El juego es tipo arcade y posee gráficos 2D, con una vista desde arriba. El menú aunque no hay un prototipo de diseño pretende comprender los siguientes apartados:

* Jugar
* Seleccionar Dios
* Opciones

Los mapas están creados en Tiles y los s*prites* los hemos sacado de internet. Pero preferiblemente esperamos disponer del tiempo para crear nosotros nuestros propios *sprites* y darle una mayor caracterización a los personajes y al juego.

Para la GUI hemos optado por un diseño intuitivo para hacerlo accesible a cualquier tipo de jugador. Esta GUI (referencia) comprende los siguientes elementos:

* Un marco con la imagen del Dios (esquina superior izquierda).
* Contadores de oro y vida (a continuación del marco del Dios).
* Un botón de Play/Pausa (a continuación de la vida).
* Un botón de velocidad doble (al lado del botón de Play/Pausa).
* Un botón de ayuda al jugador (en la esquina superior derecha)
* Los diferentes tipos de torres (que se encuentran en la parte inferior izquierda).
* Las diferentes habilidades de nuestro Dios elegido (en la parte inferior derecha).

La GUI cuando quedan 30 segundos para la próxima oleada da un aviso al jugador.