**Bevezetés**

A megrendelő egy játékot kért tőlünk, aminek a szabályait, karaktereit, körülményeit, a játék végének feltételeit, illetve a pályát egyértelműen, de nem pontosan definiálta! Ez a pontatlanság ad teret a csapatnak, hogy saját kreativitását, gondolkodásmódját bevetve egyedi játékteret és játékrendszert alkosson (, és ez a fokú szabadság szükséges is, annak érdekében, hogy más-más csapatok keze alatt különböző program szülessen)! A játék alap témája a Gyűrűk Ura című film, a játékban szereplő karakterek is filmbéliek (ez a grafikának ad némi tám- és kiindulópontot). Difenszív felfogású játékról van szó, gondolok itt arra, hogy a játékos akkor nyerhet, ha megakadályoz bizonyos cselekvéssorozat beteljesülését, konkrétan azt, hogy a számítógép vezérelte szereplők eljussanak A pontból B-be. A gép folyamatosan véletlen számú ellenfelet(Gyűrű szövetsége) generál, a leírtaknak megfelelően egyre többet, de véges sokat. A játékos feladata az, hogy bizonyos stratégiát alkalmazva védelmi pontokat(tornyokat) építsen ki, és ezzel szabotálja, hogy a szövetség végighaladhasson a pályán. A pálya és a szereplők kidolgozása növelheti a játékélményt.