LAS ARMAS DE AIDID

7 y 8 de Noviembre (Gerona)

Fotografía: Eduard Salvador, Ana Soler e Iván Navarro

¿Qué es Odysapro?

Odysapro es una productora catalana especializada en la organización grandes eventos de airsoft, que cuanta a sus espaldas con la realización y colaboración de grandes eventos en el panorama nacional como Op.Fireflight Night, Op.Firefox, The Rock…

Dentro de la serie Black Hawk Dawn, se desarrolló en los días 7 y 8 de Noviembre su segunda edición denominada "LAS ARMAS DE AIDID" que congrego a más de 200 jugadores de puntos tan diversos como Andalucía, Baleares, Canarias… Todo ello desarrollado en las impresionantes instalaciones situadas en Banyoles, que cuanta con un magnífico escenario de juego y un servicio añadido de comida, cena, ducha, dormitorio a pie del terreno de juego…

¿Por qué Las Armas de Aidid?

El evento estaba inspirado en la película Black Hawk Dawn del director Ridley Scott, una película que sin duda goza de una merecida fama en el ámbito del airsoft y nombre de la anterior producción de Odysapro, siendo Las Armas de Aidid el evento que recogía el testigo del primer evento y continua la historia del general Aidid…

En esta ocasión la trama se desarrolla tras la muerte de Aidid y el resurgimiento de las hostilidades por parte de su brazo derecho Adwin Mutani, el cual se ha hecho de nuevo con el poder junto con los antiguos seguidores de Aidid, luchando en contra de la ocupación occidental. En este ámbito se desarrolla el guión de este evento que enfrentara al equipo ONU frente al equipo Rebelde…

¿Qué es lo que ocurrió?

Varios vehículos se movían a mi lado llevando a jugadores hasta la base, me giré y vi una larga columna de compañeros que caminaba por la carretera que atravesaba un frondoso bosque, ¡realmente parecíamos un ejercito! Una larga fila de jugadores portando sus mochilas prestos para el combate, fue muy emocionante y se notaba que la gente esta inquieta por comenzar y darle caña a los rebeldes.

Una vez en la base la organización hizo llamar a los oficiales para asignar las misiones, gente de Plastic Warrios asumió los cargos de oficiales e informaron de nuestras primeras misiones, entre las que destacaban:

- Escoltar a los inspectores de la ONU para supervisar los trabajos en cinco laboratorios repartidos por todo el campo.
- Construir un campamento avanzado para albergar nuestro parque de vehículos
- Levantar una estación de comunicaciones.

Los equipos comenzaron organizarse y para sorpresa de todos nos empezaron a repartir material para poder realizar las misiones, por ejemplo para la misión del parque de vehículos nos entregaron: bidones de gasolina, red mimética, una caja de herramientas, cinta, cuerda, mosquetones, bridas, cutter… Y para realizar la misión de la base de comunicaciones la organización entregó un cartucho de cuero verde, de casi dos metros y con apariencia claramente militar. Algunos nos preguntamos ¿tenemos algún ingeniero de verdad?, pues nos estaban entregando una auténtica antena de comunicaciones de campaña, gentileza de GIJOE Barcelona según nos dijeron. Una hora después vería instalada la antena que con sus diez metros de altura instalada en el punto designado y defendida a “capa y espada” por nuestro bando, bien por los SG-Team.

"El campo era el paraíso de los snipers y avanzar entre sendas era como pedir ser eliminado…"

A mi me asignaron a la defensa de la base y poco después de que los demás grupos partieran para cumplir las misiones, se podía ver que la organización traían nuevos materiales a la base: un grupo electrógeno, una pantalla de ordenador con su torreta… La organización nos encomendó la misión de instalar equipos informáticos en los laboratorios marcados en el mapa, los presentes nos miramos y pensamos lo mismo ¡aquello pesaba mucho!

La misión fue un éxito y el ordenador fue encendido en el punto asignado, cumpliendo la misión y adelantándonos un paso por delante de los rebeldes, que según nos informaban en base, habían conseguido tomar algunos puntos estratégicos equilibrando el curso de la batalla.

Vi llegar una columna de enemigos, ¡prisioneros! Era la hora del peculiar interrogatorio de otros años. Los interrogatorios de Odysapro son un tanto diferentes… ya que el interrogador debe formular tres preguntas, que se contestan según quien gane en un juego de mesa, por ejemplo, en otro evento de Odysapro utilizaron un dominó y por cada pregunta que realizaba el interrogador jugaban una partida, si ganaba el interrogador conseguía la información, si no, el capturado no contesta a la pregunta. En este caso se jugaba con el "Quien es Quien"…
Otro aspecto curioso es la forma de gestionar las liberaciones de los prisioneros, ¿conocéis estos juegos de habilidad donde el objetivo consiste en separar dos hierros enlazados? Tenían un montón y a cada prisionero se le entregaba uno al azar y hasta que no lo solucionaba soltando ambas piezas, no quedaba libre. Vi alguna cara de desesperación… ¡pobrecillos!

Por fin pude salir de la base, nos encargaron defender uno de los laboratorios situados en nuestra vanguardia que estaba bajo constantes ataques de los rebeldes, así que me uní a un equipo de apoyo y nos encaminamos hacia allí, pero nuestro pequeño grupo se vio cada vez más reducido conforme avanzábamos. El campo era el paraíso de los snipers y avanzar entre sendas era como pedir ser eliminado… En una de las emboscadas que nos hicieron los snipers rebeldes me separe de mi equipo, me encontraba solo y a muy poca distancia de la base, así que me dirigí rápidamente a apoyar a los pocos compañeros que aun resistían, la situación era desesperada ya que veía muchos pañuelos rojos en la zona y justo cuando me disponía a atacar a varios rebeldes por su retaguardia, vi literalmente como una bb´s me impactaba en el pecho ¡es bastante desesperante estar a 100 metros del objetivo y no llegar!

Un francotirador rebelde se me acerco mientras estaba en el suelo esperando como un iluso un sanitario de mi equipo, el francotirador me dio un papel en el que ponía "Has sido eliminado por un Maldito Bastardo" Por lo visto los snipers tenían misiones específicas de "recolectar cabelleras" así que tuve que entregarle mi brazalete identificador, sin duda, los snipers tuvieron mucho "trabajo" con el equipo ONU.

De regreso a la base para renacer de nuevo me encontré con más "cazados" por los snipers y mientras nos estábamos contando nuestras heroicas eliminaciones…el viento, agua y frío hicieron presencia en escena, sin duda es lo que tiene Noviembre que si llueve ¡llueve de verdad! Con lo que caía todo el mundo abandonamos el campo de juego, ya que realmente ¡estaba diluviando!

La mayoría de los jugadores nos cambiamos y nos retiramos a tomar un buen café caliente mientras rezábamos para que amainara la lluvia.

Unas horas después la lluvia amaino y se retomo el evento, aunque el número de jugadores era mucho menor alguno nos volvimos a poner los pertrechos para literalmente ¡jugar en el barro!

¿Recordáis la antena de telecomunicaciones? Pues se nos informó que el enemigo disponía de cargas de C4 temporizadas y que tenía intención de demolerlas. Mientras nos organizamos, un miembro de Al-Setah (rebeldes) comunico a la organización que se les habían terminado las baterías de sus réplicas, la organización les pregunto si se retiraban por cuestiones lógicas, a lo que los rebeldes replicaron "¡No, jugaremos únicamente a cuchillo!" Después corría el rumor que habían jugado y efectivamente habían causado bajas, ¡Y no llevaban réplicas!

Sinceramente jugar en un campo embarrado, con una vegetación mojada que aun goteaba los retos de lluvia, es un autentico placer de los que no tienen miedo a mancharse.

Sobre las nueve de la noche y con bastantes horas de juego a nuestras espaldas se dio por terminada la partida y comenzó de nuevo la ¡Op. Chocolate caliente!

Desconozco si Adwin Mutani habrá sido eliminado por los intensos combates, pero algo me dice que ¡tendré que volver a alistarme a la tercera edición de Odysapro para capturarlo!