

Los videojuegos han llegado a todo el mundo, ya sea en dispositivos móviles o consolas portátiles o de sobre mesa, es más aún podemos encontrarlos calculadoras como es el caso de la TI (el poderosísimo pacman :v).

Los videojuegos han venido evolucionando atreves de los años, pero a pesar de los cambios el gran en sus gráficos, el salto del 2D al 3D, algo que no ha cambiado como tal es la lógica que se sigue usando al fondo, si bien es cierto han ido saliendo más herramientas de trabajo que facilitan su desarrollo y que ya tienen cosas hechas con anterioridad que ayudan al momento de realizarlos, pero si bien es cierto la tecnología ha aumentado su base sigue siendo la misma.

El lenguaje de ensamblador me enseñó que con simples movimientos en memoria e interrupciones en el proceso se pueden logran muchas cosas de las cuales antes solo suponían que se hacían porque si como un IF por ejemplo, ahora entiendo que es más que eso, y que todo lo que he aprendido hasta ahora son avances y aplicaciones de este.

Regresando a los juegos, como mencionaba, la base de los videojuegos sigue siendo la programación, las lógicas de la gravedad implementada en un juego, las matrices que se usan para las simulaciones de un mundo o simplemente un juego de X0 llevan una lógica como la que he visto hasta ahora (lógicamente llevan cosas las fumadas y locas de las cuales espero aprender un día) en un lenguaje específico o un programa que les facilite eso aún más.

Pero aun así en su interior se sigue recurriendo al ensamblador y su capacidad tan grande, sus óptimos procesos y lógica, no me extrañaría saber que todo lo que veo en un juego este hecho de pequeños puntos que justos forman líneas y con eso figuras que al final crean un mundo maravilloso como Hyrule, y al final solo estoy viendo puntos colocados que dan la sensación de 3D, aunque este no llegue a existir en una pantalla como tal.

En conclusión, si es cierto que no me pondré a crear una aplicación o un videojuego en ensamblador, pero es interesante saber cómo empezó todo y a lo que hemos llegado.