

Sol Negro

El pasado 9 de mayo se celebró una interesante partida con guión de un fin de semana, 30 horas de airsoft en estado puro, este tipo de eventos tienen un especial atractivo dado que los jugadores no solo han de participar en las misiones propias del guión sino que han de compartir acampada con sus compañeros de equipo incluso realizar misiones nocturnas lo que hace que el participante entre en el rol elegido, o lo que es lo mismo vivir intensamente la tensión del momento.

La partida fue organizada por Airsoftlife S.L., una empresa formada por jóvenes emprendedores dedicada a organizar eventos relacionado con el Airsoft y como pudimos comprobar con nuestra presencia en la partida el nivel de organización fue excelente, por lo que le auguramos muchos éxitos en el futuro, jóvenes con iniciativa son muy importantes en la difusión del airsoft en España, ya que para evitar que la llama que alumbró a los airsofters se apague hay que ofrecer eventos fuera de la rutina semanal que nos haga por un momento sentir la esencia de éste deporte/hobby.

A nivel organizativo debemos dar un 10 a Airsoftlife por su impecable organización, en todo momento los asistentes estaban perfectamente atendidos por el equipo organizador, a cada participante se le hizo entrega de un Pack Airsoftlife, consistente en:

- ▣ Comida y cena durante los días de la concentración.
- ▣ Toda el agua potable que necesitaran los participantes.
- ▣ 5000 bolas bbs por persona, mapa y normativas individuales,)

El evento contaba con todos los permisos y seguros necesarios para una jornada de:

- ▣ Seguro R.C (responsabilidad civil)
- ▣ Seguro terreno
- ▣ Seguro Accidentes
- ▣ Zona parking habilitada
- ▣ Bar habilitado
- ▣ Vehículos blindados, Pinzaguer, Volvo c303 y Jeep Willys
- ▣ 12 organizadores / árbitro
- ▣ Sorteos y premios, a cargo de GyG, CoronelAirsof, El RecodeBerserker y Airsoftlife.

La partida se celebró en la localidad de Olost provincia de Barcelona, 400 hectáreas de terreno pertenecientes a un coto de caza lo que garantizaba en cierta forma que durante el transcurso de la misma no habrían problemas de que algún civil se adentrara en el terreno de juego. Dado que algunos participantes se habían desplazado de lugares distantes se habilitó una zona de acampada para la noche del viernes, la noche del sábado todos los participantes acamparon en sus correspondientes bases, lo que aumentaba a dar mayor realismo al juego.

A primera hora de la mañana según el horario previsto se procedió al registro de los participantes y la elección de uno de los dos ejércitos, Ruso y Europeo, aunque fueron separados en cuatro bandos, dos de ellos provisionales formados por equi-



> Por: Antonio Alcaraz > Fotos: Papa Oso







pos invitados de duración limitada según el formato de las misiones para equilibrar fuerzas. Cada uno bien en equipo o individual se iban equipado para la dura misión que tenían por delante, 30 horas de airsoft.

A medida que acababan de equiparse, se les entregaban la munición, evidentemente biodegradable y pasaban el crono de las réplicas, la seguridad ante todo, también se les entregaba la comida y la cena del día.

Las misiones que se completaron

El equipo Ruso se hizo varias veces con misiones de víveres (aguas) poco importantes en valor de puntos pero necesarias para hidratar a sus soldados, misiones realizadas con los vehículos, consiguieron coger la bandera del equipo Europeo en una ocasión, realizaron con éxito el rescate de Paracaidistas en la antigua base mercenaria, consiguieron que no rescataran al prisionero de guerra ya que fue eliminado por fuego amigo.

El equipo Europeo realizó varias misiones de víveres, consiguieron las más valiosas misiones, la coreana y conseguir en dos ocasiones la bandera enemiga y recuperar la propia, fueron por puntos destacados los vencedores del Evento.

Una vez que todos estaban apunto para la acción con sus respectivos brazaletes y equipamiento se procedió a dar las oportunas instrucciones y la entrega de mapas para poder moverse por el terreno de juego intentando localizar la base enemiga, tras las instrucciones cada equipo se puso en movimiento para ocupar las respectivas bases, que previamente la organización habían transportado los enseres más pesados para la correspondiente acampada, tiendas, generadores de electricidad, agua... y previamente acondicionaron los escenarios de las misiones y de los campos bases, se utilizaron materiales en armonía con el juego como sacos para trincheras, redes miméticas, cajas de municiones y las tres "joyas" Vehículos militares auténticos que ambientaron









EQUIPOS PARTICIPANTES

- ▶ Shac
- ▶ Brigada Roja
- ▶ Coas
- ▶ Cobra Soldiers
- ▶ Carcedo
- ▶ Espartanos
- ▶ Kabrones
- ▶ Alpha Strike team
- ▶ AirsoftGandia
- ▶ Delta Green
- ▶ Baxoca Corbs



y dieron un realismo del que pocas veces se encuentra, los vehículos debían hacer misiones, ser defendidos en todo momento y atacar los del bando contrario, los vehículos podían ser eliminados y tenían su respawn de tiempo y lugar, al llegar cada equipo a su base debían montar el campamento, una vez realizado este trabajo dio comienzo la batalla.

El terreno era variado aunque prevalecen zonas llanas con pequeños altibajos, es un terreno que no es complicado moverse por él, algo de agradecer ya que en terrenos duros con orografía complicada, se dificultan las misiones. El terreno está surcado por diferentes caminos y la vegetación es de bosque claro y zonas espesas, lo que facilita las emboscadas. A la misma hora salieron los dos blindados de sus respectivas bases a muy poca velocidad, ya que no se sabía lo que podían encontrar, ya que en cada curva del camino enemigo podía estar asechando, preparando una emboscada.

Cada equipo contaba con un blindado en el que podían transportar tropas y ser utilizado para el abastecimiento, los blindados

que estaban armados con una Minimi en la parte superior, asomando un soldado de cada equipo por encima del blindado le daba un buen campo de visión pudiendo alertar a sus compañeros de la presencia del enemigo, así como poder hacerles frente con una fuego de cobertura, algo que daba mucho realismo a la misión, el blindado llevaba una serie de pequeños globos repartidos por la carrocería, esto era para remarcar el estado del blindado, en el momento que en una refriega el enemigo le explotaran todos los globos, representaba que el vehículo había sido destruido, también se podía capturar el blindado eliminando a sus ocupantes haciéndolo propio.

Durante el fin de semana se celebraron varias partidas, pero lo más importante fue que durante ese intenso fin de semana hubo un hermanamiento entre los jugadores, haciéndose nuevas amistades quedando todos con ganas de repetir la experiencia, algo que próximamente se podrá volver a repetir con la partida Conflicto que organiza Airsoftlife para los días 18 y 19 de julio, mas información en www.airsoftlife.es.