



Entrevista a Naipes de ODYSAPRO Viernes, 17 de abril de 2009

Entrevistador: Vasili

[Blog de Vasili \(Publicación Original\)](#)



Se que andas muy liado organizando Black Hawk Down, y con el nuevo proyecto Odysa Pro. Por eso tengo que agradecerte que aceptaras esta entrevista, en estos momentos. Pero antes de preguntarte por el futuro, me gustaría hablar un poco del pasado si te parece bien.

Me parece genial.

¿Como descubriste el airsoft, y cuantos años hace que estas metido en este mundo?

Tenía 21 años y ahora en octubre haré los 30.

Un día un buen amigo del club de rol, Oriol, me dijo:

“-Iban, he conocido un tío por Internet que juega a lo que nosotros, con réplica eléctricas, y he quedado hoy con él en Esplugues para que nos las enseñe.
-Joder Oriol, ¿hoy? Estoy súper liado...espera... ¿eléctricas? Vale me lo apaño.”

Quedamos con el tipo en cuestión en un bar de la plaza del Ayuntamiento del Esplugues y tomamos algo. Al rato, viendo que no estábamos en el lugar más idóneo para sacar una réplica, decidimos ir a otro lugar. No nos alejamos demasiado, pero hay una zona un poco boscosa dónde creímos estar seguros. Allí estuvimos unos cinco o diez minutos probándolas y atendiendo a todas las explicaciones que aquél hombre mayor nos daba. Aquí entra en escena el amigo Folk, Sniper Rojo y Panos, entonces su amigo griego. Tras algunas pruebas disparando y demás, se nos dio unos trípticos informativos



invitándonos a pertenecer a un grupo de Airsoft serio. En el tríptico leímos...
¡Almogàvers! Sonaba bien pero no nos llamaba demasiado el compromiso.

Total, dijimos de llamarnos más adelante y se marcharon. Llevábamos algo para merendar. Oriol traía fute, ahora no recuerdo bien por qué. Empezamos a merendar y no atendimos a las sirenas que sonaban a nuestro alrededor. En menos de un minuto nos rodeó la policía. Por lo visto no estábamos tan ocultos como creíamos y varios conductores, que nos vieron desde la carretera, habían alertado a las autoridades. Por suerte, vino primero la Policía Local, que nos conocía por los eventos rol, y no la Policía Nacional. Hubiera sido todo más complicado supongo.

Ahí aprendimos nuestra primera gran lección: Nuestro juego es fácilmente susceptible de tener malentendidos con persona ajenas al hobby.

Siendo cuidadosos en adelante nos fue todo un poco mejor.

¿Como nace la idea de Odysa Productions?

Sin duda el una parte del mérito de la creación de la PRODUCTIONS se la debemos a Rudy. Él me convenció que hacer partidas de ensueño era posible. Hay muchas personas especiales por ahí pero Rudy es, según creo yo, la persona más dinamizadora que conozco. Su potencial es interminable y estar cerca suyo contagia. Esta fue una gran etapa de mi vida, y quizás en la que más aprendí en cuanto a producir. El éxito de la PRODUCTIONS se debe, entre otros, a que confluyeron cinco personas competentes en el mismo espacio y tiempo. Rudy, Sas, Mapache y Naipes. Había otro, Jep, vivía en Figueres y nos proporcionó logística y campo.

Uno de nuestros grandes éxitos fue crear la forma “producción” frente la tradicional “partida” o “concentración”.

¿Cuántos años llevas dedicándote a producir eventos para los jugadores de airsoft?

Podemos hablar de cinco años si consideramos aquellas partidas con guión que hacíamos los miércoles por la tarde, habiendo salido de trabajar, en la Palma de Cerbero.

Cuatro desde que alquilamos la primera discoteca para jugar, o convocamos la Fireflight Night con 100 personas en Maçanet de Cabrenys. ¡Gran partida!

¿De que producción te sientes más Orgulloso, cuéntanos algo de ella?



No puedo decantarme por ninguna de ellas. Han costado tanto y todas han aportado algo nuevo en su momento. Este era mi objetivo.

Vivo en la obsesión de innovar constantemente. Soy de aquellos que cuando una cosa se estanca la dejo. Espero poder seguir innovando mucho tiempo...

¿Anécdotas? En la Firefox: los ASJAES se presentaron a jugar con un perro adiestrado que les marcaba los setos "ocupados". Era muy divertido de ver.

¿Otra? OMEGA FORCE, sólo llegar The Rock, se me tiran al río. "-¿Que quieres? Somos canarios y esto no lo tenemos todos los días."

¿Orgullosos? Estoy orgulloso de lo realizado en el pasado y de mi actual equipo en ODYSA PRO: Mario, Eva, Joan, Alex, Cartes, Iván, Alberto. Son auténticos, tienen entrega, están motivados y saben tener la cabeza sobre los hombros en toda situación.

¿Formas parte de algún equipo con el cual sueles jugar?

ODYSA Forces es mi equipo, actualmente estamos un poco desaparecidos por las producciones, y proyectos que nacen a través de estas. Actualmente disfruto jugando con Red Dragons y Plastic Warriors.

¿Cual fue tu primera replica y que puedes contarnos de ella?

Mi primera y única réplica es mi AK Beta Spetsnaz de Marui a 338 fps. Considero que es mi primera y única réplica.

Nuestro juego se caracteriza por ser rápido e intuitivo, una réplica así es ideal. Es dura, muy dura, gran batería, gran cargador, Hop Up accesible...

He comprado otras AEG chinas, todas de la serie AK, pero por simple curiosidad. Todas pecan de algo.

¿Cual ha sido la mejor experiencia o momento como jugador de airsoft que as tenido?

Sin duda después del juego.

Cuando sentados a la mesa nos traen la comida, la bebida y se crea ese ambiente de camaradería, dónde nos lo contamos todo, y salen las batallitas, y las grandes proezas que realizamos.



Otra fue cuando Oriol, Khorne, sacó una olla de lentejas y la puso al fuego en una concentración de la Rioja en que llegamos a bajo cero. Creedme esta es un gran experiencia.

¿Te has marchado de alguna partida, evento antes de que terminara, si la respuesta es si podrías contarnos porque?

Nos marchamos de la partida en la Rioja, justo antes de decidir hacer la Command&Conquer.

Nos fuimos porque nos pareció que nos tomaban el pelo. No habían guiones preparados, la organización se dirigía a nosotros gritando “A ver que venga aquí to kiski...” nos decían, “-No valen libanesas, pero si a alguien le revientan la cara, que nos e queje, no vamos a para la partida, todos sabemos a los que venimos.” Además éramos 140 persona traíamos carne porque nos dijeron que habría parrillas, y sólo habían 2. Acabamos cocinado en las tejas que cogimos de una casa abandonada.

Además se presentaron las autoridades porque tiraron botes de humo militares en el campo de juego y los organizadores estuvieron a punto de ahogarse en una casa... aquello no podía acabar bien. Decidimos marcharnos el domingo por la mañana.

¿Porque te pusiste el nick de Naipes, eres aficionado a las cartas?

Soy mago. Hago juegos de manos con cartas. Soy un gran admirador de Juan Tamariz.

Quizás miro de trasladar el teatro que hacen lo magos a mis producciones, para crear una mejor ilusión durante el juego.

Aparte de Odysa Pro, ¿podrías recomendarnos algún organizador de eventos, o algún evento en particular?

Tormenta de los Monegros en sus últimas ediciones. Sin duda había un gran trabajo detrás de aquello. Germánico siempre me ha parecido un tipo muy serio.

Lo que me gustaría reivindicar en este punto es que los jugadores deben ser los primeros en exigir garantías a los organizadores ANTES del evento. No debe volver a suceder lo que tristemente sufrimos en Figueres, en el Castell de Sant Ferran, dónde unos organizadores sin experiencia previa convocaron una partida para 200 personas, en un escenario increíble, pero que se gestionó mal.



La organización en pleno desertó a las 4 horas dejando al Organizador Jefe ante 200 airsofters perplejos y sin partida habiendo venido de toda España.

Bueno hablemos un poco de Black Hawk Down. ¿Podrías darnos alguna primicia?

En ODYSA PRO nos gusta hablar entre acertijos y medias tintas. Aplicamos una técnica curiosa: Damos muchos detalles, pero nunca en público, o a las mismas personas. A cada jefe de grupo le damos uno. Si se juntaran y hablaran más entre ellos, todos acabarían sabiendo mucho más de lo que les espera.

BLACK HAWK DOWN es la partida más interactiva que nunca habremos hecho. La acción de unos facilitará o complicará la labor de sus compañeros, nunca la imposibilitará por eso.

La primicia... los efectos especiales están ausentes hasta hoy en las partidas. ODYSA PRO cambiará esto.

Y hasta aquí puedo leer...

¿Si llueve se suspende la partida?

Nuestro trabajo puede ser muy cruel.

El trabajo de cuatro meses se quema en apenas 48 horas.

Cuando eres organizador y estás allí, entran los primeros participantes y algo te empuja a que aquello funcione llueva, nieve o granice.

En la Fireflight llovió durante la partida, la Firefox llovió durante las inscripciones, En la C&C hizo un pequeño amago de llover. Todas se llevaron a cabo con éxito.

¿Puedes darnos algún consejo para jugar lloviendo?

Debes tener calzado seco para luego, si no, te llagarás los pies.

El agua que golpea el suelo no te deja oír a tu alrededor, tenlo en cuenta.

Que sea por una partida que valga la pena.

¿El equipo de guionistas ha pensado en los francotiradores?



Ya en NOVIEMBRE ROJO, ésta última que produjimos, teníamos misiones específicas para Snipers. Además, su rol se conjugaba con el guión principal, y podía cambiar el curso del guión argumental. La eliminación de quien conocía la formulación de un suero provocaba la pérdida del remedio que tanto necesitaba un equipo. La eliminación de un Sargento, que iban identificados, incomunicaba un pelotón. Nuestras misiones snipers, no son estáticas, hemos visto mucho de esto ya. Considero que un sniper debe saber moverse, elegir momento y lugar.

Ahora estamos entrando en la filosofía de nuestro juego. Cuando haces grandes eventos, no basta con asignar tareas, debes hacerlo teniendo en cuenta que el gusto de los jugadores es variado. Cuando pensamos en el juego que vamos a hacer, siempre procuramos dejar suficiente “aire” a los jugadores, para que puedan tomar decisiones y hagan suyo el rol que eligen o se les asigna.

En BLACK HAWK DOWN esto va a seguir siendo así.

¿Cuántas plazas quedan disponibles?

Abrimos inscripciones hace una semana... aun quedan.

¿Porque no pueden presentarse jugadores si no es en equipo?

Trabajar con grupos nos permite tener un portavoz a quien dirigirnos. Esto mejora la comunicación dentro y fuera del juego.

Es más fácil reunirnos con 20 Jefes de Grupo que con 200 jugadores.

Otra ventaja es que hace viable pedir referencias sobre un grupo, frente a tener que hacerlo de cada miembro por separado.

La selección del personal es uno de los valores añadidos de ODYSA PRO.

Imagino porque queréis referencias de los equipos, pero ¿podrías explicarnos los motivos?

Cualquier organización puede trabajar durante meses, y unos pocos jugadores pueden arruinar una gran parte del trabajo.

Como preferimos minimizar riesgos, pedimos referencias. Lo hacemos en defensa de nuestro trabajo y por el interés de los demás jugadores.

Las plazas que tenéis reservadas para nuevos equipos; ¿cuántas son?



Es un cupo variable. Quizás sea de un 15%-20%. Las demás solemos llenarlas con equipos afines a nuestro juego.

¿Estos nuevos equipos necesitan referencias?

Siempre, aunque sean tuyas. jajaja

Ahora en serio, sabemos que este tema escuece algunos. Así que aprovecho para hacer un apunte.

Hay quien piensa, “-Pero si no conocemos a nadie en común...”

En nuestras partidas vienen jugadores de todo el territorio español, y alguno de fuera. Es difícil que no tengamos algún conocido en algún parte.

Otra buena fuente de referencias, además de los grupos, son otros organizadores de eventos, con Germánico, Sexmachine, ...

¿Puedes decirnos como ambientas las partidas? Me comentaron que en una usasteis furgonetas.

Los jugadores se sentaban en la parte de atrás, en la radio sonaban las aspas del motor de un helicóptero. Para una vez dentro dar la sensación de estar en un helicóptero.

Esto es un mundo, y depende directamente del presupuesto de cada proyecto. Hasta la fecha, han intervenido un Lada Niva serrado, pintado, y modificado para la ocasión, Furgonetas de Carga, Land Rovers del ejército, un camión Pegaso militar de 20 plazas, aunque éste último se rompió antes de empezar, hasta un helicóptero para la entrega y extracción de VIP. Eso sí, empezamos con las furgonetas de Pepe Car, herméticas, con luz roja interior, y sonido de aspas de helicóptero a muy alto volumen. Fue toda una sensación en aquel momento. Ahora solemos reconvertirlas en Head Quarters móviles, para dar dinamismo.

¿Es cierto que cuidáis asta el ultimo detalle? ¿Podrías darnos un ejemplo?

Hay muchísimos aspectos intangibles, que no son perceptibles si no llega el momento. Por ejemplo, el seguro de accidentes. No es obligatorio y nos cuesta 5 veces más que el de responsabilidad civil.

En la última partida un miembro de SG-Team de Valencia, perdió un diente. Nuestro seguro le pagó todos los gastos médicos para el arreglo de la pieza.



Lo gracioso, si se le puede llamar así, es que mi agente de seguros siempre me decía:

“-Iban, si no hace falta, tu ya estas cubierto con el seguro de R.C”.
(Responsabilidad Civil)

-Mira Josep, si queremos ser los número uno, no podemos descuidar este aspecto de seguridad.”

Otro detalle es el Salvoconducto; días antes de la producción todos nuestros participantes reciben por correo un documento de salvoconducto. Consta una carta de la productora explicando que el portador se dirige a nuestro evento, y se acompaña de la autorización de la policía, y los números de póliza de los seguros. Con esto conseguimos que durante el transito, cualquier participante puede justificar ante las autoridades por que lleva en su coche tantos “juguetes”.

¿Cuántas personas forman el equipo de ODYSA PRO?

No movemos entre 10 y 15 integrantes, según proyecto.

¿Cuántos árbitros habrá en Black Hawk Down ?

¿Árbitros? Bueno, yo considero que ese término es un poco arcaico...No nos consideramos árbitros.

Los organizadores asisten en caso de que sea requerido, mayormente por las dudas más comunes, la eliminación a cuchillo...etc.

¿Inmortales? Claro que se nos han colado algunos, pero mucho menos que en otras partidas y como casi todos los Jefes de Grupo son buenos conocidos, o amigos, terminamos rápido con el tema. Tenemos muchos ojos dentro del campo.

¿Habrá árbitros infiltrados como jugadores?

Todos los Jefes de Grupo asistentes tienen mi plena confianza. Nos reunimos antes y después del juego.

¿En que consiste la formación, para todos los miembros del equipo de producción, antes del evento?

Aquí me mostraré más reservado:



A mis organizadores siempre les digo lo siguiente:

“-El trabajo debe hacerse antes, no esperes estar en medio de un campo con 200 jugadores a tu alrededor y poder tomar, en tiempo real, las decisiones correctas.”

Trabajamos mucho sobre los que debe y no debe ocurrir, y en lo que hacer si lo segundo ocurre.

¿Porque está prohibido usar jugadores heridos o eliminados como cobertura?

No nos parece correcto.

¿En que consiste la fiesta nocturna?

En nuestras partidas ocurre un fenómeno curioso. El 50%, teniendo una cama aguardándolos, después de cenar caliente, deciden irse a la habitación. Otros optan por tomar algo en bar, con musiquita, y comentar la experiencia vivida. Otros optan por ver un peli. Tenemos un cine. Uuuuh!

¿Se jugara por la noche ?

Tenemos disponibilidad de terreno e instalaciones desde el sábado a las 00:00h hasta el domingo a las 24:00h.

El campo puede utilizarse, si los jugadores restan con fuerzas, pero la organización descansa. Para nosotros la producción ha empezado el jueves montando campo.

Tenéis seguro de responsabilidad civil y seguro de accidentes, a grandes rasgos en que nos beneficia a los asistentes a vuestras producciones?

El seguro de RC es obligatorio y da cobertura total o parcial, por si un participante daña a alguien ajeno al juego, un tercero vaya.

El seguro de accidentes no es obligatorio y cubre en caso que un participante le rompa un diente a otro participante.

¿En que consiste el circuito de inscripción y instrucción?

En la inscripción pasamos lista a los participantes, controlamos sus réplicas, y los encintamos con el color de su bando.



En la instrucción marcamos las directrices sobre las que se desarrollará el juego y resolvemos dudas de última hora.

¿Que tipo de vehículos usareis? ¿Habrà helicóptero?

Trabajamos con mucha antelación, pero hay detalles que dependen, en última instancia, del número de participantes, y por tanto, del presupuesto. Un helicóptero es siempre un lujo, fantástico para unos y poco jugable para otros.

En cualquier caso podéis estar seguros que lo que vayamos a poner seguro que dará juego.

¿Que zonas del campo han mejorado?

Ostras, puede parecer que aprovecho la ocasión, pero lo que voy a decir es cierto. Para los Snipers todo el campo. La nueva ley forestal obliga a mantener limpio y desbrozado el campo y se ha eliminado, en muchas áreas, maleza que dificultaba los tiros largos. Este fin de semana visité el campo que con uno de mis directores de campo lo comentábamos.

Bueno cambiando de tema, ¿cual ha sido la peor experiencia o momento, que as tenido relacionado con nuestra afición?

ODYSA PRO es mi tercera productora. Cuando las cosas crecen y/o evolucionan cada socio tiene una idea distinta de cómo debe llevarse el proyecto. Los momentos de ruptura son terribles.

¿Que opinas del mil-sim ?

Opino que el airsoft es un juego “mil-sim” y que los grupos eligen el grado de simulación. No me considero demasiado purista, nuestro reglamento milsim nació de la consulta a muchos grupos con un grado de mil-sim mucho más alto al nuestro, contamos con ASJAES, AIRSOFT GIRONA, SHAC, U.O.E., PHGP, Defcon1 ...

¿Que te parece la a legalidad en la cual se encuentra el airsoft?

Hay una clara carencia legal. Pero no es insalvable.

Lo peor es el traslado de las réplicas y que no se requiera ser mayor de edad o sacarse una tarjeta de armas de cuarta categoría para adquirirlas en algunas tiendas.



Esto nos expone a dar una mala imagen por parte personas que compran una pajillera por 15€.

Desde la Federación Catalana hemos trabajado durante años, junto a muchos otros grupos, por mejorar esta situación.

¿Crees que algún día se podrá terminar con la lacra de los inmortales?

Hace unos años, habían pocos campos, eran públicos o “abiertos” y te encontrabas delante de cualquiera.

En los últimos años el número de jugadores ha crecido de forma exponencial y ello produce que cada vez hay más grupos que optan por alquilar y gestionar su propio campo. Desde el momento en que hay un grupo responsable, que elige quien es bienvenido y quien no, se acaban los problemas con los indeseables. Hemos visto y aplaudido esta práctica con grupos amigos, a quien no deseo mencionar sin su consentimiento.

Quieres pedirle perdón a alguien o darle las gracias ?

Perdon? Jajaja Pido perdón constantemente...a todo el mundo... Quienes trabajan conmigo, lo saben, lo debo pedir continuamente, siempre llevo todo al límite.

Gracias? Primero a mis padres por lo obvio, luego a todos los que me rodean.

¿Que te gustaría que te preguntase?

Que cómo ha ido BLACK HAWK DOWN.

Podrías respondernos ?

Cuando me hagas la siguiente entrevista te podré responder. XD

¿Alguna anécdota curiosa que puedas contarnos, como organizador o como jugador?

¿Sabes aquel sueño en que apareces desnudo ante una multitud?

Pues yo sueño que ante 200 participantes aun no tengo nada montado. ¡Es terrible!

¿Cual ha sido la peor experiencia o momento, que as tenido relacionado con nuestra afición?



Mi primera rotura de engranajes, ... no, es broma. No sabría contestar.

¿Tenéis pensado algo para verano en julio o agosto?

Suelo reír del calor, trabajando aun más.

¿Cuántas producciones pensáis hacer?

No pienso nunca en el número, sino en la calidad. Sería capaz de pasarme dos años sin producir si el resultado valiera la pena.

Organizáis partidas de un día ?

No es una prioridad actual, al menos con los recursos que solemos destinar.

Puede que en la situación económica actual, los jugadores prefieran partidas bien montadas, con menos espectacularidad, y, por supuesto, más económicas.

Esto más que una pregunta es un deseo de muchos snipers de airsoft, para cuando algo pensado en exclusiva para este rol? Nos encantaría que Odysa nos sorprendiera con un evento sniper.

Algo exclusivo para snipers? Para buenos Snipers?

Seguro que cuando se lo comente a Mario y Alex, se frotarán las manos.

Pues damos por finalizada la entrevista, muchas gracias Naipes.

A ti Vasili.