

Diferencias entre el Laser Combat Paintball y Airsoft



	LASER COMBAT	PAINTBALL	AIRSOFT
Impactos	Sin dolor, sin marcas. No hay impacto	Moratonos y riesgo de lesiones más graves. A 10 metros un impacto en una lata de coca cola revienta la lata	Moratonos y riesgo de lesiones más graves. A 5 metros un impacto en una lata de coca cola atraviesa la lata
Edad Mínima	7/8 años	16 años	18 años
Fiabilidad impacto	Gestión electrónica de los impactos, si te dan te descuentan una vida. No se puede hacer trampas.	Existe un alto grado de personas que se limpian impactos o que niega que les han dado.	Existe un alto grado de inmortales que nunca salen porque dicen que nadie les ha dado. Al no haber mancha es todavía más difícil de controlar.
Limpio	Al no haber pintura no hay problemas de manchas ni en la ropa ni en el entorno. Permitiendo jugar con cualquier ropa y en cualquier sitio.	Al usar pintura es necesario un mono para proteger nuestra ropa y es altamente recomendable disponer de campos preparados ya que mancha mucho el entorno.	Limpio al no usar pintura
Seguridad espectadores	No representa peligro ninguno	Solo detrás de redes	Peligro a 100m alrededor de la zona de juego
Ropa de Seguridad	No necesario	Mascaras, guantes y mono obligatorio	Mascaras, guantes y mono obligatorio
Donde se puede jugar	En cualquier sitio	Solo en campos habilitados y con seguro de Responsabilidad Civil	Solo en fincas con permisos y con seguro de Responsabilidad Civil
Coste adicional al alquiler	El juego va por horas, no existe coste extra	Necesidad de comprar bolas adicionales para poder jugar	Necesidad de comprar bolas adicionales para poder jugar
Tiempo de juego	Aprovecharás el 90% del tiempo ya que casi nunca hay eliminados. Si contratas 2h jugarás 100 minutos.	A descontar del tiempo total 30min de arranque, y sobre el tiempo restante el 60% es partida real. Si te eliminan a la mitad de cada partida en 2,5 horas solo jugarás 36 minutos	A descontar del tiempo total 1 hora de arranque, y sobre el tiempo restante el 70% es partida real. Si te eliminan a la mitad de cada partida en 3 horas solo jugarás 32 minutos
Respawn	El Respawn (pasar de estar muerto a vivo) se hace de forma electrónica por que no se puede hacer trampas y es inmediato. Las bases de Respawn son fijas y hay que ir físicamente allí para que la pistola se reactive. Si no se llega no hay respawn.	No se contempla esta practica en Paintball debido al alto grado de peligrosidad del juego. Y porque un impacto implica limpieza.	El problema reside en que la gente realmente vaya al respawn.

	LASER COMBAT	PAINTBALL	AIRSOFT
Calibres y daños	Consiste en poder adaptar en los juegos que algunas armas son más potentes que otras pudiendo "herir" más o menos al enemigo, igual que en un videojuego	No existe en Paintball	No existe en Airsoft
Precio	Mucho más barato ya que aprovechas mucho mejor el tiempo. Para horas reales de juego el precio oscila entre 18 € y 28 €	Una hora real de juego puede suponer 500 bolas gastadas en una tarde por lo que el precio hora puede alcanzar los 50 €	Una hora real de juego puede suponer unos 30-45 €
Alcohol	Compatible	Prohibido	Prohibido
Precisión	Extremadamente preciso, posibilidad de sacar una moneda a 200 metros. No le afecta el viento	Linea recta a 18 metros y tiro con parabola a 45m. Poco preciso	Precisión inexistente ya que el proyectil pesa demasiado poco.
Lluvia	Se puede jugar con condiciones adversas	No recomendable ya que las bolas se ablandan con el agua y se hinchan	Posible pero no recomendado. Las bolas Bio se deshacen en contacto con el agua
Viento	Se puede jugar con condiciones adversas	Se puede jugar aunque las bolas se desvían un poco	Imposible jugar con viento
Alcance efectivo	+200 metros	25 metros	20 metros
Tipo de armas	Muchos tipos: Pistolas, subfusiles, escopeta de sniper, lanzagranadas, minas, etc...	En aspecto hay de todo pero los disparos son los mismos en todas al tener todo la misma limitación de velocidad: 300fps	
Velocidad de disparo	100.000km/h No hay lapso de tiempo entre disparo y llegada de impacto	350km/h A 50m cuando llega la bola el enemigo esta a 2 metros de donde estaba cuando le disparamos	350km/h A 50m cuando llega la bola el enemigo esta a 2 metros de donde estaba cuando le disparamos
Ergonómico	Mucho más realismo al no haber botellas grandes de aire o CO2	Poco, debido a la botella de aire o de co2	Mucho al ser réplicas de armas reales
Autonomía	+24 horas de juego continuo	600 bolas por carga de botella de aire comprimido	1200 disparos por cada batería aproximadamente.
Interacción entre jugadores	Conectados entre si vía Radio/Bluetooth	No existe	No existe
Estadísticas	Permite controlar las estadísticas de aciertos, numero de personas heridas, numero de muertos, precisión de los disparos, etc...	No existe	No existe
Trampas	No hay cabida a poder hacer trampas. Todo es gestionado informáticamente	La gente se puede limpiar con facilidad	Muchos niegan los impactos para poder seguir jugando
Público	Chicos, chicas y niños en igual medida desde 7 a 99 años	Principalmente Chicos De 16 a 35 años Las chicas representan un 5%	Principalmente Chicos De 18 a 55 años Las chicas representan un 10%
Tipo de juegos	Cualquier videojuego con pistola se puede recrear exactamente igual incluyendo desactivación de bombas, toma de rehenes, atracos, uso de coches,....	Restringido en un 90% a juegos con 2 equipos con un solo objetivo. Se descarta el uso de atrezos	Principalmente partidas largas con muchos objetivos. Al no haber ningún control del juego los objetivos suelen desaparecer al cabo de 30min de juego. Descartado el uso de cosas que se pueden romper: Coches, cristales,
Fuegos artificiales	Totalmente compatibles	No recomendado ya que un disparo en un bote de humo podría ser muy peligroso	No recomendado ya que un disparo en un bote de humo podría ser peligroso

	LASER COMBAT	PAINTBALL	AIRSOFT
Juegos nocturnos	Totalmente compatibles	No recomendado ya que un disparo en un bote de humo podría ser muy peligroso	No recomendado ya que un disparo en un bote de humo podría ser peligroso
Juegos nocturnos	Misma fiabilidad de que día e imposibilidad de hacer trampas. Por lo que es el más recomendado para partidas nocturnas	Se pueden hacer perfectamente pero suele haber muchos más inmortales que de día.	Se pueden hacer perfectamente pero suele haber muchos más inmortales que de día.
Torneos	Al no haber cabida a las trampas los torneos son todavía más emocionantes y es mucho más barato que un torneo de paintball.	A pesar de contar con 6 arbitros para 5 vs 5 las trampas son tan flagrantes que el juego pierde gracia. Por otro lado el presupuesto por persona de un torneo en bolas e inscripción ronda los 150 € por persona.	No se contempla esta opción al no haber impactos visibles.