REGLAS DEL JUEGO:

1. El jugador tendrá *n* puntos de vida y dependiendo del enemigo perderá más o menos PH.
2. La vida se regenera cuando se pase a otra fase, no cuando comience otra oleada.
3. Cuando la vida del jugador llega a 0 tendrá que comenzar desde el principio.
4. El jugador podrá construir y mejorar varias torres a la vez. Para ello dispondrá de *n* oro al comienzo de la partida e ira ganando más oro en función de las criaturas que derrote y por oleada superada.
5. La dificultad aumentara a medida que se vayan superando los niveles.
6. Cada Dios posee unas habilidades únicas las cuales puede usar el jugador a su antojo, teniendo en cuenta el tiempo de utilización. (si hubiera tiempo se implementaría a mayores una torre única para cada Dios).
7. El jugador solo podrá construir en los puntos indicados.
8. Solo se pueden usar las habilidades de una en una (sin contar la habilidad pasiva del Dios con el que se esté jugando, ya que esta habilidad está en constante uso mientras se juegue con ese Dios).
9. Las criaturas de las oleadas morirán cuando sus PH lleguen a 0, ya sea mediante las torres o las habilidades de los dioses. Habrá *n* tipo de criaturas, según el tipo tendrá unas características u otras y la cantidad de oro que generen variará. También habrá en la ronda final un Boss final que tendrá unas características especiales y será uno de los Titanes. Tras derrotarlo se pasará al siguiente nivel.
10. Hay un tiempo limitado (*t*) entre oleada y oleada que al acabarse se lanza la siguiente oleada.
11. El jugador podrá escoger un Dios al inicio de la partida e irá desbloqueando sucesivamente los siguientes Dioses a medida que se pasa el juego con los distintos personajes.