

Subjektivní hodnocení kampaně 0.2

Nepochybně se shodneme, že v Mordheimu je pro nás důležitější než vítězství pocit z dobré bitvy. Že je pro nás přednější, abychom si dobře užili večera než výhra za každou cenu, převálcování soupeře a jeho totální herní i psychická likvidace.

Proto navrhuji použít následující systém hodnocení: bitva bude oznámkována na základě vašeho subjektivního dojmu jako ve škole stupni 1-5. Podle toho, jak se vám bitva líbila, takže i prohraná bitva, která byla vyrovnaná, může od vás dostat 1, pokud máte pocit dobře naplněného večera a naopak i vyhraná bitva, kterou vyhraje jedním hodem, před kterým soupeř navíc celou dobu pláče, skučí a vzteká se, jak jste na něj zlí, že si dovolíte vystřelit, může obdržet hodnocení třeba 5.

Aby to nebylo tak jednoduché, ke všem známám horší než 1 hráč navíc připojí doplňující písmeno nebo písmena, kterými stručně zdůvodní důvod své nepohody.

a	Byl jsem uházen.
b	Uházel jsem tak, že mě to ani nebavilo.
c	Soupeř házel normálně, ale mě to padalo mizerně.
d	Soupeř byl příliš slabý a bitva tak byla příliš jednoznačná.
e	Soupeř byl příliš silný a bitva tak byla příliš jednoznačná.
f	Udělal jsem hloupou taktickou chybu.
g	Otrávil mě nešťastná pobitevní fáze.
h	Otrávil mě nesnesitelné chování soupeře.
i	Hozený scénář měl příliš velké mezery.
j	Hra se příliš dlouho protáhla.
k	Jiné důvody související se hrou, ale nepodchycené v předešlých bodech.
l	Byl jsem v nepohodě z důvodů, které se hrou nesouvisejí a tak jsem si ji nedokázal dost užít.

Takže střetnutí s protivným soupeřem, který má nejen silný gang, ale ještě mě uhází a to téhož dne, co jsem dostal výpověď v práci může být označeno jako 5aehl. Naopak například pohodová bitva, kdy jsem udělal v průběhu drobnou chybu, která vyústila v zajímavou řež, tu jsem sice vyhrál, ale po bitvě soupeřovi vše přežilo a já měl ztráty jak Pyrrhos mohu dejme tomu označit jako 2fg.