

Hardboiled y las armas

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Ayuda de juego](#), [El Simio Opina](#)

Tagged as : [HardboiledNoir](#)

Date : octubre 28, 2016



Espero que nadie se tome esto como algo personal porque parece que **El Simio Opina** sólo para darle cera siempre a los mismos pero es el precio de que sus productos depierten el interés de el **Simio**. Que luego va y opina.

¿Y a qué viene esto? A que revisando el artículo que publica [Zonk PJ acerca de Hardboiled](#) veo una cosa que no me convence nada.

Yo esperaba que *Hardboiled* se centrara en ser un juego de género *noir* clásico y así parecía cuando se han ido presentado las ilustraciones de los personajes. Se había hablado de espías y, aunque se alejaban un poco tampoco me parecía mal. Más adelante cuando se anunciaron personajes pregenerados o arquetipos más allá de las profesiones me hizo torcer un poco el gesto la presencia de un personaje estilo "la Sombra" entre estos porque pensaba que se iba a huir de este aspecto mas fantasioso.

Pero me ha acabado de matar el tema del armamento. Se indica que va a incluir mucho armamento y equipo,



cosa que no me hace especial ilusión. En este tipo de juego me da un poco igual si el personaje usa un *S&W .38 Special* o un *Webley Mk II*, no es en eso en lo que me voy a fijar como sí lo haría en otra ambientación. Pero es que además se incluye equipo de tipo *cyberpunk*. ¿Por qué? ¿Por qué esta manía de hacer los juegos tan genéricos? ¿Por qué no centrarnos en lo que nos ocupa? Es como si **Omertá** se pone a hablar del Cartel de Sinaloa. O de los piratas de Rigel IV.

Otro minipunto para el juego.

Espero equivocarme y que estos aspectos que no me convencen no desperezcan el conjunto.