**Problemas**

Durante a primeira *Sprint* houve alguns problemas que ocasionaram no atraso de alguns dos conteúdos do jogo, no caso da programação foi descoberto um *bug* no personagem principal, onde ele ficava imortal e não obedecia os comandos devidamente, o qual estava levando muito tempo para ser corrigido então foi decidido por reescrever o código ao invés de procurar uma solução para o mesmo.

No caso da arte o *cache* do *browser* se auto resetou e o artista perdeu 30% do conteúdo do TCC, vulgo das ultimas duas semanas antes da *Sprint.*

E houve também um atraso nas falas de um personagem devido ao membro responsável por essa parte ter pego uma gripe muito forte.