**Encuesta sobre el juego:**

1. ¿Fue difícil de entender?

En un principio costó un poco acostumbrarse a las mecánicas del juego, principalmente porque hay varias y porque el juego se divide en varias partes cada una con un formato de mecánicas distinto. No obstante lo anterior, la complejidad de las mecánicas no es tan alta lo cual ayuda a familiarizarse rápidamente con el juego. Además, dado que los movimientos de ataque de las piezas derivan del movimiento del ajedrez es más fácil entender (aunque esto también juega en contra).

1. ¿Fue difícil de aprender?

Diría que la curva de aprendizaje no tiene una pendiente muy grande, al inicio hay que aprender como se comportan varias variables nuevas, pero uno se demora poco tiempo en familiarizarse con las conversiones de variables y las acciones que el jugador puede realizar.

1. ¿Fue divertido de ver?

Mas o menos. Es divertido ver las decisiones que toman los jugadores durante una partida y tratar de entender como se puede utilizar esto en una próxima partida. A pesar de esto, el juego hereda uno de los principales problemas que (a mi percepción) existe en el ajedrez, que viene a ser el prolongado tiempo que se puede demorar un jugador en realizar un movimiento durante su turno. Debo decir que esto solo es un problema si se tiene pensado en que el público objetivo de este juego abarque la mayor cantidad de gente porque una gran mayoría no quiere gastar mucho tiempo pensando en una sola partida.

1. ¿Fue divertido jugar?

En general si, el hecho de estar jugando al mismo tiempo un juego de economía, cartas y de acción estratégica provoca que uno pase un buen tiempo jugando. El único problema que le encontré, como mencioné en el punto anterior es que se puede volver un poco cargante después de un tiempo dependiendo de cuanto se demoren los jugadores en tomar decisiones. En el ajedrez se acepta que los jugadores se demoren cuanto quieran dado que es su única temática, pero para un juego con tantas temáticas distintas puede volverse un poco frustrante.

1. ¿Sentiste que tus decisiones afectaban el progreso de la partida?

Sin lugar a duda, de hecho, diría que no hubo momento en que una decisión tomada no supusiese una consecuencia a corto o largo plazo.

1. ¿En algún momento sentiste que la suerte determinaba o influenciaba más de lo que querías?

En mis pocas partidas nunca llegué a sentir que la suerte alterase mi estrategia, aunque cuando jugaron otros si pude ver algunas instancias donde la suerte influenciaba más el resultado, pero reitero, nunca lo sentí en mis partidas. Debo añadir que aunque existe un componente de suerte en cada turno siento que esta suerte está bien equilibrada dado que son las decisiones que uno toma lo que resulta en la influencia que tendrá la suerte.

1. ¿Las partidas fueron cortas o largas?

Diría que en mi caso se sintieron bastante largas, bastante cercano al promedio de una partida de ajedrez. Aunque no encuentro que esto sea un problema si se espera que el juego termine siendo como el ajedrez, si se busca que sea un juego mas mainstream asequible para todo público esto puede suponer un problema. Desde mi perspectiva, yo juego esporádicamente al ajedrez, pero no me considero un amante de este, por lo que el hecho de que el juego se centre tanto en el tiempo que uno tome para considerar todas las posibilidades no es un aliciente para mi.

1. ¿Le encontraste sentido a la estructura que relacionaba las variables?

Si, bastante. En general creo que todas las variables se complementan muy bien entre sí y que enriquecen el juego dado que uno como jugador se centra en distintas temáticas como le economía y la estrategia. Las distintas etapas de cada turno tienen sentido por si solas y en el conjunto por lo que diría que la estructura es bastante sólida.

1. ¿Las piezas tenían movimientos intuitivos o no intuitivos?

Mas o menos. Como las piezas heredan movimientos del ajedrez no cuesta tanto aprenderse los movimientos posibles, pero esto también supone un problema dado que uno tiende a pensar como si estuviese jugando ajedrez y ahí donde divergen las mecánicas uno suele a equivocarse. No diría que es el sistema de movimientos mas intuitivo ya que de inicio los movimientos del ajedrez no son los más intuitivos (como el del caballo), pero uno ya está acostumbrado de alguna manera.

1. ¿Volverías a jugar?

Sin lugar a duda, jugarlo es divertido y siento que en la medida en que uno más juega más cómodo se siente con las mecánicas. Lo único que me generaría un poco de problema es la cantidad de tiempo que tendría que invertir para jugar cada partida dado que no soy partidario de los juegos que tienen partidas muy largas.

1. ¿A qué tipo de público sientes que está dirigido este juego?

Por como está construido ahora diría que está muy enfocado en jugadores de ajedrez principalmente, y en gente que disfruta de los juegos de mesa clásicos. Quizás se podría agregar a los jugadores de juegos competitivos largos como el LOL aunque por el hecho de que es un juego de turnos podría no ser del todo atractivo.

1. ¿Lo recomendarías a alguien?

Si y no. Si lo recomendaría dado que es un juego divertido de jugar pero creo que sería complicado así como se encuentra dado que aun está muy de forma DIY. Cuando tenga su propia estética y será más fácil recomendarlo.

1. Otros comentarios… xD

En general diría que es un juego con mucho potencial, ya como está ahora es divertido de jugar y bastante desafiante. Las mecánicas están bien pensadas y se siente orgánica la estructura de cada turno. El único problema, por así decirlo, es su notable semejanza con el ajedrez, donde hereda bastante de sus particularidades lo cual, dependiendo del público objetivo, puede ser un aliciente o un obstáculo.