

YOU FIGHT



REALITE INTEGREE

**COMMENT SE RETROUVER DANS
LE JEU VIDEO YOUFIGHT**

1. TUTORIEL

Que vous soyez seul ou accompagné, ce tutoriel a pour but de vous aider dans l'enregistrement vidéo afin de vous intégrer dans le jeu vidéo YOUFIGHT, jeu de combat qui met en compétition tous les styles de combat.



2. PRÉ - REQUIS

Note importante : Tout geste ou toute tenue à caractère raciste, pornographique, politique ou religieux ne sera pas intégré.

OBLIGATOIREMENT :

- **FIXER la caméra sur un pied à une hauteur située entre 1m et 1,30m** : la caméra ne doit PAS BOUGER, que ce soit horizontalement ou verticalement, du DEBUT à la FIN de chaque vidéo.
- Faire une capture unique de tous les mouvements (afin de simplifier le processus de Réalité Intégrée)
- Avoir un arrière-plan de couleur claire et unie (éviter d'avoir trop de différence de couleur entre des objets)
- S'habiller dans une couleur qui contraste avec celle de l'arrière-plan (éviter les vêtements blancs si l'arrière-plan est plutôt blanc)

3. PROCESSUS

APRES AVOIR RESPECTE LES PREREQUIS CI-DESSUS FILMEZ-VOUS

Lancer l'enregistrement de l'arrière plan VIDE pendant au moins 2 SECONDES
au début de chaque vidéo (sans le combattant et sans bouger la caméra durant l'enregistrement)

- Mettez vous de face** les bras le long du corps en fixant l'objectif de la caméra durant au moins 3 secondes (Attitude qui servira à présenter votre personnage dans l'interface de choix du joueur)
- Toujours de face faites un signe à la caméra qui indique que vous êtes partant**

3. PROCESSUS (SUITE)

COMBAT

- Attitude d'attente active** (quand vous êtes en attente durant un combat garde basse, cette attitude ne vous empêchera pas d'être atteint par un coup)
- Avancer d'un ou deux pas sans sortir du champ** (Permettra de créer la marche avant)
- Reculer d'un ou deux pas sans sortir du champ** (Permettra de créer la marche arrière)
- Garde active haute** (quand vous êtes en train de bloquer des coups au visage)
- Garde active basse** : pour parer un coup porté aux jambes (Exemple d'un contre low-kick en levant son tibia gauche et/ou droit)
- Mouvement d'encaissement d'un coup au visage sans garde** -> quand vous recevez un direct garde ouverte
- Mouvement d'encaissement d'un coup dans les jambes (low-kick)**
- Esquive arrière** : reculer le buste et la tête en arrière en restant de profil
- Enchaînement spécial** : esquive rotative suivie d'un contre (Direct ou crochet ou Hypercut)
- Direct du gauche**
- Direct du droit**
- Crochet gauche**

3. PROCESSUS (SUITE)

- Crochet droit**
- Uppercut gauche**
- Uppercut droit**
- Coup de coude 1 ou coup de tête ou tout autre à dommage important**
- Coup de coude 2 ou coup de tête ou tout autre à dommage important**
- Coup de pied haut 1**
- Coup de pied haut 2**
- Coup de pied bas 1**
- Coup de pied bas 2**

- Combo 1** : Enchaînement poings 1 -> Série de directs au visage
- Combo 2** : Enchaînement poings 2 -> Esthétisme au choix
- Combo 3** : Enchaînement poings 3 **OU pieds/poings 1** -> Esthétisme au choix
- Combo 4** : Enchaînement au choix

3. PROCESSUS (SUITE)

DIVERS

- Geste de victoire** (pour la fin de combat)
- Geste de provocation** (durant le combat)

WWW.YOUFIGHT.IO

