- Agora, ao final do tutorial, a tela vai direto para a Introdução do jogo, como a maioria dos jogos faz. Ao final da introdução, caso o usuário pule o tutorial e não tenha concluído o mesmo, vai direto para o Tutorial, com um pequeno aviso no centro da tela. Isso porque, antes, só liberava as primeiras recompensas ao jogar o tutorial, e o jogador não era obrigado a jogar o tutorial. Ele desbloqueava a Introdução e ia pro Nível 1, e nunca ganhava a recompensa da Introdução. Com os dois unidos, o jogo avisa que as recompensas são desbloqueadas ao finalizar o Tutorial, para o caso do jogador entrar na Introdução, sem ter feito o tutorial.

- Agora o jogo possui um sistema de moedas. Ao finalizar, pela primeira vez apenas, cada um dos níveis (incluindo o tutorial), o jogador ganha, junto com as 3 recompensas-padrão, mais 2 moedas (quantidade que pode ser alterada facilmente), para desbloquear o Personagem do Quadro. Nessa parte, é necessário responder uma pergunta de 4 alternativas, e a cada tentativa, usa-se 1 moeda. Ao tentar responder sem moedas, o jogo avisa que é necessário desbloquear novos níveis para ganhar mais moedas e então gastar com a resposta. Se o jogador errar o suficiente para não sobrarem moedas para todos os quadros, o jogo termina sem desbloquear todas, não tem outro jeito. As moedas acumuladas em um determinado nível podem ser usadas em qualquer desbloqueio, portanto, se o jogador acertar a resposta de primeira, ele acumula moedas para o próximo quadro, e assim pode economizar para perguntas mais difíceis.

- O botão de voltar para o Menu (Bandeira branca da paz) agora tem um contorno em volta para melhorar a visibilidade

- Agora o painel do jogo possui a informação de quantos turnos tem no total, em cada fase, no formado “Turno X/Y” sendo X o turno atual, e Y o turno total.

- Na tela de Cantos (uma das três conquistas, que libera os cantos na íntegra), a página é numerada para o jogador saber em que parte do texto ele se encontra, no formado “Página X/Y” sendo X o número da página atual, e Y o total de páginas.

- Bug do botão de pausa consertado. Se o jogador retornasse ao menu inicial com a tela de jogo pausada, o Tutorial deixava de funcionar na etapa de passar o mouse por cima das 3 unidades de ataque e defesa (torres). Agora, ao retornar de qualquer fase, o jogo automaticamente despausa antes de voltar (e resetar naturalmente o nível), evitando o bug.

- Bug do nível que desaparece caso você já tenha jogado ele e o próximo. Antes, se você liberasse, por exemplo, o nível 2, jogando o 1, e depois completasse o 2, liberando o 3, e voltasse a jogar o nível 1, o nível seguinte (o 2, nesse caso) desaparecia. Agora, o jogo sabe se o nível completado foi feito pela primeira vez, e faz todos os procedimentos (inclusive o cálculo da pontuação, que antes era infinitamente aumentado) apenas na primeira vez.

- A última fase agora tem 15 turnos, não mais 20 (o nível anterior tem 12, então a diferença era muito grande). Retirei waves intermediárias que eram parecidas entre si (tornando o nível repetitivo), deixei a primeira wave tão fácil quanto antes. Alterei as últimas (que decidi não excluir), aumentando a vida dos inimigos para ficar mais difícil, já que o campo é um espiral e os inimigos passam duas vezes pela mesma torre. Aumentei também o gold em alguns waves no começo e meio do nível, para o jogador ter mais dinheiro para comprar torres, já que elas ficam caras rápido demais e os inimigos ficaram mais fortes. Acredito que esteja bem balanceado agora.

- Agora na tela de recompensas (após a conclusão de cada nível), o jogo mostra a pontuação atual do jogador já com os pontos somados da fase que ele acabou de concluir. Antes, o jogo calculava toda a pontuação com base no número restante de vida e de ânimo, no código-fonte, mas não mostrava em nenhum lugar, estava inacabado. Agora, o jogador ainda não sabe pra que serve a pontuação, pois isso ficou em aberto, e dentro do jogo, ela não tem função nenhuma, no futuro, ela pode servir como ranking.

- Alterei a imagem de fundo do tutorial, o cenário (era um esboço, e a Jessica me mandou a versão final).