

Número 2 4 Euros

Noviembre - Diciembre /2006/

www.zonapaintball.com

Zona Paintball

m a g a z i n e



whatisfear.com



PLAYSTATION 3





"CONSOLE-ONLY GAMERS WHO LOOK JEALOUSLY UPON THE PC'S BOUNTIFUL FIRST-PERSON FRUITS WILL HAVE ONE LESS REASON TO COMPLAIN THIS NOVEMBER." - **GAMESPOT**



FEAR™
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Deposito Legal SE-3879-06
ISSN 1886-8258



Fechas para la temporada Millennium 2007

La organización de Millennium Series, ha hecho pública una nota con las fechas provisionales para los torneos del próximo año. Hay que decir que la Península Ibérica se queda sin manga de Millennium esta nueva temporada, introduciendo un nuevo destino, en este caso Bélgica.

Las fechas provisionales serían, del 7 al 8 de Abril de 2007, Toulouse World Cup, del 18 al 20 de Mayo, Millennium Cup, en Bélgica, del 6 al 8 de Julio, y de, 31 de Septiembre al 2 de Octubre, MaxMasters y Campaign Cup, sin haber determinado aún el orden correcto de estas mangas. Y para terminar, del 12 al 14 de Octubre, en Paris, en el recinto de Disney World.

Nuevo Vlocity Junior

ViewLoder pondrá a la venta un nuevo cargador, el Vlocity Junior. Básicamente igual que el actual Vlocity, pero de menor tamaño, con una capacidad calculada en 180 bolas, y de entre 18 a 20 bolas por segundo de velocidad, con un solo modo de trabajo.



Madrid Nighthmares, protagonistas de un videojuego.

Ya ha visto la luz la secuela del popular juego para PS2, Greg Hasting Tournament Paintball, esta vez con el sobre nombre de Max-D. La sorpresa de este juego, además de la mejora de muchos aspectos o de la disponibilidad de material real y actual, es la presencia del equipo madrileño Madrid Nighthmares dentro del roster de equipos que podemos elegir para enfrentarnos a ellos.

Auge de Reball centres

Aunque las reballs no son ninguna novedad, si lo es el hecho de las tres aperturas de campos que usan este tipo de bolas en España durante este año. Ya contamos con 2 en Madrid, Adrenalicia e Iberika Paintball, y uno en Mérida, Extremadura Activa, y la lista... no se va a quedar ahí. El ahorro para los jugadores, y el sistema de club, junto con la, prácticamente, idéntica forma de juego, hacen de esta nueva bola ideal para los entrenamientos frecuentes.





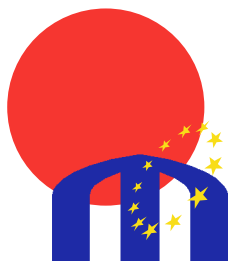
THERE IS A TROPHY FOR EVERYONE



BUT NOT EVERY TROPHY COUNTS



**BECOME THE OFFICIAL EUROPEAN CHAMPION
VISIT: WWW.MILLENNIUM-SERIES.COM**



7 equipos en juego, y una victoria en División II, no podemos decir que este haya sido un mal año para España en la competición europea más importante.

Comencemos por las categorías inferiores. II han sido los equipos españoles que han participado en esos II, tan solo Aquatrek más de un evento, Madrid, y World Cup donde obtuvieron su resultado de la un duodécimo puesto. hicieron acto de m a n g a madrileña.

han sido los equipos españoles que han participado en esos II, tan solo Aquatrek más de un evento, Madrid, y World Cup donde obtuvieron su resultado de la un duodécimo puesto. hicieron acto de m a n g a madrileña. Como es de esperar, y dadas sus dos participaciones, el mejor ranking final

De las cinco divisiones con la que actualmente cuenta Millennium Series, hemos tenido presencia española en tres de ellas, División II, División III y el nuevo formato M5, que ha hecho su debut este año.

sido para Aquatrek, con un trigésimo séptimo (37º) puesto en la general, granjeado en base del mencionado puesto en Marsella y un discreto vigésimo segundo en Madrid, de 28 participantes totales.

Fue el equipo Poison el que mejor colocado pudo salir de Madrid, haciendo un octavo puesto, que le supondría un 39 en el ranking final.

Angry Fish se alzó con el décimo puesto, 44º en el ranking final, y los cantabros – madrileños The Legends, con Pilar Antón a la cabeza, se quedaron con el número de la mala suerte... o buena par otros, a tenor de sus resultados en la Liga Cántabra. Este décimo tercer puesto en la Iberian Cup les valió para el quincuagésimo séptimo (57º) puesto en la general.



Los también madrileños Dragons, se colocaron inmediatamente detrás de The Legends, 14º puesto, pero por puntuación quedaron relegados a la posición 64 de la general. Una décimo séptima posición para los, también, cántabros de Cantabria Activa, 79º en la general, y un vigésimo primero para Woodpecker's, 102º en la general, equipo muy veterano y querido, pero que, tras sus últimos movimientos de plantilla no termina de encontrar la estabilidad.

Del norte llegaron también Zona Zero, con componentes de Killer Barbies entre sus filas, para hacerse con el puesto 23 de esta manga, 114 del ranking final. Mallorca Mandes Gold contrasto con sus "mayores", de los que hablaremos a continuación, al hacer tan solo un puesto 25 de 28 posibles. Paintball Sport Totana, estrenándose en este tipo de competición como muchos otros, se fueron satisfechos con su puesto 26, 128 de la general, quedando el farolillo rojo de los españoles, y casi de la manga, para Triballs, con un 27º puesto, 131 en la general.

En cualquier caso, la intención de la organización, de atraer a equipos locales en esta categoría, queda patente con la participación del 39% de equipos Españoles, que, sumados a los portugueses, que también podemos considerar locales, con 9 participantes en la Iberian Cup, sumaban un total de 20 equipos, más del 71% de los presentes.

Tan solo 3 equipos, "curiosamente" los tres primeros del ranking, han participado en las 5 mangas que Millennium Series programó este año en M5, de 140 equipos totales. Notorius Kids, británicos, Speedfire, franceses y los belgas Blackout Chaos, primeros, segundos y terceros respectivamente.

En División III contamos con 4 equipos. NiñatoZ, un clásico de estas competiciones, ha sido el mejor colocado en esta edición, con un puesto vigésimo en el ranking final, subiendo la friolera de 51 puestos respecto a la temporada

pasada. Han estado presente en 4 de las 5 mangas, "faltando" tan solo a Maxs Masters, y han sido profetas en su tierra, ya que la mejor posición la obtuvieron en Madrid, donde entraron en el Sunday Club y obtuvieron un merecido doceavo puesto.

Tras ellos, encontramos a Estrondo. Los gallegos han participado en dos mangas, Marsella y Bittburg, obteniendo un sexto puesto en la primera, la mejor clasificación de un equipo español en esta división y temporada, y "pinchando" en Alemania donde tuvieron que conformarse con una 31º posición. El puesto final, 23, mejora con mucho su clasificación de la temporada pasada, donde quedaron en 41º lugar.

Biohazard tan solo participó en Madrid, donde quedaron en el puesto 17º de 22 participantes en esta división, 69º en el ranking final, y los Murcianos de Xtreme Paintball, quedándose fuera del cupo en Madrid, asistieron a la manga de París donde tan solo llegaron al puesto 43º de 49 posibles. Finalmente les supuso el puesto 80º de la general de un total de 93 participantes en toda la temporada.

En División II, máxima categoría en la que participan los equipos españoles hoy por hoy, contamos con dos participantes, Mallorca Mandes y Madrid Nightmare.

Ha sido este primer equipo el que más alegrías nos ha dado en esta temporada. Un puesto 15 en la general, en una categoría tan competitiva como esta, puerta de la semiprofesional División I, nos da una idea de su buen hacer en esta temporada.



Han estado presentes en Marsella, París, y Madrid, donde, por fin, se hicieron con la primera posición del torneo, siendo el primer equipo español que gana una manga en esta categoría. Las posiciones 12 y 14 de Marsella y París respectivamente, les supusieron un puesto 15 en el ranking de final de temporada, repitiendo, curiosamente, la posición obtenida la pasada temporada.

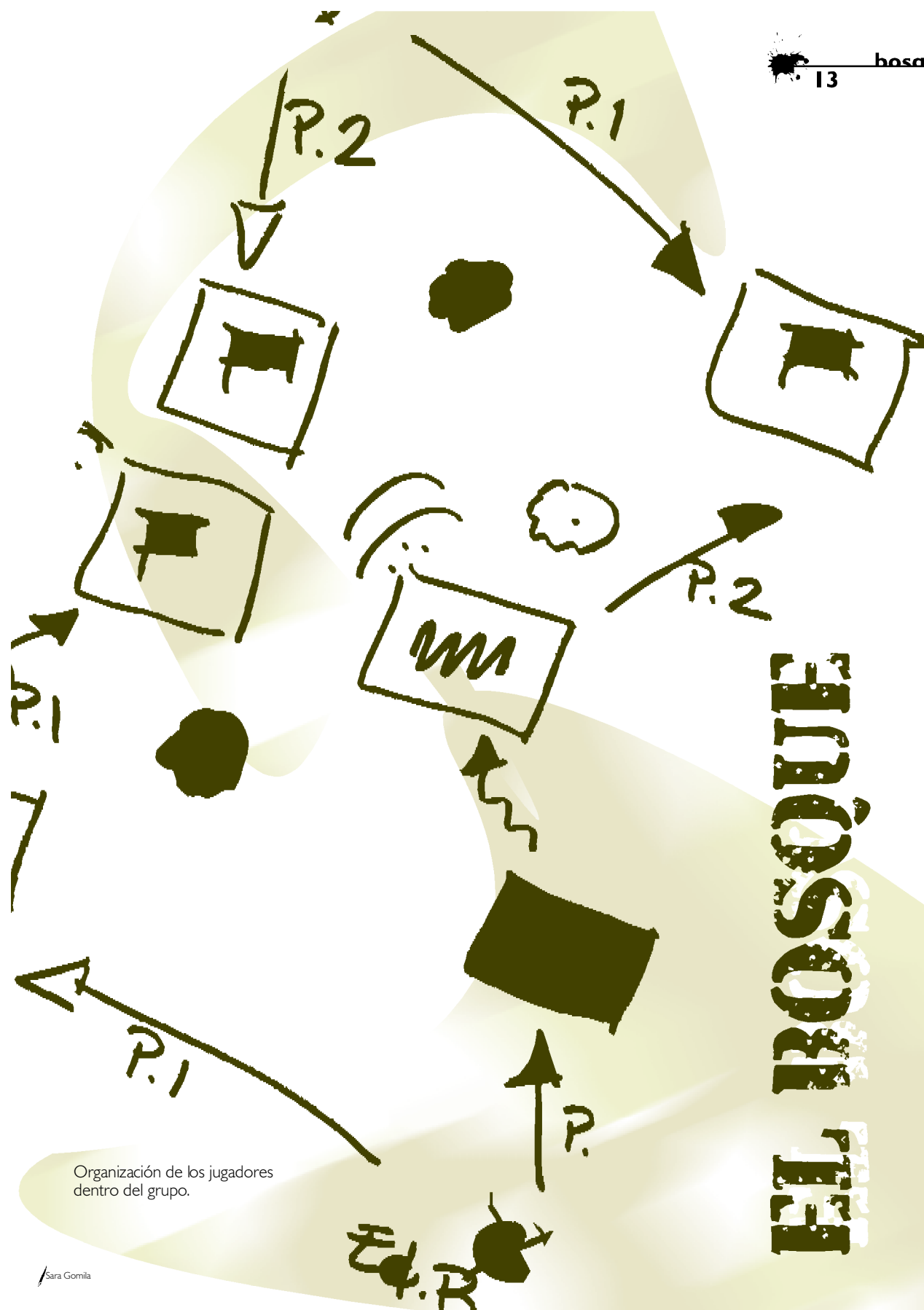
En el puesto 19 de esta división, con tan solo dos participaciones, encontramos a Madrid Nightmare, que quedaron a las puertas de un podium, con un quinto puesto en Madrid, y pasaron el corte en Marsella aunque logrando, tan solo una décimo primera posición. Suben en la general 7 puestos respecto al obtenido el pasado año, 26°.

Las espadas están en alto, y ya están publicadas las fechas, que podéis ver en este mismo número, para la próxima temporada. El aumento de costes, y la profesionalización de los equipos, unido que este año "nos quedamos sin Millennium" en la península, harán que la participación española no sea tan lucida esta temporada. Aún así, contaremos con un equipo que nos representará en cada una de las pruebas. NiñatoZ. ¡¡¡ Suerte !!!









En el bosque normalmente nos organizaremos por bandos, lo más normal es hacer dos bandos, pero puede jugarse todos contra todos o con más de dos bandos.

Los juegos más sencillos suelen nombrarse por la composición de los bandos, 1 contra 2, 2 contra 2, 2 contra 3, y sucesivamente hasta alcanzar un número que se considera un equipo (este número cambia según la apreciación de cada grupo).

Así resulta que a la hora de jugar tenemos compañeros con los que colaborar para ganar el juego, aunque la forma en que los grupos actúan es más evidente cuando estos realizan avances o atacan, las mismas formas de organización pueden utilizarse para defender el interior de un edificio o superar un movimiento envolvente.

Por la cantidad de jugadores que actúan juntos y coordinados como grupo tenemos:

Jugador individual. Aunque se juegue por bandos, algunos jugadores realizan movimientos en solitario ya sea formando parte de la táctica acordada por el grupo o siguiendo sus propias ideas sobre como debería jugarse la partida. Estos movimientos pueden tener mucho éxito debido a la dificultad de localizar a un solo jugador o pueden ser catastróficos al atraer el jugador la atención hacia sí mismo y desmontar accidentalmente la táctica de su bando.

Binomio. Esta palabra está cogida del argot militar y se refiere a dos jugadores jugando juntos. Hay muchos textos explicando como se debe actuar en binomio, pero las premisas básicas son: Mientras uno avanza el otro permanece inmóvil apuntando hacia los lugares desde donde se pueden recibir bolazos; Están lo suficientemente juntos como para que ambos puedan responder al mismo punto de emisión de bolas pero no tanto como para poder ser eliminados por una ráfaga; Se dividen el campo visual de manera que uno mira hacia la derecha y el otro hacia la izquierda y llevan su marcadora apuntando hacia ese lado, esto les descansa de tener que estar moviendo los ojos y la cabeza de un lado al otro además de permitirles estar apuntando siempre hacia el lado que cubren sin tener que cambiar la marcadora de mano o lado cada pocos pasos; siempre hay uno agachado y el otro de pie observando, esto les permite confundirse a la vista del observador casual de manera que este solo localiza a uno de ellos; Utilizan el mismo canal de radio, normalmente solo uno de los dos lleva radio para permitir que el otro pueda oír mucho mejor lo que ocurre a su alrededor, así el que lleva la radio comunica al binomio con el resto de grupo.

Trinomio. Como su nombre indica son tres los jugadores que lo integran en vez de dos que forman el binomio. Normalmente avanzan en fila, comportándose en el juego igual que el binomio con la diferencia que el tercer jugador suele quedarse algo retrasado y cubre la retaguardia, es decir la parte del grupo contraria al sentido de la marcha del grupo.

las mismas formas de organización pueden utilizarse para defender el interior de un edificio o superar un movimiento envolvente.

Cuatro jugadores. Normalmente cuando el grupo está compuesto por cuatro jugadores estos avanzan en forma de rombo, uno adelantado, uno a la izquierda y otro a la derecha con el último retrasado cubriendo la retaguardia. En este caso el mejor rastreador va delante cubierto por los dos jugadores del medio y seguidos por el jugador trasero que sería el que llevaría el equipo de comunicaciones.

Cinco jugadores. Cuando el grupo está compuesto por cinco jugadores estos se colocan como en los grupos de cuatro jugadores avanzando el quinto jugador en medio del grupo y realizando estas tareas de comunicación con el resto del bando.

Seis jugadores o más. Todas las formas de organizar a los grupos de juego de más de 6 jugadores son variaciones en las que se avanza con o combinaciones de los grupos más pequeños o con variaciones de las formaciones de 5 aumentando los jugadores de refuerzo en el centro, los jugadores de punta o los jugadores laterales según el terreno por el que se está avanzando.

Jefes de grupo. El jefe de grupo dirige el grupo, decidiendo la estrategia a seguir en cada momento, tiene una autoridad sobre los jugadores que estos mismos le otorgan de manera que en algunos grupos es mucha y en otros muy poca, suele ser el jugador con más experiencia o mejor conocimiento de la zona de juego; cada bando puede estar compuesto por varios grupos con su correspondiente Jefe de grupo o esta puede ser una figura independiente que dirige y coordina a todos los grupos sin que dentro del grupo haya un jugador con mayor autoridad que los otros.

Algo que debemos tener claro cuando jugamos en el bosque es que a diferencia de la pista en la que el número de contrincantes es fijo y fácil de controlar, sabemos cuantos jugadores están eliminados y cuantos permanecen en juego, en el bosque es fácil que por la cantidad de jugadores que integran los dos bandos no sepamos cuantos jugadores quedan en juego; esto se traduce en la posibilidad de que acudan más jugadores del bando contrario en cuanto empecemos un intercambio de disparos.

También hemos de pensar que aunque hagamos eliminado a algunos jugadores para conseguir llegar a una posición, la ruta por la que hemos llegado podrá ser recuperada por el otro equipo con bastante facilidad si no mantenemos

nuestra presencia en ella.

Si no tenemos suficientes jugadores para realizar avances en línea que nos permitan abarcar toda la anchura del terreno debemos considerar que cualquier zona que no mantengamos vigilada puede contener a jugadores del equipo contrario poco después de que nosotros la hayamos transitado.

TIPOS DE JUEGO. DIFERENCIAS ESTRATÉGICAS ★

Aunque podrían escribirse cientos de artículos detallando los juegos de bosque y sus reglamentos particulares básicamente se dividen en Juegos de Objetivo y Juegos de Eliminación Total.

Estos títulos son por supuesto orientativos y en cada grupo se les dará uno u otro nombre, pero en general tenemos Juegos por Objetivo cuando para ganar el Juego o Partida debe cumplirse un Objetivo, sea capturar una bandera, mantener una posición, rescatar un rehén, recuperar una base, una radio, etc.

En cambio en los Juegos de Eliminación Total la partida se gana cuando se ha eliminado a todos los jugadores del equipo contrario como su nombre indica.

Aunque parezca una distinción innecesaria un equipo empleará una táctica u otra dependiendo de cual es el tipo de juego aunque no cambien ni los adversarios ni el terreno.

JUEGOS POR OBJETIVOS ★★

En un Juego por Objetivo cualquier jugador puede ser determinante, un jugador no necesita ser muy bueno en el intercambio de bolazos para correr con la bandera o cualquier otro movimiento similar.

Algunos jugadores pueden ser prescindibles puesto que sus bajas no influyen en el marcador final ya que el resultado lo define la consecución del objetivo, no el número de jugadores eliminados o no eliminados de cada equipo.

Tampoco es necesario localizar y eliminar a todos los jugadores del equipo contrincante sino solamente centrarse en el objetivo, esto significa que un despliegue muy amplio puede ser una desventaja si defendemos ya que nos veremos superados en número y algunos jugadores se verán apartados del juego por la posición que hemos decidido que ocupen.

JUEGOS DE ELIMINACIÓN TOTAL ★★★

En los Juegos de Eliminación Total las tácticas son diferentes por varias razones.

El jugador individual es importante, en el caso de juegos cuya duración está acordada, cualquier eliminación puede alterar el resultado final del juego.

Algunos jugadores prefieren realizar tácticas individuales durante estas partidas, evitar el combate directo y realizar pequeñas emboscadas ya que cada baja cuenta y aunque la partida puede perder algo de vistosidad, entrar en el combate al límite del tiempo y con las energías altas puede ser fundamental para ganar la misma.

En algunos juegos los jugadores pueden volver a entrar después de su eliminación, ya sea cuando han pasado un tiempo determinado en la zona de jugadores o cuando se ha eliminado a un número de jugadores determinado. En estos casos la táctica de cada equipo se ve alterada al llegar al límite de la circunstancia que da lugar a la reentrada de nuevos jugadores.

Es decir si un grupo está perdiendo y faltan 5 minutos para que puedan volver a entrar sus jugadores eliminados, pueden optar por evitar el intercambio de fuego durante este tiempo para poder resistir hasta que reentren sus jugadores, el otro equipo en cambio debe atacar a fondo durante este tiempo para forzar la victoria de la partida.

Igualmente si para que vuelvan a entrar los jugadores de tu equipo debe haber 5 jugadores eliminados y solo hay 4 y el juego está muy equilibrado, se puede sacrificar un jugador considerando que no se perderá mucha ventaja y que al cabo de un tiempo relativamente pequeño contaremos con 4 jugadores más (el que estaba activo y 4 de los que ya estaban eliminados).

El otro equipo debe estar muy atento al número de jugadores eliminados del otro bando para atacar con todas sus fuerzas cuando hay 4 jugadores eliminados pero sin descuidar su retaguardia puesto que rápidamente se reincorporan al juego jugadores del otro equipo, es decir deben tratar de ganar antes de la reincorporación de los jugadores del otro bando.





el bosque ya nunca será igual....



zonapaintball Magazine
Invierno 2007

PRESENTACION LIGAS

Con la Liga Cantabra concluida, y la Gallega a punto de hacerlo, tenemos otras cuatro a punto de comenzar.

La Liga de Levante será la más madrugadora de todas, comenzando en 18 de Noviembre, mismo día que concluye la Gallega, para dar paso a 4 jornadas más, un total de 5, a desarrollar los días 18 de noviembre, como hemos dicho, 2 de Diciembre, 13 de Enero, ya en 2007, 17 de febrero y 17 de Marzo, todas las fechas correspondientes a sábado, y reservando el 14 de Abril como fecha de soporte en caso de suspensión de alguna de las jornadas oficiales. Una vez más será el equipo Xtreme Paintball el encargado de la organización y arbitraje de esta liga, que se jugará en formato 5 men a bandera central, con reglas Millennium 5.1 adaptadas y partidas de 5 minutos. La inscripción asciende a 400€ por liga completa, y 90€ para jornadas individuales. No dejéis de visitar su web www.xtremepaintballteam.com/ligalevante/ para obtener más detalles.

La Liga Catalana, tras un primer "susto" en cuanto a su continuidad, hizo público en el mes de Septiembre un comunicado en el que daba buena cuenta del desarrollo de esta nueva edición. En esta ocasión, contará con tres divisiones, de 8, 8 y 14 equipos respectivamente, jugándose en formato 5 men a doble bandera y con reglas Millennium 5.2 adaptadas. En División III se jugará sin limitación de bolas, pero con marcadoras sin ramping. En el resto de divisiones, el ramping estará permitido, entrando a 7 bps. El calendario, en este caso siempre en Domingo, incluye pruebas los días 26 de Noviembre, 21 de Enero de 2007, 11 de Febrero, 11 de Marzo y 15 de Abril, siendo el 20 de Mayo la fecha elegida para la jornada de recuperación. La inscripción asciende a 200€ por jornada. Más información en su web oficial www.lligapaintball.net



La Liga Sur, en esta nueva edición, contará tan solo con 3 pruebas en Sevilla, Almería y Córdoba, los días 17 de Diciembre, 4 de Febrero y 11 de Marzo respectivamente. Como en ediciones pasadas, contará con una División de 7 men, llamada Sur7, y otra de 5 men, ambas a doble bandera. La primera de ellas tendrá un precio de inscripción de 650€ para liga completa, y 220€ en jornadas individuales, siendo para la segunda 450€ y 160€ respectivamente. Más datos en la web de la liga, www.ligasur.com

Por último, nos encontramos con un reestreno. La Liga Extremeña de Paintball. En esta refundación, aparece con un nuevo formato UAPL, o, lo que es casi lo mismo, XBall a 3 jugadores. Con 3 jornadas, 27 de Enero, 24 de Febrero y 24 de Marzo, se celebrará en Mérida, en las instalaciones de Mérida Aventura, sede del veterano equipo Romanitos. Al cierre de esta edición no tenemos aún los datos finales respecto a las inscripciones y premios. Seguiremos informando en zonapaintball.com

Tampoco tenemos datos en estas fechas de la Liga Madrileña, aunque si la confirmación por parte de Estratego de su celebración a partir del primer trimestre de 2007 en la reubicación de su Megacampo, una vez más en la provincia de Toledo.





TOTAL-PAINTBALL.COM

**Atención personal
Servicio profesional**

C/Padilla, 196 Local 1- 08013 Barcelona

@ **info@total-paintball.com**

☎ **902 99 80 59**



VIEWLADER



KINGMAN



TIPMANN

CACTUS



DISTRIBUCIÓN A CAMPOS

Bolas, marcadoras, máscaras, redes, bolsas de cañón, CO2, aire comprimido, chalecos de protección, monos, compresores, campos hinchables, campos temáticos. Asesoría profesional. Presupuesto y asesoría inicial sin compromiso.



Servicio técnico certificado

TOTAL-PAINTBALL.COM

Catálogo on-line



LIGA CANTABRA

Concluyó la 3ª Liga Cantabra de Paintball con un nuevo campeón, The Legends que, curiosamente, no ha subido a lo más alto del podium en ninguna de las pruebas, siendo pues un premio a la regularidad, pues también es cierto que no ha bajado del cajón en ninguna de ellas.

El Campo de Rugby de Torrelavega a escasos doscientos metros del Hospital Comarcal de Sierrallana ha sido escenario de esta III Liga Cantabra de Paintball. En esta edición se ha contado con 12 equipos llegados de diferentes puntos de la geografía española. Así, han participado equipos de Madrid, Asturias, País Vasco y Cantabria.

Las instalaciones cedidas por el Excelentísimo Ayuntamiento de Torrelavega se encontraban en perfecto estado y fueron alabadas por todos los participantes de esta edición. La superficie de hierva, así como el bosque de eucalipto que rodea totalmente las instalaciones, su aparcamiento, no excesivo, pero sí suficiente, vestuarios con duchas, carpas instaladas por la organización para todos los equipos ampliamente equipadas con sillas y mesas, incluso un cubo de agua por equipo para limpieza de material, hacían del entorno un escenario más que aceptable para la práctica del Paintball. Se contó con una barra junto a los vestuarios donde cualquier asistente podía comprar bebidas o algo para comer, incluso las dos primeras jornadas, en las que el calor se alió con la humedad para ponerle las cosas difíciles a los participantes, se instaló cerca de las carpas y el campo una ducha exterior que hizo las delicias de todos aquellos que sufrían rigores de los últimos coletazos de Verano. El suministro de aire fue muy bien resuelto en las dos primeras jornadas, pero en la tercera los astros parecieron alinearse en contra de la organización quedando fuera de servicio, casi al mismo tiempo, los dos compresores principales que se vinieron utilizando con éxito en las anteriores jornadas, así como otro más que hacía las veces de reserva. Para agravarlo más, casi no se contaba con tiempo para buscar soluciones. Aún así la organización, no sin esfuerzo, consiguió dos compresores para la jornada, ambos de 3000 psi, lo que generó largas colas en el surtidor aire que fueron desaparecieron tras comenzar las partidas.

Cabe destacar el diseño de los campos, muy divertidos y originales, sorprendiendo un poco más jornada tras jornada, favoreciendo siempre un juego rápido y cuidando hasta el extremo los ángulos y la simetría.





La colaboración de los equipos, con un comportamiento muy correcto y familiar, y el arbitraje, contratado por la organización, que corrió a cargo de dos equipos con experiencia en juego como son Aquatreck y Angry Fish, han terminado de dar forma a esta Liga Cantabra situándola en el grupo de las mejores de este país.

Desde la primera jornada quedo bien patente la diferencia entre los equipos más experimentados y aquellos que asistían a esta competición como medio para introducirse o asentarse dentro del mundo del Paintball. Ya desde las primeras partidas se vio que el podium iba a decidirse de una lucha entre 5 equipos, que finalmente y por este orden, se decantó para Zona Zero (28 + 29), Legends (27 + 26), Dragoi Bolak (27 + 17), Cantabria Activa y Triballs que impusieron su veteranía y comenzaron la jornada marcando una clara distancia con el resto desde la primera manga, mientras que el resto peleaba cada una de sus partidas con el fin de ganar su "liga particular".

Durante la segunda jornada la decoración cambió notablemente. Los equipos debutantes se presentaron desde primera hora con las ideas más claras y la lección de la primera manga bien aprendida. Así pues las diferencias entre todos los equipos se redujeron siendo los que, en un principio, podrían suponerse más modestos los encargados de darles los mayores disgustos a los que habían encabezado la clasificación en la jornada anterior. Equipos como Killer Barbies, Cantabria Activa Silbanos y Zona Zero Jabalises fueron algunos de los que hicieron saber a los de arriba que ellos también juegan.

El equipo Triballs hizo gala de una importante mejoría en su juego, lo que le granjeó la victoria con 27 puntos gracias a un desarrollo vistoso y, sobre todo, muy regular. En la lucha por el segundo y tercer peldaño del podium, al igual que en la pasada jornada, nos encontramos con un empate a puntos, pero esta vez no solo esto, si no que Cantabria Activa y Legends con 24 puntos empataron también a positivos, con lo que la victoria de los locales en la partida contra The Legends fue la que terminó de decidir el podium. A estos equipos le siguieron Zona Zero que se vio obligado a jugar con uno de los jugadores de su segundo equipo, Jabalises, Sugaar que a pesar de su reciente creación ya despliegan un juego más que respetable y Dragói Bolak que en esta jornada también acusó problemas entre sus jugadores.

Y entramos en la tercera y última jornada, que comenzó pasada por agua. La lluvia estuvo presente durante toda la mañana, eliminando el calor que torturó a mas de uno en anteriores citas, pero mojando a marcadoras y jugadores provocando que más de uno hiciera gala del ingenio para solventar, en la medida de lo posible, los problemas de precisión o frío. Afortunadamente al filo del medio día el cielo dio una tregua, con lo que los equipos pudieron lucir sus mejores jugadas con movimientos espectaculares, saltos sobre los parapetos, slides interminables y carreras por la banda... Esta vez todos los equipos se mostraron mucho mas rodados,

y pudimos ver partidas de gran calidad, sobre todo entre los equipos que encabezaban la clasificación, y que, al ser esta la ultima jornada, no estaban dispuestos a cometer el mas mínimo error ni concesión fuera quien fuere el equipo que tenían delante. Al final y como venía siendo ya costumbre en esta liga, se produjo un empate en las primeras posiciones, esta vez en la primera y segunda posición, alzándose con la victoria por positivos Cantabria Activa con una sola derrota, precisamente contra el segundo clasificado, The Legends, que habían encabezado la clasificación durante todo el día hasta su última partida contra Dragoi Bolack en la que se les escapó el primer puesto de esta jornada. Al tercer escalón subió Triballs que no pudo repetir el éxito de la pasada jornada, Dragói Bolak y Zona Zero fueron cuarto y quinto respectivamente.

La victoria en la Clasificación final fue para el equipo The Legends, seguido de unos Cantabria Activa que fueron de menos a más y de un Zona Zero que evolucionó al contrario, hasta el punto de casi caerse del podium en la última cita, en la que Triballs consiguió alcanzarle en puntos pero no en positivos. Un final apretado para una Liga muy igualada y de gran nivel, cuyo resultado final que quedó conformado en el siguiente orden:

Division 5 Man		
1º	Legends	81 + 74
2º	Cantabria Activa	77 + 83
3º	Zona Zero	70 + 60

En esta edición, la Liga Cantabra ha contado con Estratego España, Total Paintball y Adrenalicia Paintball Distribución, como patrocinadores, que han surtido campos, compresores, bolas y todo lo necesario para el correcto desarrollo de esta liga, así como su presencia en nuestro pequeño "Trade Show"

Mención especial al Excelentísimo Ayuntamiento de Torrelavega por la cesión de las instalaciones, trofeos, vallas, servicio de limpieza, mesas, sillas, etc., y, sobre todo, por confiar en nuestro deporte.

iii Nos vemos en la próxima edición !!!



LOVE FOR THE GAME!



ESPAÑA
C/ Hernani, 35
28020 Madrid, España
Tel.: +34 91 533 96 86
Tel.: +34 91 534 27 44
estratego@estratego.es
www.estratego.es

PORTUGAL
Estr. Octávio Pato, Talaide Park 2,
Amizade 4, 2765 S. Domingos do Rana
Tel.: +351 21 487 60 80
Fax: +351 21 487 60 89
info@estratego.pt
www.estratego.pt



Con 2 jornadas ya finalizadas, la Liga Gallega de Paintball llega a su fin este mes con una disputadísima lucha por el primer puesto

El pasado 16 de Septiembre se celebró la 1ª Jornada de la Liga Gallega de Paintball en las instalaciones de Adrenalicia, sitas en O Grove, Pontevedra. La asistencia programada de 13 equipos, quedó ligeramente reducida por la ausencia de No Name. En cualquier caso, la jornada disfrutó de la presencia de equipos locales, a los que habrían de sumarse otros procedentes de Madrid, Mérida, Cantabria, la vecina Portugal e, incluso, desde Palma de Mallorca.

Esta jornada se desarrolló en Sábado, que empieza a ser una tónica dominante en las ligas españolas, aspecto marcado por la necesidad de viajar de gran parte de los equipos, que, cada día más, se infringen auténticas palizas kilométricas para llegar puntualmente a las citas ligueras, y que prefieren tener el domingo para viajar de vuelta o, simplemente, para descansar antes de un lunes de trabajo.

Para comenzar, en esta jornada ya asistieron más equipos que en toda la anterior liga, con lo que el éxito y auge de esta competición está asegurado. A destacar la ausencia del equipo anfitrión, Estrondo, actual campeón de liga, que, dadas las necesidades de organización, tuvo que dedicarse a otros menesteres. Otro equipo que no acudió a esta cita fue el tercer clasificado de la pasada edición, Kaniballs.

En general, la lista de equipos de esta nueva edición difiere mucho de la anterior, bien por reformación de equipos, bien por nuevas incorporaciones, como la reaparición en competición del equipo emeritense Romanitos.

La primera jornada se saldó con la victoria de Mallorca Madness Gold, tan competitivos como siempre y demostrando que es el equipo a batir en cualquier competición a la que asistan, bien como Gold, o bien como Madness a secas. Angry Fish continúa siendo la "niña bonita" de los equipos patrocinados por Adrenalicia, desplegando su potencia de fuego y buen juego habitual, que les reportó un merecido segundo puesto tras los potentes Madness Gold. Como inciso, decir que lamentamos la ausencia de este equipo en la Liga Sur de este año, donde siempre eran aspirantes a podium en cada una de las jornadas. El tercer puesto fue para THC, donde pudimos ver a integrantes de Madrid Nightmare, Mario Lorenzo entre otros, y con la seguridad que estarán en la pugna final por el título. La cuarta plaza fue para los portugueses Gespos, equipo que milita en las divisiones superiores de su país.





La segunda jornada se disputó el 21 de Octubre bajo una fuerte lluvia que llegó hacer peligrar la continuidad de la misma. Esto, además de las incomodidades propias, hizo no comparecer a más de un equipo, algunos incluso sin dar cuentas a la organización. Un detalle muy poco de agradecer, sobre todo por los que recorrieron centenares de kilómetros para jugar un puñado escaso de partidas.

Lo comentado sobre THC para la jornada anterior, nos lo confirma el primer puesto obtenido en la segunda manga, que los coloca en la cabeza de la clasificación, no dando cuartel a sus contrarios, ganando cada una de sus partidas.

Sin lugar a dudas, el aumento de rendimiento más espectacular en esta jornada, y comentado por todos, fue de la mano de los madrileños NiñatoZ, que se metieron en finales para alzarse con un 2º puesto, tras su discreta séptima plaza en la primera prueba, que los coloca 5º de la general.

La final de consolación de esta jornada corrió a cargo de Angry Fish y Gespos, con tercer y cuarto puesto respectivamente que les otorgan un segundo y cuarto de la general.

Mallorca Madness no pudo revalidar la posición de la primera jornada, quedando relegados a un sexto puesto que, en cualquier caso, le aseguró el tercero de la general a tan solo 1 punto de su inmediato predecesor, Angry Fish. Y con una "ligera" ventaja de 3 puntos sobre los portugueses de Gespos.

Transcurridas dos jornadas, la clasificación general de la liga queda como sigue.

Division 5 Man			
1º	THC	11 + 18	29
2º	Angry Fish	13 + 14	27
3º	Mallorca M	15 + 11	26
4º	Gespos	10 + 13	23
5º	Niñatoz	7 + 16	23

Al cierre de esta edición, hay confirmados 12 equipos para la última jornada, de un máximo de 13, que se disputará el día 18 de Noviembre, entre los que podremos ver de nuevo a Mallorca Madness, pugnando por la corona de esta liga, THC defendiendo esa primera plaza, y a Romanitos, ausentes en la 2ª jornada, con la esperanza de hacer mejor juego en su "reentré". Numéricamente la liga no está decidida. Cualquiera de los equipos de cabeza pueden hacerse con la victoria final por buen juego propio, o por "pinchazo" de los adversarios. El Paintball.... es así.



MÉRIDA AVENTURA

PRIMER REBALL CENTER DE EXTREMADURA



**CAMPO DE SUP'AIRBALL CON
CESPED ARTIFICIAL, ILUMINACION
NOCTURNA, CAMPO ESCENARIO
Y DIVERSAS ACTIVIDADES
COMPLEMENTARIAS**

CONSULTANOS

**CARPA CON BAR, IDEAL PARA CELEBRACIONES Y EVENTOS
ALBERGUE A POCOS KILOMETROS**

**CARRETERA EMBALSE DE PROSERPINA
MÉRIDA - BADAJOZ**

**WWW.MERIDAAVENTURA.COM
INFO@MERIDAAVENTURA.COM
TEL. 635 904 604**



ONE

Angel ONE es el nombre que recibe el último modelo de la factoría WDP. Después de unos meses un tanto extraños, en los que los jugadores habían perdido la confianza en esta marca, WDP intenta resurgir con un modelo adecuado al paintball actual. Una marcadora muy ligera, rápida, que entra por la vista y con una electrónica a la última.

Ha llegado un momento en nuestro paintball en el que la mecánica de las marcadoras pasa a un segundo plano, y la electrónica al primero. Los settings será lo que definirá realmente a la marcadora y la posibilidad de actualizarlos cada varios meses.

Así es la Angel ONE, una marcadora con lo último. La nueva electrónica se puede actualizar con un simple cable USB. Los settings los ponen en la página oficial, ya vamos por la versión 1.8. Además de un volcado de settings también puedes configurar manualmente la marcadora gracias a su pantalla LCD y un botón comodísimo. El cuerpo sigue siendo "angel 100%", un cuerpo formado por 3 tubos pero mucho más corto que los anteriores.

En el tubo inferior izquierdo, encontraremos el LPR con un 80% más de volumen de cámara en comparación a su hermana G7. Es un LPR sin posibilidad de ajuste exterior, y la verdad es que se agradece. Cuanto menos cosas puedan manipular los jugadores hay menos posibilidades de desajustes. Para realizar un mantenimiento o un cambio de presión únicamente hay que extraer la tapa trasera y con una llave que trae en el kit de serie, sacar el conjunto de pistones y arandelas que hay en su interior. Para cambiar la presión de trabajo del LPR se juega con el número y dirección de arandelas. De serie viene regulado a 57psi, lo cual es una cifra que nos garantiza un buen trato a la bola.

En el tubo inferior derecho contiene la válvula (mecánica) y la ram junto con el hammer. Se ha quitado mucho peso para reducir el retroceso y vibraciones al disparar, y la verdad es que lo han conseguido, la marcadora no se mueve. Para realizar el mantenimiento hay que seguir los mismos pasos que con el LPR, quitar tapa trasera y extraer con un accesorio que también viene incluido.



Finalmente nos queda el tubo superior, que como siempre tiene en su parte trasera el solenoide de 6 generación, esta vez con una tapa muy discreta, hay que fijarse bien para reparar en ella, y en el centro el bolt con la ventana de "toda la vida" para acceder a él.

El bolt viene muy rebajado de peso, con un plástico delantero para amortiguar el golpe a la bola y con la parte superior que toca las bolas del feed ligeramente rebajada para evitar pellizcos.

Los ojos son láser, y no nos darán ningún problema de detección de bola sea del color que sea y no llegan a confundir un atasco con una bola. Además son autolimpiables, aunque durante la prueba no rompimos ninguna bola, así que no pudimos comprobarlo.

El puño es muy amplio y cómodo, con un gatillo regulable y óptico. La parte inferior del mismo viene con un rail, además de dos orificios, para poder adaptar cualquier modelo de on/off, pese que la ONE ya trae un on/off de serie, con buenos pasos de aire y purgador al cerrarlo, además de un buen tacto.

En su interior encontramos una placa protegida por plásticos y una pila de 9v. Ya quedaron atrás los tiempos de baterías grandes y pesadas. Las cachas de goma, muy cómodas y con ajuste perfecto, tienen en su lateral izquierdo una ventana con la LCD de varios colores. En el canto trasero del puño encontraremos un led en la parte superior, seguido de un botón un tanto extraño, que parece una rueda de ratón.

En lo que respecta a la placa, no profundizaremos demasiado, ya que tiene una infinidad de posibilidades. A destacar: Modo safe, del que hablaremos más adelante.

Y para terminar el cañón, que se presenta con una nueva rosca, la segunda "nueva rosca" en un año. Primero pusieron en el mercado la rosca de la G7, y ahora presentan la misma rosca pero para poder utilizar esos cañones de G7 hay que ponerles una arandela dorada que viene con la marcadora, así que pronto los fabricantes de cañones tendrán que ponerse a fabricar una nueva rosca Angel, teniendo ya esta marca 3 tipos distintos.

PRESENTACIÓN

La marcadora tiene una presentación muy atractiva, pero poco útil. Viene en un cubo modular de corcho. En el primer compartimiento tienes el back, un estuche con llaves y el lubricante. En el segundo la marcadora y chupete y en el tercero 3 backs del cañón. La verdad es que la primera vez que lo abres disfrutas de ver las cosas tan ordenadas, pero la realidad es que no es útil, se te caen las cosas por el suelo y no cabe en ninguna maleta. Un estuche tipo cyborg o incluso como una ion es mucho más cómodo.

JUGANDO

Sinceramente, cuando estás montado la marcadora, tienes una sensación de marcadora de juguete, para un niño pequeño. Es pequeña, muy pequeña. Pero una vez dentro del campo, resulta ser una marcadora "espaciosa". Mucho sitio para agarrar con las dos manos, caben 3 dedos en el gatillo y hay mucho sitio entre guardamontes y regulador vertical. Y es comodísima, una de las marcadoras más cómodas que han pasado por mis manos.

Ofrece un crono muy bueno (296-295-297-297-294-296), consume poco, buena precisión, nada que ver con las antiguas Angel, y rapidísima.

A MEJORAR

Cuando llevas un rato jugando notas dos errores de diseño.

El primero es el tema de los ojos. Los ojos salen por el interior del cuerpo hacia la parte delantera y mediante de un protector de goma van lateralmente escondidos hasta la altura del feed. Pues bien, los primeros modelos dieron problemas de que los ojos se separaban y entraba luz, dejando éstos de funcionar. La marcadora empleada para la prueba ya no tiene ese defecto (WDP lo solucionó muy rápido), y las marcadoras vendidas con anterioridad fueron actualizadas sin coste alguno.

El segundo problema está en el puño. El botón para configurar la placa que hemos comentado, sobresale un poco y utilizando guantes es posible que lo toquemos, de hecho pasó en la prueba 1 vez. Con la placa "capada" para poder competir con ese botón no podemos configurar nada, únicamente entrar en modo safe, que sería como poner un seguro a la marcadora. Resumiendo, si juegas con guantes es posible que conectes el seguro de la marcadora durante una partida.

OPINIÓN FINAL

LO BUENO: Sólo 990gramos, pequeña, amplia, cómoda, un crono muy bueno, precisa, consumo bajo, rapidísima y calidad Angel...

LO MALO: Precio Angel.



A-5™

Shoot faster with the
Cyclone™ Feed System!

**A-5™ with
Realtree™ Camo**

The most authentic
camo pattern in the field -
its weatherproof finish
won't ever fade or scratch.

A-5™ Stealth
Factory installed
Flatline™ barrel
and adjustable
stock make it ready
for battle right out
of the box.

These upgrades and more make your **TIPPMANN** the most customizable ...



Sniper
Barrels



A-5
Flatline™
Barrel



Response
Trigger



E-Grip



Double
Trigger



Stocks

WE MAKE IT TOUGH. YOU MAKE IT MEAN.



With its genuine military appearance and ever reliable performance, our A-5™ line is all about speed and toughness. Easy to field strip and fully customizable to give it your own distinct military look, there's no sweeter scenario marker out there.



Rotational Cyclone™ Feed System.
Feeds up to 17 balls per second.

... scenario marker in the world!



Expansion
Chamber



Low
Pressure Kit

Best of all, it's a **TIPPMANN™**



[sport**Attitude**]

Distributor of

ENOLA GAYE™

START-0-PARTS

PMI



industries

KINGMAN



www.sport-attitude.com

SPORT-ATTITUDE, ZI, Avenue Rhin & Danube 72200 LA FLECHE

cómo somos vistos a los ojos de la prensa.

Natalia González

Desgraciadamente para muchos jugadores de Paintball, tenemos que soportar constantemente la típica pregunta cuando comentamos que estuvimos entrenando o jugando al paintball "¿y que es el pinbal?".

Muchos contestamos con las palabras justas para poder, más adelante, explicar con tranquilidad "lo de disparar pintura" a lo que todos ya saben a lo que nos referimos, pero nos hemos preguntado alguna vez si realmente ¿sabemos lo que ellos saben?, si ¿tenemos constancia de la imagen que damos los jugadores de Paintball frente al público en general e incluso frente a la prensa?, ¿nos confunden con jugadores de airsoft o con juegos de guerra o de supervivencia?

Desde "un juego de supervivencia para ejecutivos" hasta "una guerra en la que disparas a tu amigo y chorrea sangre amarilla" pasando por "las mujeres no se quedan detrás, también son violentas" estas son las frases que más perpleja me dejan cuando, por fin, encuentro algo que se escribe sobre el Paintball en España, que no sea en los sitios específicos para nuestro círculo de adeptos, como por ejemplo en la prensa digital.

Hace poco me emiten un informe la Guardia Civil en el que nos meten en el mismo saco que el Airsoft, pero ahí no queda la cosa. Si nos molestamos en leer, y no solamente entre líneas, vemos que no está bien todo lo que se dice, ni todo lo que se escribe sobre el Paintball, pese a que el Paintball ha evolucionado sigue dando la misma imagen.

¿tenemos constancia de la imagen que damos los jugadores de Paintball frente al público

La imagen del Paintball se encuentra estancada en la década de los 90 y se sigue reafirmando cuando se publica un artículo en el año 2000 en donde se sigue dando mala información, información destructiva, en este recorte de prensa se puede ver que "el Paintball surge de los simulacros del ejército estadounidense", cuando cualquier novato sabe que es una "feliz desviación" de uso de las marcadoras de ganado y árboles por parte de un grupo de amigos, frase que nos lleva a pensar que si jugamos al Paintball es que somos unos "guerreros" o algo parecido.

Desgraciadamente para los jugadores, la imagen que damos dista de la que queremos dar. Sobre todo teniendo en cuenta que en muchos campos de Paintball no existe la profesionalidad esperada, ya que por ejemplo no utilizan los condones o chupetes, los monitores no se fijan si las máscaras están bien sujetas, entre otros defectos más.

Pero más que mirar al otro, deberíamos mirarnos como nosotros mismos estamos respondiendo con las preguntas que comentaba al principio cuando nos las hace un desconocido, supongo que merece más la pena asegurarnos de tener el tiempo suficiente para saber que saben lo que es el Paintball y como defenderlo ante posibles comentarios poco fortuitos, quizás el truco es en preguntar más que en hablar.

¿ Cuantos de nosotros sabemos por ejemplo de la estrategia y principios básicos del Paintball, cuantos leemos para formarnos y preguntarnos el porqué de las cosas, cuantos servicios de calidad ofrecemos a los novatos ?

Lo que es evidente, es que seguimos siendo vistos como un juego para ejecutivos que elimina mucho estrés y que últimamente lo pueden hacer personas de a pié. Que es como el juego de guerra al que jugábamos de niños pero de mayores y que es muy divertido.

Todo tipo de prensa no es buena, existen reporteros que exprimen las palabras para crear un título llamativo con el único fin de que se paren a leer ese periódico un rato, y existen otros reporteros que por su profesionalidad dedican horas y horas buscando más información que la entrevista a "fulanito de tal" para cuando está realmente informado escribir sobre ello.

No es tan difícil ver realmente que existe prensa rosa y prensa azul y que la prensa rosa nos está afectando, no nos da buena imagen, al igual que las personas que no están formadas para hablar sobre el Paintball.

Si lo que buscamos es adeptos de ocio lo estamos consiguiendo, pero los adeptos de ocio no se compran marcadoras, y después aprietan las tuercas para tener mejores servicios, ni tampoco se reúnen ni crean equipos ni clubes, ni tampoco informan a organismos públicos frente a la gran desinformación que existe en estos momentos en toda España (aunque gracias a algunos que durante años hicieron que lo poco que saben ya sea algo).

La situación en España no ha evolucionado de una forma homogénea

Está claro que todo deporte soporta una fase de evolución, el momento en que preguntan por su nombre, el que lo comparan con otra actividad, pasando también por el momento en que se estanca y posteriormente por el momento de cúspide en que ya se ha reconocido como deporte y se encuentra al alcance de todos.

La situación en España no ha evolucionado de una forma homogénea, mientras que en algunas provincias, los organismos públicos, disfrutan de gran información depurada y de primera mano en otras provincias no saben absolutamente nada sobre el Paintball, ¿de quién es la culpa?. Evidentemente resulta más fácil decir que es de los funcionarios, del periodista que escribió la noticia, de los ayuntamientos o simplemente de todos aquellos que no seamos nosotros.

Con esto lo que quiero decir es que la culpa del estancamiento de la información y la imagen que ha tomado el Paintball como juego de guerrillas es la falta de profesionalidad de personas que se toman al frente de una oportunidad sin disponer de la formación adecuada, y que por el mero hecho de sentirse protagonistas del momento, están destruyendo el trabajo y esfuerzo, a la par que la ilusión, de muchísimas personas muy bien formadas e informadas que durante años intentaron acercar el Paintball a todos los públicos y no dar una falsa imagen.

No todo son los artículos que hablan de un juego de guerrillas, también debemos tener en cuenta que se tiene que hablar del estrés empresarial, es decir, otra sombra de la imagen de nuestro deporte que poco a poco nos irá aumentando la imagen de ocio y descarga, "de vinito y tapa de queso", ¿en que lugar queda la deportividad?.

Es evidente que uno descarga tensiones jugando al Paintball, y al tenis, y al kickboxing hasta montar en bicicleta, y cualquier actividad física que oxigene la sangre elimina el estrés. Es básicamente la falta de acción mecánica y no saber separar de vez en cuando la rutina diaria la que genera el nuevo mal del siglo XXI, el excesivo sedentarismo.

Como ejemplos de artículos con mala publicidad podemos encontrar muchos, pero no abría revista lo suficientemente extensa como para evaluarlos uno a uno.

En resumidas cuentas, si lográramos tener una especie de código deontológico capaz de unificar criterios a la hora de expresar con la mayor claridad posible a los medios la imagen real de nuestro deporte, incidiendo en su carácter deportivo, en las múltiples ligas tanto de bosque como de pista, en su expansión por Europa y América, en la existencia de profesionales que se ganan la vida jugando a esto... dando, por otro lado, una idea clara al profesional en cuestión del daño que pueden llegar a hacernos con el "amarillismo", es posible que los reportajes se ajustaran más a la realidad. Siempre existirá el periodista oportunista que intentará dar una vuelta a nuestras palabras para que su artículo sea más "vendible" y el empresario que desea la notoriedad a cualquier precio, pero al menos habremos dado un primer paso.



LIGA MADRILEÑA
PAINTBALL
2006

POPEFILMS - PAINTBALL ACADEMY
CAMARAS: ADOLFO TRINIDAD
FERNANDO GARCIA
SON Y MONTAJE: ADOLFO TRINIDAD



tomahawk
paintballs

Zona Paintball

PB-ACDM.COM

Iberika
PAINTBALL
WWW.IBERIKAPAINBALL.COM

DESCUENTO
2€

RECORTAR Y ENTREGAR EL CUPÓN EN EL PUNTO DE VENTA

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS



★ La Ion de Smart Parts ha destacado en el mercado por su maravillosa capacidad de modificación que presenta, acompañada un precio más que competitivo. Con ello permite al jugador, tanto principiante como avanzado, tener la posibilidad de mejorar la calidad y aumentar sus prestaciones.

Esta virtud llega hasta límites inimaginables, llegando casi a ser difícil reconocer el modelo de marcadora que se esconde debajo de tanto upgrade.

En este artículo repasaremos sus características de serie y sus posibles modificaciones.

BOLT

El sistema de esta marcadora es de bolt abierto con accionamiento único electroneumático, muy similar a las conocidas Shockers, DM's y Freestyle.

Podemos sustituir el bolt para conseguir un menor consumo y reducir la presión de trabajo. Existen varias marcas encargadas de fabricar bolts, como New Designz, Lucky, Smart Parts, etc... Al ser mas ligero necesitamos menos presión para moverlo y por lo tanto podemos disminuir la presión de trabajo del conjunto, consiguiendo menor fricción y menor vibración en los disparos, lo que redundará en un aumento de precisión. El peso del bolt de serie ronda los 32 gramos mientras que algunos otros pesan menos de la mitad, unos 14 gramos.

La presión de trabajo en una Ion es de unos 150-200 psi de serie. Para mantener esta presión de trabajo utiliza un regulador vertical.

Funciona con casi cualquier preset que supere los 400psi de salida, siendo posible la utilización de baja o alta presión.

Después de realizar el disparo existe un aire sobrante que necesita ser descargado para el buen rearmado del bolt, este aire en la Ion de serie se descarga por una especie de mini codo ubicado justo debajo del feed que se encarga de sacar ese aire del interior de la marcadora. Esto también se puede mejorar instalando una QEV (Válvula de descarga rápida)

Esta válvula, como su nombre indica, ayuda a descargar ese aire más rápidamente y por lo tanto conseguimos un ciclo de disparo mucho más rápido y consiguiendo hacer que la marcadora sea más rápida desde el punto de vista mecánico. De este modo, conseguimos bajar la presión de 150/200psi de serie, hasta los 100/150 psi, reduciendo casi a 0 las vibraciones y ganando, una vez más, en precisión.

Al instalar la QEV reducimos el dwell, tiempo que el solenoide deja pasar aire para el impulso de la bola, a valores de 8/15 click: Al disminuirlo, conseguimos una reducción en el consumo de aire. El dwell en Ions de serie ronda los 40/52 Clicks, esto traducido en milisegundos serían unos 28/34ms. Hay que aclarar que a mayor Dwell, mayor consumo de aire, y a menor dwell... menor.

cambio a un On/Off con estos pasos más amplios, con purga y de calidad. Marcas como CP y SP son muy utilizadas, dadas lo que normalmente se recomienda es cañones de 16" pulgadas para Backs/Traseros y 14" pulgadas para Fronts/Delanteros.

e bolas en un día normal de juego. Podemos sustituirlo por unos ojos tipo láser, con lo que mejoraríamos la correcta lectura de toda clase de bolas y una comunicación perfecta entre ellos, además de poder cambiar el color de rayo. Virtue es la marca especialista en este tipo de pieza.

ELECTRÓNICA

La Ion de serie incorpora una placa con una cadencia de disparo de 17 bps (bolas por segundo), dotada de programación para varios modos de disparo tales como; Semi-Auto, Ramping y en versiones americanas (botón encendido rojo) full-auto y ráfagas de 3 disparos. Desde esta misma placa, podemos controlar el dwell, así como el encendido y apagado del sistema de Visión (ojos).

Obviamente, en este apartado también tenemos posibilidades de mejora. Para contar con mayor capacidad de ajustes podemos sustituir la placa de serie por otras que ofrecen infinidad de características, tales como aumentar la cadencia de disparo, modos de disparo actuales (NXL, PSP, MS, NPPL), ajustes en dwell, sensibilidad del ojo, filtros contra el bouncing, debounce, ajustar la activación del ramping, mejorar el switch (botón que acciona el disparo) y un largo etcétera, hasta conseguir la personalización completa del disparo. Marcas como Smart Parts, Virtue, T-board o Tadao ofrecen placas muy populares.

REGULADOR VERTICAL

Tratamos ahora el sistema encargando de regular la presión de trabajo y disparo de la marcadora. El Regulador Vertical, se encarga de regular, valga la redundancia, la velocidad de salida de las bolas y mantener la estabilidad entre velocidad y presión en cada uno de los disparos, algo importantísimo para mantener ráfagas constantes y precisas.

Como venimos viendo todo es modificable, puede sustituirse el regulador de serie por otros reguladores de mayor calidad que aumentan el caudal de aire y lo hagan más constante y abundante, obteniendo una excelente estabilidad en la presión y la velocidad de los disparos. Son muchas las marcas de prestigio en este apartado, pero destacaremos CP, Hyrbid, Smart Parts, Evole.

SISTEMAS DE AIRE (On/ Off)

Esta otra pieza va ligada al Regulador y es una parte muy importante a cuidar en nuestra marcadora. De serie la Ion incorpora un boton line muy simple que solo nos permite enroscar y desenroscar nuestra botella sin la posibilidad de poder purgar el aire atrapado entre esta y el regulador, haciendo muy complicado y dañino el proceso de extracción de la botella.

Los sistemas con On/Off nos permiten gracias a su mecanismo purgar ese aire sobrante, vaciando toda la cámara de disparo, el regulador y el macroline. De este

modo, conseguiremos extraer la botella sin dañar tanto la junta de esta como las roscas del preset o el on/off.

Para conseguir un buen caudal de aire se necesitan pasos de aire amplios y eficientes. En el sistema de serie de la lon son bastante pequeños y por eso se recomienda también el cambio a un On/Off con estos pasos más amplios, con purga y de calidad. Marcas como CP y SP son muy utilizadas.

☆☆☆ GATILLOS ☆☆☆

Hablamos ahora de las piezas más personales y, a la vez, más importantes. En la lon nos encontramos con un gatillo de Derlin, con dos puntos de regulación, sin rodamientos, con recorrido bastante largo y poco cómodo.

Para mejorar nuestras cadencias de disparo, además de unos dedos ágiles y entrenados también podemos recurrir a gatillos de aluminio, más resistentes y ligeros, con muelles y rodamientos en su eje que consiguen que su activación y retorno sean más rápidos y suaves. Existen en el mercado gatillos con hasta 4 puntos de regulación, con lo cual aumentamos la suavidad y mejoramos su tacto, haciendo del disparo algo natural y veloz.

CP, Hybrid, New Designz o Trinity son marcas con experiencia en este campo.

FEED.

Esta pieza es la encargada de sujetar el cargador, y cumple la función de evitar que se pueda caer o soltar en medio del juego. La lon presenta un feed de aluminio con un sistema de sujeción por juntas/gomas, al introducir el cuello del cargador por este feed se crea una especie de succión que agarra el cargador; es algo muy simple que podemos mejorar cambiándolo por un feed de mejor calidad y con cierre de bicicleta o Q-Lock. Este cierre es ajustable y sujeta el cargador estrechándose y agarrándolo. De este modo, garantizas mucho más el hecho de perder el cargador en ningún momento.

Como consejo, indicaremos que no es recomendable apretar mucho esta pieza, ya que se puede llegar a romper el cuello del cargador o impedir el correcto flujo de las bolas hacia la marcadora.

CAÑONES.

La precisión es algo fundamental en este deporte y por eso debemos cuidar también este aspecto. La lon ofrece de serie un cañón de 12 pulgadas, fabricado en una sola pieza y perforado en la parte frontal. Su precisión es aceptable pero, como siempre, mejorable.

Un factor importante a la hora de escoger un cañón es contar con la posibilidad de cambiar el calibre en cualquier

momento para ajustarlo a la bola. Estas, como los cañones, cambian su tamaño con la temperatura, dilatándose con el calor y contrayéndose con el frío, como cualquier otro material. En el caso de las bolas, en ambientes muy húmedos también suelen hincharse. Visto esto, nos interesan kits de cañones con varios inserts o backs. Los calibres más utilizados son: .687, .689 y .691. Tampoco debemos olvidar la posibilidad de contar con otro frontal por si decidimos cambiar la posición de juego o acondicionarlo al tamaño del campo.

En cuestión de medidas lo que normalmente se recomienda es cañones de 16" pulgadas para Backs/Traseros y 14" pulgadas para Fronts/Delanteros.

CUERPOS/CARCASAS. ☆☆☆

Estas es uno de los apartados más personalizables de la marcadora. De serie, incorpora un cuerpo de polímetros altamente resistentes en una gran variedad de colores. Pero a la hora de cambiar nos encontramos con toda clase de cuerpos e ideas que nos hacen soñar. En una búsqueda rápida hemos encontrado hasta 30 cuerpos diferentes. Los encontramos en materiales como el aluminio, derlin, plástico y carbono, llegando incluso el propio usuario a fabricarse su propio cuerpo, modificarlo o hacer infinidad de configuraciones. A la hora de escoger hay grandes marcas fabricantes de piezas de excelente calidad, como Trinity, Warperd, Shocktech, New Designz, DeadlyWind.

Tenemos también la posibilidad de cambiar el cuerpo interior y la rosca del cañón tipo Impulse por otra tipo Cocker, cambiar los colores y la estética. También permite modificar la rueda trasera para mejorar el flujo del aire.

FRAME's.

La lon viene dotada de un frame de serie bastante ligero y cómodo para todo tipo de manos. El mismo frame incorpora un reloj con el que podremos comprobar la presión de trabajo y el ASA, lugar donde instalamos el regulador integrado. Normalmente, estos vienen separados o en distintas piezas. Por último encontramos el botón de encendido en el lado izquierdo del mismo.

A la hora de sustituir esta pieza, disponemos de una amplia gama. Algunos con diferente posición del regulador, mas espacio para los dedos, hasta nos dan la posibilidad de cambiar el aspecto y el lugar el botón de encendido. Podemos optar también por diferentes grados de inclinación o añadirle una "talonera" para un mejor agarre a la hora de ir de un campo a otro.

También existe la posibilidad de cambiar el Rail, Drop o MiniDrop, algunos frames integran esta guía para el On/Off y varios son los fabricantes que incluyen esta pieza en su catalogo.



AQUATREK

Viajes

¿ CUÁL ES TU DESTINO ?

**CARDENAL CISNEROS 5
28010 MADRID
TLF. 91 444 954 - 91 444 955
ASOCIADA4012@MARSANS.ES**

GRIPS

Esta pieza va directamente ligada al frame. Es la que nos proporciona el agarre firme de la marcadora. El grip de serie es robusto, pero algo duro. Podemos cambiarlo por otros más finos, blandos y con diferentes formas. Esto es algo muy personal y la única manera de decidir cual poner es probar algunos aquí y allá.

de

BALLS DETENTS

Definitivamente una de las piezas mas importantes para evitar la rotura de bolas. De serie observamos un tipo de goma, con la punta de redondeada. Estos sufren mucho y se deterioran con bastante celeridad. La mejor forma de la modificación son detents de plástico e imantados, que resistirán mejor la fricción y el desgaste, además en lugar de comprimirse como los de serie, se retraen con imanes colocados de forma que se repelen entre ellos. También hay en el mercado detents con muelles. Es el mismo sistema de amortiguación pero sustentado por muelles pequeños y silenciosos.

ION

41

VISION / OJOS

Parte fundamental de la marcadora y gran logro de Smart Parts a la hora de integrarlos en esta marcadora. El sistema de visión de la ion es de tipo beam-break eyes, o control por interrupción de rayo. Una sensor transmite y otro recibe. Este sistema funciona de maravilla reduciendo a 0 las roturas de bolas en un día normal de juego. Podemos sustituirlo por unos ojos de tipo láser, con lo que mejoraríamos la correcta lectura de toda clase de bolas y una comunicación perfecta entre ellos, además de poder cambiar el color de rayo. Virtue es la marca especialista en este tipo de pieza.



DAY OF LIVE FI C



El fenómeno Big Game en España está tomando más y más importancia dentro del mundo del Paintball nacional. Cada vez son más los grupos y asociaciones que se atreven a montar eventos de este tipo, animados, en gran parte, por la gran acogida de participantes que logran en cada edición.

Almería no quería quedarse atrás en esta iniciativa, que, principalmente, tiene mayor acogida en la zona centro de nuestro país. Diego "Jack" Reche, capitán del veterano equipo Vikings Indals, junto con Francisco Bascuñana, con las mismas funciones en su equipo, Red Zombies, ayudados por los componentes de sus correspondientes formaciones, se atrevieron a organizar el primer Big Game de la zona en un entorno más que perfecto. Contando con la permisividad total, en el mejor de los sentidos, por parte del Excelentísimo Ayuntamiento de Cuevas de Almanzora, Almería, pudieron contar con un pueblo minero abandonado que se encuentra a escasos 3 kilómetros de la citada población, junto a La Herrería, durante el domingo 1 de Octubre.

El entorno, como decimos, era ideal para un juego de tipo urbano. El tiempo acompañó de forma perfecta. Se trataba de un antiguo poblado minero, distribuido en grandes bloques de viviendas de dos plantas, de dispuestas paralelamente unas a otras, lo que dejaba unas, razonablemente, amplias calles entre ellas, que se cruzaban perpendicularmente, con alguna que otra zona de jardín interior, algunas de ellas prácticamente inaccesibles por la maleza. El estado de conservación era muy lamentable, lo que era de esperar, pero le daba mayor realismo al entorno. La organización informó sobre el peligro de acceder al piso superior de tan solo una de las casas. A pesar del estado, cascotes, y demás elementos, cosa que nos hizo temer por más de una torcedura durante el transcurso del juego, este se saldó sin ningún incidente de importancia más allá de algún corte o arañazo menor como en cualquier otro escenario.

Por otro lado, el perímetro del poblado estaba acotado por cinta de seguridad tan solo para indicar al jugador que no debía salirse del mismo, ya que la "población transeúnte" por allí era nula. La zona de jugadores estaba cubierta por redes de unos 7 metros de altura que impedían la salida de bolas del entorno de juego.

Los jugadores estaban citados a las 8:30 AM, para proceder a la reunión informativa general. En este aspecto, hay que dar un tirón de orejas tanto a participantes como organización, ya que el juego no llegó a comenzar hasta pasadas las 10:30 de la mañana. Pudimos ver como jugadores llegaban al terreno de juego sobre esa hora, en una flagrante muestra de falta de respeto para la organización y resto de jugadores, y también observamos como la organización no tomó las riendas comenzando la reunión a la hora indicada por la falta de jugadores y retraso en el suministro de CO2, ya que el compresor estaba puntualmente en funcionamiento a la hora acordada.

Salvando este detalle, todo transcurrió sin incidentes. Reunidos los jugadores, alrededor de 100 entre inscritos y miembros de la organización que no querían perder la oportunidad de jugar en este entorno, se dieron las instrucciones de seguridad, y las normas del juego. A priori, se dividirían en dos bandos, y a su vez estos en dos más, con objeto de contar con "observadores" durante la partida, que hicieran las veces de árbitros. En nuestra opinión, el papel de los observadores no fue muy brillante, y, en momentos, enrareció el escenario por la concentración de algunos de ellos en puntos concretos del recorrido, así como, involuntariamente, delatando la posición de los jugadores. En esta misma reunión se establecieron los tiempos de "hospital" dependiendo de la "gravedad" del impacto.

El escenario contaba con cuatro banderas señaladas en los mapas satélite que la organización proporcionó a los jugadores, y una quinta en localización desconocida. Las salidas se encontraban en lugares opuestos del poblado, siendo ambas auténticas ratoneras, pero con diferencia, la más distante era más "mortal". En cualquier caso, y dada precisamente

la distancia, no influyó en el juego ya que era prácticamente imposible llegar de una salida a otra antes que el equipo contrario se dispersara por completo.

Entre los jugadores, pudimos ver desde adictos a la pista, hasta veteranos de muchos otros Big Game, perfectamente pertrechados para la ocasión, pasando por algunos otros que se estrenaban en juego.

La única nota comercial que estuvo presente en este evento vino de la mano de Mercury Paintball que, con Justo de Benito a la cabeza, instaló una carpa que hizo las delicias de más de un jugador, surtiendo de material y echando una mano en algún que otro problema técnico, mientras se mordía las uñas por no poder entrar a jugar.

Las mangas, 4 en total, estaban dispuestas a duración fija de una hora, a la que se llegaría caso de no completar la recogida de las 5 banderas o no eliminar completamente al equipo contrario, algo que era un tanto difícil de controlar por las cantidad de elementos en juego.

Basándose el Big Game en el popular juego Day of Defeat, era de esperar que los bandos fueran Nazis y Aliados. Pues bien, los primeros reescribieron la historia alzándose con la victoria final de este torneo.

La primera manga se desarrolló un tanto lenta. Los equipos, a pesar de haber tenido tiempo para inspeccionar el terreno, se comportaron de manera mucho más conservadora que en mangas posteriores, reconociendo las posibilidades del escenario y descubriendo nuevos puntos de escondite y disparo.

Pasada esta primera manga, el resto se desarrolló de una manera más eficiente por ambos bandos, pudiendo ver auténticas emboscadas, ataques desde la retaguardia y un continuo intercambio de disparos que, en más de alguna ocasión, hacían imposible cruzar una calle incluso para los observadores que, a pesar de llevar chalecos reflectantes, pasaron gran parte del juego con los brazos levantados para no ser acibillados en cualquier esquina.

Los disparos desde posiciones elevadas ofrecían un gran espectáculo, ya que, antes o después, el equipo contrario se decidía a asaltar la casa para deshacerse del incomodo "snipper" que conseguía controlar toda una calle con facilidad.

Pudimos observar la falta de experiencia de algunos jugadores, que paseaban literalmente por mitad de las calles, siendo presa fácil, mientras otros, organizados en pelotones, lo hacían pegados a la pared en parejas opuestas vigilando las ventanas y posiciones superiores. En este sentido, el equipo Aliado contaba con más experiencia ya que entre sus filas se encontraba algún que otro profesional, pero las ganas y velocidad de actuación, así como la agresividad del equipo Nazi, consiguió hacer nula esa, a priori, ventaja.

En resumen, un estupendo día de paintball de escenario, con una organización mejorable pero que, rompiendo una lanza a su favor, se encontraba por primera vez en una tesitura de esta índole y que fue capaz de ofrecer un buen servicio por un precio ridículo, 5 euros.



1 DE OCTUBRE

**DAY
OF
DEFEAT**



zonapaintball.com

**Web, Foro, Archivo fotográfico, Revista
... y pronto mucho más**

zonapaintball es Paintball en España

Τίππμάνη ρήέύμάτίς

SMG-60

En este artículo trataremos de ir hacia atrás en el tiempo y transportar al lector a través del mismo para que se haga una idea de cómo era el Paintball hace 20 años. Para ello, y como hilo conductor, hablaremos de una marcadora que forma parte de la historia del Paintball. Se trata de la primera marcadora de funcionamiento automático producida en serie de la historia del Paintball. La Tippmann Pneumatics SMG-60.



La sigla de la SMG-60 proviene de la denominación militar Sub Machine Gun, y su numeración hace referencia al calibre que se disparaba en esos momentos, calibre 62, a diferencia del 68 usado en la actualidad.

El mecanismo neumático de la marcadora hacia todo el trabajo de recarga y disparo. El jugador solo tenía de apuntar y apretar el gatillo, sin necesidad de hacer ninguna acción más de recarga de la marcadora. Los primeros modelos de esta marcadora funcionaban en sistema de disparo full auto, lo que les daba una cadencia de disparo para la época tremenda, ya que era capaz de hacer 600 disparos por minuto, o, lo que es lo mismo un ROF de 10 bps. Inimaginable para la época.

En esos tiempos, Tippmann aún estaba muy influenciada por su pasado en la fabricación de replicas armas de fuego y diverso material militar. Lo que hoy es Tippmann Pneumatics entonces se denominaba Tippmann Arms Company.

Tras abandonar el mercado armamentístico, Tippmann paso a diseñar material para la practica del Paintball, entre este material estaban las marcadoras. Por ello el diseño y construcción del modelo que nos ocupa, lo hizo siguiendo, lógicamente, patrones de las armas de fuego que habían marcado época; la Stern británica de la que copio el tipo y posición del cargador y la Thomson americana, tan popular en las películas de gansters y de la II Guerra Mundial, de la que se copió la ergonomía. De este híbrido Thomson – Stern – Tippmann nació la SMG-60.

La SMG-60 es una marcadora ligera, extremadamente robusta, con un único modo de disparo, el full auto, que simplificaba su construcción. Su ergonomía es excelente, solo con sostenerla en las manos se nota lo fácil de encargar que es, tanto al hombro, como disparando de modo instintivo.

Cuenta con elementos fijos de puntería, así como rebajes para instalar visores telescópicos muy de moda en esa época. Hay que tener en cuenta que en los ochenta se apuntaba al disparar como si de un arma de fuego se tratara, luego el uso de visores ópticos estaba muy extendido.

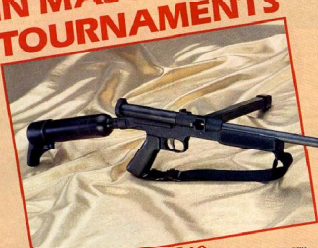
El modelo de juego de la época se basaba en el enfrentamiento de dos bandos por el control de un territorio. Las partidas mas cortas transcurrían a lo largo de 2 horas y se alargaban fácilmente a 3. Los pocos enfrentamientos que se producían era cortos y salvajes y a muy corta distancia. No se trataba de intercambio de disparos a larga distancia. Ni de largas cortinas de bolas. La tipología de terreno donde se jugaba, favorecía los encuentros a muy corta distancia, resolviendo la partida a favor del grupo mejor situado, estratégicamente, en segundos. Por esta razón, los equipos cambiaban de posición, buscando el enfrentamiento en terreno favorable a su bando, y rehuendo del mismo en terrenos poco convenientes, de la misma manera que dos luchadores se estudian y se mueven uno alrededor del otro en un ring, a la espera de poder lanzar un ataque fulminante que acabe con el otro, pero a sabiendas que actuar en una situación que les dejara expuestos tendría consecuencias desastrosas.

Poseer una marcadora que, a corta distancia, lanzara una rápida ráfaga de bolas, significaba, en la mayoría de casos, la victoria, así como en el caso de caer en una emboscada, la posibilidad de soltar un ráfaga, e intentar romper el cerco, y buscar una mejor posición de juego era determinante.

La SMG-60 esta dotada de un cargador metálico, en cuyo interior se aloja un muelle de fleje. Las bolas que

La SMG-60 es una marcadora ligera, extremadamente robusta, con un único modo de disparo, el full auto

Due to player demand
**NOW ALLOWED
IN MAJOR
TOURNAMENTS**



The Tippmann SMG-60
IMAGINE! The only gun you can turn and shoot five opponents with in a half second — one-handed!
Fast loading • No re-priming or pumping between shots • Fast loading • No re-priming or pumping between shots • Fast loading • No re-priming or pumping between shots •
Noted for extreme accuracy • Only paintball gun made by an expert machine gun manufacturer
Voted 1988 "Favorite Gun" and "Favorite New Gun" in APG Magazine Year End Report
Prestigious gun of big games: Dominated 1989 L.A.N.A.M. Games in Montreal
IMAGINE! All this superior firepower for just \$349 retail.

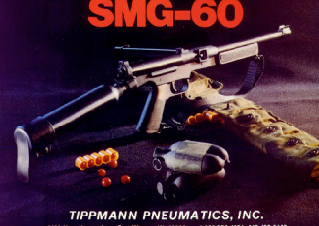
TIPPMANN
Pneumatics, Inc.
4402 New Haven Avenue • Fort Wayne, IN 46803 • 219-422-6448

TOP GUN!

The World's Only Fully Automatic or Semi-Automatic Pumping Paint Ball Weapon in (Ballistic Superior) 62 Cal.

- Extended 6 Month Warranty Against Defects in Workmanship & Materials
- Very Durable, Light Weight All Metal Construction with Factory 7-1/2" Comfort Air Brake
- Our Improved Latest Model SMG-60 comes with Stainless Steel Reinforced Interior Gun Line and new Flareless Feed Receiver

SMG-60



TIPPMANN PNEUMATICS, INC.
4402 New Haven Ave., Fort Wayne, IN 46803 1-800-553-4821 219-422-6448

The Gun's or Wolf's Lair!

VENTUREX.COM

BUTT KICKER!

The ONLY Fully Automatic Paint Ball Weapon Available! (Select Fire, Center Fire)

- 400 RPM Firing Rate
- 20 or 10 (5 Shot Straps) Capacity
- All Metal Construction
- Open Blow Back Bolt Action
- 1" Air, CO₂ Capacity
- 90 Ft. Plus Effective Range
- High Quality Craftsmanship

SMG-60
\$349.00



New Products Coming!

(219) 424-1518
1-800-365-3994

DMZ
OUTFITTEERS

DMZ Paintball Inc., Fort Wayne, IN 46803

NEVER BE OUTGUNNED AGAIN!

SMG-60
The Ultimate Gun for the Ultimate Game

IMAGINE! The only gun you can turn and shoot five opponents with in a half second — one-handed!
Fast loading • No re-priming or pumping between shots • Fast loading • No re-priming or pumping between shots • Fast loading • No re-priming or pumping between shots •
Noted for extreme accuracy • Only paintball gun made by an expert machine gun manufacturer
Voted 1988 "Favorite Gun" and "Favorite New Gun" in APG Magazine Year End Report
Prestigious gun of big games: Dominated 1989 L.A.N.A.M. Games in Montreal
IMAGINE! All this superior firepower for just \$349 retail.

TIPPMANN
Pneumatics, Inc.
4402 New Haven Avenue • Fort Wayne, IN 46803 • 219-422-6448

Sorprende de esta marcadora la comodidad con la que se porta, con una ergonomía muy lograda, así como la facilidad de encare que presenta

usaba esta marcadora eran del calibre 62, ya que en esa época todavía no se había normalizado uno estándar para las marcadoras . De hecho era común jugar con marcadoras de distintos calibres. Las bolas eran introducidas en unos clips de goma que consistentes en una pieza fabricada a partir de la unión de pequeñas secciones de tubos de goma . Estos clips tenían 5 pequeñas secciones de tubo de apenas 2 centímetros de largo y en cuyo interior se alojaban las bolas del calibre 62 de esta marcadora. En este sistema reconoceremos un símil ,de la cinta de ametralladora que usan aun hoy los ejércitos. Una reminiscencia más del pasado de la empresa Tippmann. Al disparar, estos clips, empujados por el muelle de fleje del cargador, se alineaban con el cañón haciendo las veces de cámara de disparo. Era prácticamente imposible que la marcadora pellizcara una bola . De esta manera se aseguraba la continua alimentación y se evitaba cualquier interrupción en el ciclo de disparo que tan funestas consecuencias habría tenido. Los primeros clips se fabricaron en color negro pero debido que al disparar son expulsados de la marcadora, se perdían con facilidad. Se comenzaron a fabricarse en naranja fluorescente y en otros colores llamativos para ser más fáciles de localizar entre la vegetación. Algunos usuarios incluso llegaron a acoplar sistemas de recogida a la marcadora pero esto limitaba su comodidad y movilidad.

En el interior de un cargador estándar cabían 4 de estos clips, un total de 20 disparos, aunque llegaron a fabricarse cargadores de mayor y menor capacidad. Al terminar la munición el jugador no cambiaba el cargador, el cual esta atornillado y fijo en el lateral de la marcadora . Se limitaba a introducir los clips de bolas por la ventana de expulsión, una operación rápida y que permitía recargar la marcadora sin necesidad de quitar el cargador, pudiendo hacer uso de ella de forma instantánea. Esta operación es muy similar a la usada para alimentar algunas armas de fuego, como los fusiles de cerrojo sin deposito extraíble, alimentados mediante peines.

El efecto que causaban estos clips saliendo por la ventana de expulsión era difícil de explicar. En una emboscada el jugador apretaba el gatillo y vaciaba en 2 segundos el cargador mandando lo que en aquellos entonces era una lluvia de bolas sobre el equipo contrario viendo como por dicha ventana salían volando los clips de alimentación.

Sorprende de esta marcadora la comodidad con la que se porta, con una ergonomía muy lograda, así como la facilidad de encare que presenta. Otro detalle que sorprende es su perfil. Estando el jugador tumbado en el suelo o disparando por encima de un obstáculo la marcadora prácticamente no se ve, ya que al tener el cargador en un lateral no es obstáculo al la hora de apoyarla sobre un objeto. Tirando desde el suelo el jugador queda completamente a ras, sin sobresalir ningún elemento de la marcadora. La mencionada posición del cargador implica que tampoco obstaculiza la visión del jugador y no provoca ningún ángulo muerto.

el jugador apretaba el gatillo y vaciaba en 2 segundos

Por otro lado, la marcadora cuenta con una cinta acolchada que facilita su transporte ayudado del cargador que, al ser esta metálico, es muy robusto, con lo que se puede disparar desde la cadera sin que la SMG-60 vibre en absoluto.

Si se dispara desde la cadera agarrando la marcadora desde el guardamanos delantero, el cargador se apoya en el antebrazo y forma una superficie que ayuda a controlarla y estabilizarla más eficientemente. También cuenta de serie con anillas y correa porta fusil para transportarla más cómodamente a la espalda o en bandolera durante las maratónicas partidas.

La Construcción de la marcadora, en un 99% en metal, es tremendamente robusta pero su tamaño la hace



muy ligera. Este modelo no estaba al alcance del jugador de base. Las marcadoras Tippmann eran en esos momentos marcadoras de alta gama, tremendamente caras y con la mejor tecnología del momento. Con unas prestaciones increíbles pero precios completamente prohibitivos, (349\$ de hace 20 años... cuando el dólar se cambiaba a 170 pesetas), pasaron a ser el capricho de los jugadores más potentados o de los equipos que compraban una para usarla como arma de apoyo por su potencia de fuego.

De esta marcadora se fabricaron varios modelos. El modelo Standard, Bulldog, Sniper y el modelo SR. El modelo Standard era una SMG-60 con cañón de tamaño medio y cargador con capacidad para 15 o 20 bolas. El modelo Bulldog se creó siguiendo las preferencias de los jugadores que buscaban una marcadora más corta y ligera, con un cargador con capacidad para 10 bolas por lo tanto muy corto y un cañón recortado más manejable. El modelo Sniper aunque su denominación hace creer que es una marcadora para francotiradores es errónea ya que se trataba de una marcadora SMG-60 con cargador con capacidad aumentada, tremendamente largo, y dotada de un cañón más largo para dotarla de más precisión. Este modelo fue dotado de un gatillo especial que convertía a la SMG-60 en una plataforma de fuego de apoyo ideal para un equipo de jugadores ya que al presionar el gatillo, la marcadora funcionaba en semi-auto, tiro a tiro, pero si el jugador apretaba a fondo el gatillo, la marcadora pasaba a funcionar en full auto lanzando ráfagas de bolas sobre el equipo contrario. Esto permitía un control de munición superior, y si el jugador era diestro en su manejo, contener más eficientemente al equipo contrario.

Hay que tener en cuenta que las primeras versiones de la SMG-60 Standard eran full auto y resultaba muy difícil controlar, y hacer ráfagas cortas. La mayoría de veces los jugadores poco experimentados mantenían el gatillo apretado durante 2 segundos vaciando completamente el cargador para, después tener que rápidamente volverlo a cargar. Los jugadores debían aprender a cubrirse mutuamente durante la operación de recarga.

En cualquier caso, la potencia de fuego de esta marcadora, en esa época, era tal que, normalmente, la primera descarga conjunta de varias unidades solía acabar con la mayoría de jugadores del equipo contrario.

La SMG-60 y sus distintas versiones fueron marcadoras con muchísimo éxito y las favoritas de los jugadores de Big Games y simulaciones militares, debido a la similitud tanto de aspecto, como de uso con las armas reales.

Tras varios años de producción, y debido a la regularización de calibres generalizada, en el año 1989 la empresa Tippmann Pneumatics decidió fabricar una versión de esta marcadora en calibre 68, que denominó, obviamente SMG-68.

La SMG-68 se construyó adaptando cargadores y cañón al calibre 68. Además se le dotó de la posibilidad de intercambiar cañones, pudiendo acceder así a variedad de longitudes según el gusto y necesidades del jugador. La SMG-68 solo presentaba un modo de disparo, semiautomático, eliminando así la posibilidad de full auto que hizo famosas a sus predecesoras. A pesar de ello muchos de los usuarios de SMG-68 no se resignaron y instalaron el sistema de disparo de las antiguas SMG-60 en las nuevas SMG-68.



Tras la estandarización del calibre las antiguas SMG-60 dejaron de usarse pero no por ello fueron olvidadas por sus dueños y por los jugadores que sufrieron su potencia de fuego.

Incluso hoy quedan reductos que, seguidores del concepto Vintage Paintball han recuperado sus antiguas SMG-60 y, utilizando munición especial muy difícil de conseguir, se reúnen para disfrutar del sabor añejo de estas máquinas que marcaron la historia del Paintball.

En las fotos de este reportaje podéis ver una SMG-60 del año 1986, con 20 años de historia a sus espaldas, además de una máscara JT y un uniforme, también del mismo periodo.

/ Miguel "Micky From La Roca" Villalonga

Porno

PARENTAL
ADVISORY
PAINTBALL STUFF

PSYCHO
EVERYONE IS THE ENEMY





Este año el equipo murciano Xtreme Paintball ha decidido viajar fuera de España para poder satisfacer los compromisos con sus nuevos patrocinadores, y aprovechar una oportunidad más para captar más y más experiencia de juego.

El equipo Xtreme Paintball fue invitado por la organización de la Vlaamse Paintball Liga (VPL) a estar presente en, al menos, una jornada de dicha competición. La empresa Xtreme Paintball solicitó a cambio la presencia de dos equipos belgas para la última jornada de la Liga de Levante de este año. Estos equipos serían los 1º y 2º clasificados de dicha competición.

Antes de entrar en materia, nos gustaría dar una imagen de la organización de esta liga.

A diferencia de las ligas españolas, esta competición se juegan a 12 jornadas, una cada mes y cada una en un campo distinto. La organización pone a disposición de los equipos un campo de juego de 25 obstáculos, así como las redes de protección. El reparto de jornadas se realiza a principio de temporada, y son asignadas a cada una de las empresas colaboradoras. Esta liga está realmente organizada por los jugadores, puesto que son ellos mismos los que cada jornada montan los campos, los limpian y lo desmontan al finalizar esta. La liga no dispone de compresor propio, aunque está previsto que el próximo año ya tengan disponibilidad, lo que implica que cada equipo ha de surtirse de su propio suministro de aire o co2 para realizar las recargas, algo que en España nos parecería insólito.

El arbitraje, es realizado pro el equipo Graffiti, aunque se ha determinado que,



para refrescar la formación arbitral, en algunas jornadas se determina la presencia de dos jugadores del equipo que salga del campo en ese momento, justo tras jugar su partida. Con esto, además del mencionado recurso del "refresco", la organización pretende que la experiencia de cada jugador en el campo del arbitraje se eleve jornada tras jornada.

los equipos que nos despidieron con un aplauso y muchos gritos de ¡¡¡ Ole, Fiesta, P... Madre y Sangría !!!

Al término de cada jornada los equipos son divididos en 3 grupos. El primero de ellos grupo se encarga de desmontar el campo, el segundo de limpiarlo y secarlo y

el tercero de doblarlo y guardarlo.

Toda esta colaboración por parte de los jugadores, hace que la inscripción de la liga ascienda a tan solo 300 por las 12 jornadas, lo que la hace altamente asequible.

Otra curiosidad de esta liga es que si finalizas una partida antes de los 2 minutos en vez de conseguir la máxima puntuación (100 puntos, ya que siguen el sistema de puntuación antiguo) se obtienen 20 puntos extras, esto es 120 puntos.

La experiencia del equipo Xtreme Paintball en esta liga ha sido muy grata. Los equipos se citan a las 7:30 AM para montar el campo, así que el domingo toca levantarse muy temprano. A las 6:00 AM el equipo Xtreme Paintball está preparado pero, cual fue nuestra sorpresa, cuando al llegar descubrimos que el campo ya estaba montado, puesto que un equipo de la zona fue la tarde anterior a hacerlo, lo que da una idea del buen ambiente y ganas de colaborar que existe en esta liga.

En las instalaciones encontramos el típico kiosco de comidas con perritos calientes, hamburguesas, bebidas y manzanas a precios muy asequibles. También había una tienda de material de paintball montado por paintballinfo.be, que es, por decirlo de alguna manera, el equivalente a zonapaintball.com belga. El campo estaba tapizado con un césped maravilloso aunque, eso sí, de unas dimensiones algo extensas para nuestro gusto. Esto, sumado a la escarcha caída la noche anterior, que llegó a mojarlos bastante los pies, no hizo el campo muy agradable de practicar. Por otro lado, la temperatura no era a la que estábamos acostumbrados, ni nosotros ni nuestras marcadoras, que dieron varios quebraderos de cabeza durante la mañana (10 C°).

El suministro de aire pudimos solventarlo con un compresor de 3 equipos holandeses que también juegan esta liga, donde encontramos a 3 jugadores de Consilium Dei entre sus filas.

Acudieron a esta manga, y se disputaron 13 partidas que fueron montadas por sorteo previo.

Nuestro equipo consiguió la victoria en 11 partidas, de las cuales 10 antes de los 2 minutos, empate una debido

a una sanción después del cuelgue de bandera por "hot gun", es decir, marcadora por encima de 300 fps, y perdió la restante contra, al menos, el equipo ganador de esta jornada, Frozen Painters. Al final nos alzamos con un más que meritorio 2º puesto.

Al concluir la jornada, nuestro equipo animó a todos los jugadores a disputar una de las típicas partida de "xtreme paintball". Fueron muchos los que participaron y, por lo leído en los foros a nuestro regreso, les encanto



esta modalidad y piensan tomarla como habitual tras cada jornada.

También por encima de todo el doblado y guardado de obstáculos, para por fin terminada la tarea, proceder a despedirnos de los equipos que nos despidieron con un aplauso y muchos gritos de ¡¡¡ Ole, Fiesta, P... Madre y Sangría !!!

Ahora solo nos toca esperar a mañana que los equipos ganadores de la VPL a los 10 minutos y poderles ofrecerles la misma hospitalidad que nos brindaron nosotros.

Un Español en la CSP



Darwin Pérez, conocidos por muchos como Galactor, y actual jugador de Madrid Nightmare, cruzó el "charco" para acercarse a la que ha sido su casa durante muchos años, donde comenzó y se forjó como jugador de Paintball. En este reportaje nos describe su experiencia en la última jornada del Circuito Sudamericano de Paintball celebrada en Caracas - Venezuela.

A unos 900 metros de altura, en medio de un inmenso valle, está la ciudad de Caracas. Goza de un clima tropical durante todo el año y una temperatura promedio de 28 grados, con muchas zonas verdes, centros comerciales de última generación, y un tráfico endemoniado como en las grandes capitales del mundo. Venezuela es el quinto exportador de petróleo y sus mujeres han sido merecedoras en numerosas ocasiones del título de Miss Universo y Miss Mundo por sus belleza legendaria.

La sede de esta última manga del Circuito Sudamericano de Paintball ha sido el campo de Baseball, deporte nacional de Venezuela, Vidal López, situado en al este de la ciudad. Este centro cuenta con todas las comodidades para los deportistas que nos acercamos allí. El campo de Sup Air Ball, patrocinador de la CSP, se montó sobre un césped perfectamente cuidado, sobre el cual pudimos ver jugadas muy técnicas y agresivas de los jugadores más experimentados y ofreció un balance ofensivo-defensivo en toda su extensión.

Este torneo se ha convertido en el evento más importante a nivel continental. En esta sexta y última etapa del torneo ya se conocía el nombre del equipo que se coronaría campeón de Sudamérica, ya que el equipo Attack Rapinhas, únicos con posibilidades matemáticas de arrebatarnos el título a Fusión de Venezuela no acudieron a la cita. Fusión obtuvo éste



la AVP (Asociación Venezolana de Paintball), que llegó a encontrarse con diversos problemas causados por la crisis económica y política de años recientes, pero que, con su denodado esfuerzo, logró evitar que el Paintball se detuviera en Venezuela durante estos dos últimos años, sacando adelante los eventos con las uñas y dientes, y organizando empezando una serie de 3 hombres que reactivó la competición y la participación exponencialmente hasta el progreso demostrado en este torneo. Como muestra, podemos destacar que tan sólo un año antes en un torneo realizado en la misma fecha, acudieron 8 equipos, mientras para el actual se cerraron las inscripciones en 23 equipos dejando fuera a, al menos, 11 equipos de División II. La AVP juega 5 etapas al año de las cuales se toman los puntos de las 4 mejores para coronar al campeón nacional AVP. Esta crisis hizo que muchos venezolanos dejaran el país para buscar un mejor futuro para sus familias, como lo es mi caso, que en el 2003 tomé la decisión de venir a España con mi esposa e hijos, y siempre estaré muy agradecido con la acogida que me ha dado toda la comunidad paintbolera de este gran país.

Tuve la suerte de poder participar en este torneo con el equipo K-Os! que me permitió incorporarme a sus filas con objeto de poder disfrutar de nuevo de una competición en el otro lado del charco. A esto, tengo que sumarle la emoción del reencuentro con la comunidad paintbolera de venezolana, lo cual no se daba desde hacía casi cuatro años. Me he quedado gratamente sorprendido con el nivel de juego de los participantes de este torneo, mucho juego rápido y snapshots muy precisos, movimientos muy técnicos como sacados de un video de Paintball profesional. Hay que destacar que el nivel del Paintball venezolano continúa siendo el más alto del continente sudamericano.

También he podido comprobar como juegan los participantes de Ecuador y Chile, que tienen muchas menos experiencia en este mundo del Paintball de competición, aunque se nota que han hecho sus deberes.

A resaltar la buena organización de este torneo, aunque con algunos fallos debidos en su mayoría a la fuerte lluvia de los días anteriores, que retrasaron las esferas e impidió que el viernes se terminaran de instalar las redes de 6 metros y los compresores de aire, lo cual dio origen a una demora de 2 horas en el comienzo de las partidas del sábado. Aún así, el sistema de drenado funcionó a la perfección y sólo en un par de zonas quedaron evidencias de las 40 horas de lluvia caída durante la semana.

Los jugadores tuvimos a nuestra disposición mesas, sillas, servicios, tiendas, stand para comprar las bolas y artículos de Paintball, además de comida, RedBull y Powerade gratis para todos los jugadores durante los dos días. También tuvimos un estacionamiento amplio para los coches, vigilancia en todo momento y paramédicos para cualquier accidente. Los medios de comunicación tampoco quisieron perderse este gran evento y estuvieron presentes los principales canales del país, incluso transmitiendo en vivo desde el sitio.

La organización dividió a los 23 equipos asistentes en tres grupos, mediante sorteo realizado el viernes noche. De este sorteo salieron 2 grupos de 8 equipos y un tercero con 7. En cada grupo había 4 equipos de División I y 4 de División II, que jugarían todos contra todos (round Robin) y del cual saldrían los dos mejores de cada división para enfrentarse en las finales, también en sistema Round Robin, pero, en este caso, con sus iguales de división. Tras 84 partidas preliminares, pasaron el corte en División I los equipos: Fusión, Vyxsens, MoonWalkers (Arg), Monosalvajes (Ecu), Lluvia Negra y SHT (Chi) 🇨🇱

En División II pasaron a jugar las finales los equipos: Fury, Alta Potencia, Yekuana, Jaguares, Tukeyes y Arkangel.

Durante las finales pudimos ver jugadas muy preparadas y estrategias muy precisas por parte de todos los equipos, fue muy emocionante ver los jugadores de División II jugar como si de equipos más experimentados se trataran, mostrando un espíritu de competición envidiable a pesar de caldearse los ánimos un par de veces dentro de la cancha, pero al salir de ella los abrazos y buen ambiente reinaban en el área de jugadores.

En División I se usa el modo de disparo PSP, consistente en que al tercer disparo por cada gatillazo dispara tres bolas, lo cual hace que sea mucho más fácil conseguir ráfagas constantes, aunque limitado a 15 bps. En División II se usó el modo semi limitado a 15 bolas por segundo. Cuando se cruzaban equipos de División I y División II, no se cambiaban los modos, poniendo a los División II en aprietos y viéndose varias carreras directas a la bandera central. Cabe destacar que el equipo de División II Amazonas Draconianas (Vnz) conformado por 4 chicas y el esposo de una de ellas, venció a un equipo División I ganándose una ovación abrumadora de parte de las 1.200 personas apostadas en las inmediaciones del estadio y en la loma que lo rodeaba.

Después de terminar los juegos de las finales, la División I quedó de la siguiente manera, primeros el equipo Lluvia Negra de Maracaibo, Venezuela, segundo SHT de Chile y terceros Monosalvajes de Ecuador. En División II en primera posición Arkangel, segundos Alta Potencia, ambos de Caracas y terceros Tukeyes de Maracaibo.

La entrega de premios se celebró ya con la noche encima, y con las luces del polideportivo encendida. La ceremonia fue amenizada por Fernando Guerrero vice-presidente de la AVP, quien fue el encargado de entregar los premios a los equipos vencedores y algunos premios especiales como la mejor jugada en cada división y el equipo que mostró mejor deportividad, que fue otorgado a Moonwalkers de Argentina.

El premio al espíritu deportivo se lo llevó "Bebé" de Arkangel cuyo hombro se había dislocado en un juego



preliminar. El jugador pidió autorización al paramédico para seguir jugando y utilizó un barrel condom para hacerse un cabestrillo que le permitía colocarse la marcadora. Recordemos que Arkangel quedó campeón de Div II y eran sólo 5 en su roster.

Los puntos de la cuarta válida AVP quedaron de la siguiente manera, primero Lluvia Negra, segundos Vyxens y terceros Fusión, quienes indiferentemente de su posición en el torneo, obtienen puntos para AVP según su ranking

Por último se invitó a todos los jugadores a un cóctel de despedida en El Sitio Bar, localizado en un centro comercial muy concurrido, a las 5 de la mañana nos fuimos a comer unas arepas típicas venezolanas con más espiritizante.

Me he quedado con un buen sabor de boca al poder participar en este gran evento, ver de nuevo a mis amigos, con quienes hablo constantemente por Chat, pero que no veía desde hacía tiempo y espero poder volver el año siguiente y que contemos con un equipo español y poder ver la progresión del Paintball en Venezuela y en los países del sur. Me despido esperando que os haya gustado este reportaje y les mando un saludo desde mi Caracas natal con una vista del Cerro Ávila que me quita el aliento hoy más que nunca.



Jacques de Roquette-Buisson, francés de nacimiento, venezolano de adopción y español de vocación, llega a España en el 2002 procedente de Venezuela para seguir desarrollando aquí su larga experiencia en el mundo del Paintball. Conozcamos algo más de él.

Edad 62

Profesión Empresario

Jacques de Roquette-Buisson
Jacques
De Roquette
De Roquette

1.- Cuéntanos cómo llegaste al mundo del Paintball.

Realmente fue por casualidad. Vivía en Venezuela pensando abandonar la actividad que desarrollaba por aquellos entonces. Un chico francés llegó con la idea de montar el primer campo de Paintball de Caracas, con el cual hice gran amistad, y que llegó a desesperarse muy rápidamente por el modo de hacer de aquellas tierras. Por otro lado, mi hijo Thomas acababa de llegar de Francia de graduarse en Administración de Empresas, sin encontrar muchas posibilidades para su campo. Teníamos el material de Paintball de este chico y nos decidimos a jugar. Fue amor a primera vista, con lo que soñé desde pequeño jugando a indios y vaqueros. Nos decidimos a montar un campo en Caracas, y conseguimos tener éxito muy rápidamente. Corría Diciembre de 1995 cuando abrimos el campo.

2.- Antes que cocinero... serías fraile. ¿A que te dedicabas antes de entrar en este mundo?

Era gemólogo, experto en piedras preciosas. Venezuela es el 5º país del mundo productor de diamantes, y por eso me establecí allí. La inseguridad ciudadana, que me llevo a sufrir más de un robo, que no cubría el seguro, con peligro para mi vida. Mi esposa me hizo jurar que dejaría este negocio, y la complací.



3.- Somos concientes de la evolución que ha sufrido el Paintball desde tu llegada a España. Aún así, que diferencias fundamentales ves entre el Paintball español y sudamericano.

En América Latina están muy influenciados por los Estados Unidos en el tipo de juego. Son más agresivos y, a veces, mucho menos limpios jugando, pero los resultados son los que cuentan. Pero la diferencia radica en el nivel adquisitivo. El jugador de Paintball de Venezuela se encuentra dentro del 15% de "ricos" del país, ya que la clase media no puede acceder económicamente a este deporte. En España es un deporte abierto a casi todos los bolsillos.

4.- Advenedizo para uno, gurú para otros, has sido capaz de levantar uno de los torneos más prestigiosos de España, el Open de Catalunya, y con repercusión internacional, contra viento y marea, nunca mejor dicho. ¿Qué futuro le ves a este torneo tras los avatares meteorológicos de las últimas ediciones?

Este torneo tiene especial importancia en mi corazón. Detrás de este torneo hay un equipo sin el cual sería imposible. Cuando se vuelve a realizar, no será ni en la misma fecha, ni en el mismo sitio. No vamos a ser tan cabezotas como para seguir luchando contra los elementos. Precisamente porque a pesar de algunos, goza de una fama internacional, tenemos que dar a los jugadores unas prestaciones dignas de un torneo de esta categoría. Pero el problema radica en la localización. Todos sabemos los problemas de localización de la Iberian Cup este año, y la voz se corre muy rápidamente entre ayuntamientos, lo que nos provoca problemas para encontrar un sitio adecuado, denegándonos los recintos 2 meses antes del torneo. Es algo que no está aparcado definitivamente y está en marcha, pero con más tranquilidad.

5.- No hemos visto este año en el listado de sedes para la Liga Catalana a vuestro campo. ¿A que se debe?

Por un lado, nuestro campo se quedo pequeño para atender a los clientes. Dada la zona donde estamos, nos resulta imposible crecer. Estamos trabajando duro para abrir otro campo. Teníamos que decidir, desde el punto de vista económico, entre clientes y liga. Por otro lado, la organización de la liga este año aún no ha proporcionado ni los equipos inscritos, ni los campos que necesitamos... digamos que hay un poco de imprecisión. El Paintball es algo demasiado serio para confiarlo a jugadores, no basta la buena voluntad.

6.- El desarrollo comercial del Paintball en Cataluña parece distinto que en el resto de España. Una de las tiendas más consolidada en el resto de la península abrió sus puertas en Barcelona en una aventura que no salió muy bien. ¿A que crees que es debido?

Ninguna tienda, a día de hoy, sería rentable, si no se apoyara en un campo o en una distribuidora. En España hay 200 ó 300 jugadores de competición actualmente. Con eso está todo dicho.

7.- En tu larga experiencia, ¿cuál crees que es la razón para que no proliferen competiciones de repercusión internacional en nuestro suelo?

La principal razón que yo veo es que cada iniciativa choca con intereses privados y personales. No hemos entendido todavía que la promoción del Paintball en general favorece a cada protagonista. De todas formas, eso va a pasar, tengo fe en ello.

8.- Que opinas de la decisión de Millennium Series a la hora de no incluir ningún evento este año en la

Península Ibérica

No puedo opinar a ese respecto, porque no participé en esas decisiones. Pero esto debe ser el detonante que de cabida a algún gran torneo internacional en España, aún con los problemas referidos en la pregunta anterior.

9.- ¿Se puede vivir del Paintball en España hoy por hoy?

Hace 3 ó 4 años te habría dicho que no. Hoy por hoy te contesto que sí, aunque implique mucho esfuerzo y mucha dedicación. Nuestra pequeña empresa si es rentable, no nos estamos haciendo ricos, pero nos permite vivir del Paintball

10.- ¿Cuál es el aspecto que ves más maduro en nuestro Paintball?

El sorprendente crecimiento de los últimos años y gran profesionalidad de los actores principales, sin entrar a detallar, 4 ó 5 empresas que funcionan con un gran sentido de la responsabilidad y profesionalidad.

11.- ¿Y el más inmaduro?

Te lo hago corto, la envidia y la falta de profesionalidad de muchos. Nos inundan de peticiones para montar un campo de grupos de amigos que han jugado una vez al Paintball, sin ninguna formación desde el punto de vista empresarial, y sin ninguna experiencia en el Paintball. En este grupo encontramos personas que dos años atrás no tenían ni idea de manejar una empresa ni, siquiera, conocían el Paintball. De todas formas,



la gente poco a poco aprende, y los más serios serán los que queden.

12.- Crees que falta alguna iniciativa más de la que se están realizando hoy en día para lanzar definitivamente el paintball nacional.

Falta un real consenso nacional. Falta la unificación de las ligas y un campeonato nacional elaborado por los principales profesionales del sector, con el consenso de los jugadores. Es imprescindible que los jugadores tengan voz y voto, pero la organización debe recaer en profesionales.

13.- ¿Algo más que añadir?

Yo soy un optimista empedernido. Tengo fe que vamos a alcanzar logros importantes a medio plazo. Como solución, bastaría un pequeño acuerdo para canalizar muchas iniciativas que son, de momento, inviables.



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

HOJA DE PRODUCTO

Título del Producto: F.E.A.R.
Plataforma: Xbox 360 - PC
Lanzamiento: Noviembre 2006
Género: Acción – Acción 1ª persona
Editor: Vivendi Universal Games
Desarrollador: Monolith Productions Inc.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon) es una experiencia de combate intensa con una historia de horror cautivadora totalmente en primera persona. Tú serás el héroe de tu propia película de acción. La historia empieza cuando una fuerza paramilitar no identificada infiltra un multimillonario recinto aeroespacial, secuestrando a varias personas pero sin pedir rescate. El gobierno responde a la situación enviando fuerzas especiales, pero pierde el contacto cuando una espeluznante señal interrumpe la comunicación por radio. Cuando, poco después, la interferencia disminuye, el equipo ha sido eliminado. Las imágenes en directo de la masacre muestran una inexplicable ola de destrucción haciendo pedazos a los soldados sin que ni siquiera pudieron reaccionar. Como miembro de un equipo de ataque clasificado que se ocupa de amenazas que ningún otro equipo puede manejar, tu misión es sencilla: Eliminar a los invasores cueste lo que cueste. Determinar el origen de la señal. Y contener una crisis antes de que esta situación se dispare.

CARACTERÍSTICAS

Enemigos Violentos – Escuadrones de equipos tácticos utilizan ataques coordinados y maniobras para flanquear, atrapar y acabar contigo. Los soldados avanzarán con unidades de armadura pesada que usarán como tapadera.

Efectos Especiales de Cine – Un sistema avanzado de efectos especiales te cubre de chispazos, humo y escombros haciendo el combate tan intenso y estimulante como en una película de acción.

Arsenal de Tecnología Punta – Utilizarás armas de alta tecnología y clasificadas como la lanzadera de misiles, el cañón de fuego, y un dispositivo subnuclear que convierte a tus enemigos en columnas de ceniza.

Situaciones Espectaculares – Experimenta un accidente de helicóptero catastrófico dentro del juego y luego lucha contra miles de fuerzas especiales enemigas. Dispara desde el coche en una carrera a toda velocidad, perseguido por asesinos en motos y helicópteros de ataque.

Tecnología de Juego Avanzada – La última tecnología de renders para DirectX 9 utiliza iluminación por píxeles en tiempo real, volúmenes de sombras, mapping normal, y sombreado avanzado para crear un mundo tan convincente que te olvidarás que estás jugando. El sistema de Dinámica de Juego Havok2 te permite desatar un auténtico infierno sobre tus enemigos de manera visceral y muy satisfactoria. Los retrocesos y las caídas de cuerpos son reales y los objetos reaccionan al ser disparados, empujados, o explotados.



CITIZEN PAINT

El otro día pude leer en los foros de esta revista sobre la creación de un nuevo equipo. Aparte de las normales preguntas sobre quién juega en el equipo, de dónde son, las felicitaciones... hubo una pregunta que me llamó la atención "¿Quién os va a patrocinar?". Uno, tras ver esa pregunta, mira la lista de jugadores, igual son el nuevo Arsenal español, pero no... son un grupo de jugadores desconocidos, que juegan división 3 de la liga de Madrid.

No quiero desmerecer a nadie, pero un jugador de Div3 no ha demostrado nada, no tiene ningún valor, su imagen es cercana a la nada, nadie le conoce, no va a ayudar a que un indeciso entre una Ego y una Shocker se decante por una de las dos, le queda un tiempo para que la gente se fije en si lleva pantalones JT o Dye. Aún no es útil para nadie.

Claro que, ¿a qué llamamos patrocinio en España? Realmente, salvo en algunos casos evidentes de equipos con una proyección y/o una imagen muy importantes y cuyos jugadores pueden presumir de jugar por muy poco dinero o casi gratis, la mayor parte de los equipos españoles reciben un trato de favor, un descuento por ser buenos clientes, no un patrocinio. Este descuento a veces va asociado a contratos de exclusividad con los que el "patrocinador" se garantiza un volumen de negocio. Nosotros en esta revista estamos también "patrocinados" por la imprenta: ¡cuantos más ejemplares tiremos, más baratos nos saldrán!

Bromas aparte, el patrocinio consiste en asociar tu imagen a la de una marca y recibir algo a cambio. Para eso, tu imagen tiene que valer algo, claro. Puede ser que juegues en el mejor equipo, puede ser que tu equipo esté formado de estrellas del rock, o puede que seais los más juerguistas y todos os conozcan por eso. Si la gente te ve pasar y sabe de qué equipo eres, tu imagen vale algo. Ten esto presente cuando vayas a pedir un patrocinio: ¿qué aporta tu equipo al patrocinador? Si la respuesta es sólo "nuestra pasta" igual os interesa no ataros y llegar a acuerdos comerciales sin exclusiva.

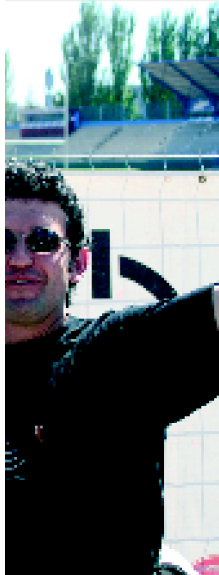
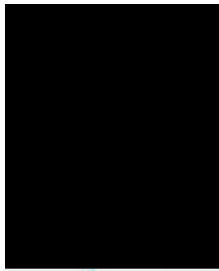
Otra cosa a tener en cuenta es ¿cuánto tiempo lleva tu equipo jugando? ¿Cuál es tu trayectoria? ¿Vas a seguir aquí el año que viene? A nadie le gusta invertir tiempo y dinero (mucho o poco, da igual) en un equipo que el año que viene va a desaparecer. Podría llenar una página como esta con los nombres de los equipos que se iban a comer el mundo en los últimos 3 o 4 años y que ya no existen.

En otros mercados esto no es así. Los equipos patrocinados son aquellos cuya imagen merece la atención de una marca y los demás disfrutan de ciertos descuentos, mayores o menores según lo que compren en cada sitio. Esto permite que los mejores jueguen más barato, a expensas de los que no son tan buenos, fuerza a los equipos nuevos a centrarse en mejorar y en hacerse ver (¿de qué me vale, si vendo en toda España, que tu equipo juegue sólo la liga de Logroño?) y ofrece a la gente que no tiene mucho interés en progresar un mercado sano, sin necesidad de comprometerse con nadie para obtener unos precios que no están mal. Pero esto pasa en mercados sanos, donde el margen de precios está en los distribuidores y no en los campos como pasa en España... y sobre lo que hablaremos otro día.



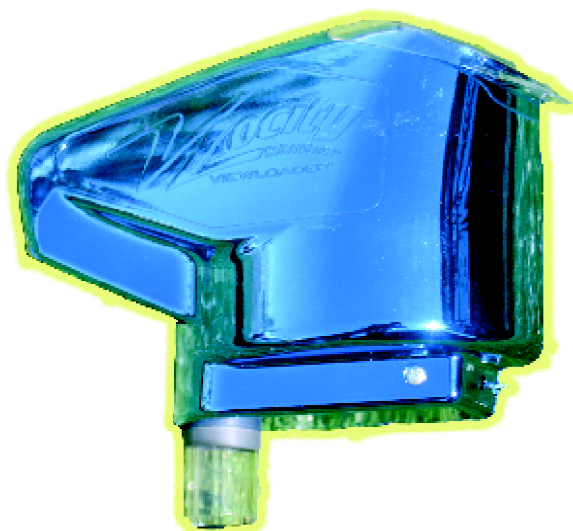
**LA MAYOR PARTE DE
LOS EQUIPOS
ESPAÑOLES RECIBEN
UN TRATO DE FAVOR,
UN DESCUENTO POR
SER BUENOS CLIENTES**







VICTORY
PAINTBALL
SUPPLIES



Vlocity® custom made by victory paintball supplies
www.victorypaintballsupplies.com
info@victorypaintballsupplies.com • +34 971 36 02 09



Tomahawk
Paintballs

www.tomahawkpaintballs.com