

En el presente ensayo, hablaré sobre el desarrollo del arte de los videojuegos utilizando lenguaje ensamblador; como estudiante de informática, cada vez se conocen más y más maneras sobre como codificar el mismo proceso en diferentes formas; unas más eficientes que otras e incluso con mejor uso de los recursos del ordenador.

Actualmente se tienen múltiples tipos de IDE, muy diferentes para proporcionar al desarrollador una gama inmensa de servicios que le faciliten el trabajo a la hora de programar un software, pero sin importar lo amigable que puede ser su interfaz, todo se termina haciendo simples números (0 y 1); entonces si el resultado es el mismo, la única diferencia es el nivel de comprensión que poseen dichos software.

Los juegos actuales tienen millones de bytes de datos, por lo que nos remontaremos a 1984 donde los juegos eran más sencillos, dónde la tecnología aún no se desarrollaba a gran escala y cada color de pixel se programaba de manera individual para crear una imagen.

Solo las personas dedicadas y talentosas se inmiscuían en las ramas de la informática, dedicando mayormente su tiempo en el desarrollo de programas con finalidad empresarial o académica dejando el área de ocio (videojuegos) a solo unos pocos. Ahora bien así como se aprendió en esa época, así comenzamos aprendiendo nosotros, los estudiantes, primero conociendo en qué parte de la memoria escribíamos, luego una rutina para pintar un pixel, después dibujar una línea... un rectángulo, cambiando formas; dedicando tiempo a aprender un lenguaje más acercado a la máquina.

Un ejemplo de un juego de 1984 cuyo arte fue desarrollado 100% en ensamblador, es: “Turbo Outrun”, los sprites y las animaciones se cortaron y se almacenaron con información de alineación en una herramienta para color todo exactamente donde debe ir, el diseñador describió el curso como un conjunto de datos, con curvas, cuánto tiempo eran, lo mismo para las colinas, y cuáles eran los objetos al costado.



En conclusión, incluso el área gráfica puede ayudarse del lenguaje ensamblador, no es necesario un programa con lenguaje de alto nivel para escribir un juego o algo gráfico; quizá sí lleva mucho más tiempo y esfuerzo para lograr el mismo resultado pero es por la costumbre que tenemos ya sobre el manejo del código. Escribir en lenguaje máquina es igual a escribir en cualquier otro lenguaje, no impide que las cosas funcionen ya que siempre acabará todo convertido al mismo formato (0 y 1).