

INTERNET ARCHIVE
WayBackMachine

http://www.9634.net/cubeforum/public/viewtopic.php?p=39685& Go

SEPT. NOV. DÉC.

2 captures
28 sept. 04 - 7 nov. 04

2003 2004 2005

Close
Help



CUBE FORUM

Ecoute [Adrenaline Radio](#) : [Haut Débit](#) - [Bas Débit](#)

Connexion S'enregistrer FAQ Liste des Membres Rechercher CUBE FORUM Index du Forum

[CUBE FORUM Index du Forum](#) -> [Cyber Games](#) -> [SSSM Complètements d'infos et plus encore...](#)

[Poster un nouveau sujet](#) [Répondre au sujet](#)

[Voir le sujet précédent](#) :: [Voir le sujet](#)

➤ [SSSM Complètements d'infos et plus encore...](#)

- Posté le: Lun Mai 31, 2004 2:03 am

[Répondre](#)

DARKfluor
Webmaster

Salut,

Inscrit le: 12 Aoû 2003
Messages: 37
Localisation:
Gravelines, Nord

Pour ceux qui veulent savoir pourquoi SSSM et compagnie a été abandonné, les raisons sont multiples.

La principale est le désintéressement soudain aux jeux vidéos. Perso, je trouve que les jeux vidéos ne sont plus ce qu'ils étaient. Peut-être à cause du fait l'on grandit, que la magie des jeux vidéos disparaît au fil des années ect... Pourquoi continuer la création d'un jeu quand soit même les jeux vidéos ne nous branchent plus et que nous voulons passer à autre chose.

La deuxième raison est que le moteur de SSSM est d'une telle complexité mais pourtant si fidèle à SSBM que l'adapter à tous les personnages, à tous les personnages seraient trop long malgré nos fausses impressions répétées. A cette époque, on y croit, on fonce, on arrête pas, on se débinne jamais mais le travail reste pourtant titanesque malgré nos sensations à se dire que le jeu serait prochainement finit.

Sans prétention aucune de ma part, je ne pense pas que quiconque sera capable de reprendre un tel projet aussi sérieusement que nous l'avons fait. La motivation et l'idée de grandeur doivent être démesurées pour réussir le pari, l'oeuvre de créer un SSBM en 2D.

Pour ceux qui pensent encore que SSSM n'était qu'un fake, un mythe, à tout ceux là, je leur met le doigt dans le cul pour rester... poli. Ce jeu a été une si de travail monumental pour nous et il n'a absolument jamais été question de manipuler ou d'attirer plus de monde à des fins malhonnêtes. Notre enthousiasme notre envie de créer ce jeu était tout ce qu'il y a plus de concret. "était", c'est bien le mot.

Je remercie ceux qui ont soutenu le projet, ont fait l'effort de patienter et j'encourage vivement les créateurs de jeux personnels à publier leur oeuvre sur pour en faire profiter tout le monde. Pas besoin de se lancer de trop grands projets qui ne verront jamais la fin. Ca m'a énormément de toucher de voir l'engouement des fans de JV des 4 coins de la France. Et malgré que le projet soit tombé à la flotte, j'en garde un bon souvenir. Vous direz, qu'est-ce que vous en foutez même bon, je vous le dis.

Au passage, je tiens à dire que je suis toujours étonné de voir que le Cube Forum vit et de voir quelques gars connectés à 1h30 du matin. J'ai connu une époque où j'ai dû me battre pour faire vivre un forum. Today, en restant neutre, il vole de ses propres ailes. Bravo à ceux qui le font vivre.

Seeya' round!

PS: pour les pètes couilles à la mortelle neu-neu vilain péteur qui perdent leur temps, sachez que jamais il n'y a de la mauvaise herbe encore sur ce forum. dis fuck avec mes sincères respects =^_^

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de DARKfluor](#) [mp](#) [Visiter le site web du posteur](#) [Adresse AIM](#) [Yahoo Messenger](#) [MSN Messenger](#) [Nur](#)



- Posté le: Lun Mai 31, 2004 12:51 pm

[Répondre](#)

mr_saturne
Adepté
Adepté

Inscrit le: 19 Oct 2003
Messages: 891

ok... je trouve ça bien que tu te sois enfin exprimé sur le sujet...

c'est vrai que je ne me rendais pas bien compte de l'ampleur de ce projet... en fait je n'imaginais pas que cela avait été aussi sérieux. maintenant je ne crains qu'on t'ai jamais reproché d'avoir abandonné, on était juste déçu que tu ne veuilles pas laisser d'autres continuer...

ceci dit, il est clair que vu l'ampleur du projet notre motivation (en tous cas la mienne) est bien insuffisante... le temps de comprendre comment marchait avait été déjà fait on aurait sûrement déjà laissé tomber Embarassé

bref, merci de t'être expliqué. je regrette juste de ne pas avoir pu voir ce que vous aviez fait...

CUBE FORUM RULES !!!

[en chacun de nous sommeille un héros...](#)

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de mr_saturne](#) [mp](#) [Envoyer l'e-mail](#) [Visiter le site web du posteur](#) [MSN Messenger](#)

➤ [SSSM :-{](#)

- Posté le: Lun Mai 31, 2004 4:50 pm

[Répondre](#)

-Maxime-
Habitué
Habitué

Inscrit le: 01 Sep 2003
Messages: 444
Localisation: Quelque part

Je suis tout à fait d'accord avec darkfluor mais pourquoi ne pas mettre la version beta en ligne ?

Dans une news il était écrit que vous (les développeurs) vous y jouiez entre vous...

Et peux-tu nous dire ce qu'était le second projet, celui destiné à remplacer SSSO ? (je sais qu'il n'a jamais été commencé etc... mais c'est juste pour savoir)



Vraie photo de moi Wink

Admirez le T-shirt Brice de Nice et le drapeau LP. Very Happy


Nom : Maxime (avec un espace devant le M lol)


Ville : TefalLand

[Animal Crossing](#)

[Aller à la page: 1, 2, 3, 4]

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de -Maxime-](#) [mp](#) [Envoyer l'e-mail](#) [Visiter le site web du posteur](#) [Adresse AIM](#) [MSN Messenger](#)



 SEPT. NOV. DÉC. [Close](#)
 2 captures 28 sept. 04 - 7 nov. 04  [Help](#)

bossofsmash

Fidèle
Fidèle

Inscrit le: 13 Aoû 2003
Messages: 1921
Localisation: tout seul
dans bergerac :)

si monumental que ça ?...
je pense qu'avec le nombre de personne impliqué que compte ce forum, on devrai quand meme bien reussir a se repartir les taches, et on pourra le finir
an ou deux :p
on ne perd rien a essayer, et puis comme tu a dit darki, tu t bien amusé rien qu'a essayer de le produire, on peut tjrs essayer...
ceci dit je connais rien en creation de jv...
mais bon si on me propose je suis chaud, aucun problem!
darki file nous la version beta > <



Voir le profil de l'utilisateur Trouver tous les messages de bossofsmash Envoyer l'e-mail Visiter le site web du posteur Adresse AIM MSN Messenger



- Posté le: Mar Juin 01, 2004 1:41 am

Répondre à

SeTh

Sem
Habitué
Habitué

Inscrit le: 16 Aoû 2003
Messages: 215
Localisation: marseille

ca me fait plaisir ke dark ns a un coucou sur le forum sur ce bonne continuation a toi et essaye detre la un peu plus souvent Wink @pluche

Qui a DiS qUe LeS IOiS dE iA gRaViTé EtAiT iMpErTuRbAbLe, VoIcI pA prEuVe flAGrAnTe dE l'InCoMpEtEnCe De NoS sAvAnTs Car SeTh ReNd ToUt Ce QuI ImPoSsIbLe AuPaRaVaNt, PoSsIbLe A pRéSeNt
<http://frv100.verygames.net/> (my team:D)

Voir le profil de l'utilisateur Trouver tous les messages de SeTh MSN Messenger



- Posté le: Mar Juin 01. 2004 9:52 am

Répondre (

mr_saturne

Adeptes
Adeptes

Inscrit le: 19 Oct 2003
Messages: 891

bossofsmash a écrit:

Je pense qu'avec le nombre de personne impliqué que compte ce forum, on devrait quand même bien réussir à se répartir les tâches, et on pourrait le finir d'ici un an ou deux :p

tu penses sérieusement que dans 2ans tu seras encore assez a fond là dedans pour continuer de bosser sur un projet qui t'auras grave fait galérer paske t'connaissais rien et que ca t'as dépassé? j'en suis pas sûr...

personnellement je m'en sent pas capable... comme l'a dit darki, c'est un projet titanesque qui demande bcq (vraiment bcq!) de temps, des connaissances, motivation énorme.

pour l'instant, je crois qu'on est pas pret a reprendre un tel projet (enfin ceci dit vous faites ce que vous voulez... j'impose rien a personne moi)... mais c'est que j'aimerais bien voir ce que ca donnait...

en chacun de nous sommeille un héros...

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de mr_saturne](#) [mp](#) [Envoyer l'e-mail](#) [Visiter le site web du posteur](#) [MSN Messenger](#)



- Posté le: Sam Aoû 07. 2004 2:44 am

Répondre à

dj hypnosis

Modérateur
Modérateur

Inscrit le: 13 Aoû 2003
Messages: 1042
Localisation: Walls of
Jericho

Sans prétention aucune de ma part, je ne pense pas que quikonk sera capable de reprendre un tel projet aussi sérieusement que nous l'avons fait. La motivation et l'idée de grandeur doivent être démesurés pour réussir le pari, l'oeuvre de créer un SSBM en 2D.

y en a bien qui adaptent OoT en 2D... Wink

Pas besoin de se lancer de trop grands projets qui ne verront jamais la fin.

☐ VOUS en avez eu marre, mais d'autres qui restent autant passionnés par ce qu'ils font arrivent à leur fin un jour où l'autre...

sinon c'est bien d'avoir enfin mis ça au clair Wink (je dis enfin mais je sais même pas de quand date le topic v_V')

<http://www.angelfire.com/games5/dihypnosis/>

INTERNET ARCHIVE
Wayback Machine
META

Go

SEPT. NOV. DÉC.

Close

2 captures

28 sept. 04 - 7 nov. 04

7

2003 2004 2005

Help



- Posté le: Sam Aoû 07, 2004 2:47 am

[Répondre](#)

Yoh
Accro
Accro

T'as mis plus d'un mois pour répondre, t'aurais au moins pu réussir le quote. Laughing

Inscrit le: 16 Aoû 2003
Messages: 3057
Localisation: A l'ouest.



STAR OCEAN 3 et DISGAEA (que j'ai enfin récupéré) !!!!!!!!!!!!! si vous me voyez plus sur le net c'est normal...
[vous savez ce que c'est un message subliminal ?](#)

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de Yoh](#) [mp](#) [Envoyer l'e-mail](#) [MSN Messenger](#)



- Posté le: Sam Aoû 07, 2004 7:29 am

[Répondre](#)

Spy
Modérateur
Modérateur

Ils auraient pu au moins mettre en ligne les images des trophées vu que faire des images est assez simple . ^^

Inscrit le: 14 Aoû 2003
Messages: 3532
Localisation: Cherche une oasis (une seule personne peut comprendre SA métaphore que j'adore)

The Legend reborns ! Razz



Et oui, un Spy avec une patate d'enfer ça exiiiiiiiiste ! Very Happy

[Voir le profil de l'utilisateur](#) [Trouver tous les messages de Spy](#) [mp](#) [Envoyer l'e-mail](#) [Visiter le site web du posteur](#) [Adresse AIM](#) [MSN Messenger](#)



- Posté le: Lun Aoû 09, 2004 8:06 pm

[Répondre](#)

INTERNET ARCHIVE
Wayback Machine
ETA

2 captures
28 sept. 04 - 7 nov. 04

Go

SEPT. NOV. DÉC.
7
2003 2004 2005

Close
Help

Inscrit le: 13 Aoû 2003
Messages: 1042
Localisation: Walls of Jericho

<http://www.angelfire.com/games5/djhypnosis/>

my ssbm & skate vids.. Cool

Voir le profil de l'utilisateur Trouver tous les messages de dj hypnosis [mp](#) Adresse AIM MSN Messenger

Ahh, la compréhension ... (pff n'importe quoi T_T)

- Posté le: Lun Aoû 09, 2004 9:02 pm

[Répondre](#)

NemeniX
Modérateur
Modérateur

Inscrit le: 12 Aoû 2003
Messages: 960
Localisation: I'm lost

J'ai pas grand chose à dire, à part que je te comprends un peu, voui que moi aussi, je ne prends plus aucun plaisir à jouer aux JV, et je m'y désintéresse totalement .
Je comprends qu'un projet comme ça ne peut plus avoir l'envie d'être abouti dans ces conditions là ...
Enfin, c'est vrai que le CF vit encore (surement plus grace à moi d'ailleurs), donc tout va bien Smile



*I walk through the gardens of dying light
And cross all the rivers deep and dark as the night
Searching for a reason why time would've passed us by...*

Voir le profil de l'utilisateur Trouver tous les messages de NemeniX [mp](#) Envoyer l'e-mail Visiter le site web du posteur Yahoo Messenger MSN Messenger

SSSM Complètement d'infos et plus encore...

CUBE FORUM Index du Forum -> Cyber Games

Vous **ne pouvez pas** poster de nouveaux sujets dans ce forum
Vous **ne pouvez pas** répondre aux sujets dans ce forum
Vous **ne pouvez pas** éditer vos messages dans ce forum
Vous **ne pouvez pas** supprimer vos messages dans ce forum
Vous **ne pouvez pas** voter dans les sondages de ce forum

Toutes les heures sont au format GMT + 2
Page

Tous les messages Le plus ancien en premier Aller

Sélectionner un forum

[Poster un nouveau sujet](#) [Répondre au sujet](#)

Powered by phpBB 2.0.10 © 2001-2004 phpBB Group
Theme réalisé par Vjacheslav Trushkin
Traduction par : [phpBB-fr](#)