

Procès-verbal de l'Assemblée Générale du 05/03/2026

Introduction

Le 05/03/2026, les membres de l'association *Solarus Labs* se sont réunis en Assemblée Générale par visioconférence.

Etaient présents :

1. Christophe Thiéry.
2. Kévin Baumann.
3. Olivier Cléro.
4. Thomas Noury (membre de droit).
5. Max Mraz (membre de droit).

L'Assemblée Générale a désigné :

- Christophe Thiéry en qualité de Président de Séance.
- Olivier Cléro en qualité de Secrétaire de Séance.

Le Président de Séance a rappelé que l'Assemblée Générale était appelée à statuer sur l'ordre du jour suivant :

- Rapport moral
- Rapport financier
- Élection des membres du Conseil d'Administration
- Fonctionnement de l'association
- Nouveau(x) membre(s) de droit
- Conclusion

La séance a été faite en anglais pour permettre à tous les membres de participer pleinement, notamment Max Mraz qui ne parle pas français. Le présent procès-verbal est rédigé en français.

Rapport moral

Solarus Labs en 2025

Projets accomplis avec Solarus en 2025

- Sortie de Solarus 2.0.0 :
 - Grand succès pour l'association.
 - Date de sortie : 01/04/2025.
 - Les milestones ont été ajustées pour sortir 2.0 au plus vite.
 - Mode multijoueur par Grégoire.
 - Grandes améliorations de l'API audio par Thomas.
 - Nombreuses améliorations de type Quality-of-Life et corrections de bugs par Christophe.
 - Mise à jour de la CI par Hugo.

- Nouvelle API pour gérer les gamepads, qui offre un excellent support pour tous les types de manettes.
- Thème sombre et icones SVG pour Solarus Editor et Launcher, aux couleurs de Solarus, par Olivier, grâce à la bibliothèque Qlementine, aujourd'hui en version 1.4.2.
- Migration de la documentation en MkDocs, par S2009 et Olivier.
- Migration vers un monorepo.
- Bande-annonce vidéo de sortie de 2.0, par Olivier.
- Support de RecalBox (Raspberry Pi).
- Les produits dérivés Solarus ont été mis à jour sur la boutique en ligne SpreadShop.
 - Ils utilisent le logo de Solarus 2.
 - Les nouveaux articles sont moins nombreux, mais de meilleure qualité que les anciens.
 - Leur prix a été largement diminué, pour les rendre plus accessibles.
- Sorties de plusieurs versions de correctifs 2.0.x.
 - Distribution au format AppImage pour Linux, par Thomas.
 - Distribution au format DMG pour macOS, par Olivier.
 - Beaucoup de correctifs et améliorations diverses, par Thomas.
- Application Android pour Solarus :
 - Maintenance de la compilation/CI, par Hugo.
 - Petits correctifs et améliorations diverses, par Thomas.
- Le développement de jeux *Zelda* amateurs a continué :
 - *Mercuris' Chest* par Metallizer.
 - *A Link to the Dream* par l'équipe de Binbin.
- Des jeux non-issus de l'univers *Zelda* ont également été publiés :
 - *Word Breaker*, un puzzle-game, par Llamazing.
 - La démo de *Tombwater*, un jeu commercial de type Souls-like publié sur Steam, par Max Mraz.
- Reprise de l'écriture des tutoriaux textes, par Thomas.
 - Ces tutoriaux sont sur le site de documentation de Solarus.
- Évènements :
 - Session de découverte de Solarus au club des sciences du lycée René Descartes à Lyon (18 février 2025), par Christophe.
 - Hackaton Solarus à Paris (15-16 février 2025), chez Thomas.
 - Hackaton Solarus à Paris (8-9 novembre 2025), chez Thomas.

Projets en pause ou annulés en 2025

- Solarus WASM, par Grégoire.
- *Children of Solarus*.
- *A Link to the Dream* par l'équipe de Binbin.
- Annulation: nouveau Solarus Launcher en QtQuick/QML.
 - L'application actuelle en QtWidgets a été totalement réécrite et améliorée.

Projets envisagés en 2026

- Développement de Solarus 2.1 :
 - Refactor CMake du monorepo, par Hugo.
 - Installeur Windows signé, par Olivier.
 - Mise à jour automatique du Solarus Launcher et Solarus Editor, par Olivier.
 - Mise à jour des quêtes, par Olivier.
 - Ajout d'effets de traitement audio à l'API audio, par Thomas.
 - Grosse amélioration des terrains de type glace, par Thomas.
 - Nombreux correctifs et améliorations diverses, par l'équipe.
 - Solarus pour Android, par Thomas et Hugo.
- Suite des tutoriaux textes, par Thomas.
- Sont repoussés à Solarus 2.x ou plus tard :
 - Portage WASM pour Solarus, par Grégoire.
 - Application iOS pour Solarus.
- Développement de jeux :
 - *Children of Solarus*.
 - *Mercuris' Chest*.
- Sortie de *Tombwater* sur Steam, par Max Mraz.

Approbation du rapport moral

Le rapport moral a été approuvé à l'unanimité par un vote sur Discord. Sur les 5 votants présents, il n'y a pas eu d'abstention.

Rapport financier

Situation financière de Solarus en 2025

Solarus est bénéficiaire en 2025 :

- Petits dons récurrents et dons ponctuels.
- La trésorerie a été utilisée pour payer les frais de serveur et les frais de déplacement pour les hackatons.
- Christophe a toujours une dette envers l'association Solarus Labs.

Approbation du rapport financier

Le rapport financier a été approuvé à l'unanimité par un vote sur Discord. Sur les 5 votants présents, il n'y a pas eu d'abstention.

Élection des membres du Conseil d'Administration

Se sont présentés pour le Conseil d'Administration :

- Christophe Thiéry.
- Olivier Cléro.
- Kévin Baumann.

Cette composition du Conseil d'Administration a été approuvée à l'unanimité par un vote sur Discord. Sur les 5 votants présents, il n'y a pas eu d'abstention.

Fonctionnement de l'association

Aucun changement du fonctionnement de l'association n'a été réclamé ni décidé. L'association conserve le même fonctionnement que l'année précédente.

Nouveau(x) membre(s) de droit

Pas de nouveau membre de droit à ce jour.

Conclusion

Il a été dressé le présent Procès-Verbal, signé par le Président de Séance et le Secrétaire de Séance.