buscan sobrevivir como pueden dentro de un sistema que les supera. [DE] Y eso te incluye a ti. La versión de *Disco Elysium* que estoy jugando es la nueva, la *Director's Cut*, que incluye doblaje en todos sus diálogos y añade nuevas misiones. Entre estas se cuentan las subtramas ideológicas; tu detective puede desarrollar una ideología y convertir sus creencias en una misión. En mi caso, por supuesto, me convertí en un comunista, y puedes encontrarte y organizarte con los demás. [Despacho] Pero, seamos sinceros: eres un pobre diablo hablando consigo mismo, no Kras Mazov renacido. Y no lo digo en el sentido de que el detective sea insignificante: al contrario, si pudiéramos cambiar tanto las cosas como para decir "¡soy comunista!" y que, de pronto, alcanzáramos la soñada utopía donde se aplica el comunismo de verdad esta vez sí, eso iría en contra de la perspectiva estructural de *Disco Elysium*. Hindpere describe el juego como uno "*políticamente realista*", y "*un policía borracho no va a empezar la Revolución mundial*". Aquí no se apoyan fantasías "*de poder a lo 'escojo qué bando va a ganar'*"¹⁶ y, la verdad... Lo agradezco. Los males sociales no emergen de un solo lugar y el cambio es difícil, [DE] pero la esperanza en sí misma puede ser bonita. Seremos idiotas que dicen cosas de zurdos, pero hay un poso. Que el mundo no sea perfecto ya no significa que no podamos luchar por algo mejor. [clip, "*in dark times, should the stars go out?*"] [Despacho] Allá donde vas escuchas sus ecos: [DE] [enumerando] los ancianos que lucharon en la revolución, un drogadicto que busca olvidar sus días como soldado, una camionera que quiere huir a su versión mitificada del pasado. [Despacho] Y, por supuesto, tenemos el eje: los trabajadores contra el capital. [DE] Martinaise, igual que nuestro mundo, está llena de los remanentes de su historia, y es imposible hablar con nadie sin que la opresión del sistema, el racismo, los hilos que tiran de nosotros dejen entrever su brillo. *Disco Elysium* es una obra crítica, pero nunca cae en la equidistancia de creer que todos son iguales. Evrart será un manipulador y un extorsionador que vela por sus intereses sin que le importe si algo es legal o no, pero si consigue lo que busca, beneficiará a los estibadores de Martinaise. Messier no es malvada y no disfruta con su trabajo, pero vela por el *statu quo* y Wild Pines ha contratado mercenarios violentos para que sean sus guardaespaldas. No hay buenos y malos, pero hay dinámicas de poder y opresión. Revachol es, en sí mismo, un mensaje. [Obvio] Y sí, Craneométrico es un personaje ridículo, [defensivo] pero su manera de rechazar cualquier posible idea que le contradice porque su mentalidad le da un cierto control, un harén y le hace sentir poderoso... [Andrew Tate] [En fin] Pues qué te voy a decir que no sepas ya. [Despacho] Es cierto que *Disco Elysium* presenta más que desarrolla estas ideas. Los hilos están ahí, eso no lo quito, pero... OK, hablemos de *The Wire*. [Termina]

[Tom Waits – *Down in the hole*] [The Wire] [Emoción, sin palabras] *The Wire* es... lo puto mejor [Audio] [negro] [apagando, suelto] y mejor voy a poner otra música mientras hablo porque, si no, me van a hacer una reclamación de *copyright*... [Stop Wasting my Time] [DE] Es de mis obras de ficción favoritas y quizá algún día, en... [yo qué sé] 2033, le dedique un análisis de cinco horas, [deprisa] pero a lo que voy. En resumidas cuentas, *The Wire* habla sobre los esfuerzos de la policía de Baltimore por luchar contra el crimen organizado, pero en vez de centrarse en las personas concretas a las que, si "derrotas", resolverás la situación, toma un acercamiento estructural. La primera temporada, por ejemplo, es un estudio de cómo el poder funciona más o menos igual en todas partes, y que tanto los gánsteres como los agentes de policía que les investigan están sujetos a las mismas dinámicas. Lo que me parece especial de *The Wire* es que se preocupa por dar una explicación al porqué las cosas están como están: el

¹⁵ CARPENTER, 2021 – [Disco Elysium: The Final Cut is the game the team had 'dreamt of launching'](#)

¹⁶ CARPENTER, 2021 – [Disco Elysium: The Final Cut is the game the team had 'dreamt of launching'](#)

tráfico de drogas es la mejor opción que tienen los chavales de las barriadas para vivir bien, se crían en un entorno que les trata como ciudadanos de segunda y apenas se preocupa por educarlos o insertarlos en una sociedad que les ignora; vender en las esquinas les da un propósito, amigos, dinero. Cosas que no creen que puedan tener de otra manera. Por otra parte, la policía lo tiene difícil para resolver los problemas de Baltimore porque sus jefes quieren cifras, **[redundante]** que si el año pasado hubo setenta arrestos este año quieren ochenta para que, a su vez, su jefe pueda decir que la gente a su cargo lo está haciendo bien y que, a su vez, el Gobierno les siga financiando. La serie es un constante examen de cómo esta situación difícilmente va a cambiar, porque unos pocos arrestos no van a mejorar las condiciones en los barrios bajos de Baltimore, e incluso los grandes logros, como cazar a un pez gordo, acaban generando un vacío de poder que otros luego aprovecharán. Mientras te limites a cambiar las piezas, seguirás jugando al mismo juego, y este juego continúa porque hay gente que se beneficia, y mucho, de él. **[Despacho]** *Disco Elysium* no llega a tanto; por ejemplo, te presenta personajes racistas, y a Kim le jode el racismo, puedes hablar con él sobre qué piensa al respecto y cómo se siente desplazado por el país en el que ha nacido y la ciudad que se dedica a proteger... Pero no habla de qué lleva a alguien a dar ese primer paso, de las dinámicas más generales que mueven estos engranajes. El conflicto de los estibadores está permanentemente paralizado, pero no podemos seguir a estos personajes a sus hogares o verlos en un día de trabajo, todo lo que sabemos sobre su situación se da por sentado o lo oímos de sus labios. Es más un “qué” y no tanto un “por qué”, y he leído por ahí a algunas personas que ven las grietas de *Disco Elysium*... pero me temo que no soy lo suficientemente inteligente como para darles cuerpo. Se supone que el académico Antonio Flores Ledesma iba a escribir algo sobre *Disco Elysium* como obra marxista, pero la vida le tiene entretenido con otros quehaceres. Si en algún momento sube ese artículo, lo enlazaré en la descripción, y si no, **[Pikachu con un piolet superpuesto]** pues le enseñaré qué otros usos se le puede dar a un piolet. **[audio]** **[Despacho]** ¿Le estoy pidiendo mucho a un videojuego porque no hace un acercamiento quirúrgico a los problemas estructurales y no es más marxista que Marx? Un poco, pero si no nos criticásemos por no ser perfectos... ¿seríamos realmente de izquierdas? Y, sólo por si acaso, pero no le digáis tonterías a Antonio. De hecho, si queréis, podéis comprar su libro, *Marx Juega*, y ya que os ha poseído el espíritu del consumismo, ¡podéis comprar *Nacido de las Estrellas*, mi nuevo cómic, ya disponible a la vent-**[corte]** **[vuelve]** En fin, que, aun con sus limitaciones y con que no ahonde tanto como podría, *Disco Elysium* me sigue pareciendo un buen acercamiento que pone el foco en la Historia y los muchos agentes que, de un modo u otro, amoldan la sociedad. El equipo ha hecho un buen trabajo. O, bueno, lo hizo. Entonces la cosa se complicó. **[Termina]**

[Concept Art DE] Es difícil hablar de *Disco Elysium* sin hablar de lo que ha ocurrido estos últimos meses con ZA/UM, el estudio responsable. **[Despacho]** Esta parte del vídeo ha cambiado mucho a lo largo de estos meses: originalmente iba a ser más larga, luego se acortó, y finalmente voy a adaptarla con una edición más simple, así que lo podéis poner como un podcast. Os pido perdón, me gusta darles un buen acabado a mis vídeos, pero esta frase, aquí, la que digo ahora mismo, la estoy escribiendo el martes 5 de diciembre de 2023 y revisándola una semana más tarde, el 12 de diciembre. Necesito tener este vídeo listo para antes de Navidades, y mientras escribo estas palabras calculo que va a acabar durando algo más de una hora; es mucho tiempo y, además, ahora estoy editando con DaVinci Resolve, un programa con el que no estoy plenamente familiarizado. Me gustaría no tener días laborales de 12 horas, así que... simplificar. Habiendo aclarado esto... [Gesto con las manos] **[Muddy Waters]** La historia nos lleva a Estonia;

unas fuentes apuntan a 2005¹⁷, otras a 2009¹⁸, pero en una de esas fechas Robert Kurvitz y varios amigos suyos formaron ZA/UM, una asociación cultural para “*crear música, pinturas y libros, tener roces con otros colectivos y jugar a Dragones y Mazmorras*”¹⁹ porque, sí, Kurvitz es un friki del rol. Tanto, de hecho, que abandonó los estudios a los 15 años y, por entonces, comenzó a diseñar su universo propio, el Elíseo.²⁰ Como dirá en 2016, su proyecto era “*un sistema, un mundo*”.²¹ Ahí, en ZA/UM, conoció a quien sería su gran amigo: Aleksander Rostov, que había oído hablar sobre cómo en la asociación jugaban a rol y, sobre todo, estaban desarrollando un juego *steampunk* basado en la Revolución Francesa.²² Con el tiempo se uniría otro miembro clave, Kaur Kender, un escritor que ayudaría a Kurvitz a publicar en 2013 su primera novela, ambientada en el Elíseo. La novela no se ha publicado fuera de Estonia, pero su título lo podríamos traducir como *Aire Sagrado y Terrible*.²³ El motivo por el que no se ha publicado fuera de Estonia es porque vendió como mil copias, así que Kurvitz hace lo que haría cualquiera: **[audio]** caer en una profunda depresión y darse a la bebida.²⁴ Fueron momentos difíciles en los que Kender estuvo apoyando a Kurvitz, pero entonces los hijos del primero le dieron una idea: nadie lee novelas. **[Salty Sails 2]** Lo que tendrían que hacer son videojuegos,²⁵ así que Kender va a Kurvitz y le dice: “*tío, hemos fracasado en prácticamente todo, así que fracasemos haciendo videojuegos*”²⁶ lo cual es como si vinieran a decirte “*sé que te cuesta subir las escaleras sin perder el aliento, así que vamos a apuntarte a la Spartan Race*”. Al principio Kurvitz estaba... No, no era una buena idea, **[Planescape Torment]** pero entonces pensó en los CRPG que le gustaban, como *Planescape Torment*... **[Despacho]** Y yo qué sé, de perdidos al río.²⁷ Por supuesto, necesitan pasta: sería muy difícil acumular el capital que les permitiera comprar los ordenadores, y además estaban viviendo en una comuna okupa²⁸, así que, para financiarse... **[audio]** Kaur Kender vendió su Ferrari²⁹. **[Motor de Ferrari]** **[Un Ferrari]** **[Despacho]** No, matizo. Es un Ferrari que le compró a Dolph Lundgren, el actor de *Rocky IV*³⁰ **[BSO Rocky]** **[El mismo Ferrari]** **[Despacho]** Joder, claro, ¿cómo no lo había pensado? ¡El Ferrari! ¿Por qué no habéis vendido vuestro Ferrar-**[corte]** **[Stay Here]** **[Despacho]** En fin, que en 2014 comienza el desarrollo de lo que, por entonces, se llamaba *No truce with the furies*³¹. Kurvitz es director, Aleksander Rostov es jefe de arte, Kaur Kender

¹⁷ WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

¹⁸ LASKA, 2022 – [‘Tans have the right to know’ – Disco Elysium co-creator talks ZA/UM losing with the system](#)

¹⁹ WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

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

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

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

²³ BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

²⁴ WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

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

²⁶ PRICE, 2018 – [Disco Elysium-Rezzed 2018 interview](#)

²⁷ WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

²⁸ BELL, 2019 – [Disco Elysium’s developers are in ‘a bloody battle’ for the human mind](#)

²⁹ WILTSHIRE, 2020 – [The making of Disco Elysium: how ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

³⁰ PMG, 2023 – [Investigation: Who’s Telling the Truth about Disco Elysium](#)

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

productor ejecutivo y Helen Hindpere guionista principal. Sólo para aclarar... Lo que están haciendo es una locura, no hagáis esto, vais a morir. Estamos hablando de un equipo que no sabe prácticamente nada sobre hacer videojuegos y que, encima, están trabajando desde una comuna okupa en Tallin, y bien a lo de comuna okupa, pero es que en Tallin no hay industria del videojuego, no tienen tejido social para aprender o hacer *networking* o moverse³². De hecho, durante esta primera etapa todo el mundo hacía un poco de todo y, por ejemplo, la *community manager* hizo aportaciones como diseñadora de sonido³³. Todo esto cambia en 2017, cuando Kaur Kender compra unas oficinas nuevas y mueve el estudio de Tallin a Londres, donde sí hay tejido social para aprender y hacer *networking* y moverse y Reino Unido es uno de los mercados de videojuegos más importantes del mundo³⁴, así que la cosa pinta mejor. En 2018, *No truce with the furies* pasaría a llamarse *Disco Elysium*³⁵ y, un año más tarde, en 2019, saldría al mercado y se convertiría en un fenómeno. En 2021 ZA/UM relanza el juego con la susodicha versión *Final Cut*, y para entonces el estudio es enorme, con trabajadores en Inglaterra, Polonia, Estonia, Rumanía y China.³⁶ Las cosas van más que genial: van Gucci, Amazon va a producir una serie basada en el juego³⁷, **[zoom progresivo]** lo cual... **[audio]** **[pausa]** Tengo que leerme *Realismo Capitalista*. **[vuelve]** **[Despacho]** Kurvitz al fin puede cumplir su sueño: el Elíseo lleva siendo su proyecto vital desde como 2002³⁸, así que traza un plan. Durante el resto de su vida, Kurvitz irá desarrollando el Elíseo a través de nuevos videojuegos hasta culminar con un juego de rol de mesa llamado *You Are Vapor*³⁹. Y entonces... **[Termina]** Ocurre. **[Audio]** El 1 de octubre de 2022 Martin Luiga, cofundador de la asociación cultural ZA/UM, anuncia su disolución y explica que Kurvitz, Rostov y Hindpere dejaron de formar parte del estudio ZA/UM a finales de 2021, y que se han ido de forma involuntaria.⁴⁰ Todo lo que sabemos a partir de este punto está basado en declaraciones de personas involucradas en una batalla legal, así que esto va a ser un poco difuso pero, en resumidísimas cuentas, y aquí estoy condensando un continente dentro de un salón, tenemos dos bandos: **[Video Call from Los Angeles]** 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 estudio⁴¹. Por otra, Kurvitz, Rostov y Hindpere, que acusan a los ejecutivos y a Kaur Kender de fraude y maniobrar con otras empresas para comprar acciones de ZA/UM hasta convertirse en accionistas mayoritarios y CEOs⁴². Esto último tiene sentido porque... OK, CD Projekt Red. Por si no lo sabíais, *The Witcher* está basado en una saga de libros muy populares... En Polonia. De hecho, Andrzej Sapkowski, el autor, vendió los derechos por una cifra fija en vez de por un porcentaje de los beneficios porque, en sus propias palabras,

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

³³ BELL, 2019 – [Disco Elysium's developers are in 'a bloody battle' for the human mind](#)

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

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

³⁶ ALTKÜLA, 2019 – [Kaur Kender on new computer game: it's like 'truth and justice'](#)

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

³⁸ LASKA, 2022 – ['Tans have the right to know' – Disco Elysium co-creator talks ZA/UM losing with the system](#)

³⁹ MACGREGOR, 2019 – [Disco Elysium's lead designer wants to make an expansion and a sequel, has already written a novel](#)

⁴⁰ LUIGA, 2022 – [The dissolution of the ZA/UM cultural association](#)

⁴¹ PARTIS, 2022 – [Disco Elysium studio ZA/UM confirms former employees were fired for misconduct](#)

⁴² STANTON, 2022 – [The legal war over Disco Elysium reaches Disco Elysium levels of complexity](#)

no creía que fueran a tener éxito⁴³. Y a ver, normal, CD Projekt era un estudio pequeño en 2007; no creo que nadie esperase que dieran los saltos de gigante que dieron, y ahora *The Witcher* es... pantagruélico, **[audio] [zoom]** sí, leí eso en un museo de *World of Warcraft*, me da igual que la palabra no exista, voy a hacer que sea real. **[vuelve] [Despacho]** La cuestión, si pillas *Disco Elysium* ahora y juegas bien tus cartas, puedes tener otro *The Witcher*: una IP que da mucha pasta y con potencial para muchísimas licencias. Y, para añadir a todo este conjunto, Kurvitz, Rostov y Hindpere acusan a Ilmar Kompus, CEO del estudio ZA/UM, de estar trabajando con Tõnis Haavel⁴⁴, famoso en Estonia por... ser la primera persona en ser condenada por fraude en 2007⁴⁵. Durante las siguientes semanas habrá un constante toma y daca entre ambas partes; originalmente esta sección del vídeo iba a detallar esos movimientos, **[vídeo PMG]** pero en mayo de 2023 el canal People Make Games subió una investigación de casi dos horas y media⁴⁶. Ese vídeo vale más que cualquier cronología que pueda construir, así que, si os interesa conocer en más detalle la situación tras el desarrollo de *Disco Elysium*, os lo recomiendo, sobre todo porque pone el foco sobre una tercera facción que había dado por sentada: los propios trabajadores del estudio ZA/UM. **[Termina] [Despacho]** Al poco de saberse la disolución de la asociación cultural y el despido de Kurvitz, Rostov y Hindpere, se formó un relato sobre artistas injustamente despedidos para arrebatarles el control de su obra y de su estudio; no voy a decir que no sea el caso, lo veo posible. Lo que digo es que la respuesta a todo esto fue... tristemente predecible: **[So Small]** los trabajadores, gente que también llevaba ahí desde el principio y que han hecho *Disco Elysium* posible, recibieron amenazas de muerte y fueron acosados⁴⁷. **[Tráiler Collage]** Cuando salió el modo *collage*, una actualización que sonaba a la peor forma de comercialización de *Disco Elysium* imaginable... Creo que hasta yo tuve malas palabras para el estudio. **[Despacho]** Pero antes incluso de aquel vídeo de People Make Games, Martin Luiga ya habló 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*”, mientras que otras fuentes hablaban sobre una situación no “*tan blanco y negro*”, donde se mezclaban “*conspiraciones corporativas del CEO por una parte y un auteur tóxico por otra*”⁴⁸. Tras haber investigado, **[zoom]** porque sí, hice mi investigación, llevo citando todo este rato cosas que salieron antes del vídeo de People Make Games, **[despacho]** creo... **[DE, Evrart]** ... que Kurvitz puede haber sido un jefe problemático. Me creo que generara un mal ambiente y que hiciera sentir incómoda a una parte del equipo. **[vídeo PMG]** 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. **[Despacho]** ¿Entonces es Kurvitz un hijo de puta? No necesariamente. Creo que Ilmar Kompus ha aprovechado para exagerar la situación y está intentando enmarcarla para que le veamos como un nuevo Serge Hascoet, el ejecutivo que fomentó y participó en la cultura de toxicidad y acoso en Ubisoft. Pero también 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. **[vídeo PMG]** Kaspar Tamsalu, *lead artist*, se mudó para trabajar en Londres y, seis meses después de irse de su otro trabajo porque se supone que iba a trabajar en la secuela, descubrió

⁴³ PURCHESE, 2018 – [Witcher author Andrzej Sapkowski unsuccessfully demands more money from CD Projekt](#)

⁴⁴ ROSTOV, 2022 – [To fans of Disco Elysium, concerning the situation at ZA/UM](#)

⁴⁵ BLAKE, 2022 – [Disco Elysium dev reveals some team members left 'involuntarily'](#)

⁴⁶ PMG, 2023 – [Investigation: Who's Telling the Truth about Disco Elysium](#)

⁴⁷ LASKA, 2022 – ['Tans have the right to know' – Disco Elysium co-creator talks ZA/UM losing with the system](#)

⁴⁸ PARTIS, 2022 – [Disco Elysium studio ZA/UM confirms former employees were fired for misconduct](#)

que no, que iban a prescindir de él. Tamsalu se encontró lejos de casa, con su mujer a punto de dar a luz y sin trabajo. **[Perseguido por un charango 1] [Mi estantería]** Todavía me falta mucha historia del videojuego por conocer, pero este es un patrón que he visto más de una vez: **[Masters of DOOM]** tenemos toda la situación de id Software y, después, Ion Storm, **[La Gran Historia de los Videojuegos]** Nolan Bushnell con Ted Dabney, **[Boinas Verdes]** el triángulo entre Ignacio Pérez Dolset, Gonzo Suárez y toda la gente a la que mandaban, **[Hackers]** Sierra Online, tanto en su transición de un grupo de *hackers* familiar a un estudio de videojuegos **[The Sierra Adventure]** como más adelante, con las reestructuraciones del estudio y Ken Williams buscando explotar las IPs más jugosas, **[Jacked]** el culto a la personalidad en Rockstar **[despacho]** y podría seguir. *Disco Elysium* es hermoso, y les doy las gracias por haberlo hecho, y repito que no creo que Kurvitz, Rostov y Hindpere merezcan arder en el infierno, pero estar al frente de un proyecto, el poder... Te cambia. Por otra parte, **[DE, Joyce]** ¿creo que Ilmar Kompus y Tõnis Haavel tienen sus *business* financieros no demasiado lícitos y quieren aprovechar la marca *Disco Elysium* para ganar un montón de pasta y devolver sus deudas? **[silencio] [despacho, pausa]** A ver, es una posibilidad que Ilmar Kompus vele por sus intereses económicos y va. **[DE, Joyce]** Seguramente sabe que *Disco Elysium* le va a dar pasta y no hace falta que entren chanchullos ilegales en todo el conjunto, quizá quería librarse de un autor vocal e intenso y así poder llevar el Elíseo en la dirección que le apeteciera. Pero, la verdad, lo de los *business* tiene sentido. **[My Brother] [Despacho]** Toda esta situación es un nudo gordiano que me agobia porque siento que podría pasarme horas deshaciéndolo sin llegar a ninguna parte, y en medio de todo esto... **[DE]** puedo oír los engranajes. El capitalismo está ahí, al otro lado, beneficiándose sin que importe hacia dónde se inclina la balanza, aprovechándose de esta parálisis. ¿No merecen los trabajadores continuar con el proyecto que ellos ayudaron a construir? Eso alimentaría aún más al monstruo, pero es que *Disco Elysium*, no el Elíseo: *Disco Elysium* es tan suyo como de Kurvitz, Rostov y Hindpere. **[Video PMG]** En el vídeo de People Make Games, y por eso os recomiendo que lo veáis, entrevistan a Argo Tuulik, responsable, entre otros, de escribir a Cuno y Evrart. Ambos personajes nacen de historias suyas, le pertenecen a un nivel íntimo, y ¿no tiene él algo que decir al respecto? Justin Keenan, que escribió las misiones del *final cut* y seguramente acuñó aquella frase sobre las estrellas en tiempos oscuros, ¿no tiene algo que decir también? **[Despacho]** Aunque, ¿cuánto han podido decir al respecto? ¿Decidieron que Amazon comprase la licencia de *Disco Elysium* para convertirlo en una serie? ¿Se llevan parte de los beneficios del *merchandising* oficial licenciado de *Disco Elysium*? Me encantaría que se resolviese la situación y que Kurvitz, Rostov y Hindpere aprendieran de sus errores, ojalá. Pero esto va para largo, y mientras tanto... ¿qué? ¿El resto del equipo acaba en el paro? ¿Se paraliza la producción de *Disco Elysium 2*? Y a la vez, ¿tenéis la obligación de pagar para apoyar a algo en lo que no creéis? Podrían hacer un nuevo estudio, pero entonces... ¿qué es del Elíseo? ¿Qué va a ser del mundo que Robert Kurvitz lleva desarrollando desde su adolescencia? Y si fueran los trabajadores quienes van por su cuenta porque no quieren volver con él... ¿son Argo Tuulik o Justin Keenan tan famosos como para fundar un nuevo estudio y que nos fijemos en ellos? ¿Quieren liderar un equipo? ¿Tienen los contactos, los recursos? ¿Tienen un Ferrari? **[DE] [Triste]** Esa es la tristeza que tiñe a Disco Elysium: una obra revolucionaria convertida en moneda de cambio dentro del juego del capital, y lo peor de todo es que el propio juego lo sabía y lo escuchamos de labios de Joyce Messier. **[clip, cita capitalismo] [Negro]**

[BSO Disco Elysium – Martinaise District Theme 1] [DE] [Solemne, reflexivo] Hace años, en 2016, dije que *Undertale* era un milagro, uno de esos que ocurre cada mucho tiempo. Y aun con todo lo que haya ocurrido con *Disco Elysium*... Lo hicieron. El estudio ZA/UM ha obrado un milagro; me enamoré de este juego enseguida y, a cada momento que he pasado con él, lo he

disfrutado más. Es una obra sincera que nace del corazón de un equipo que quiso compartir quiénes eran con el mundo. Es un canto a la creatividad y una muestra de que es posible: un videojuego sin violencia puede ser interesante, una historia profundamente política sobre leer párrafos y párrafos de diálogo puede ser *mainstream*, que si salimos del ciclo de secuelas y refritos podemos encontrar más belleza de la que podemos imaginar. Hay pocos videojuegos que hayan logrado captar la atención del público general tratando temas sociales de manera tan cercana y honesta. El otro ejemplo reciente que se me ocurre es... **[NitW] [raro]** ... *Night in the Woods*, pero ese no ha recibido la mitad de atención que *Disco Elysium*, así que... **[FNV] [paso]** ¿*Fallout New Vegas*? Yo qué sé. **[Despacho]** Pero no sólo es eso, sino que esto viene de un equipo que no tenía experiencia haciendo videojuegos. Team Cherry, los autores de *Hollow Knight*, habían trabajado, uno en juegos licenciados AAA y otro haciendo obras *amateur* por su cuenta, pero aquí estaban explorando nuevo territorio y han creado uno de los mejores videojuegos de la historia. **[DE] [Tierno, alegre]** Es un equipo orgulloso de lo que han logrado, y lo merecen: recuerdo leer un comentario del usuario Sheyvanrocks encantado porque un animador hizo un fundido a negro durante una escena en la que el detective tenía que trepar unos escombros porque animar todo eso era muy difícil, **[get tf out of my way type way – Casey frey/disco elysium]** pero más adelante ese mismo animador animó este baile memético para echarse unas risas en Twitter, y... **[zoom]** ¿no es esto la humanidad? ¿Qué hay más hermosamente creativo, más personal? Esto no lo hizo alguien que cumplía con su trabajo, esto es una persona encantada con que a la gente le guste algo en lo que ha participado, y quiere compartirlo haciendo una tontería. **[Despacho]** Y quiero que lo disfrutéis. Este análisis podría haber sido aún más largo y con *spoilers*, pero *Disco Elysium* es una experiencia muy especial, hay que vivirla. Además, creo que podréis jugarlo sin problemas: no plantea un desafío directo, es *point-and-click*, se entiende con relativa facilidad. Con todo lo que he estado hablando ni siquiera os he dicho el nombre del detective, porque hasta eso es bonito descubrirlo. Y vais a entender deprisa si os gusta o no: si salís del Whirling-in-rags y no os atrapa, sois libres de ir a otra parte, pero entonces os perderéis... El karaoke. Y no queréis eso, ¿verdad?