

Queste de savoir

Interview : Rencontre avec Kryptos

12 août 2019

Table des matières

1.	Pour commencer, pourrais-tu te présenter et ce que tu fais?	1
2.	Et alors concrètement, au quotidien tu fais quoi?	2
3.	Qu'est-ce qui te plaît le plus (et le moins) dans ton travail?	2
4.	Lors de tes études, des choix/activités ont-ils été déterminants?	2
5.	Quels sont tes hobbies? Participes-tu à des activités en dehors de ton métier?	3
6.	Si je passais dire bonjour, je trouverais quoi sur ton bureau?	3
7.	Le mot de la fin?	3

FIGURE 0. – Kryptos

Salut Kryptos, et merci pour cette interview!

1. Pour commencer, pourrais-tu te présenter et ce que tu fais?

Bonjour.

Je m'appelle Nicolas Musset. Je vais fêter mes 29 printemps dans quelques semaines. Bien que né et élevé en plein air à Cholet dans le Maine-et-Loire j'ai parcouru la France, l'Allemagne et la Belgique pour finalement atterrir en octobre dernier à Tokyo au Japon où je travaille et vis de nouvelles aventures.

Je suis ingénieur logiciel de formation (INSA Rennes, promotion 2010), mais je m'intéresse depuis longtemps aux jeux vidéo. Je me souviens des nébuleux forums sur Game Maker en 2004 au moment où la communauté française commençait à s'établir. J'ai donc continué ma formation en 2011 à Gamagora (Université de Lyon).

Ensuite j'ai brièvement travaillé dans un petit studio ([Little Worlds Studio](#) [↗](#), maintenant intégré à Bigpoint Lyon) sur deux titres : Moto Racer Anniversary et Crazy Cars. Ensuite pour une raison qui m'échappe aujourd'hui je décide de ne pas continuer et d'intégrer une SSII. Je travaille donc pendant 4 ans sur des projets industriels plutôt intéressants mais bien loin des jeux vidéo. Sentant que quelque chose ne va pas, je tente une nouvelle opportunité en Belgique dans le cadre d'un [V.I.E](#) [↗](#). C'est pendant ce volontariat que j'apprends l'existence du moteur de jeu [Xenko](#) [↗](#) (alors appelé Paradox 3D). Profitant d'un voyage touristique au Japon en mars 2015, je passe un entretien sur place puis plusieurs autres par Skype dans les semaines qui suivent et j'intègre enfin l'équipe en octobre.

2. Et alors concrètement, au quotidien tu fais quoi ?

2. Et alors concrètement, au quotidien tu fais quoi ?

Bien qu'étant au Japon (et dans une entreprise japonaise), pays du *planificationnisme* aigu¹, j'ai des horaires assez flexibles avec mon équipe. Il faut dire que mon équipe est composée à 90 % d'étrangers (dont 5 français). Je commence donc ma journée par 30 à 45 minutes de transport (en empruntant la ligne Yamanote), puis j'arrive au travail vers 10h. Vers 13h nous allons tous ensemble (mon équipe ne comporte que 10 personnes) manger dans un petit restaurant². Le travail reprend à 14h. Et je termine vers 19h environ, voire parfois beaucoup plus tard (20h-21h). Il m'arrive même de travailler (un peu) le week-end.

Au sein de l'équipe, je travaille sur le *Game Studio* de Xenko. Autrement dit, je développe l'interface des différents éditeurs (*assets*, *scene*...) qui sont disponibles dans cet outil. Au niveau technologie, j'utilise C# et WPF.

3. Qu'est-ce qui te plaît le plus (et le moins) dans ton travail ?

L'avantage de travailler sur la partie éditeur est que j'ai une vue d'ensemble de Xenko. Lorsqu'on développe un outil d'édition on doit utiliser tous les composants du moteur (sauf les parties très bas-niveau). En fait, ce que fait l'éditeur pourrait être fait entièrement en code par un utilisateur final. On utilise la même API.

L'inconvénient est que du coup, je n'ai pas vraiment le temps de créer un jeu vidéo. J'essaye sur mon temps libre, mais je préfère aussi avoir d'autres activités.

4. Lors de tes études, des choix/activités ont-ils été déterminants ?

Réponse courte : pas vraiment.

Réponse longue : un peu quand même.

Ma formation d'ingénieur en informatique à l'INSA a été suffisamment généraliste pour me permettre d'avoir de solides bases et de m'adapter à tout environnement. J'ai pu le vérifier en travaillant sur des projets très différents en n'ayant jamais l'impression de ne pas être à ma place. Donc disons que sur le plan technique, à part le fait d'avoir choisi la bonne formation, mes autres activités n'ont pas eu d'impact.

En ce qui concerne les jeux vidéo, il est évident que le fait d'avoir joué à plusieurs jeux a influencé mon choix de carrière. En y réfléchissant un peu plus, ce ne sont pas vraiment les jeux vidéo eux-mêmes qui m'ont donné envie de passer de joueur à créateur (ou en l'occurrence à concepteur d'outils pour le jeu vidéo). Lors de mes études à l'INSA, j'ai passé beaucoup de temps dans un club de jeux de rôle (oui j'étais un vrai geek, maintenant je suis un ancien geek

1. Au Japon, le retard commence lorsqu'on arrive 15 minutes en avance ou moins.

2. Oui vraiment petit, c'est à dire un restaurant qui ne sert qu'entre 10 et 20 personnes à la fois. Il y en a des tas comme cela au Japon. Du coup, le choix est très varié.

5. Quels sont tes hobbies ? Participes-tu à des activités en dehors de ton métier ?

qui travaille, c'est différent). Participer à des aventures, écrire des histoires m'ont ouvert ma créativité.

Au final, j'ai cherché à travailler dans un secteur qui me donne des challenges techniques et me permet d'exprimer ma créativité. Il va sans dire qu'il est plus facile d'être créatif dans un jeu que dans une base de données.

5. Quels sont tes hobbies ? Participes-tu à des activités en dehors de ton métier ?

Quand on aime son travail, c'est difficile de définir ses autres activités comme des hobbies. Au final mon travail est aussi mon principal hobby.

En dehors de tout ce qui touche à mon travail et aux jeux vidéo, je joue un peu au Poker, y compris au Japon bien que parier de l'argent soit interdit. Je prend aussi des cours de japonais deux soirs par semaine (j'espère passer le N3 cette année). Et sinon, je fais des sorties avec les collègues, des amis ou je vais à des rencontres internationales. Je ne suis au Japon que depuis moins de 5 mois et il reste encore beaucoup à découvrir.

Quand j'étais étudiant je faisais un peu de musique, mais j'ai un peu laissé cela de côté les 5 dernières années. Peut-être que je devrais m'y remettre.

6. Si je passais dire bonjour, je trouverais quoi sur ton bureau ?

Deux écrans, un clavier QWERTY (arggghh), un petit cahier, des traces de café, une bouteille d'eau, du papier toilette, deux éponges et des raviolis (« euh je crois que tu as aussi lu ton post-it pour les courses »).



FIGURE 6. – Mon bureau au travail à Silicon Studio

7. Le mot de la fin ?

Venez au Japon.

Un très grand merci à toi pour avoir joué le jeu en te prêtant à cette interview. Si vous avez des remarques ou des questions, rendez-vous en zone commentaires !