

Alain Massoumipour "Poum" -Amstrad 100%- - Les interviews

Amstrad

14-18 minutes

-Mars 2012- (Source : Amstrad.eu)



Bonjour Alain.

Tu as encore aujourd'hui une place toute particulière dans le cœur des passionnés d'Amstrad.

Nous avons donc choisi pour cette interview une méthode différente des entretiens précédents... Nous te proposons, avec l'aide de nos lecteurs, une interview "participative".

Voici donc les questions que les visiteurs d'Amstrad.eu souhaitent te poser.

Dans un 1er temps, peux-tu te présenter rapidement.

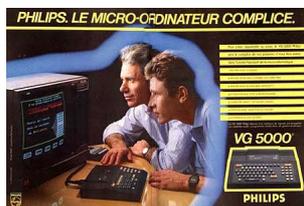


Je m'appelle Alain Massoumipour, né à Neuilly sur seine en 1960,

marié, un enfant, je vis actuellement à Orléans et je viens de fonder un « atelier » pour la création de sites internet (NDLR : [l'Atelier-45](#)).

Quel fut l'ordinateur qui t'as fait basculer dans le monde des jeux vidéo ?

Le tout premier était un [VG5000](#). A cette époque, j'étais étudiant dans une école d'architecture à Paris (Paris 6). J'avais besoin d'un ordi pour effectuer des calculs concernant l'énergie solaire. Je n'étais donc absolument pas concerné par les jeux. Pour répondre complètement, j'ai besoin de la question suivante. Or donc...



Quand as tu découvert l'Amstrad CPC et dans quelle circonstance ?

Dans la presse. Le VG5000 étant un prêt, je voulais acheter le miens. J'ai lu de bonnes critiques à propos du CPC 664. J'ai mis des sous de côté puis suis allé l'acheter. Quelle ne fût ma surprise de voir que le 664 n'était plus en vente mais qu'il venait d'être remplacé par le 6128. Et voilà, 6000 frs (plus de 900 euros) déboursé et une nouvelle vie qui commence.

Comment t'es tu retrouvé dans l'équipe d'Amstrad Cent pour Cent ?

Ce fameux concours écran dans les premiers numéros d'A100%. J'avais développé mon premier jeu, « [évasion](#) » ([que l'on peut trouver en rom si je ne me trompe pas](#)). Pas terrible en graphisme.

J'ai vu ces captures écran dans A100% puis me suis lancé. Un coup de fil, et j'ai eu la chance de rentrer en contact avec le meilleur de ces graphistes, Laurent Théron.

LAURENT THERON



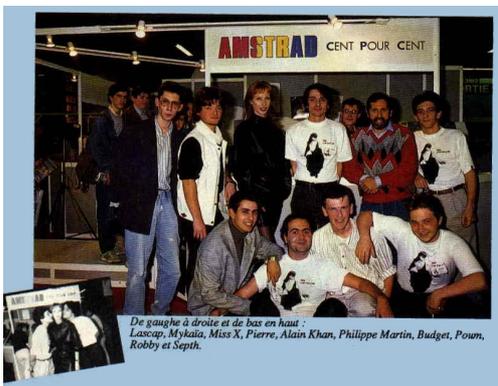
De là, Robby a suivi l'évolution de notre jeu, Pierre (le rédacteur en chef) m'a commandé des articles... (NDLR : [ACPC n°16](#), page [74](#) & [75](#))

Ton pseudo, Poum a t'il un rapport avec la vieille BD "pim pam poum" ?

Aucun rapport. Dans A100% tout le monde avait un pseudo (voir même deux pour certains 😊). Il fallait m'en trouver un. Au départ, j'avais choisi « l'Aventurier » en référence à mes préférences. Rapidement on m'en a trouvé un... comment dire ? plus idiot. C'était poum-poum ; une idée de Sined. Il avait utilisé les premières et dernières lettres de mon nom. Je trouvais que ça sonnait cul-cul, on a coupé la poire en deux.

Comment était l'ambiance à Amstrad 100% ?

Joviale, amicale, déconne. Elle donnait envie de venir bosser et même d'y rester tard et pour certains d'y dormir sur place. C'est dire.



De gauche à droite et de bas en haut : Lascap, Mykaïa, Miss X, Pierre, Alain Khan, Philippe Marin, Budget, Poum, Robby et Sept.

Quel est ton meilleur souvenir avec l'équipe d'Amstrad 100% ?

Les sorties. On allait dîner en groupe et il ne faut pas oublier qu'à cette époque, les pouvoirs publics ne nous avertissaient pas des dangers de certains abus. Alors en toute ignorance et en toute innocence, on dépassait souvent les bornes en faisant exploser notre taux d'alcoolémie.

Il y avait aussi (en ce qui me concerne en tout cas) le retour de nos lecteurs. J'adorais les mercredis, la journée des lecteurs. J'aimais aussi les recevoir. Cela me rappelait l'accueil qui m'avait été réservé au départ.

Il y en a bien d'autres, évidemment, comme les salons et le jour de paie...



Miss X a marqué notre jeunesse d'ado obsédé.

Sans vouloir casser le mythe, peux tu enfin nous révéler la vérité ?

C'est clair qu'elle a fait trembler pas mal de petites mains sous la couette la miss. La vérité ? Elle circule sur le WEB, je ne peux être celui qui va lâcher le morceau :)

Nous avons publié une fausse interview de Miss X pour le poisson d'Avril 2011 (<http://amstrad.eu/modules/smartsection/item.php?itemid=246>). Quelques uns de nos visiteurs sont

tombés dans le panneau, qu'en penses-tu ?

Je l'avais lu il y a quelque temps et j'avoue ne pas avoir tout de suite remarqué qu'il s'agissait d'un poisson d'avril. Je m'étonnais des révélations foireuses. C'est le bon retour des choses, j'ai fait rager pas mal de lecteurs avec mes blagues et poissons. Il y a une justice.

Es-tu conscient que l'équipe d'Amstrad 100% a marqué beaucoup d'entre nous ?

Oui. Il y a quelques semaines lors d'un anniversaire chez un copain, un gars s'approche de moi en se pliant en quatre comme s'il voulait vénérer un dieu. C'était très gênant car même pris sous forme de blague ça confirme l'attachement qu'avaient nos lecteurs à nos propos. Comme tu l'as compris, il s'agissait d'un ancien lecteur d'A100%.

Quel est ton top5 des Jeux Amstrad CPC ?

Il y en a eu beaucoup et pas particulièrement les meilleurs.

Orphée car il me paraissait énorme (même si trop difficile), Titan car techniquement il m'avait bluffé, BAT car j'aimais beaucoup ses graphismes, HeadOver Heal car aussi immense et très addictif.

J'en suis à combien là ?



OK, il m'en reste un. Euuuuh, les SRAM. Je ne sais pas pourquoi car j'y ai rejoué il y a pas longtemps, et je ne vois pas pourquoi ils m'avaient tapé dans l'œil.

Et de 5 donc.

Retouche tu de temps en temps à un Amstrad ou a un émulateur CPC ?

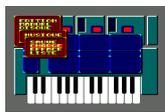
Pas d'Amstrad mais Caprice32. Oui, de temps en temps je l'utilise. Dernièrement c'était pour voir la nouvelle version de [R-Type](#).

Est ce que ta fille Nawel a t'elle vu tes jeux sur Amstrad ?

Oui mais elle s'en fiche. Vais me pendre, ça ira plus vite tiens 😊

Que penses-tu de ces grands malades qui se retrouvent encore devant des Amstrad ?

Ce ne sont pas des malades mais des passionnés, des nostalgiques. Il y a un peu dans leur démarche une certaine similitude avec le film « le retour vers le futur ». Ils ont envie de pousser la machine et la faire vivre comme jamais elle ne l'a fait à son époque. Le mieux est qu'ils réussissent.



Parle-nous de ton logiciel de musique. D'ou t'es venu l'idée ? As-tu eu des bons retours ? Les ventes ont elles été bonnes ?

Equinoxe est né bêtement. OCP à la main j'ai tenté de dessiner simplement un Sound Tracker. J'étais avec un de nos lecteurs stagiaire à cette époque ; désolé, je ne me souviens plus de qui. C'était après avoir passé des nuits entières avec son équivalent qui tournait sur Amiga. Une fois les bases graphiques posées, il

fallait animer tout ça. Plusieurs mois plus tard, Equinoxe était opérationnel.

Sa sortie correspondait au déclin des CPC. Donc, il n'a pas été vendu en trop grande quantité. Je n'ai pas les chiffres en tête mais ça devait avoisiner au mieux le millier, pas plus.

**Qu'as tu le plus apprécié faire pour la revue Amstrad 100% ?
Le plus détesté ?**

Hormis notre joie de vivre (bosser) je suis très fier de mon petit programme pour « checker » les listings en assembleur. Il n'était pas infallible mais il évitait beaucoup d'erreur.

Aussi mais surtout, démontrer qu'en quelques lignes de basic, il est possible de programmer un analyseur de syntaxe très performant. Là, c'était... wouaaaaah.

Ce que j'ai détesté le plus c'est de voir les membres actifs quitter un par un le navire. Ca devenait de plus en plus triste. L'ambiance n'y était plus.

Tu es l'auteur avec Laurent Théron du jeu l'île édité par Ubi Soft. Le jeu s'est-il bien vendu ? L'idée de faire un autre jeu ne t'a-t-elle jamais traversé l'esprit ?

Bien ? Je ne sais pas. On a été payé pour 3400 exemplaires. C'est dingue comment je me souviens de ce chiffre.



Oui, j'avais prévu de faire un jeu qui s'appelait Trilogie. En trois parties, Laurent avait fait les fonds pour les niveaux du premier tableau. L'animation du personnage (ultra fluide) le tout en overscan horizontal avec des changements d'écrans en quelques dixième de seconde... c'était la fin, tout le monde commençait à faire autre chose, moi également. J'aurai tellement aimé revoir ces images.

Qui sait, si l'un d'entre vous a mis la main dessus, je serais trop content de les revoir.

Ne penses-tu pas qu'Equinoxe est arrivé trop tard ? As-tu déjà essayé le Soundtraker 128 et Starkos ?

J'ai déjà répondu sans le vouloir à ces questions. Oui, il est arrivé trop tard et je n'ai touché que SoundTracker sur Amiga avec lequel j'ai composé et reproduit pas mal de musiques. Pour être complet, c'était chez Septh, qui était un mordu d'Amiga.

Tu t'es occupé un moment du club A100%, pourquoi a-t-il disparu sans crier gare ?

Par manque d'intérêt. Par manque de moyen. On tournait en rond, il n'y avait de rien de particulier à apporter aux lecteurs.



Quand les CPC+ et la GX4000 sont sortis à l'automne 90, la rédaction d'A100% a été l'une des plus optimistes vis à vis de cette nouvelle gamme. Quel est ton avis personnel dessus ? As-tu des anecdotes sur la sortie de ces machines ?

Personnellement je n'ai pas apprécié ces machines. Elles étaient sensé à mon regard révolutionner les 6128, apporter un vrai plus par rapport aux Atari et Amiga. Or, ce n'était qu'un relookage avec un peu de mémoire et plastique en plus. Ils n'ont même pas essayé de changer le format des disquettes pour s'adapter à ce qui était le plus populaire.

En gros, c'était un joli flop. Mauvais souvenir tiens.

As-tu collaboré chez Player One, Amstrad PC, PC Player ou une autre publication de MSE ? Sais-tu pourquoi aucune autre publication MSE n'a su recréer cette ambiance si particulière propre à A100% ?

Player One non, Amstrad PC, j'ai dû écrire quelques articles, mais PC Player oui, un peu même. J'en étais son rédacteur en chef et l'idée de lancer un journal testant que les meilleurs jeux pour PC était de moi. Cette « belle idée » à petit à petit disparue, tout comme moi.

Quant à l'ambiance elle ne tenait pas d'MSE mais de l'équipe. Les premiers membres étant partis... cela se ressentait dans les publications.

J'ai tout de même envie d'en profiter pour saluer notre patron, le vrai, monsieur Kahn. Lui avait tout compris quant à la gestion d'une bande de petits déconneurs bourrés de talents.

Quelles étaient les relations avec les magazines concurrents (Joystick, Amstar, CPC Infos, Tilt...) ?

Quelques connaissances lointaines. Plus tard, j'ai retrouvé certains membres avec qui j'ai eu des rapports beaucoup plus amicaux et même professionnels (en dehors de la presse).



As-tu des souvenirs de salons (Amstrad Expo, ECTS...) à raconter ?

Amstrad Expo, le premier se résumait à une seule image. La file de lecteurs avec leur rose à la main. Ca c'était magique.

Que dire de plus, tout le monde était sur le cul. Nous mais aussi la concurrence, les exposants...

Après le départ de Robby pour Joypad, tu es devenu rédacteur en chef d'un A100% en fin de parcours. Quels sont tes souvenirs de cette époque particulière ?

Robby était un des derniers. Je me suis senti bien seul, un peu trahi. Bref, rien de très réjouissant.

As-tu des anecdotes amusantes à nous rapporter ?

La plus amusante, quoique J c'était un lecteur qui s'est fait mettre à la porte de la rédaction à coup de pied au cul par Lipfy. Ce dernier, dont je tairais le nom, avait simplement piqué une version non finalisée de l'Île (mon jeu) dans un tiroir et avait ajouté son lanceur avec un joli « Cracked by... »

Quand tu connais Lipfy... Il doit s'en rappeler encore.

Les Anglais d'Amstrad Action ont entretenu une arlésienne pendant des mois avec Street Fighter 2 pour voir le jeu annulé par U.S Gold. As-tu des souvenirs similaires

notamment vis-à-vis d'éditeurs comme Ocean, Microids, Loricel ou Titus ?

Non, c'est tout à fait le genre de question qu'il faudrait poser à Robby.



30%

Est ce qu'il y avait des pressions pour noter les jeux ? (par annulation de contrat publicitaire par ex)

Aucune. Là, vraiment aucune. La direction était pour cela très clean même si des fois des chefs de pubs passaient et demandaient ce qu'on pensait de tel ou tel jeu et essayaient de nous adoucir.

Cela étant, le tout étant un biseness, il y avait des attachées de presse qui savaient bien trouver des arguments pour que tel ou tel jeu ne soit pas démolé mais dans l'ensemble, tous les tests étaient réellement le reflet de ce qu'en pensait le testeur.

Un regret journalistique ?

Aucun, j'ai fais mon temps, j'en ai profité, je suis passé à autre chose. Merci de vous en souvenir, ça me touche beaucoup.

Après la fin de Amstrad 100% pourquoi ne t'a t'on pas retrouvé dans un autre magazine ?

Si si, j'y étais. J'ai lancé et dirigé PC Player puis PC Novice (un autre éditeur), StarMicro, Ordinateurs et musique (que j'ai lancé).

Qu'as tu fait après 100% ?



J'ai toujours un temps d'avance visiblement :)

Après la presse, j'ai tout changé (boulot, femme, ville...) bref je suis reparti à zéro dans un autre monde. Je me suis occupé de réseau dans un établissement scolaire puis lancé sur le WEB de manière pro. Là, j'ai mon Atelier sur Orléans pour la création de site Internet, [l'Atelier-45](http://www.atelier-45.com).

En 2000 ou 2001 tu as fait une brève apparition à un meeting CPC dans l'Oise. Gardes-tu quelque relation avec la "scène CPC" ? Es-tu prêt à retenter l'expérience ?

A part quelques nouvelles par FaceBook je n'ai aucune nouvelle, de personne. Je me souviens du meeting dont tu parles, c'était galère à trouver :lol :

A refaire, je ne sais pas, probablement. Faudra pas faire 300km non plus, je n'ai plus l'âge.

As-tu testé des jeux réalisés dernièrement comme Orion Prime (<http://op.cpcscene.com/>) ?

Non, désolé.



As-tu un jeu (d'aventure ?) en préparation ?

Non plus, même si ça a trotté pas mal dans ma tête à une époque. Entre-nous, j'aurai aimé, beaucoup aimé, adoré même.

Ton jeu vidéo CPC préféré ? Et tout support confondu ?

Es-tu encore toujours obsédé par Orphée ?

Le jeu que j'ai adoré c'est Tomb Raider. Le 2, sur PC. Il était magique. Même si un peu démodé aujourd'hui, il était parfait. Enorme, beau, pas trop difficile... bref, parfait à mes yeux. Non, Orphée n'est qu'un souvenir, un bon mais sans plus.

Quel type de jeu vidéo apprécies-tu aujourd'hui ?

Je n'ai plus beaucoup de temps pour jouer. Hormis les jeux flash sur lesquels on ne doit pas passer trop de temps. Le dernier en date (c'est dire que je suis à la traine) à été Fahrenheit. J'ai été bloqué par manque de vie donc, il m'a agacé. Hop, poubelle :)

Comment trouves tu le monde du jeu vidéo aujourd'hui ? Et celui de la presse informatique ?

Je ne les suis plus, donc je ne peux pas avoir un avis objectif. Cela étant, les jeux paraissent de plus en plus impressionnants.

As-tu encore des contacts avec certain "acteurs" de l'époque ? Avec l'équipe d'Amstrad 100%, (Septh, Sined, Robby, Chris, Lipfy, Franck, Miss X , etc.) ?

Oui évidemment, on ne peut pas complètement zapper une telle, de telles amitiés. Je suis de loin les aventures de Lipfy qui s'est installé au Canada, Robby par FB, Sined et Septh. Ce dernier étant le fameux Franck d'A100%. Il est le parrain de ma fille, je suis le

parrain de son fils, ma femme la marraine de sa fille... Bref, on n'est pas nés de mêmes parents mais c'est tout comme.



Cette interview ce termine, je te laisse le dernier mot pour la fin.

Je suis heureux et fier d'avoir participé aux petits bonheurs de quelques « ados » et des plus grands dans ces années 90. Vingt ans après, j'en reçois encore des échos, la preuve cette interview, mais aussi les pages FaceBook consacrées aux CPC.

Cela me fait chaud au cœur. Il ne faudra cependant jamais oublier que c'est à nous qu'il revient de vous remercier. Vous chers lecteurs. Merci pour vos encouragements, merci pour vos rires, merci pour votre passion... Sans cela, toute cette magie n'aurait jamais existée.

Il ne me reste plus qu'à aller couler ma petite larme en bordant ma fille tout en caressant le chien ronflant devant la cheminée, un verre de Whisky pur malte à la main. Je vais me remémorer, ... me souvenir... m'apercevoir que je n'ai pas trois mains et que je



dois arrêter de raconter des conneries 😊

Merci @ vous tous

Alain Massoumpour, alias Poum