



SKYTALE

Des passionnés qui osent
rêver grand

Dossier de presse 2025

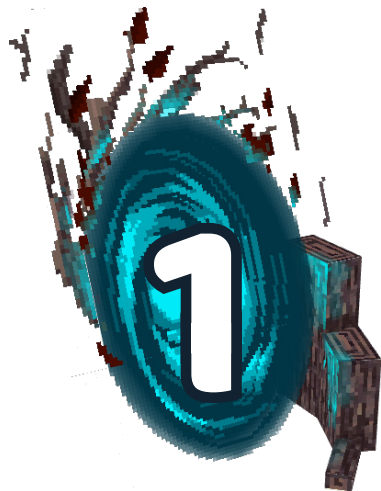




« Depuis 2021, Skytale s'engage pour accueillir des stagiaires dans différents domaines de compétence. Nous leur offrons un cadre de travail accueillant et professionnel, nous essayons ainsi de leur transmettre nos valeurs en leur faisant découvrir les activités d'un studio de jeux vidéo indépendant.

En tant que tuteur, je prends à coeur l'accompagnement et l'intégration de chacun de mes stagiaires. D'après moi, il est essentiel que cette expérience soit la plus enrichissante possible et leur donne une vision plus précise du secteur professionnel. »

- Alexandre, administrateur chez Skytale



Skytale

- Un studio de jeux vidéo
- Indépendant et associatif
- Quelques chiffres



Les projets

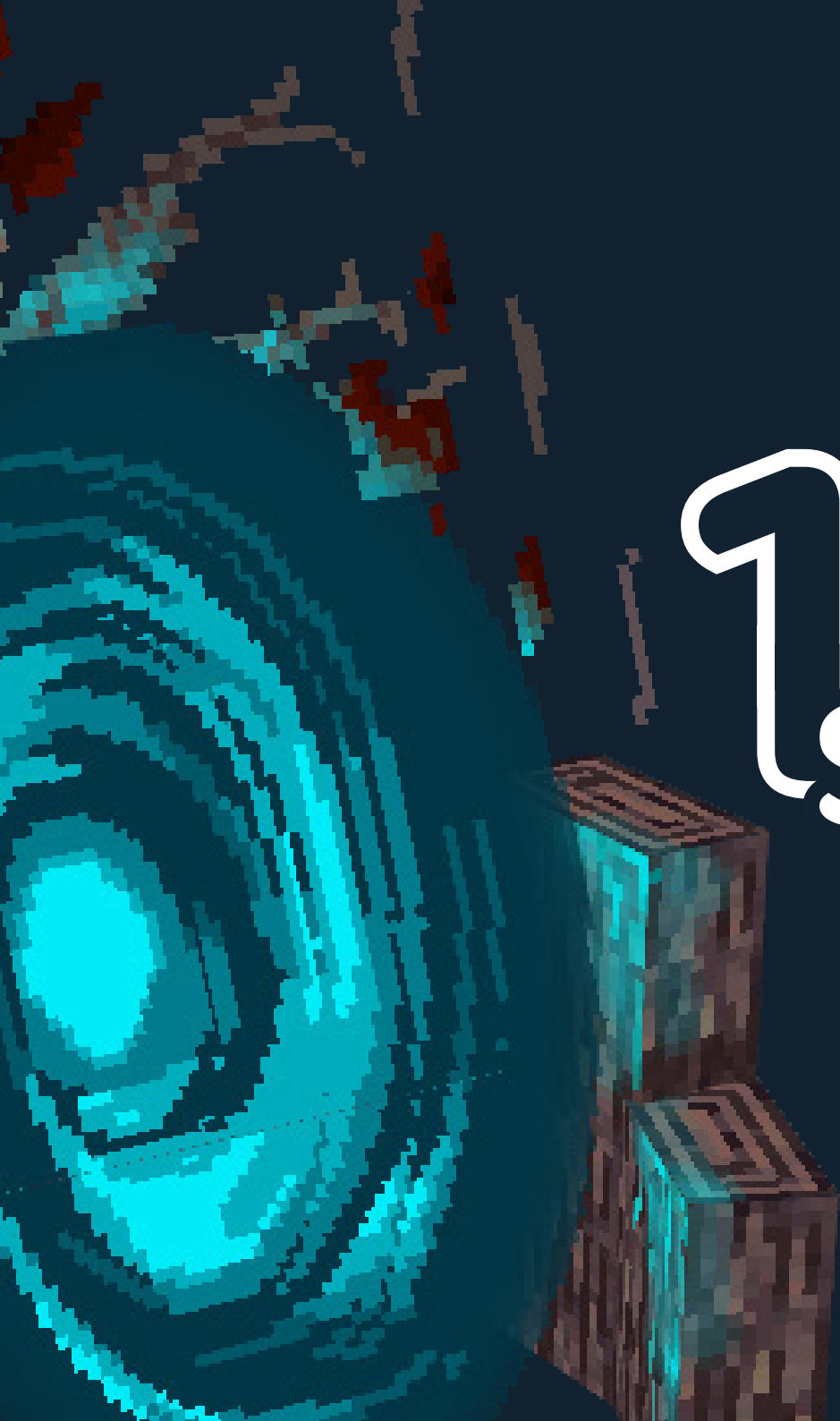
- Children of Steel et Cité des Nations
- Jeux de Paris 2024 et BTP Pixels x Ademe
 - Z'Wonder Battle
 - The Last Artifact
- The Last Artifact - l'orchestre
 - Skytale Map Editor



Les bénévoles

- 100% en télétravail à travers le monde
 - Les savoir-faire
 - De l'individu au collectif

| Page partenaires |



1 SKYTALE

Un studio de jeux vidéo.

Skytale est un studio de jeux vidéo indépendant associatif, présent partout en France et dans le monde grâce à ses bénévoles. Ils collaborent ensemble sur de nombreux projets dont la création de The Last Artifact. Cette production unique est un jeu vidéo conçu sur Minecraft - considéré comme outil de création de jeu - et développé grâce au Skytale Map Editor, l'éditeur de jeu Open Source imaginé par les développeurs de l'association.



Indépendant et associatif.

Pensé par et pour les fans de Minecraft, Skytale est 100% indépendant et associatif. Le collectif propose des outils pour permettre à chacun de donner vie à sa passion. Le partage, l'engagement, l'apprentissage et l'audace sont les piliers de notre vision et nourrissent notre désir de développer des projets inspirants et fédérateurs. Il embarque ses joueurs pour 20 heures de gameplay sur son jeu vidéo The Last Artifact.

Au programme



Des jeux d'énigmes à base de lumières



Des cinématiques et une bande-son originale pour une aventure palpitante



Des personnages en 3D avec leurs propres animations, compétences et voix



Des centaines de modèles 3D et une physique poussée pour une immersion totale

Accessible dès 14 ans, The Last Artifact est une expérience gratuite sur la plateforme Minecraft.

Quelques chiffres.

10 projets

TLA, Skyjam, La Cité des Cieux,
La Cité des Nations, Children of
Steel, BTPixels, Jeux de Paris,
Skyjam 2, Z'Wonder Battle

80 bénévoles passionnés



4 collaborations

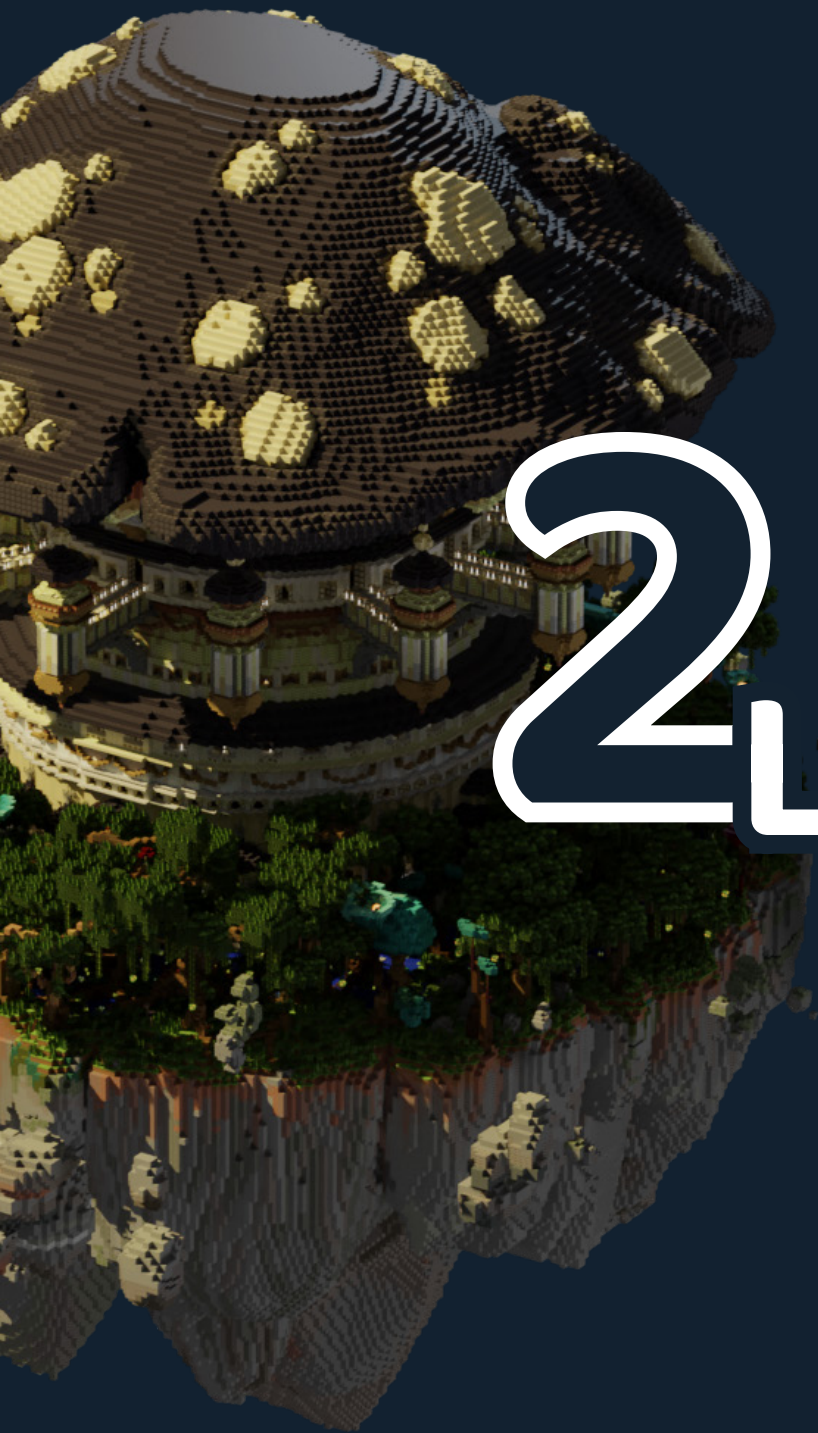


BTPiXELS



43 348 euros récoltés

c'est la somme des dons récoltés à destination d'associations caritatives telles qu'Un Cadeau pour la Vie, La Ligue Contre le Cancer, l'Association Française des Aidants, Helebor, Nightline, L'envol, Le Rire Médecin, Sparadrap et Sourire à la vie.



2 LES PROJETS

31 MILLIONS

de vues au total !*

*nos créations Skytale sur les chaînes YouTube et Twitch.



Children of Steel.

Children of Steel est un **projet à la croisée du gaming, de la compétition et de la solidarité**. Le **24 mars 2023**, un **stream caritatif** a vu le jour au profit de l'association **Un cadeau pour la vie**, pour qui Skytale a récolté **17 131 euros**.

L'ambition ? Récolter pour une **cause importante** tout en permettant aux spectateurs de **contribuer à l'avancée des joueurs en effectuant des dons**.

Le live a réuni environ **50 000 spectateurs** cumulés en direct, une belle foule numérique venue applaudir cette initiative notamment sur les chaînes de **Zerator, Inoxtag et Terracid**.

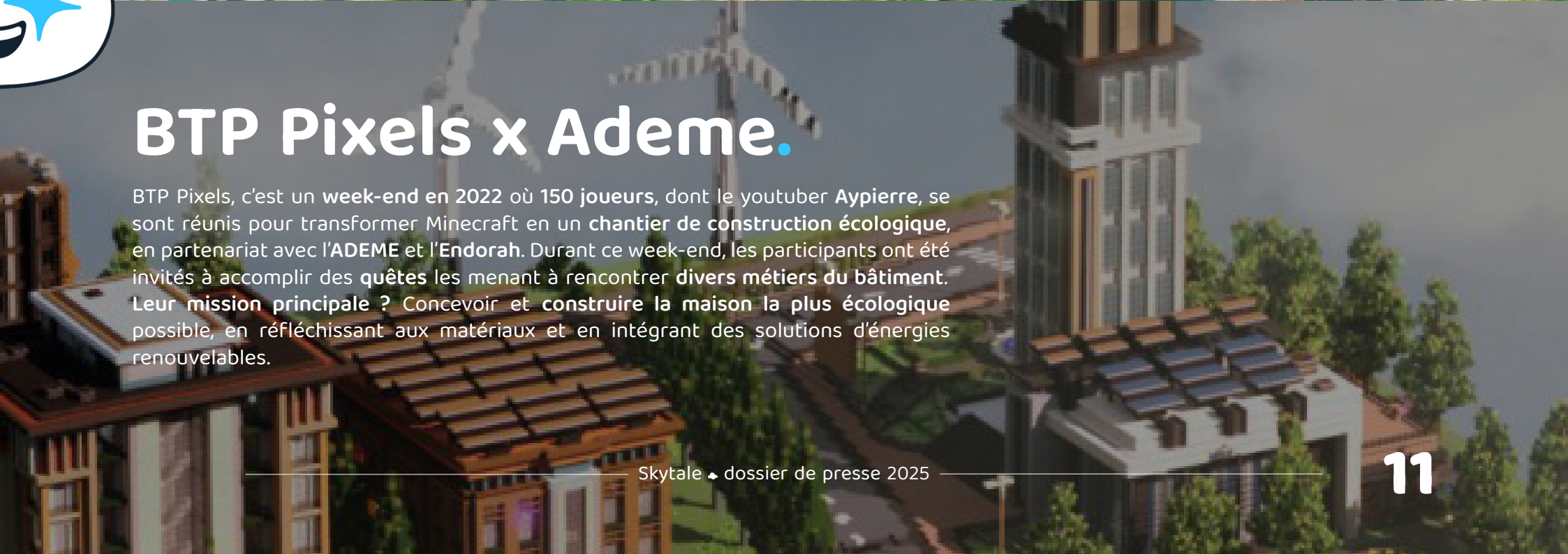
Cité des Nations.

Basé sur le mode de jeu de La Cité des Cieux, l'événement a eu lieu du **1er au 8 août 2021**, réunissant **100 streamers de 5 pays** dans une **compétition épique** à l'échelle internationale. Le succès de La Cité des Nations a largement dépassé les frontières des plateformes de streaming, totalisant **des dizaines de millions de vues sur YouTube**, et illustrant l'attrait mondial pour cet événement unique.



Jeux de Paris 2024.

En partenariat avec le MEDEF Sport, Skytale a proposé un stand pour les Jeux de Paris 2024 : trois mini-jeux qui transforment l'esprit olympique en cubes !
Le but ? Réaliser le **meilleur temps sur trois épreuves incontournables** reprises sur Minecraft : **tir à l'arc, course de bateaux et course de chevaux**. Une petite quinzaine de minutes à passer dans ce «**hub**» **interactif**, où chaque participant devenait un **athlète pixelisé**. Après avoir triomphé, les joueurs pouvaient scanner un **QR code** pour en apprendre davantage sur les athlètes en compétition.



BTP Pixels x Ademe.

BTP Pixels, c'est un week-end en 2022 où 150 joueurs, dont le youtubeur Aypierre, se sont réunis pour transformer Minecraft en un **chantier de construction écologique**, en partenariat avec l'ADEME et l'Endorah. Durant ce week-end, les participants ont été invités à accomplir des **quêtes** les menant à rencontrer **divers métiers du bâtiment**.
Leur mission principale ? Concevoir et **construire la maison la plus écologique possible**, en réfléchissant aux matériaux et en intégrant des solutions d'énergies renouvelables.

Z'Wonder Battle.



Le **ZEvent** est un **projet caritatif gaming**, destiné à récolter des fonds en live, sur la plateforme Twitch. Le ZEvent, c'est **327 streamers en direct sur 55 heures** au total, **739 857 dons** pour un total de... **plus de 16 millions d'euros récoltés !**

Cette année, il a eu lieu du vendredi 5 au dimanche 7 septembre, avec un concert le jeudi 4. Les **dons seront directement reversés à la Fondation de France** qui redistribuera aux associations sélectionnées.



Inspiré de l'univers d'**Alice au pays des merveilles**, Skytale a proposé son **Z'Wonder Battle**, un **jeu sur-mesure créé pour le ZEvent 2025**. Le principe était simple : les streamers devaient **résister le plus longtemps possible face à des vagues d'attaque**, directement renforcées en temps réel par les dons des spectateurs. Des stratégies étaient possibles entre chaque **vague de trois minutes**, en améliorant le château, les armes, les sorts et les tourelles de défense.

TOTAL RÉCOLTÉ

26 218 €

Grâce à l'événement Children of Steel en mars 2023, c'était 17 131€ à destination d'Un cadeau pour la vie. À l'occasion du ZEvent, **notre studio de jeux vidéos bénévole a récolté... 26 218€ !** Ils seront reversés aux associations suivantes : **l'Association Française des Aidants, Helebor, la Ligue contre le cancer, Nightline** mais aussi le collectif d'associations sur le thème de l'enfance : **L'envol, Le Rire Médecin, Sparadrap et Sourire à la vie.**

Ce montant a été **possible grâce aux streamers** qui ont pu jouer à notre jeu. 8 d'entre eux, dont notre ambassadeur **TheGuill84**, ont joué à notre jeu Z'Wonder Battle, en motivant leurs communautés à envoyer **1 435 dons**.

« Réitérer notre collaboration avec Skytale après Children of Steel, cette fois encore pour la bonne cause avec le ZEvent, était une évidence. Ensemble, nous avons repoussé les limites de Minecraft pour proposer une expérience unique, mobilisant toutes nos compétences. Leur énergie et leur force collective insufflent une dynamique incroyable, rendant chaque projet encore plus motivant et ambitieux ! »

- Maxance, président de Pixel Crew

Nos équipes ont affronté un **grand défi : créer un jeu fonctionnel en deux mois et demi !** Ainsi, **soixante bénévoles de Skytale et de Pixel Crew** ont mis main à la pâte, mais également **six comédiens ont prêté leurs voix à la cinématique et dialogues** pendant le jeu, notamment **Marie Chevalot en tant que Reine de cœur**, qui n'est autre que la narratrice dans la faille de l'invocateur, dans League of Legends.



Tous ont donné de leur **expertise** pour **accomplir ce jeu en si peu de temps**, que ce soit **l'équipe artistique** (2D, 3D, animation, environnement et level art, modeling, cinématique, musique et son), **l'équipe voix et doublage**, **l'équipe développement** qui a travaillé sur **24 000 lignes de code**, **l'équipe communication** (community manager, graphisme, rédaction, vidéo) ainsi que des **contributeurs et bêta-testeurs**.

« Pour le processus, l'équipe conception avait carte blanche pour définir le jeu et ses composants. Une fois validés, un cahier des charges a été transmis aux équipes avec une liste de tâches à réaliser, comme les expressions faciales, les VFX, les animations, les musiques, les sons, le doublage, le code, l'équilibrage, les cinématiques, les éléments pour la communication et bien d'autres... »

- Matthieu, lead game designer du Z'Wonder Battle

The Last Artifact.

The Last Artifact (TLA) est un **jeu vidéo d'aventure linéaire avec des mécaniques RPG** et d'énigmes. Le tout est réalisé sur Minecraft où **140 millions** de personnes jouent mensuellement. C'est un jeu destiné à être **accessible gratuitement à partir d'un compte MC Java** en le téléchargeant simplement sur n'importe quelle plateforme.

TLA se distingue par une **direction narrative et artistique poussée**, peu commune dans l'univers des créations MC. La version de base ne donne pas autant de possibilités créatives que les utilisateurs le souhaiteraient. Pour pallier cette limite, les joueurs ajoutent habituellement des mods ¹, qui permettent une plus grande liberté de création mais provoquent un réel risque de ralentissement du jeu car très gourmand en ressources.

Mais **The Last Artifact, c'est un plugin** ². Il est intéressant car les joueurs n'ont rien besoin d'installer : **plus stable qu'un mod**, il y a moins de décalage et plus de contrôle sur les autorisations des joueurs. En développant TLA en plugin, **les équipes de Skytale repoussent les limites de Minecraft** et proposent alors un **jeu unique**, avec des fonctionnalités inédites.

1 Les mods Minecraft modifient le jeu, par exemple en ajoutant un nouvel animal ou un nouvel objet. Un mod doit être installé sur votre ordinateur et votre serveur Minecraft.

2 Les plugins Minecraft ajoutent des fonctionnalités supplémentaires au jeu, comme la possibilité de créer des maisons. Un plugin n'est installé que sur votre serveur. Cela permet à quiconque de se connecter à votre serveur et d'utiliser les plugins que vous avez installés en utilisant simplement le client Minecraft par défaut.





The Last Artifact, c'est un jeu vidéo dans un jeu vidéo.

Plus qu'un multiple ajout disponible sur MC, les équipes de Skytale proposent une **œuvre vidéo ludique innovante** dans ses moyens de production. Le détail est mis sur **l'immersion du joueur dans l'histoire et l'univers de TLA** ; avec des personnages doublés et animés, des décors vivants, des cinématiques, des musiques originales et l'intégration de sound design, et d'effets spéciaux inédits.

TLA est un jeu vidéo qui prouve que **les bénévoles de Skytale ont relevé le défi**, celui de créer un bel univers contemplatif et vivant. Des professionnels nous ont suivi dans notre projet et parmi eux, des comédiens de doublage reconnus comme **Brigitte Lecordier, Marie Chevalot, Philippe Valmont** et **Pierre-Alain de Garrigues**.



raconte l'histoire de Valar, envoyé par le Roi Ekoh pour enquêter sur le cataclysme qui a frappé les Terres de Luzmo. En tant que Griffe du Roi, sa mission est d'atteindre les îles volantes arrachées du continent à bord de son navire volant afin de stopper les projets du mage Dragomir, à l'origine de la catastrophe surnaturelle....



Le jeu commence à être développé en **septembre 2020**, après que les membres de l'association aient rencontré **Ben**, un développeur qui avait créé sur son temps libre tout un **système d'énigmes laser sur Minecraft**. Ce dernier partage une idée : celle de créer un jeu vidéo d'aventure avec cette mécanique. **Rémi et Vincent** ont joué toute une soirée, amusés par les mécanismes d'énigmes créés par Ben.

Vient alors la réflexion de **mettre au défi les limites techniques imposées par le moteur MC** avec des énigmes au laser mais un **réel jeu vidéo**. Autour de cette idée, suivent d'autres objectifs dans le développement de TLA : celui de donner une **opportunité aux bénévoles de participer à la création** d'un jeu vidéo dans toutes ses étapes, dans un cadre associatif et leur permettre de s'amuser d'abord dans le développement du jeu, d'apprendre et d'échanger avec d'autres bénévoles talentueux.

« Dès les premières minutes de mon test de The Last Artifact, j'ai été impressionné par l'apparition d'une cinématique, mécanique pourtant assez anodine pour un jeu d'aventure, mais totalement inexistante dans Minecraft. Je ne pensais même pas qu'il était possible de faire jouer un dialogue avec des sous-titres, des plans de caméra, et encore moins avec du voice acting ! Un des points du jeu que j'ai bien apprécié est le fait qu'il alterne entre session de combats et session d'énigmes, principalement à base de lasers lumineux colorés et de miroirs. Ça permet de casser le rythme et de respirer un bon coup avant de partir vers la prochaine quête ! Plus j'ai avancé dans le test et moins j'ai eu l'impression de jouer à minecraft, même avec l'esthétique cubique. »

- Cyril, bêta-testeur chez Skytale depuis 5 ans

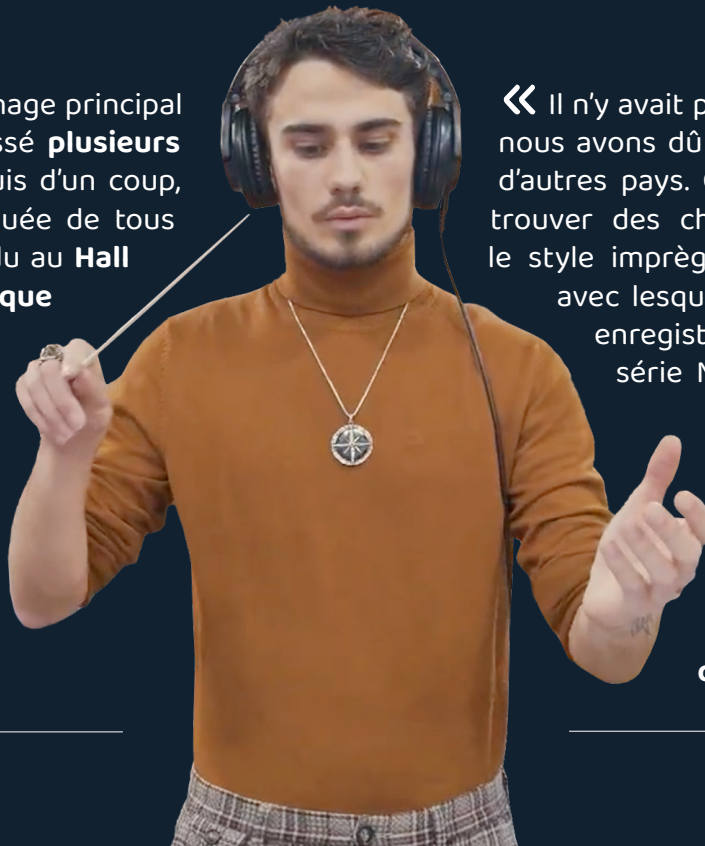
The Last Artifact - l'orchestre.

Lors du voyage Skytale, un grand événement a eu lieu : les bénévoles ont découvert le **thème principal de notre jeu The Last Artifact**, le thème **qui incarne le personnage principal Valar**, créé par notre bénévole **Arthur Chanson**. Pour créer la surprise, Gabiche avait organisé un blind test, et glissé la composition au milieu, d'abord avec un décompte comme pour les autres musiques puis, plutôt que de passer à la suite, la vidéo de l'enregistrement du thème est apparue, dans laquelle Arthur a eu la chance de diriger **l'orchestre de Sofia**.

- 84 musiciens
 - 20 choristes
 - 6 chanteuses traditionnelles bulgares
- 110 personnes au total**

Le développement

Afin de bien saisir l'esprit de notre personnage principal et des émotions à véhiculer, Arthur a passé **plusieurs jours à composer plusieurs musiques**. Puis d'un coup, il a trouvé une mélodie qui s'est démarquée de tous ses précédents essais. Il s'est ensuite rendu au **Hall National de la Radio de Bulgarie où la musique a été enregistrée**. Quelques jours après, ce fut le tour des **chœurs** ainsi que des **chanteuses traditionnelles bulgares**.



« Il n'y avait pas suffisamment de personnes à Sofia, et nous avons dû en faire venir d'autres villes, mais même d'autres pays. Ce n'est que dans ce pays que l'on peut trouver des chanteuses traditionnelles bulgares, dont le style imprègne les films et jeux vidéo. Les chœurs avec lesquels nous avons travaillé sont notamment enregistrés pour Les Animaux Fantastiques, la série Netflix The Witcher, ou encore Assassin's Creed Odyssey. »

- Arthur, compositeur

Également, **l'ingénieur du son** qui était derrière la console d'enregistrement, pendant la direction d'orchestre d'Arthur, était **l'un des collaborateurs d'Ennio Morricone**.

Le témoignage

Qu'est-ce que cela te fait d'avoir vu les réactions des autres bénévoles ? Qu'est-ce que tu ressens concernant ce projet ?

Honnêtement, c'était la partie la plus incroyable pour moi. Dans mon métier de compositeur, je travaille majoritairement seul, en post-production, un peu coupé du reste des équipes de tournage. Je suis surtout en contact au téléphone avec le réalisateur, le producteur, ou le reste de la Team Audio. J'ai rarement l'occasion de partager les réactions des personnes ayant travaillé sur le projet. Dans ce cas, nous avons visionné l'enregistrement avec plus de deux tiers de l'association. C'était une surprise, et la réaction spontanée et chaleureuse des bénévoles a été, honnêtement, la partie que je me remémorerai le plus, au-delà même du fait d'avoir dirigé un ensemble de 110 musiciens et chanteurs.

Mais ça m'a surtout fait comprendre l'importance du projet pour les bénévoles. Je suis arrivé dans l'association il y a moins d'un an, mais certains travaillent sur ce beau projet depuis plus de 5 ans. Les bénévoles ont donné leur temps, leur cœur et leur âme. Ma composition n'a pas été simplement un thème pour le jeu, mais aussi l'incarnation en son du chemin parcouru par les bénévoles. C'est l'importance qu'a Skytale et TLA dans le cœur des bénévoles qui donne toute sa beauté au thème principal.

J'ai hâte de voir ce que nous réserve la suite, et de continuer à contribuer du mieux que je peux. Je suis éternellement reconnaissant d'avoir rejoint une telle aventure humaine, et d'avoir l'opportunité de poser une brique à ce projet magnifique.

- Arthur, compositeur



SME.

- création de cinématiques
- déplacements des personnages
- musique et sound-design
- animation des décors
- intégration des dialogues
- effets visuels
- traduction du jeu



Le Skytale Map Editor (SME), c'est créer un jeu dans un jeu. C'est un éditeur de jeu extensible, destiné à être open-source, permettant de dépasser les limites imposées par Minecraft en ajoutant des fonctionnalités au jeu et en facilitant le processus de création.



Au travers de cette conception, l'association souhaite rendre accessible la création de jeux pour tous, en dépassant les standards de conception d'aujourd'hui. Le SME est composé d'outils d'intégration rapides et ergonomiques de création.

Notre jeu The Last Artifact est créé et développé via le SME.

A pixelated illustration of a wooden microscope, rendered in shades of brown and tan. The microscope is positioned diagonally from the bottom left towards the top center. It features a large eyepiece at the top, a central body tube, and a base with a stage and objective lenses. The background is a solid dark blue.

3 LES BÉNÉVOLES

100% en télétravail à travers le monde.

Par le bouche à oreille ou grâce à une annonce sur LinkedIn, nos bénévoles viennent de partout. Qu'on soit développeur, RH, modélisateur 3D, traducteur, monteur, community manager ou graphiste, chacun donne le temps qu'il peut apporter.



100% bénévole, 100% à distance :

Chaque membre met son expertise au service du projet, organisé par pôles (création, conception, développement, communication.)



Une organisation béton :

Même à distance, des réunions hebdomadaires par pôle, un point global tous les 15 jours et une rencontre annuelle en janvier pour définir la suite de l'aventure.



Polyvalence et entraide :

Chez Skytale, chacun peut explorer d'autres domaines et enrichir ses compétences, un vrai studio collaboratif.

Les savoir-faire.



pôle création

Le pôle création, ce sont des **artistes autour de la 2D, la 3D, les décors et l'artbook du jeu**. De la maquette à l'habillage des décors, aux personnages, aux objets et même à l'animation des particules et expressions faciales, ce pôle travaille directement sur les jeux de Skytale.

Le pôle création, c'est aussi :

- plus de 5 millions de blocs posés à la main
- 1 100 modèles 3D
- 150 animations 3D créés
- 294 pages de réalisées pour l'artbook
- 120 personnages créés



pôle conception

Le pôle conception c'est l'équipe qui travaille majoritairement à l'aide du **Skytale Map Editor**, elle comprend toutes les équipes de production qui ne sont pas dans le pôle création : les **Narrative Designer**, les **game et level designer**, les équipes **centrées autour du son**, les **créateurs de cinématiques en jeu**, les **intégrateurs**, **traducteurs** et les **QA testeurs**. Avec plusieurs réunions hebdos, la mission globale, c'est d'assurer la meilleure coordination possible entre les acteurs de The Last Artifact.

Le pôle conception, c'est aussi :

- 25 quêtes principales imaginées et intégrées
- Environ autant de quêtes secondaires
- Plus de 30 cinématiques narratives
- 328 dialogues différents
- Plus de 15 musiques uniques
- Plus de 500 sons
- 120 personnages doublés
- 50 combats imaginés et créés

« Chez Skytale, **chaque membre est bénévole**, et ce depuis le début. Ce mode de fonctionnement nous **permet plus de flexibilité** en tant que petite structure, surtout du côté des membres, qui **accordent le temps qu'ils veulent sans aucune obligation**. Cela permet à chacun **d'essayer une nouvelle expérience**, sans avoir un engagement contraignant comme en entreprise. En parlant d'entreprise, **une expérience dans une association est valorisante lors d'une candidature professionnelle**, ça montre une certaine motivation, et cela a joué en la faveur de plusieurs bénévoles ! »

- Yoann, rédacteur bénévole chez Skytale depuis bientôt 5 ans



Le pôle développement chez Skytale, c'est une équipe soudée avec **des membres de longue date**. En plus des réunions toutes les deux semaines, il y a beaucoup de **peer programming**, c'est à dire deux développeurs ou plus qui travaillent ensemble en partage d'écran. Ce pôle **favorise le partage de bonnes pratiques** (naming, refactoring, tests) et la **montée en compétences** sur des sujets variés (Java, Minecraft, design patterns...). Bref, c'est un véritable champ des possibles pour expérimenter et progresser !

Le pôle développement, c'est aussi :

- Plus de 100 000 lignes de code Java sur les 5 projets principaux



Le pôle communication, ce sont des **rédacteurs, des graphistes, des monteurs, des community managers** en charge de **l'image de Skytale**. Ils se doivent d'être très au fait de **l'actualité de l'association** et des productions des bénévoles pour les mettre en valeur.

Le pôle communication, c'est aussi :

- Un site web nourri d'articles
- Une gestion et des plans média sur Instagram, X et LinkedIn avec une quinzaine de posts par mois
- Une newsletter mensuelle envoyée à près de 600 curieux
- Plus de 6 000 abonnés avec plus de 15 000 impressions par mois cumulés sur nos réseaux sociaux



Voyage annuel Skytale 2025.

De l'individu au collectif.

80% de nos stagiaires restent
chez Skytale en bénévolat

2 153 candidatures en 2024

« Grâce à notre modèle d'organisation innovant, nous sommes fiers d'avoir engagé plus d'une centaine de personnes à nos côtés (bénévoles, partenaires, stagiaires, joueurs et personnalités). Chaque jour, notre équipe s'agrandit et notre volonté de nous surpasser avec. »

- Rémi, président de Skytale
Prix du Jeune Bénévole 2022

**Prix de l'association
du public 2022**

pour les actions menées en faveur de l'employabilité

40% de femmes dans nos équipes

Merci.

Merci à nos partenaires et à tout leur soutien !



« Au fil de ce partenariat, ce qui nous a particulièrement convaincus, ce sont les valeurs qui animent leurs initiatives : la mise en avant de l'expérience acquise par leurs membres pour favoriser leur insertion et leur évolution professionnelle, ainsi qu'une volonté d'inclusivité forte et engagée. Aujourd'hui encore, nous sommes enthousiastes à l'idée de poursuivre ces projets ensemble et d'en bâtir de nombreux autres à l'avenir. »

- Arimav (Jean-Baptiste Blanchard), DG de Forget About It et Responsable Support chez OMGServ
Partenaire depuis le 26/02/2021

Merci à l'équipe qui a réalisé ce dossier de presse.



Lou Linh



Florence



Laura



Maz



Laura





SKYTALE

Contact Presse :

Rémi Scibona

presse@skytale.fr

06 51 81 91 58

www.skytale.fr

@skytalefr

