

# Entrevista con...

## Niko Eskubi.

La primera vez que oí hablar de Niko, fue en Internet, un amigo me hizo un comentario sobre el "maquina" que hacia las medallas que se otorgaban a los vencedores de los eventos jugados al Combat Mission (CM). Efectivamente las medallas de Niko eran chulísimas. Mas adelante nuestros caminos se cruzaron en batallas con CM y ya a través de Internet nos conocimos y mantenemos un contacto y amistad, que me llevo a conocer mas en profundidad a nuestro personaje y su trabajo. El año pasado Niko ha sido nombrado el mejor diseñador grafico de wargames del 2005, galardón importantísimo yal que desgraciadamente no se da el eco que debiera. Con esta entrevista queremos homenajearle amen de conocer a este wargamero.



Niko, primero me gustaría que nos dijeras quien es Nicolás Eskubi, y aunque se que estarás harto de contestar a esta pregunta, abusare de ti, ¿que significa tu apellido?.

Empezaremos diciendo que soy un bilbaino de 39 tacos, casado, con dos hijos, Deimian 1 y Deimian 2..., un loco de los wargames y todo lo que sea historia militar, lo que hoy denominaríamos un "frikie" de lo bélico.

Hombre, lo de mi apellido, todos tenemos una cruz, y la mía es esa, mi apellido, la llevo padeciendo desde que tengo uso de razón (risas), siempre terminaban por relacionarme con los dibujos animados de Scoobydu, y en la mili, mejor ni lo comento, realmente mi apellido es euzkaldun/vasco, "eskua" significa mano y "bi" dos, así, mi apellido significa "dos manos" tal como aparece en mi escudo de armas.

Niko, exactamente ¿a que te dedicas?. Cuéntanos como te ganas la vida.

Bueno, me dedico a realizar, como dicen los americanos, el arte de los juegos, pero para ser mas exactos, llevo, dentro de mis limites y lo que me dejan, la imagen de la empresa americana Multi Man Publishing, empresa dedicada a la realización de wargames de tablero, excluyendo salvo raras excepciones la serie ASL (Advanced Squad Leader) y contados juegos de la serie The Gamers.

Realizo el diseño del packaging, las fichas, los mapas, he rediseñado la maquetacion y realizo las portadas de Operations The Wargaming Journal, logotipos, anuncios, etc.



Pero además, también trabajo para otras compañías del sector y de juegos de PC, como Decision Games, Strategic & Tactics, Mark H. Walker, OmegaGames, Armchair General Magazine, Matrix Games, Koios Works, 2by3Games, Dan Verssen Games, eSIM Games, ATO Magazine, etc... realizando igualmente mapas, fichas, screens, texturas, modelos 2D y 3D, logos, vamos todo lo que corresponda a la parte grafica, en resumidas cuentas lo mío son los garabatos (risas).

¿Como y cuando empezaste en esto del diseño grafico de wargames? ¿cursaste algún estudio especializado en diseño o por el contrario fuiste autodidacta?

Bueno, realmente, mis primeros pinitos empezaron con 13 o 14 años realizando fichas nuevas para los juegos NAC que tenia, las rediseñaba con nuevos dibujos.

Yo siempre he trabajado en artes graficas como dibujante/diseñador grafico en agencias de publicidad y como freelance, pero lo que se refiere a grafista de wargames llevare no mas de cuatro años, siempre trabajando para empresas extranjeras, nunca lo he hecho para una empresa española, salvo para la mia propia en estos momentos

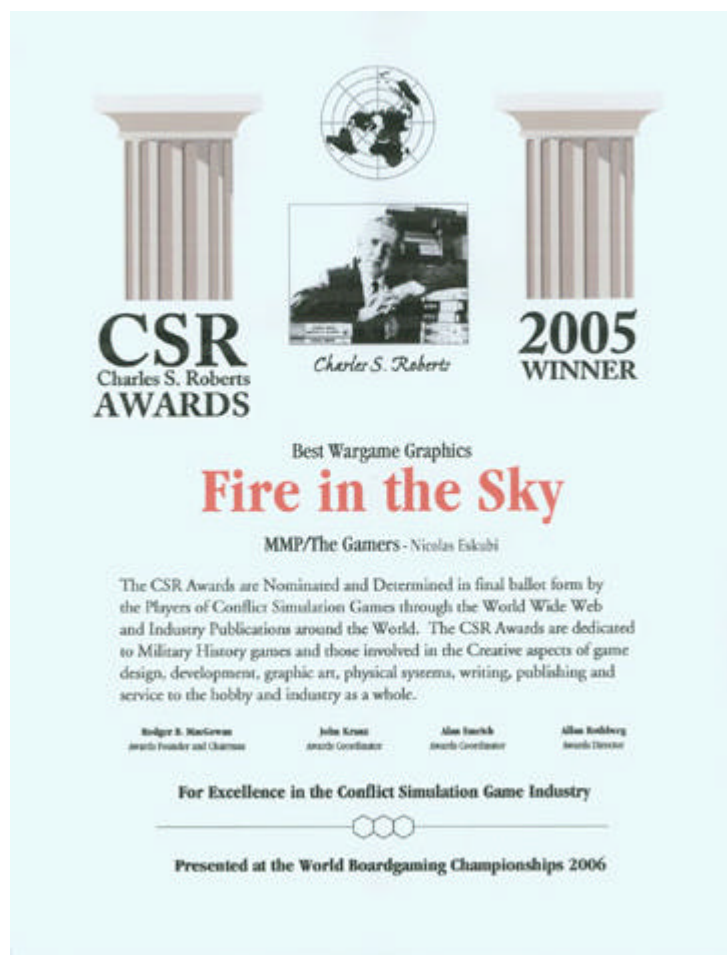
WarStormSeries.



Empecé de la forma mas tonta, mientras trabajaba en una empresa... que no se enteren pero para lo que me pagaban... (risas), monte mi propia web con ejemplos de fichas reformadas por mi de muestras del mercado, dibujos, etc... y me dedique a mandar e-mails a las compañías de juegos, tanto de ordenador como de tablero, y sin mas, 2by3Games (Gary Grigsby, Joel Billings y Keith Brors, vamos los gurus de los wargames, me contestaron ofreciéndome realizar los gráficos de un juego de PC pero previa prueba, digamos de selección con unos ejemplos gráficos bajo sus indicaciones y así me entro el gusanillo y el sueño de poder dedicarme a esto de forma profesional comenzó a tomar cuerpo. Mas tarde al terminar el citado proyecto, tras un accidente de larga convalecencia dispuse de mucho tiempo libre, me dedique al 100% a intentar

encontrar mas trabajo en Internet, y un día en Consimworld contacte con un diseñador de juegos, Adam Starkweather, que mostraba unos ejemplos de su primer juego, The Devil's Cauldron, le ofrecí mejorar sus fichas y realizar los gráficos de su juego, y de forma altruista empecé a diseñar los gráficos, finalmente firmo con MMP y les gusto mucho mi trabajo, así que después de estar trabajando para ellos como freelance, firme como su "dibujante en nomina", conocí a Mark H. Walter, etc etc etc y hasta hoy.

Exactamente, cuéntanos que es el galardón que te han concedido y que significa para ti.



El Charles S. Roberts Award (CSR) que

he ganado, ha sido a los mejores gráficos de todos los wargames de tablero publicados

en el 2005. En concreto se tratan de los que realice para el juego Fire in the Sky.

Vamos, dentro de mi gremio es, salvando las distancias, el "Oscar" de los wargames-wargamers, es, yo diría sin miedo a equivocarme, el premio mas cotizado por todas las compañías de juegos.

¿Que significa para mi? pues lo mas de lo mas. Yo llevo poco tiempo dedicándome profesionalmente a esto, y ya he conseguido mi primer CSR, que espero no sea el ultimo. Imaginate, ya solo quedar finalista entre las mejores empresas del sector de todo el mundo fue un alegron, y ya ganarlo pues imagina, el primer español que lo gana. Vamos ha sido una gran recompensa a todas las horas que paso delante del PC, sin fines de semana, y si no que se lo cuenten a mi pobre mujer (risas), vamos que todavía ni me lo creo, todo un premioazo.

[No desveles ninguno de tus secretos, pero cuéntanos por encima que técnicas usas en tus diseños...](#)

¿Sin contar mis secretos? (risas). Pues nada en especial, yo para trabajar utilizo un programa vectorial, que en mi caso es el Freehand y el Photoshop, trabajo con PC que los Mac son muy caros, tengo 2 PC y lo típico, scanner, impresora, etc.

Para dibujar suelo buscar fotos, planos, depende de lo que necesite, soldados, cañones, etc; para intentar hacerlo lo mas fielmente histórico posible, luego lo exporto al Freehand y lo redibujo a mi manera y lo que necesite se realiza en el Photoshop.

Yo creo que mi ventaja sobre otros que trabajan en esto es mi pasión por todo lo que sea historia militar y claro saber dibujar, el resto ya depende de el gusto o la forma de trabajar de cada uno y meterle muchas horas, realmente muchas, pero

como "sarna con gusto no pica" pues eso, que yo es raro el día que me meto a la cama antes de las 2 de las madrugada.

Actualmente trabajas para MMP, cuéntanos esto, como llegaste a fichar por ellos, en que proyectos has trabajado y cuales estas desarrollando actualmente.

Bueno pues como he contado anteriormente empecé haciendo gratis los gráficos de el juego The Devil's Cauldron, pero les gustaron tanto a MMP que finalmente después de trabajar una temporada de freelance para ellos, terminaron ofreciéndome ser su "dibujante" y hasta hoy. MMP será junto a GMT y AP, las mas grandes e importantes empresas del sector.





Para MMP mis últimos trabajos publicados han sido Fire in the Sky, juego que realmente aconsejo, cubre toda la guerra del pacifico, se puede jugar en no mas de cuatro horas y esta diseñado por un japonés, el afamado Tetsuya Nakamura. Mías son también todas las portadas de la revista Operations, las cajas de The Mighty Endeavor, Bloody Ridge, Afrika segunda edición, el juego Target: Arnhem y demás diseños. Los trabajos aun no publicados son los juegos, The Devil's Cauldron (preparando el arte

final), A Victory Lost (terminado), Panzer Leader 2 (en proceso), las fichas de DG42 (trabajando en ello), y otros que, de momento son secreto y no puedo contar (risas). Diseño mío son también las cajas de Guadalajara, Strike them a Blow y Red Star Rising, y alguno mas. Algunos de estos trabajos podeis verlos en la web de MMP en [www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com).

Luego trabajos publicados y en desarrollo para otras empresas, los juegos:

- Mark H. Walter: Lock and Load ANZAC Attack (las fichas), Lock and Load Band of Heroes, y todos los juegos de la revista Armchair General.
- Decision Games: 1066, End of the dark ages; Drive on Moscow; First Blood; Mad Anthony, Manila 45, Napoleon at Waterloo, Pershing, Winged Horse, Twilight of the Otomans y otros.
- Matrix Games, 2by3Games y Kois: World at War, Panzer Command y Peace in Our Time.
- OmegaGames: Battleships, Line of Battle y Rockets Red Glare.
- Dan Verssen: Special Forces (solo dibujos).
- ATO Magazine: Fortress Berlin (solo fichas).

Y no me enrolllo mas... (risas y mi cara de asombro).

[¿Tienes algún proyecto propio?](#)

¡ Si ! (exclama ilusionado), junto a mi amigo Juan Carlos Cebrian hemos fundado WarStormSeries, y nos hemos dispuesto a sacar nuestro primer wargame, y claro, no podía ser de otra cosa mas que de la Guerra Civil Española. Mi amigo Juan Carlos Cebrian y yo, llevamos muchos años con nuestro proyecto, un juego de tablero de la GCE a nivel táctico, ¡ A Las Barricadas! (ALB).Juan Carlos ha diseñado realmente un sistema de juego increíble y con unas novedades muy interesantes, como resultado

los combates son encarnizados, realistas, despiadados, todo un reflejo de lo que fue la cruenta guerra del 36-39.

Por mí parte he intentado realizar los mejores gráficos, lo mas fiel posible a la difícil uniformidad de la época, bandos, armas, etc; y he desarrollado por mi parte una nueva técnica grafica a la hora de realizar los mapas isomorficos tratando de hacerlos lo mas agradables visualmente, y de fácil "lectura" para el jugador de forma que lo "bonito" no entorpezca lo "funcional".



Un juego diseñado tanto para el novato como para el crack, de fácil aprendizaje y con unas reglas que se leen en muy poco tiempo, cortas, muy cortas, nada que ver con lo que podría ser las del mítico ASL, y muy realista gracias a las reglas de reacción que mantienen la posibilidad de maniobra incluso durante el turno del jugador rival. Oficiales con la característica especial de poder realizar tiradas de coordinación para tratar de activar unidades simultáneamente y la moral de las tropas también juega un papel principal en los combates y asaltos dependiendo de las características de cada unidad y las de sus oficiales al mando, así como por medio de unidades especiales, como los comisarios para el ejercito republicano o los capellanes para las tropas católicas, con una escala en la que cada hexágono representa entre 150-200 metros y una duración simulada de unos minutos por turno, además contamos con una demo para el que quiera probar el juego. Se puede bajar desde los links de esta Web, desde la Web Panzerzug o desde <http://personal.telefonica.terra.es/web/nicolaseskubi/indexalb.htm> .



El juego ha tenido una acogida fenomenal tanto en España como en el extranjero, nuestra empresa WarStormSeries, ha distribuido el mismo en Francia, USA e Italia

principalmente, aunque algunos juegos han viajado incluso hasta el Japon. El juego esta traducido a ingles y frances ademas del español, claro.

WarStormSeries cuenta con pagina web [www.warstormseries.es](http://www.warstormseries.es) , y foro <http://warstormseries-foro.forogratias.es/index.php> , donde

es posible contactar con otros jugadores, y desde donde se facilitan las erratas y ayudas, amen de nuevos escenarios del juego.

Ademas estamos en fase de preproducción de un nuevo juego La Bataille de France 1940, que aunque compartira con ALB gran parte de su mecanica, sera el inicio de una serie diferente sobre la SGM, y que en esta primera entrega versara sobre la invasion alemana a Francia.

Vale, eres un monstruo diseñando wargames, pero ¿juegas a algo?.

Realmente no consigo sacar todo el tiempo que a mi me gustaría para jugar, una pena, pero cuando puedo juego A las Barricadas, faltaría mas (risas), al CMBB, CMAK, SPWAW, SPWW2, SPMBT, las series HPS Panzer Campaigns y demas, Call of Duty2, Band of Brothers, TOAW3, West Front, East Front, Rising Sun, WW2 Online, Operational Flash Point y alguno mas que ahora no recuerdo, estos son los mas habituales, luego siempre tienes alguna joyita escondida como la serie Great Naval Battles, Silent Hunter, etc, pero como te comentaba, ya me gustaría tener mas tiempo.

Para finalizar nuestra entrevista, dinos que te parece la situación del wargame en nuestro país, especialmente el wargame de tablero.

Muy abandonado, entiendo que no nos podemos comparar con los ingleses, americanos o franceses, por desgracia esos son otra "división" pero tampoco como para estar totalmente desangelados, desde los tiempos de la "era NAC" ninguna empresa ha intentado retomar el hueco dejado ante su desaparición, el jugador español ha tenido que arreglárselas como ha podido para conseguir nuevos juegos, traducirlos y un sinfín de penurias. Aunque últimamente se han visto tímidos intentos de crear wargames por parte de algunas empresas españolas, hoy por hoy yo creo que el peor problema de todos es la poca "sangre nueva" que entra en esta afición tan increíble, la media de edad rondara los 30 para arriba, veras pocos chavales jugando a juegos de mesa. Una pena, y mas ahora que puedes luchar contra el gran problema de los jugadores de antaño, encontrar contrincantes, gracias a programas como Cyberboard o Vassal.



Tenemos que ponernos las pilas he intentar sacar juegos con pocas reglas y adictivos para poder tener alguna opción contra las consolitas, para nosotros, Juan Carlos y yo, esa fue una de las cosas, entre otras que mas nos motivaron a la hora de lanzarnos en el proyecto de WarStormSeries. Todavía queda esperanza para poder levantar al wargame autóctono.

Gracias Niko por tu amabilidad y enhorabuena por tu premio y trabajo.

De nada, ha sido un placer.



Propugnator 2007.

(Por cierto, mi logo tambien me lo apaño el artista...)