

Este artículo trata de dar un poco de luz a las dudas más básicas introductorias a la hora de empezar con el *hobby* del airsoft, aunque partiendo de la base de que sabemos de qué va (más o menos). Todo enfocado desde mi punto de vista, es decir, desde las cosas que me preguntaba cuando empecé yo con esto. Espero que sea de utilidad a quienes quieran empezar con el hobby.

## 1. LAS REPLICAS

### 1.1 Introducción

El *Airsoft* gira en torno a las réplicas de *Airsoft* (como diría Perogrullo), normalmente y a diferencia del *paintball* estas réplicas no se alquilan y debido a su coste en raras ocasiones se prestan. Lo que marca la diferencia en el *Airsoft*

es que la réplica representa fielmente *un arma real de combate*

, normalmente la gente utiliza la o las réplicas que más le gustan estéticamente y por la cadencia de fuego y el alcance de las mismas además es primordial utilizar vestimenta y tácticas de combate real, lo que hace que la experiencia de juego sea mucho más gratificante que en el *paintball*

De forma general las réplicas utilizan bolitas de PVC u otras resinas sintéticas (inertes aunque sólo en algunos casos biodegradables) de 6mm de diámetro (llamadas *BBs*) con una fuerza no superior a 1 Julio, que son proyectadas o bien por un mecanismo de un solo disparo que se acciona a mano ( *re plicas de muelle*

), por un mecanismo eléctrico que permite disparar *BBs* a velocidades de 400 proyectiles por minuto y más ( *AEG o Automatic Electric Gun*

) o bien por un mecanismo de gas (las réplicas de gas abarcan diversos tipos de funcionamiento, desde cartuchos para escopetas que hay que cebar manualmente a rifles completamente automáticos).

Aunque sobre decirlo, las réplicas de *Airsoft* no son armas, ni pueden ser modificadas para disparar ningún tipo de munición de fuego y por supuesto no son dañinas salvo que se utilicen de forma errónea o sin las protecciones oculares adecuadas.

### 1.2 ¿Duele? ¿Mancha?

Las *BB's* adquieren mucha velocidad, lo que da a casi cualquier réplica fuerza suficiente como para llegar a 25m de distancia con una precisión aceptable. Esto significa que el impacto puede resultar doloroso sobretodo si se produce en sitios tales como nariz, nudillos, lóbulo de la oreja... por ello **es obligatorio usar protección** al menos para los ojos, consistente en gafas de protección que soporten el impacto a distancia 0 de un proyectil lanzado a 1 Julio de fuerza. Para evitar hacer daño y que te lo hagan, dependiendo de la fuerza de la réplica se establecen

unas distancias mínimas a las que se puede disparar, normalmente de 5 metros, espacio suficiente como para notar el impacto bajo la ropa sin que sea excesivamente "doloroso". El *Airsoft* a diferencia del *paintball* utiliza BBs sólidas, pese a que han existido (y existen) BB's de pintura su uso no es práctico puesto que si una se rompe dentro de la réplica puede causar daños serios en los mecanismos internos. Estas bolas debido a su pequeño tamaño no se rompen al impactar contra superficies blandas... además sufren muchísimo con la humedad, presentan montones de deficiencias de diámetro y rebabas, etc...

### 1.3 ¿Qué réplica es mejor?

Realmente no hay una réplica mejor que otra, sino mas bien una que te gusta mas que otra. Suele influir la longitud de cañón en la precisión del disparo, pero es un detalle de escasa importancia con la primera réplica que adquieres. Lo mejor es no tratar de buscar prestaciones y comprar realmente la réplica que mas te guste, ya sea un clasiquísimo AK47, un más que visto M16 o variante :D, un sofisticado P90 o un flemático MP5.

Lo que si debes de tener en cuenta es el fabricante, los dos mas importantes son *Tokyo Marui* y

*Classic Army*

, ambas de mucha calidad, destacando Marui por ser la mas importante en cuanto a volumen de ventas, compatibilidad, controles de calidad y variedad de réplicas y Classic Army destacando por la cantidad de partes metálicas de que disponen sus réplicas (¡exteriormente suelen ser completamente metálicas!).

### 1.4 Mejoras y personalización

Siendo tu primera réplica no deberías estar pensando en ninguna mejora ni personalización complicada pero ¡seguro que lo has pensado!. Lo primero y mas importante es que **¡nunca compres de entrada una réplica con mas potencia de la que viene de serie!**

. Hay gente que considera la fuerza de una réplica recién salida de la caja insuficiente, esa no es mi opinión, ni la de la inmensa mayoría de la gente que conozco que juegue, así que lo mejor es pensarse una mejora de este tipo únicamente cuando ya lleves un tiempo en ello y sepas los riesgos y responsabilidades que supone una réplica con mas de 325fps de velocidad de las BBs de 0.20 gramos, seguro que cuando te impacten incluso con una réplica a 285fps de velocidad a 5 metros te piensas muy seriamente que con eso es mas que suficiente.

Las mejoras son tantas y tan variadas que de nuevo lo recomendable es no empezar por ninguna, primero probar, ver lo que mas te gusta, hablar mucho con los otros jugadores, ver qué necesitas, ver cómo han mejorado los demás sus réplicas, y después plantearte ampliar tu juguete.

### 1.5 Otras réplicas

Nos hemos centrado un poco en los rifles eléctricos o AEGs puesto que es la réplica básica de juego (por decirlo de algún modo), pero nos dejamos en el saco las otras réplicas, lanzagranadas, escopetas, pistolas de gas, eléctricas y de muelle, etc... así que ahora hablaremos un poco del resto:

- *Pistolas eléctricas y de muelle*: Si realmente no estás seguro de que este hobby te vaya a gustar lo mejor es que empieces con una pistola de muelle, son baratas y no requieren mantenimiento, sin embargo desenvolverse con ellas es muy difícil cuando todos te superan en

cadencia de fuego y alcance. Las pistolas eléctricas tienen la ventaja de ser automáticas, no hay que volver a cebar el muelle tras cada disparo, sin embargo su potencia es irrisoria, son muy divertidas y muy baratas, pero no son una opción como réplica de juego principal (sino como secundaria cómica mas bien :D).

- *Pistolas y subfusiles de Gas*: Se podría jugar perfectamente con ellas como primera réplica pues suelen tener unas prestaciones de potencia y velocidad muy buenas, sin embargo tienen el problema de ser de gas, lo que implica que la réplica sufre muchísimo más y necesita un mantenimiento superior. La pega es que las mejores réplicas en cuanto a prestaciones cuestan incluso mas que una AEG sobretodo cuando se empiezan a sustituir partes de plástico por partes metálicas de mayor resistencia.

- *Escopetas de muelle*: no son réplicas, son... *un estilo de vida* :D Su coste es inferior al de una AEG (del 40% al 75%) y sus prestaciones de juego son bastante buenas, requieren poco mantenimiento, son vistosas, hacen un ruido delicioso al cargarlas y la mayoría disparan mas de una BB cada vez, lo que hace que la pérdida de precisión de las réplicas de *Airsoft*

no sea tan problemática. No es una opción como primera réplica salvo que no dispongas de mas fondos, sin embargo creo que toda persona con AEG debería tener una escopeta de muelle, como Hicks en Aliens... que nunca se sabe.

Las escopetas de muelle tienen la ventaja sobre las pistolas de muelle de disponer de mayor potencia y además de cargarse de forma mucho mas natural (disponen de un estupendo asidero para cebar el muelle de la réplica) por lo que son comodas de usar y bastante útiles incluso contra AEGs.

- *Escopetas de Gas*: Son réplicas de escopetas que usan cartuchos cargados con gas y BBs. Tampoco es una réplica muy recomendable para iniciarse en el airsoft puesto que todo lo que implique gas implica mantenimiento y coste adicional, además las escopetas de gas tienen la pega de que tras cada disparo el cartucho cae al suelo ¡y hay que buscarlos luego! (o usar un cazavainas). La ventaja clara frente a las de muelle es que disparan con la misma potencia pero con mayor número de BBs, además de que el cebarlas requiere mucho menos esfuerzo puesto que no "tiras del muelle" sino que simplemente expulsas el cartucho y cebas el siguiente.

- *Lanzagranadas de muelle*: Lo mejor es que esto ni te lo plantees por el momento, los lanzagranadas de muelle disparan 3 BBs por cada "detonación" y su funcionamiento es similar al de cualquier escopeta de muelle, es decir, se disparan 3 bolas, se vuelve a montar el mecanismo y se disparan otras 3... Su montaje en una AEG requiere algún conocimiento o el uso de algún adaptador adicional en la mayoría de los casos.

- *Lanzagranadas de gas*: Lo mejor es que esto ni te lo plantees, los lanzagranadas consisten en un tubo y una aguja percutora (ese es todo su mecanismo, el resto es solo maquillaje) y no lanzan ninguna granada, sino que simulan los efectos de una lanzando una lluvia de BBs que varía entre 24 y 165 bolitas... Para ello usa unas "granadas" de gas que hay que comprar por separado. Tienen todas las pegadas de una réplica de gas y además su montaje en una AEG requiere algún conocimiento o el uso de algún adaptador adicional en la mayoría de los casos.

- *Rifles de francotirador*: Son rifles mucho mas potentes que el resto de réplicas, son caros y requieren para su mantenimiento, mejora y uso mas conocimientos de los que tienes ahora mismo, realmente no deberías ni pensar en ellos por el momento. Además de los pocos "accidentes" que he visto en este deporte la mayoría han sido producidos por este tipo de réplicas de potencia superior a la normal, el resto de accidentes han sido resbalones y caídas ;)

### 1.6 Mantenimiento

Una réplica bien mantenida durará muchísimo tiempo, así como una a la que no se le hace mantenimiento perderá vida útil a pasos de gigante. Hay infinidad de tutoriales acerca del mantenimiento en la red, solo decir que la herramienta de mantenimiento básica (vete buscando si estás a la espera de tu primera réplica) es el **aceite de silicona en spray**, ¿por qué de silicona? porque éste no se come las piezas de plástico o goma. No es tan difícil de conseguir como parece y la lubricación que necesita cualquier réplica hace que un bote te dure mucho tiempo.

Las normas generales de mantenimiento de todas formas son estas:

- Limpia el cañón tal y como se indica en las instrucciones tras cada partida lubricándolo con aceite de silicona. Es importante dejar el ajuste del HOP-UP a 0 antes de pasar la baqueta para no dañar la goma.
- Asegúrate antes de cada partida que todos los tornillos (allen o normales) externos estén apretados tanto en los cargadores como en la réplica.
- Nunca dejes una batería conectada dentro de la réplica ni dejes un cargador lleno de gas.

### 1.7 ¿Qué es el Hop-Up?

Casi todas las réplicas hoy en día disponen de hop-up, así que como seguramente te hayas preguntado qué es procedo a contestarlo. Es una pieza de goma, que le pone la zancadilla a la Bola cuando ésta comienza a moverse por el cañón. Esta goma situada en la parte superior del inicio del cañón (en una posición fija o regulable en altura según sea la réplica) hace que la BB inicie un movimiento rotatorio (efecto Bernoulli) que hace que tras una breve trayectoria en línea recta la BB salte hacia arriba haciendo que el alcance efectivo de la réplica se incremente. Eso es todo, no tiene mas misterio.

## 2. EL JUEGO

### 2.1 Introducción

El *Airsoft* consiste en tratar de recrear situaciones de combate con diferentes objetivos, tratar de recrear tácticas reales así como comportamientos de combate, tratar de ganar (aunque esto no es tan importante) pero sobre todo tratar de pasar un rato más que entretenido haciendo deporte y quemando un poco de adrenalina con una actividad infinitamente mas divertida que casi cualquier deporte y para la que realmente la edad, forma física, género o conocimientos no suponen ninguna traba.

El juego suele desarrollarse en escenarios de entre unos minutos de duración y horas (e incluso días) en los que los equipos, normalmente dos, compiten y combaten para tratar de cumplir sus objetivos. Así de simple.

De forma general cuando alguien es impactado se debe considerar eliminado, levantar las manos y volver al lugar de descanso puesto que su *alter ego* está camino del cielo (o del

infierno). Y uno se preguntará "¿pero depende de que tu seas legal o no para que te declares eliminado, no?", pues si, en el *airs*  
*oft*

a diferencia del paintball no quedan marcas físicas del impacto, todo se basa en la honorabilidad del jugador para darse por eliminado, y créeme que a los *inmortales*

se les pilla rápidamente. Todos venimos a jugar para divertirnos, así que no suele haber problemas de legalidad entre los jugadores, sobretodo porque nadie enfoca el juego como una competición en la que a toda costa hay que eliminar a todos los jugadores posibles (o así es en la inmensa mayoría de los casos) lo que prima es el compañerismo y las ganas de divertirse.

### 2.2 Partidas

Las partidas normalmente suelen tener 2 equipos los cuales tratan de conseguir un objetivo, bien sea capturar la bandera del equipo contrario, escoltar a un jugador de un punto a otro, eliminarse mutuamente, defender una posición... las posibilidades son infinitas y los estilos de juego y reglas que se pueden usar siempre se terminan adaptando a lo que exige y desea la *m*  
*ente colmena*

del grupo de juego. Lo mas gratificante son los escenarios mas complejos donde los objetivos se encadenan haciendo que los grupos deban planificar sus prioridades y sus recursos con cuidado, aunque la pega de los escenarios complicados es que es muy difícil hacerlos equilibrados, además la planificación previa y preparativos necesarios suelen hacer que se usen poco estos escenarios en favor de los mas sencillos.

Lo mejor es no preguntarse mucho cómo serán las partidas cuando aún no has probado el *airs*  
*oft*

e ir directamente a jugar, es la mejor forma de hacerse a la idea...

### 2.3 Precauciones básicas

Realmente y pese a que todo el mundo te puede hablar de accidentes terribles la única parte delicada que tenemos expuesta a los impactos son los ojos, por ello dentro de la zona de juego JAMAS hay que quitarse las gafas protectoras. Adicionalmente y puesto que las BBs pueden dejar marca unos días si impactan en la piel hay quien además usa máscara protectora.

Aunque lo mas arriesgado de este deporte es el hecho de que corriendo por el campo "haciendo el cabra" es probable que tarde o temprano te caigas, las rodilleras y coderas suelen ser una buena opción como protección adicional, así como tobilleras, botas de montaña o militares, muñequeras... y sobre todo la mejor protección (y la mas barata) *el sentido común*.

### 2.4 ¿Cual es la mejor réplica para jugar?

¿Así que eres un *power-player*? espero que no, realmente no hay una réplica que sea la mejor para jugar, cada uno tiene su estilo de juego, hay quien gasta bolas con el dedo pegado al gatillo y quiere una réplica grande y potente, o quien gusta de los subfusiles para correr mas rápido e infiltrarse mejor, hay quien prefiere pistolas y quien le gusta el tipo de juego de las escopetas... sea como sea, y puesto que el objetivo de esto es ante todo pasar un buen rato, mientras juegues con la réplica que mas se adapta a ti el resto (sobrevivir o no, hacer muchas bajas o pocas) es solo opcional puesto que habrás disfrutado de la partida.

### 2.5 Equipo adicional

Aunque todo lo que necesitas viene en la caja de la réplica (normalmente) hay una serie de material adicional que es o bien necesario o bien recomendable:

- *Cargadores*: Todas las réplicas incluyen de serie al menos un cargador de BBs (normalmente en las AEG son cargadores de 50 bolas) esto está bien pero para jugar no es suficiente, sobretodo porque a una cadencia de fuego de 500bpm ¡el cargador te durará unos 6 segundos!. Por ello es básico comprar mas cargadores inicialmente. Existen 3 tipos de cargadores, *lo-Cap* (low capacity, suelen tener una capacidad de 50 bolas) *mid-cap*

(con una capacidad de unas 100 bolas o algo mas) y los

*hi-cap*

(con una capacidad de 200 a 450 bolas), a parte hay cargadores mucho mas grandes pero que ni siquiera consideraremos en este momento. Lo ideal y mas barato es empezar con un

*hi-cap*

, de esta forma podremos tener BBs suficientes para una partida completa, además el

*hicap*

es muy rápido de cargar puesto que las BBs se vierten dentro en vez de tener que alimentarlas con una herramienta de carga, los

*hicap*

no tienen un muelle sencillo (a diferencia de los otros cargadores) sino que alimentan las bolas con un mecanismo que hay que accionar cada 40 o 50 disparos manualmente.

Seguro que ahora te preguntas: "¿si el *hicap* aguanta tantas bolas, por qué la gente usa *locap*?" porque el objetivo del airsoft es divertirse (por un lado) y simular la realidad (en menor medida por otro lado), el usar

*locap*

hace que raciones mucho mas la munición, que las ráfagas sean mas cortas y certeras, y lo mas importante que tengas que contar con el cambio de cargador como un factor táctico de peso... ¡con la diversión que supone cuando lo haces bajo el fuego! :D Además el

*Hicap*

tiene una contrapartida que ya descubrirás, y es que cuando te mueves producen un molesto sonido de sonajero que delata tu posición así como el hecho de que te estás moviendo, cosa que puede resultar poco conveniente ;).

- *Baterías y/o gas*: Si tu réplica es una AEG necesitará una batería que la alimente, si es de gas necesitarás gas del tipo que utilice. Lo mas común y recomendable es empezar con una AEG, todas las tiendas on-line que las venden incluyen packs con un cargador de baterías, y una batería, es recomendable adquirir la AEG con estas opciones puesto que así nos ahorramos algo de dinero. Esto es suficiente, aunque es recomendable adquirir una segunda batería puesto que no son excesivamente caras y además es frustrante que se te agote la batería cuando aún no ha terminado el día de juego. Una batería tipo *mini* (la mas común de serie) aguantará entre 600 y 1000 disparos mas o menos antes de agotarse, el amperaje de la batería marcará su duración, ten en cuenta que una AEG no soporta todos los tipos de batería y que las baterías de mayor voltaje del indicado para tu réplica pueden hacer que la vida de ésta se acorte dramáticamente.

- *Bolas*: Necesitarás BB's que disparar, las mas comunes son las de 0.2 gramos que van bien

con cualquier cosa, lo recomendable es que sean de marca Tokyo Marui, las más baratas por su baja calidad pueden romperse en el interior del cañón causando daños en el mecanismo del arma, mejor gastar algo más en lo barato que romper lo caro ¿no?

Lo recomendable es comprar cuando menos unas 7000 bolas (dos bolsas de 3500), te parecerán muchas para empezar pero... ¡creeme, no lo son!

- *Ropa*: Realmente lo único recomendable es usar ropa cómoda y resistente, aunque la mejor opción es la ropa militar. El camuflaje en el juego de exterior es importantísimo y esta ropa es barata (en el Rastro de Madrid un uniforme completo nuevo, camisa y pantalón, cuesta 33€) y muy resistente.

- *Gafas de protección*: Esto es básico, sin ellas no te dejarán jugar, así de sencillo. Por 9€ (a más ponerle) se pueden conseguir gafas de bastante calidad en tiendas de protección de obra, es importante que aislen bien los ojos, no solo frontalmente sino también lateralmente, además tienen que aguantar impactos de 1 julio como poquísimo (mejor si aguantan más). Si teneis dudas respecto a las gafas probad a disparar a bocajarro contra ellas a ver si se rompen o no. Son especialmente poco aconsejables las gafas de esquí o las de trabajo compradas en ferreterías o en tiendas de todo a 100 con el plástico no rígido.

- *Visor*: El visor es totalmente opcional, además solo algunas réplicas llevan de serie un soporte sobre el que se pueda montar, por lo que no es una opción básica a tener en cuenta. Son muy recomendables aun así los visores de punto rojo puesto que permiten apuntar con ambos ojos abiertos, lo que da profundidad y amplitud de campo de visión mientras se apunta. Y son especialmente poco recomendables los visores de aumentos puesto que en *Airsoft* las distancias son demasiado cortas como para necesitar una mira telescópica.

- *Arnés, chaleco táctico y cartucheras*: Por poco equipo que lleves siempre necesitas un lugar donde llevarlo. Si tienes un único hicap para tu réplica necesitarás o desearás llevar algunas bolas de más encima, si juegas solo con locap necesitarás llevar de 4 a 8 cargadores, quizás quieras llevar baterías, herramientas para cargar los cargadores locap, puede que quieras llevar cantimplora o una red de camuflaje guardada para las emboscadas... Para ello la solución óptima es un chaleco táctico, con los que todo está bien asegurado al cuerpo, no te quita movilidad y además todo está a mano, sin embargo como un chaleco puede costar desde 30€ (los más normales) pasando por 150€ (la media) y subiendo a 300€ y más (los muy pijoteros), la mejor opción para empezar es un cinturón o ceñidor militar y alguna o algunas cartucheras que se adapten al equipo básico que desees llevar encima.

### **3. DE COMPRAS...**

#### **3.1 Introducción**

La ropa y pertrechos militares, las protecciones y demás equipo básico no es necesario pedirlo por internet, se puede conseguir en casi cualquier ciudad. Sin embargo la réplica es más delicada de conseguir. Últimamente están apareciendo un buen número de tiendas con catálogo on-line en España que ofrecen buenos precios, las tiendas en cualquier parte de la

Comunidad Europea también son interesantes puesto que no hay tasas aduaneras de importación, aunque lógicamente lo más barato es ir a donde se fabrican y pedir directamente a China. Esto pese a suponer un ahorro (a veces considerable) tiene dos pegajos, la primera es que pueden aparecer problemas en las aduanas debido a los vacíos legales a que se enfrenta el Airsoft en nuestro país, es muy raro (yo jamás he tenido problema alguno) pero no es imposible, y la segunda es que así no se fomenta el auge de las tiendas de *Airsoft* en España ;)

### 3.2 Lista básica de la compra

¿Qué es lo muy básico que deberías comprar? Bien, toma nota, esto es lo que yo recomendaría a alguien que quiera empezar y que piense que no le va a disgustar:

- 1 AEG que sea de tu gusto
- 1 Cargador de baterías
- 2 Baterías
- 1 Cargador Hi-Cap (en caso de haber uno disponible para la replica, sino al menos 2 locaps adicionales)
- 1 Correa de 3 puntos (opcional pero recomendable)
- 2 Bolsas de 3500 bolas (aunque lo recomendable es empezar con 3 que se gastan que da gusto)

### 3.3 "¿Y esto cuanto dice usted que cuesta?"

Vamos a ver un ejemplo de compra en una de las tiendas de **China**, supongamos que queremos comprar un G36 de la marca Tokyo Marui, veamos el precio en dólares:

- G36C incluyendo batería y cargador de baterías - 249\$
- Batería adicional - 17,00\$
- Cargador hicap de 470BBs - 31\$
- Correa de 3 puntos - 19,20\$
- 3 bolsas de 3500 bolas - 25,50\$

Esto suma un total de **341,70\$**, ahora le tenemos que añadir los gastos de envío, que para una AEG son unos **80\$** y finalmente añadirle la puntilla final, que es

el IVA y las tasas aduaneras (que por experiencia suelen suponer un 21,21% del total).

Así que finalmente lo que te cuesta de base empezar con el hobby son: **511,14\$** que al cambio de hoy se convierten en unos

**415€**

**Realizado por MH aka TOPO.**