**Szótár**

E dokumentum célja a játék specifikus szavak és fogalmak definiálása és világossá tétele. (ABC sorrendben)

**akadály:** Védekezési pont. A toronnyal ellentétben az akadály a pálya bármelyik útjára elhelyezhető, ezzel lelassítván a szövetségesek előre haladását. Használatához varázserő szükséges! Varázskővel felruházva, tovább nehezíti az átkelést.

**cél:** (Pontosabban a játékos célja:) Annak megakadályozása, hogy a Gyűrű szövetségének tagjai közül bárki is eljusson a Végzet Hegyéhez, ennek érdekében az összes létező ellenfelet el kell pusztítania.

**Egy Gyűrű:** Képzeletbeli tárgy. A játékban nincs kitüntetett szerepe, azonban mégis ez az alfája-omegája mindennek. A képernyőn nem feltétlenül jelenik meg, de a játék e körül forog. Ez az a gyűrű, ami Szarumán bukását jelenti, ha eljut a Végzet Hegyéhez.

**Gyűrű szövetsége:** Más néven szövetségesek. A fogalom magába foglalja a gonosz embereket, a tündéreket, a törpöket és a hobbitokat is. Őket a gép irányítja, ez által a játékos ellenfelei. A pálya elején „születnek” bizonyos gyakorisággal(a játék haladásával egyre nagyobbal), és mindenképp el akarnak jutni a Végzet Hegyéhez. Ehhez persze át kell vergődniük akadályokon, és a tornyok által leadott lövedék záporokon. Ha még is sikerrel járnak, a játékos veszít.

**játékos:** Játékos a program használója, ő testesíti meg Szarumánt, és száll szembe a szövetséggel. Tetszésének megfelelő döntéseket hozhat, amik vonatkozhatnak tornyok építésére, akadály létesítésére, varázskövek használatára.

**lövedék:**  A tornyokban raktározódnak. Ha valamelyik szövetséges egy torony hatótávolságán belül helyezkedik el, a lövedék jó esetben eltalálja. Rendelkezik egy alapértelmezett sebzési erővel, ami ellenfél találata esetén, annak életerejéből levonandó. A sebzési erő varázskővel növelhető.

**Mordor földje:** Mordor földje, magát a pályát jelenti. Itt zajlik a küzdelem, ezen keresztül haladnak utak és ide lehet tornyokat, illetve akadályokat építeni.

**sebzés:** A szövetség tagjai rendelkeznek egy alapértelmezett életponttal. Ha egy torony eltalál egy szövetségest, az sebzéssel jár, aminek nagyságát levonjuk az életerőből.

**Szarumán:** A játékos karaktere. A sötét erő képviselője, aki meg akarja védeni Szauron hatalmát. A képernyőn nem feltétlen jelenik meg, de a játékos által bevitt inputokat, a játékfelfogása alapján ő hajtja végre.

**Szauron:** A sötét erő maga, az Egy Gyűrűben van a hatalma. A játéknak nem képezi szerves részét, csak a játék háttértörténetében van szerepe.

**torony:** Védekezési pont. A játékos hozhatja létre, és helyezheti el a pályán, szigorúan valamelyik út mentén(, útra nem), ha rendelkezik a hozzá szükséges varázserővel. Két fő tulajdonságából, az egyik a hatótávolság, ami azt az értéket adja meg, hogy a tőle származó lövedékek, mekkora sugarú körben hatásosak. A másik attribútuma, a tüzelési gyakoriság, ami azt adja meg, hogy a hatótávolságon belül lévő szövetségesekre, időegység alatt hány lövést képes leadni a torony. Mindkét érték varázskövek felhasználásával növelhető.

**út:** Mordor földjét szövik át. A pályának azon részei, ahol a szövetségesek mozoghatnak. Több felé ágazhat, de kikötés, hogy mindig a Végzet Hegyéhez vezet. Út mentén tornyok, úton akadályok nehezítik az Egy Gyűrű megsemmisítését.

**varázserő:** Szarumán rendelkezik varázserővel. Ezt felhasználhatja torony építésére, akadály elhelyezésére, varázskő alkalmazására. Mindegyik cselekedet értelemszerűen egy előre definiált értékkel csökkenti a varázserő mutatót. Varázserőt Szarumán az elpusztított szövetségesek után kap(mindegyik után egy bizonyos nagyságút).

**varázskő:** A játék fontos eleme. Használatához varázserő szükséges. Felruházhatjuk ezekkel a tornyokat, vagy az akadályokat. Első esetben felhasználhatjuk a torony hatótávolságának, vagy a tüzelési gyakoriság javítására. Akadályra alkalmazva, a szövetségeseknek több időbe telik lebontani, túljutni az akadályon. Továbbá használhatjuk lövedék sebzésének növelése érdekében is!

**Végzet Hegye:** A gép számára ez a célmező, a pálya egyik vége. Ha ide eljut az Egy Gyűrű, a játéknak vége, a szövetség, és ez által a gép nyer.