Os *Sprites* de *NES* eram programados pixel a pixel, que sofriam diversas limitações, como a cor e a resolução da tela, desenhar algo era complexo pois não bastava apenas ter a criatividade, mas também ter conhecimentos de matemática e programação para conseguirem fazer com que um *Sprite* aparecesse no monitor. Um exemplo disso era a limitação de apenas duas cores por quadrante do bitmap, e para ter mais opções na paleta, sacrificavam a resolução da tela.