

[Boris Luis Alonso Pérez](#)



Imagina despertar una mañana medio desnudo, con una resaca insoportable, en un apartamento extraño, con decenas de botellas de alcohol desperdigadas por la habitación como única compañía y que lo único de lo que estés realmente seguro es que no recuerdas absolutamente nada.

Así comienza Disco Elysium un juego que nos pone en la piel de un hombre cuarentón y alcohólico que ha perdido la noción sobre sí mismo y la realidad que lo rodea, del cual no puedo ni decirles el nombre, porque como lo descubramos también forma parte de la experiencia.

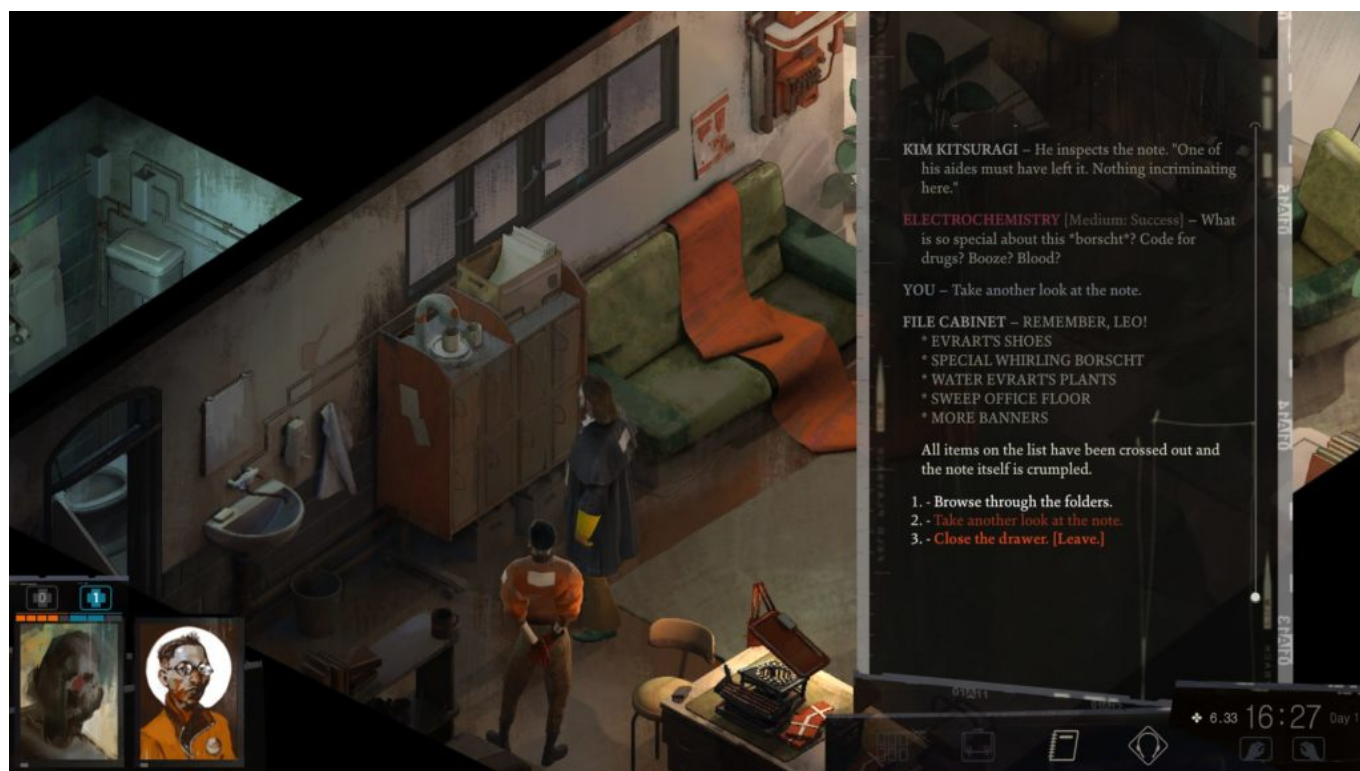
En los primeros compases de esta extraña amnesia, nuestro protagonista descubre que es un agente de policía y que está investigando un asesinato. A partir de este momento dependerá totalmente de nosotros avanzar en la historia a medida que recordamos poco a poco quiénes somos.



El juego presenta una jugabilidad bastante experimental donde deberemos resolver puzles y situaciones simplemente con el uso de nuestras capacidades físicas, emocionales, artísticas y deductivas; que se nos manifestarán como entidades que participarán de forma directa en nuestras decisiones.

El juego nos obliga a leer documentos y a escuchar enormes cantidades de diálogo para poder escoger esa respuesta o acción correcta que nos ponga un paso más cerca de resolver el misterio.

También será indispensable interactuar con todo a nuestro alrededor, desde un documento, un objeto sospechoso o hasta esa colilla de cigarro sin apagar para que con una calada nos ayude a recordar algo.



De nuestro lado tendremos las tiradas de habilidad, momentos en los que podremos sacar provecho de la configuración inicial de nuestro personaje y de las habilidades hayamos decidido potenciar. Por ejemplo, si tenemos la fuerza suficiente podremos derribar a un rival de un puñetazo; pero por el contrario si hemos desarrollado la retórica tendremos la opción de convencerlo para que actúe en torno a

nuestros intereses.

La historia se desarrolla en la ciudad ficticia de Revachol, una especie de Londres postguerra mundial en el que capitalistas industriales, sindicatos corruptos y obreros comunistas pugnan entre sí.

En los diálogos podemos encontrar duras críticas a temas tan complejos como el racismo, la xenofobia, el ultranacionalismo, la depresión, las drogas y muchos más; todo acompañado de un apartado artístico hermoso que parece simular una pintura en un lienzo.

Un aspecto que vale la pena destacar es la variedad de composiciones musicales que te acompañan durante todo el juego y se adaptan a cada situación, todas de una calidad increíble para un juego de este tipo.

El juego desarrollado por Robert Kurvitz del estudio ZA/UM nos regala una experiencia diferente y muy personal, nos muestra esa lucha que tenemos a diario con nosotros mismos. Ante cada jugador se presenta una aventura diferente en la medida de cómo decidamos jugarla.

[//www.youtube.com/@discoelysium2205](https://www.youtube.com/@discoelysium2205)" target="\_blank" rel="noreferrer noopener">Disco Elysium no es para todo el mundo, pero una vez nos adaptamos a sus mecánicas y descubrimos la magnífica historia que se nos presenta, no queda más remedio que seguir adelante y de paso conocernos un poco más a nosotros mismos.

