Planificación:

* Hito 1: Para el hito 1 se la mecánica principal del juego (los botones bajando y se puedan pulsar en diferentes momentos), se hicieron varios cambios al diseño que existían en un primer momento con el fin de hacer el juego más divertido y disfrutable, se diseñó e implementó casi toda la arquitectura del futuro juego, y se empezó a implementar el modo de 2 jugadores.
* Hito 2: En este hito el equipo se concentró en ir diseñando e implementando nivel a nivel, corrigiendo múltiples bugs y errores, realizando el mapa, los diálogos, los menús y el arte y música.
* Hito 3: Este hito ha sido aprovechado para realizar menús, completar más niveles, intentar agregar mejor sensación de juego, invertir mucho en marketing y presentaciones, equilibrar la puntuación, el tutorial, realizar el sistema de guardado y cargado de partida, así como los sistemas de desbloqueo de niveles para poder tener una historia lineal.