



Como eram feitos os sprites

Temos aqui um sprite clássico da era 8-bits, com 16 pixels de altura e 12 de largura. Apesar dele aparecer assim na tela, como uma peça única e coesa, ele na verdade é construído assim:

A imagem é quebrada em quatro imagens de 8x8 pixels, o padrão de um sprite do NES (Nintendo Entertainment System). Esses sprites funcionam de maneira independente do cenário de fundo, e também apresentam restrições de cor.

O grande truque é que, ao usar essas peças independentes do fundo, podemos ter uma variação maior de cores na mesma área, coisa que o hardware restrito das plataformas antigas não conseguia processar de outra maneira.