

JUICE IT

El arte de que tu juego
se sienta bien

Hazlo jugoso o Piérdelo

J. Alejandro Álvarez

juaalvarezme@gmail.com

ABOUT ME

J. Alejandro Álvarez M.

Ing. de Sistemas e Informática, Unal Med.
Game Lead Developer, [WorldWinner](#)

[@AllieJoe_04](#)

juaalvarezme@gmail.com





JUICE

GAME FEEL

Responsivo

Feedback

Vivo

Máximo output con el Mínimo input

JUICE

Polished/Pulido



JUICE



Juice it or lose it
A talk by Martin Jonasson & Petri Purho



"The art of screenshake"
Jan Willem Nijman - Vlambeer

JUICE



Juicing Your Cameras With Math
Squirrel Eiserloh, GDC 2016



Secrets of Game Feel and Juice
Game Maker's Toolkit

DEMO



SHAKE

Trauma: $[0, 1]$ y decrece en el tiempo

Shake: trauma² o trauma³

Trauma

Efecto resorte
Amortiguador

Shake

2D: Traslación y Rotación

3D: Solo Rotación!

+Perlin Noise

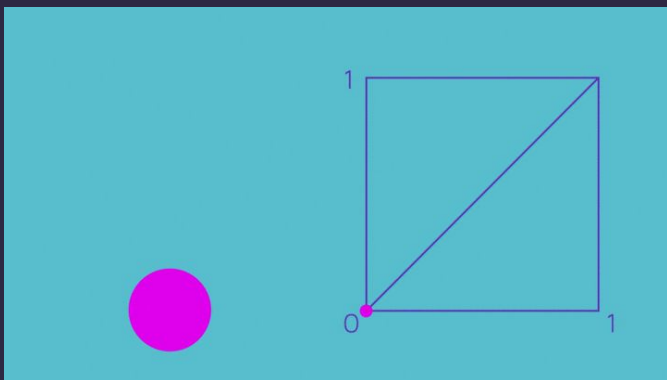
LERP

Interpolación Lineal

```
x += (target - x) *.1  
or  
x = (.90*x) + (.10*target)
```

Cada frame: Nos movemos **10%** mas cerca al objetivo

Cada frame: Blend (*mezcla?*) **90/10** de nosotros y el objetivo



TWEEN - EASE

