

Elena de Street Fighter III: Third Strike

Fait par **Phirmost**

E-mail : mtp.leven@laposte.net

Site web : <http://xiollheart.free.fr/>

Compatible avec Mugen 1.0

W.I.P commencé : 24 août 2004

Première distribution : 12 avril 2005

Dernière mise à jour : 25 décembre 2020

Avant-propos

Je suis vraiment content d'avoir fait Elena de SF3 car c'est un personnage très long à faire et ça m'a permis de découvrir tous les aspects de la programmation.

Je ne pense pas refaire de personnage sans avoir joué au jeu d'origine à l'avance. C'est partir dans l'inconnu et faire sans cesse du bidouillage avec les idées qui changent toujours, bref c'est l'enfer.

C'est vrai que je n'ai pas choisis la facilité en prenant un combattant de SF3 à l'époque où peu de persos de ce jeu étaient convertis mais j'étais plutôt pressé de sortir un perso inédit.

En ce temps, tous les persos de SFA3 étaient déjà faits et certains en plusieurs versions, alors j'ai commencé à travailler en secret sur Elena jusqu'à ce qu'elle devienne une 1^{ère} version « jouable » même si quelqu'un avait déjà annoncé un WIP d'Elena.

Après avoir mis à disposition mon projet (bêta) en avril 2005, Les critiques m'ont fait comprendre que j'étais vraiment loin de la version d'origine. Avec les conseils, commentaires et surtout les faqs de SF3 au fur et à mesure des corrections, vous obtenez la version d'aujourd'hui qui, je pense, est tout à fait convenable.

Depuis, le jeu est accessible via des émulateurs disposant de fonctions pour récupérer tous les sprites et autres informations sur le personnage. Grâce à ça j'ai pu l'étudier d'avantage et corriger tous les détails. Je suis moi-même devenu un assez bon joueur d'Elena à force de tester tous les combos possibles. Cela fait maintenant longtemps que j'ai travaillé sur elle et je n'ai plus grand-chose à ajouter à part peut-être encore quelques éléments fantaisistes. Mais je n'en ferais pas trop au risque de dénaturer sa jouabilité originale.

Amusez vous bien ! ;)

Contenu

Pour la version du jeu d'origine

- Tous les coups de base
- Tous les coups spéciaux + leur version EX
- Tous les super arts + l'interface de sélection en début de round
- Prise, overhead, sarcasme
- Compteur pour la jauge stun, le système de Parry
- 2 intros
- 4 poses de victoire
- 13 palettes d'origine + 3 de 2nd Impact
- Tous les sprites d'effets
- Pause et fond du KO lors d'un super art
- Aisance des enchainements combos (Negative Edge controls)
- La scène de fin de 3rd Strike
- Le portrait de victoire de 2nd Impact pour Mugen 1.0
- Les citations de victoire de 3rd Strike pour Mugen 1.0

Avec en plus

- 2 nouveaux coups de base (Back slash, Waker kick)
- 2 nouveaux coup spéciaux (Hooligan jump, Counter attack)
- 2 nouveaux super arts (Rainbow jump, SFIV Ultra combo 1)
- 2 nouveaux mouvements avec le bouton start (Music symbol, Akuma teleport)
- Bonus de défense ou d'attaque avec Music symbol au corps à corps
- 2 nouvelles intro (Cosplay, apparition éclair)
- 37 nouvelles palettes

Et ce qu'il faudrait

- Une bonne intelligence artificielle (IA)

Réglages

Au début de chaque match, le menu des Super Arts apparait et permet de choisir celui que vous pourrez exécuter :

-  : 1 = SPINNING BEAT
-  : 2 = HEALING
-  : 3 = HEALING

J'ai ajouté un 4ème choix afin d'y mettre plusieurs éléments édités qui ne reflètent pas sa jouabilité originelle :

-  : 0 = mode CUSTOM

Enlever le Select Super Arts (SSA)

Pour supprimer le choix des Super Arts, ouvrez le fichier [Common.cns](#) et cherchez le bloc de code suivant. Changez la variable 32 à 0 pour empêcher le menu de s'afficher :

```
[State 190, VarSet]
type = VarSet
trigger1 = time = 0
var(32) = 1 ;<-- *METTRE A ZERO POUR NON-CHOIX*
```

Par défaut, le Super Art est sélectionné aléatoirement mais si vous voulez le forcer, vous pouvez fixer la variable 31 dans la fourchette 2,2 pour le Super Art 2 par exemple.

```
[State 190, VarRandom]
type = VarRandom
trigger1 = Time = 0
v = 31
range = 1,3 ;<-- *METTRE LE SUPER-ART PAR DEFAULT ENTRE 1 et 3*
```

Activer/Désactiver l'IA de test (seulement en mode CUSTOM)

Pour activer l'IA, en mode Custom faites « F, B, F + start »

Pour la désactiver, faites « B, DB, D + start »

Utiliser les autres palettes

Pour utiliser les nouvelles palettes, allez dans le fichier [sf3_Elena.def](#) et copiez/collez les noms des palettes à côté des champs pal1 à pal12 comme ce qu'il y avait déjà avant.

Exemple :

```
; Palettes for player (12 possibles)
pal1 = palettes/ebony.act ;el2.act
```


Jouabilité

Pour le mode CUSTOM

Hooligan Jump

Inspiré par le coup spécial de Cammy du même nom, ce coup amène à 3 finalités. Si vous exécutez le coup sans plus, en atterrissant vous glissez un coup de pied qui fait tomber l'adversaire. Puis les 2 autres possibilités ne marchent que dans la phase descendante du saut : Si vous appuyez sur Punch, vous tendez le talon qui touche et vous propulse en arrière pour vous rétablir. Si vous appuyez sur Kick (avec une direction) et que vous êtes au contact de l'adversaire, vous lui saisissez le cou avec vos jambes et l'écrasez à terre. Si vous êtes trop loin, vous retombez directement sur vos pieds. Bon pour surprendre l'adversaire qui s'attendait à ce que vous glissiez devant lui.

Music Symbol

Lorsque vous faites ce coup au corps à corps, le symbole n'est pas lancé mais vous pouvez toucher l'adversaire avec vos mains. Si vous l'avez eu, vous obtiendrez un bonus d'attaque ou de défense.

- Le bonus d'attaque (clignote en rouge) rend vos 3 coups suivants plus puissants (coefficient multiplicateur de 2)
Et même s'ils étaient bloqués, ils feraient 25% de dommages.
- Le bonus de défense réduit de 50% les 6 coups suivants que vous allez prendre.
Si le coup reçu ne fait pas un hitcount de plus de 1, alors vous n'êtes pas perturbé dans votre action encours (comme le super armor de Juggernaut).

Sinon si le symbole est lancé, voici les différents effets :

La note  perturbe l'adversaire mais ne lui fait rien perdre (ne peut être paré)

La note  fait perdre à l'adversaire l'équivalent de 10% de votre jauge d'énergie, qui est consommée.

La note  paralyse l'adversaire pour environ 2 secondes.

Counter Attack

Inspiré du counter de Dudley, quand vous exécutez ce coup, vous devenez immobile pour quelques secondes. Pendant cette petite durée si vous êtes touché par une attaque « Stand » ou « Air » vous ripostez automatiquement par une balayette suivie d'un coup propulsant l'adversaire sur le mur. Lui-même rebondissant dessus, vous disposez d'un avantage pour le cueillir. Evidemment avant de riposter vous encaissez les dommages dus au coup reçu.

Akuma Teleport

Inspiré du téléport d'Akuma, c'est un mouvement qu'on ne peut faire que lorsque le joueur adverse se nomme soit « Akuma, Shin Akuma, Gouki, Shin Gouki ou Oni ». Vous vous téléportez automatiquement vers le bord de l'écran opposé.

Rainbow Jump

Cette super attaque est efficace contre les adversaires qui sont dans les airs. Il y a 3 degrés d'amplitude.

En **LP**, elle saute puis redescend rapidement sans avancer de beaucoup.

En **MP**, elle décrit un arc de cercle en allant assez haut.

En **HP**, elle reste un moment à l'apogée du saut pour finir avec un coup de pied qui envoie l'adversaire s'écraser sur le sol.

SFIV Ultra combo 1

Inspiré de son Ultra combo 1 de Street Fighter IV. Une fois qu'un adversaire a été chopé, Elena est invincible jusqu'à ce qu'elle termine l'enchaînement (pour un total de 15 hits).

Quelques combos

Les classiques :

(Air) **LP** > **MK**
(Air) **MP** > **HP**
MK > D+ **HP**
HP > **HK**

En plus de ceux déjà possibles dans le jeu d'origine, ajoutons :

D+ **LK** > D+ **MK** > DB+ **MK**
LK > B+ **HP**
MK > DF+ **HK**

Mallet Smash > B+ **HP**

Plus ces enchaînements possibles sur Street Fighter IV :

D+ **LP** > **LK**
D+ **LP** > D+ **LP** > etc...

D+ **LK** > D+ **LP**
D+ **LP** > D+ **MP**

HP > Spinning Scythe
MK > Spinning Scythe
D+ **MK** > Mallet Smash (EX)

Remerciements

Un grand merci à :

Elecbyte pour avoir créé MUGEN, SprMaker et SndMaker

, le commencement de tout, le logiciel que j'attendais depuis tout petit. Dommage que je n'ai pas découvert à l'époque où les créateurs étaient encore présents.

Capcom pour avoir créé SFIII et Elena bien sûr

, je suis fan de leur univers, tous leurs personnages sont super.

Joram Nowak pour avoir rippé les sprites et les sons d'Elena

, je lui dois le plus gros travail sans quoi je n'aurais pas commencé la programmation. Il a énormément fait pour tous les créateurs de persos SFIII à l'époque.

Ceux qui ont fait MCM

, qui est facile à utiliser et qui reste mon principal logiciel de travail malgré ses défauts.

Dark Saviour pour Project pal editor et SFF2 Turbo Revival

, 2 logiciels indispensables pour créer proprement.

Winane pour Sffextract

, le logiciel d'origine pour organiser les SFFs.

Chloe Sullivan pour MugenHelp et SFIII hits sounds

, une personne qui a marqué tous les programmeurs de persos.

Bejeeta pour la description des mouvements d'Elena par des gifs et la rom SFIII

, la 1^{ère} personne à m'aider pour faire les Super/Special moves alors que je n'avais pas d'informations sur Elena, il m'a par la suite aidé à avoir la rom du jeu.

Mike Werewolf pour les AfterImages des Super arts et pour avoir mis à disposition SFF2 à temps

, une référence pour la communauté française de Mugen.

Joseph O pour avoir rippé la scène de fin d'Elena incluse

, grâce à lui vous avez une belle séquence de fin pour ce personnage.

The God Bogard pour avoir mis à disposition le pack des sons d'Elena

, heureusement **Corntortillas** m'a prévenu de la présence de cette ressource.

GM pour avoir programmé des personnages SF3 beaucoup plus précis que le mien

, il a des sons qu'on ne retrouve plus.

Joseph Christopher, **Star Scream** et **Shiki Dan** pour leur faqs à Gamefaq.com

, j'ai tout appris d'Elena à travers ces articles complets.

Créateurs des vidéos où Elena apparaît à ComboVideo.com

, en particulier celle de **KYSG** avec ses combos impressionnants.

Créateurs des autres persos de SF3 pour leurs conversions fidèles

, on peut comparer la vision de chacun concernant la ressemblance au jeu d'origine.

SolBadGuyZ pour la partie tests

, en particulier pour les dernières corrections que j'ai faites et quelques suggestions au mode Custom

P.o.t.s pour la réécriture du système de CornerPush

Utilitaires comme PSP, Goldwave, Irfanview, Photobatch

, outils complémentaires qui vous facilitent le travail.

Ainsi que tous les gens qui m'ont encouragé sans oublier ceux qui m'ont critiqué, c'est constructif et tous ceux que j'ai oublié...

Fin.