

LOADING...

Janvier 2026

RESIDENT EVIL REQUIEM,
RETOUR AUX SOURCES POUR CAPCOM

2026 UNE ANNÉE CHARGÉE,
TOUR D'HORIZON SUR CE QUI NOUS ATTEND

CAIRN, COMMENT ASSOCIER SIMULATION
ET PLAISIR DE GRIMPE ?

MEWGENICS, ENFIN DISPONIBLE
APRÈS 12 ANS D'ATTENTE

RE-DÉCOUVREZ ÉGALEMENT
LES PÉPITES INDÉS
DE L'ANNÉE 2026 !

LOADING est le magazine spécialisé du jeu vidéo, réalisé par un passionné du secteur. Découvrez les jeux qui ont marqué les dernières semaines, les jeux indépendants qui ont réussi à sortir du lot et les prochaines sorties !

SUIVEZ LOADING...



ABONNEZ-VOUS POUR NE PAS RATER LES PROCHAINES ÉDITIONS

SOMMAIRE



2026, UNE ANNÉE CHARGÉE :
Qu'est-ce qui nous attend ?



RESIDENT EVIL REQUIEM : Retour aux sources pour Capcom.



CAIRN : Comment associer simulation et plaisir de grimpe ?



MEWGENICS : La fin d'une longue attente pour les fans du genre.



PÉPITES INDÉS DE 2025 : Les belles surprises de l'année dernière.



PROCHAINES SORTIES :
Agenda de Janvier et Février.

EDITO

2026, l'année de tous les sommets !

Enfin l'année de GTA VI ? Rien n'est moins sûr ! Mais de nombreuses sorties sont prévues pour ces prochains mois et nous allons faire un tour d'horizon de ce qui nous attend dans les grandes lignes. Globalement, encore une très belle année pour le jeu vidéo (enfin pour les joueurs, pas forcément les développeurs toujours pris entre vagues de licenciements massifs).

Pour commencer, notre attention s'est porté sur le très prochain Resident Evil Requiem qui promet d'être un beau mélange entre le Survival-Horreur et l'Action dont Capcom s'était un petit peu détaché sur ces nouveaux épisodes. En tous les cas, il devrait intéresser tous les fans de la saga mais aussi les non-initiés ! En janvier, peu de sorties sont autant attendues que Cairn qui malgré son report s'offre une belle date de sortie en cette fin de mois. Un défi de taille pour le studio Montpelliérain qui souhaite associer la simulation pure et le plaisir de grimper le plus radical. Tout ce qu'on peut en dire c'est que l'on a hâte de grimper (et de chuter de nombreuses fois) !

On continue avec un focus sur Mewgenics, soit vous ne connaissez pas, soit c'est le nom d'un titre qui vous fait froid dans le dos car cela fait plus de 12 ans que son développeur nous en a parlé. Après Super Meat Boy et The Binding of Isaac, Edmund McMillen dévoile enfin son chef d'oeuvre. Avis à tous les fans de roguelike et combats tour par tour, c'est sûrement pour vous. Pour terminer ce numéro, on ne pouvait pas passer à côté d'un petit récap des pépites indés de 2025. Promis on ne parle pas de Clair Obscur Expédition 33 qui est le vainqueur haut la main.

Très bonne lecture !

CD PROJEKT VEND GOG.COM



Parmi les plateformes de ventes de jeu vidéo sur PC, il existe Steam (tout en haut), Epic Game Store (qui a tenté de rivaliser à coup de jeux gratuits), Itch.io pour les jeux indépendants et GOG.com qui fait partie des vieilles plateformes du secteur. Son point fort ? **La plateforme est la seule qui vend les jeux sans DRM (Digital Rights Management)**. Cela permet au client de réellement détenir le jeu qu'il achète, et donc de pouvoir le revendre, échanger ou même le donner. Annoncé comme une mesure anti-piratage, Steam et autres plateformes propose lorsque l'on achète un jeu, d'acheter en réalité un accès à ce dernier. Il n'est pas possédé par l'acheteur, et ne peut y accéder uniquement qu'avec la plateforme Steam. Si l'entreprise Steam disparaît, adieu toute la bibliothèque.

Bref, tout ça pour revenir à GOG.com qui appartenait depuis son origine au studio CD Projekt qui prône ces valeurs de liberté. Et c'est en fin décembre 2025 que l'entreprise a annoncé **vendre la totalité de ses parts de GOG à Michał Kiciński (co-fondateur original) pour un montant d'environ 21 millions d'euros**. L'objectif est de séparer le studio de la plateforme qui souhaite se concentrer sur la production de jeux uniquement et non la gestion d'une boutique en ligne qui est devenue plus que secondaire au vu de la taille de l'entreprise. Pour GOG, l'objectif est de retrouver plus d'indépendance et surtout d'agilité dans les choix de direction et sortir d'un groupe présent en bourse qui oblige à des résultats aux actionnaires. CD Projekt a rassuré les inquiétudes en confirmant que les prochaines productions du studio continueront à sortir sur la plateforme.

...

FORZA HORIZON 6 FUITE SA DATE DE SORTIE TOUT SEUL

Oh la boulette ! C'est ce qu'à dû se dire Microsoft lorsqu'il ont vu que **la date de sortie de leur prochain jeu de course automobile Forza Horizon 6 avait fuité**. Seulement, la fuite est venue d'une publicité présente dans le jeu *Forza Horizon 5* qui propose de « jouer 4 jours en avance à partir du 15 mai 2026 » à l'aide d'une édition Premium du jeu. Pas de bol...

Nous connaissons donc la date officielle qui devrait être **le 19 mai prochain**. Rassurez-vous, **une conférence Xbox Developer est déjà prévu le 22 janvier 2026** pour notamment présenter plus d'informations sur ce jeu, et sûrement annoncer la date précise lors de cette occasion. Le mal n'est pas si grand et l'auteur de ce leak au sein des équipes Xbox ne devrait pas être plus inquiété que ça.



Quelques actualités
des derniers jours

2XKO

DISPONIBLE À PARTIR DU 20 JANVIER



Après une phase d'Accès Anticipé en 2025, **2XKO débarque officiellement à partir du 20 janvier 2026** sur PC, Playstation 5 et Xbox Series. Le jeu de combat 2v2 made in Riot Games (*League of Legends*) promet de rajeunir la fan-base du genre avec l'énorme communauté dont dispose le studio et la force de frappe qu'il possède grâce au succès d'*Arcane*. Le studio-éditeur est désormais comparé au meilleur qu'a pu atteindre le studio Blizzard lorsque *World of Warcraft* était au sommet de sa popularité. Voilà donc pourquoi 2XKO devrait amener un petit peu de fraîcheur dans le domaine du jeu de combat, plu tôt élitiste.

Ainsi, le jeu de versus doté d'une Direction Artistique magnifique veut conquérir le domaine en étant **Free-To-Play**, spécialité de la maison Riot Games et voit son modèle économique essentiellement lié à la vente de cosmétiques et de Battle Pass. Pour ce qui est du gameplay en lui-même, on est plus près du type Super Smash Bros que des classiques du genre comme Street Fighter puisqu'il n'y a pas de combo ultra-complexes à maîtriser, notamment pour faciliter l'accès aux nouveaux joueurs du milieu. Entièrement tourné vers le multijoueur, il est possible de jouer en solo bien évidemment mais également en coopération avec un ami où chacun contrôle un personnage et de se battre en duo contre d'autres adversaires.

Lors de sa sortie, 12 personnages seront jouables dont Ahri, Ekko, Yasuo ou encore Caitlyn (annoncé très récemment) et Riot Games compte faire grandir le nombre de combattants régulièrement comme actuellement sur *League of Legends*.



UNE ANNÉE 2026 CHARGÉE POUR LE JEU VIDÉO

Si on a eu le plaisir d'avoir une très belle année 2025 sur les sorties jeux vidéo avec de très belles surprises, 2026 s'annonce comme une grande cuvée (si l'on oublie les nombreux licenciements qui touchent l'industrie depuis plusieurs années déjà). Tout d'abord, l'ogre dans la pièce, le monstre **GTA VI** reporté 2 fois pour le moment arrivera en fin d'année, si Rockstar ne prévoit pas d'autre report. Rendez-vous le 19 novembre 2026 pour découvrir le jeu le plus attendu du 21ème siècle.

L'un des autres jeux attendus n'est rien d'autre qu'un mix entre l'espion le plus connu du monde et le studio responsable des superbes jeux de l'agent 47, autrement nommé Hitman, le studio IO Interactive. Ce mélange est aussi alléchant que possible, remettant James Bond au devant de la scène tout en se séparant du visage de Daniel Craig. **007 First Light** devrait débarquer le 27 mai 2026 !

Développé par Pearl Abyss, le jeu d'Action-Aventure **Crimson Desert** arrive le 19 mars 2026 et intéressera particulièrement les passionnés du monde médiéval ! Il y aurait notamment un Open World qui serait deux fois plus grand que la carte de *Skryim* et même plus importante que *Red Dead Redemption 2*. Rappelons que ce n'est pas la taille qui compte mais la manière de s'en servir qui justifie la qualité de ce type de jeu. À noter dans nos agendas pour ce premier trimestre !



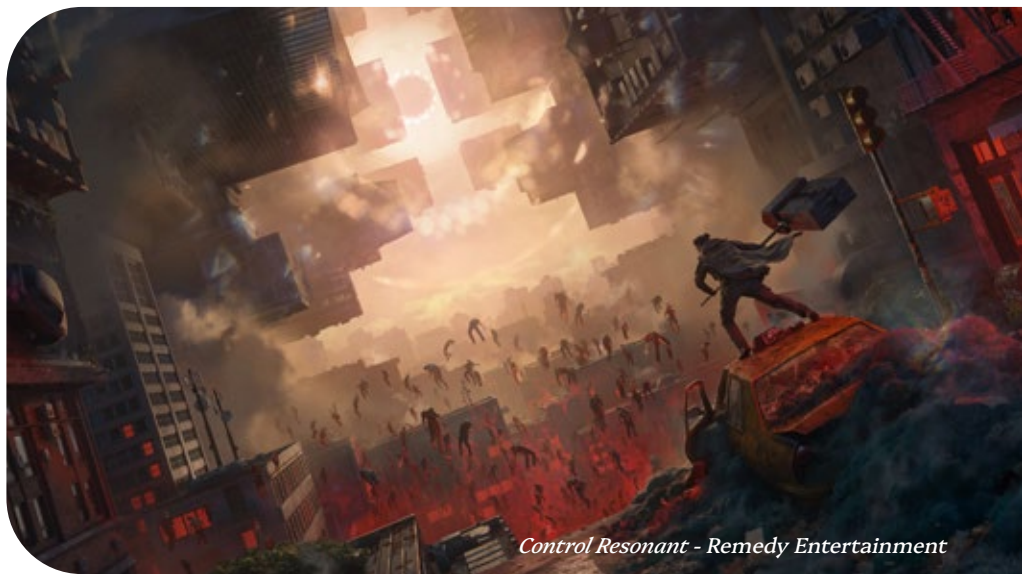
Annoncé très récemment lors des Game Awards, **Control Resonant** est prévu pour l'année 2026. La suite de *Control* tout court devrait amener un nouveau point de vue avec l'incarnation de Dylan Faden après les événements du premier opus. Remedy Entertainment, connu pour la qualité de sa narration dans ses titres Action-RPG, continue dans sa lancée. En espérant que le jeu arrive à mieux se vendre que ses précédents jeux, succès critiques mais pas forcément économiques.

Capcom prévoit une belle année avec la sortie de **Resident Evil Requiem** (on en parle plus tard) mais aussi de **Pragmata** et **Onimusha : Way of the Sword**. Pour le premier, très attendu depuis de nombreuses années, nous suivons Hugh Williams (dôé d'une armure au style d'astronaute) accompagné de Diana (petite fille assez intrigante) qui cherchent à traverser une station de recherche sur la lune. Beaucoup de mystères et un gameplay assez particulier à la troisième personne. À suivre de près, cela devrait être une nouvelle licence majeure de l'éditeur. Pas de date prévu pour le retour de la franchise de samouraïs Onimusha qui se présente plutôt comme un jeu d'Action-Aventure plutôt qu'un Souls-Like. Plus d'infos à venir prochainement !

Une collaboration inédite entre l'esthétique japonaise et la bande dessinée américaine, qu'est-ce qu'on obtient ? **Marvel Tokon : Fighting Souls** développé par Arc System Works (Dragon Ball FighterZ, Guilty Gear) va rendre fou les passionnés de jeu de combat avec sa Direction Artistique magnifique. Côté gameplay, il s'agit d'un combat en 4v4 avec les mythiques personnages de l'univers Marvel. Assurément l'une des belles surprises de l'année !



007 First Light - IO Interactive



Control Resonant - Remedy Entertainment



Marvel Tokon : Fighting Souls - Arc System Works



Saros - Housemarque

Continuons avec un monde qui a marqué plusieurs générations et tarde à revenir au vu du besoin d'Xbox de licences fortes, **Fable** fait son retour en 2026. La franchise issue de l'imaginaire de Peter Molyneux (LionHead Studios) se fera sans sa participation puisque c'est le studio Playground Games (*Forza Horizon*) qui se charge du reboot de la saga. Connu pour ses choix moraux et conséquences sur son personnage (bon ou mauvais), l'Action-RPG dévoilera plus d'informations sur ses mécaniques dans les prochains jours.

Autre jeu ayant malheureusement eu des problèmes lors de son développement, **Subnautica 2**, la suite du grand succès du premier, fera son retour en Accès Anticipé pour tous les amoureux de la plongée en grand bleu. Prévu initialement en 2025, la crise que traverse l'éditeur (Krafton) avec son studio (Unknown Worlds) a forcé un report au vu des tensions. Selon l'éditeur, le jeu prêt pour 2025 manquait de contenu et a licencié les fondateurs principaux du studio l'été dernier pour remettre le développement sur de bons rails. Côté studio, le jeu était bien prêt pour 2025 et Krafton aurait retardé sa sortie avec un manque de budget marketing et techniques pour ne pas payer une prime prévue de 250 millions de dollars aux fondateurs si le jeu sortait en 2025...

Une bataille juridique est engagée par les développeurs pour démontrer que le problème n'est pas technique, mais bien financier. Ce qui est sûr, c'est que **Subnautica 2** n'est pas sorti sous les meilleurs auspices. En espérant qu'il soit aussi merveilleux et angoissant à jouer que son prédécesseur.

Pour revenir sur une note plus positive, Housemarque (*Returnal*) revient avec une nouvelle pépite qui se nomme **Saros**. Prévu pour le 30 avril 2026, toujours en exclusivité avec Playstation, il devrait reprendre les mêmes mécaniques Action et Roguelike au style « Bullet Hell » ultra-coloré. En gros, un Shoot'Em Up Roguelike à la troisième personne. Un plaisir à prendre en main, un plaisir à regarder. Que demander de plus si ce n'est d'y jouer ?



Saros - Housemarque



Marvel's Wolverine - Insomniac Games



Fable - Playground Games



Resonance : A Plague Tale Legacy - Asobo Studio



Subnautica 2 - Unknown Worlds Entertainment



Stranger Than Heaven - Ryu Ga Gotoku Studio

Dévoilé en 2021, le projet **Marvel's Wolverine** du studio Insomniac Games (*Uncharted*, *Spider-Man*) arrivera sur nos écrans en fin d'année 2026 sur Playstation exclusivement, comme toujours avec le studio affilié à Sony. Connu pour ses jeux d'Action-Aventure avec quelques belles touches narratives et surtout des scènes extrêmement travaillées qui nous plonge au coeur de l'action, Wolverine promet un jeu plus sombre et sûrement violent que les projets précédents. Un rendez-vous à ne pas manquer !

Le développeurs bordelais d'Asobo Studio continuent de faire vivre leur licence à succès avec un troisième volet nommé **Resonance : A Plague Tale Legacy**. Contrairement aux deux premiers, nous ne suivons plus Amicia et Hugo à travers les campagnes médiévales au temps de l'Inquisition mais bien Sophia, 15 années avant les événements de l'histoire originale. Différence notable, le jeu devrait être plus axé sur l'action que sur l'infiltration au vu de notre personnage principal. Pas de date de sortie pour le moment mais disponible dès le premier jour sur Xbox Game Pass.

Enfin, **Stranger Than Heaven** est le nouveau projet du studio Ryu Ga Gotoku, ou RGG, qui est spécialiste de la licence des jeux Yakuza, Like a Dragon ou encore Judgment. Rupture totale avec l'humour déjanté des productions de Toshihiro Nagoshi puisque nous suivons un



Pragmata - Capcom

détective sombre qui semble bien torturé par le temps. Nous y explorerons avec lui le Japon des années de la Première et de la Seconde Guerre Mondiale dans un réalisme plutôt crade. Le tout avec une bande-son que l'on imagine près de l'univers du jazz avec des néons ultra-lumineux qui renforce cette ambiance mélancolique de dualité entre le noir charbon de l'époque et les reflets de cette lumière au travers de la fumée de notre inspecteur.

Pour l'instant prévu à la fin d'année 2026, il ne serait pas étonnant que le jeu ne sorte que début 2027 mais il reste une belle surprise à suivre de près dans les prochains mois !

PRUDENCE AVEC LA NOSTALGIE

Le 9ème épisode de la célèbre saga Resident Evil verra revenir le mythique héros Leon S. Kennedy qui est probablement le personnage le plus aimé par les fans apparu en 1998, 28 ans déjà. Comment trouver le bon équilibre quand on fait revenir une telle madelaine de Proust et ne pas tomber dans le « fan service » ?





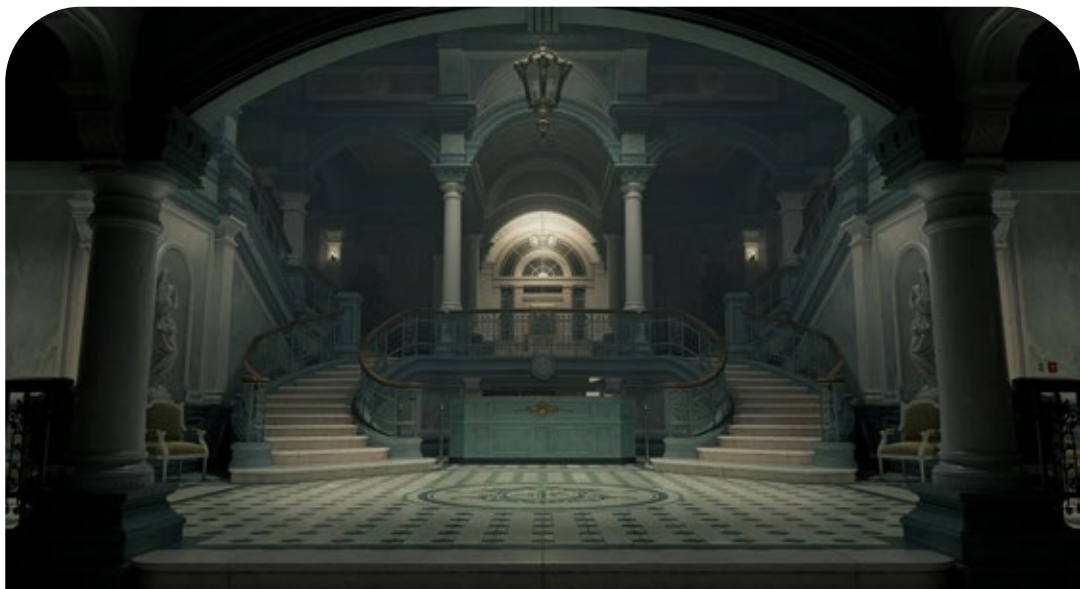
RESIDENT EVIL REQUIEM

Franchise la plus lucrative pour le studio/éditeur Capcom, *Resident Evil Requiem*, 9ème opus de la série, revient en force cet hiver ! Ce pilier du genre Survival-Horror a débuté son récit en 1996 en définissant tous les codes que l'on retrouve désormais dans n'importe quel autre jeu du même style. La gestion des ressources et munitions limitées, la résolution d'énigmes et bien sûr, l'ambiance oppressante omniprésente font partie de ses caractéristiques que l'on attend à chaque épisode pour un plaisir frissonnant.

La saga a su évoluer avec son temps et les possibilités techniques offertes, débutant avec un style très classique mais terriblement efficace, la survie brute et des caméras fixes se trouvant à chaque embranchement d'un chemin. Les développeurs de l'époque pouvaient très facilement contrôler les scènes de frissons ayant un cadrage déjà établi, le joueur n'avait plus qu'à plonger dans les pièges disséminés. À partir de *Resident Evil 4*, Capcom désire apporter plus d'action dans ses productions et passe avec un cadrage à l'épaule, à mi-chemin d'un FPS et d'un TPS. Ce choix de design va faire de RE4 un jeu mythique de l'époque, et de **Léon S. Kennedy le chouchou des fans de la licence**. Et depuis *Resident Evil 7* (2017), confirmé avec *Resident Evil Village* (8), la saga revient à de l'horreur brute et l'utilisation de la première personne. Nous devenons encore plus immergés dans le récit, sans délaisser l'action bien évidemment.

Mais, le studio nous a également abreuvé de remakes depuis cette période avec le retour de *Resident Evil 2* (2019), *Resident Evil 3 : Nemesis* (2020) et *Resident Evil 4* (2023). Ce sont de très bons jeux et permettent aux non-initiés de l'histoire de découvrir la ville de Racoon City dans les meilleures dispositions. Seulement, l'icône star de la franchise alias Léon S. Kennedy, est le héros principal de RE2 et RE4 et, selon tout vraisemblance, devrait prendre une part importante du récit de RE9. De jeune recrue vivant pire première journée à Racoon City, il devient agent spécial pour le gouvernement américain et envoyé en Espagne pour sauver la fille du Président, rien que ça. **C'est le personnage qui a probablement affronté plus de menaces biologiques** que n'importe quel scientifique et cela le rend très puissant, voire invincible à nos yeux.





Seulement, pour ce nouvel opus, il ne sera pas seul à combattre Umbrella et comprendre cette **menace nommée le virus « Requiem » puisqu'il est accompagné de Grace Ashcroft**. Scientifique, elle est une analyste de FBI et devra survivre aux différentes péripéties qui l'attendent sans arme à feu. De l'autre côté, Léon est la quintessence du soldat et il faudra tout faire pour protéger son acolyte en même temps qu'essayer de sauver sa propre peau. Incarnant ces deux personnages, nous allons faire face au talent du studio qui a su engranger toute l'expérience nécessaire pour créer des récits horribles d'une qualité incroyable tout en luttant pour sa survie lors de scènes d'action dont Capcom a le secret depuis plus de deux décennies.

RE9 est un parfait pont entre l'horreur que l'on peut retrouver à la première personne lorsque l'on

incarne nos personnages et les moments d'**Action plus intenses** en vue à la troisième personne. Ces deux styles de cadrage et de gameplay sont d'ailleurs interchangeables à tout moment. Mais évidemment les parties avec Grace seront davantage focalisées sur l'infiltration et la survie alors que Léon bien plus sur de l'action brute.

D'après les informations que nous avons pu voir, l'histoire devrait se passer majoritairement dans un hôtel du Midwest américain où Grace est envoyée pour enquêter sur un cadavre découvert sur ces lieux. Cet hôtel est spécial pour elle, puisque c'est l'endroit où sa mère a été assassinée plusieurs années auparavant. De son côté Léon est également en route, ayant entendu qu'un policier a disparu sur cette zone et ils devraient tous deux se rencontrer dans le bâtiment hôtelier pour faire face à ce virus inquiétant.



Ce duo est extrêmement important pour la suite du récit car c'est la réunion entre la genèse d'Umbrella et plus généralement de RE et Grace qui renouvelle les classiques héros de la licence et apporte des enjeux différents à la licence. **Ce rafraîchissement de casting est nécessaire**, tant pour éviter le fan-service avec les personnages récurrents mais aussi recréer de l'enjeu, et pourquoi pas initier un reboot sur une histoire aussi complexe qu'incompréhensible pour tout novice ? Aucune information fiable là-dessus mais cela pourrait être une possibilité, étant donné que nous allons incarner un Léon aussi fatigué et ridé qu'il est, est-ce que ce ne serait pas le début de la fin pour lui.

Resident Evil Requiem est à découvrir à partir du 27 février 2026 sur PC et consoles !

CAPCOM®









NE PAS AVOIR PEUR DE LA CHUTE

La simulation ultra-réaliste d'escalade débarque fin janvier 2026 après avoir choisi de décaler sa sortie, initialement prévue en 2025. Un jeu autant attendu que redouté par le choix audacieux de pousser au maximum les problématiques d'une virée en plein air. Focus sur la pépite du studio The Game Bakers !





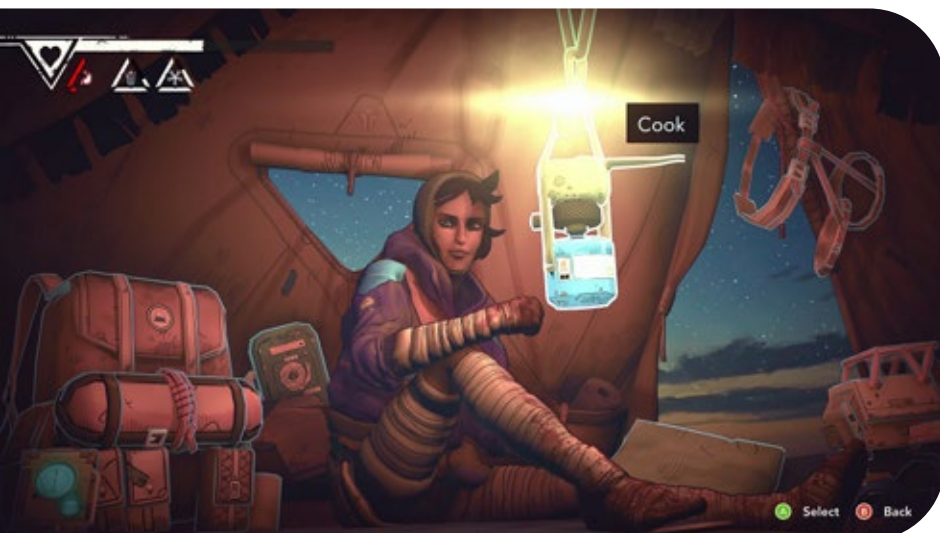
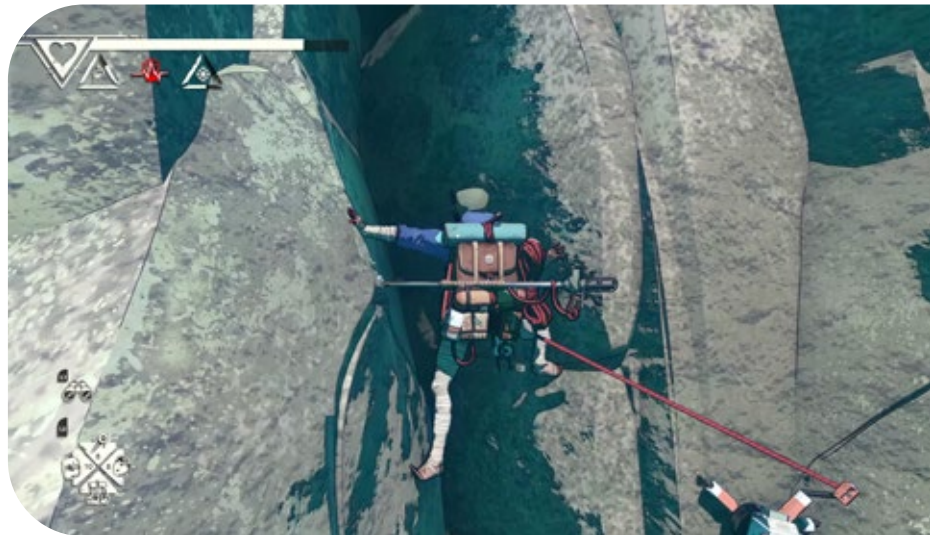
Comment retranscrire cette sensation aussi unique ? Telle est la question qu'à dû se poser le studio The Game Bakers tout au long du développement de **Cairn**, un projet radicalement différent que ce qu'ils nous ont proposé avec Furi, jeu ultra-nerveux d'Action Shoot'Em Up où l'on met ses réflexes à rude épreuve, ou encore Haven, une aventure nous plongeant avec deux amoureux qui parcourent une planète isolée. Un superbe jeu d'Aventure et d'Exploration sorti en fin d'année 2020.

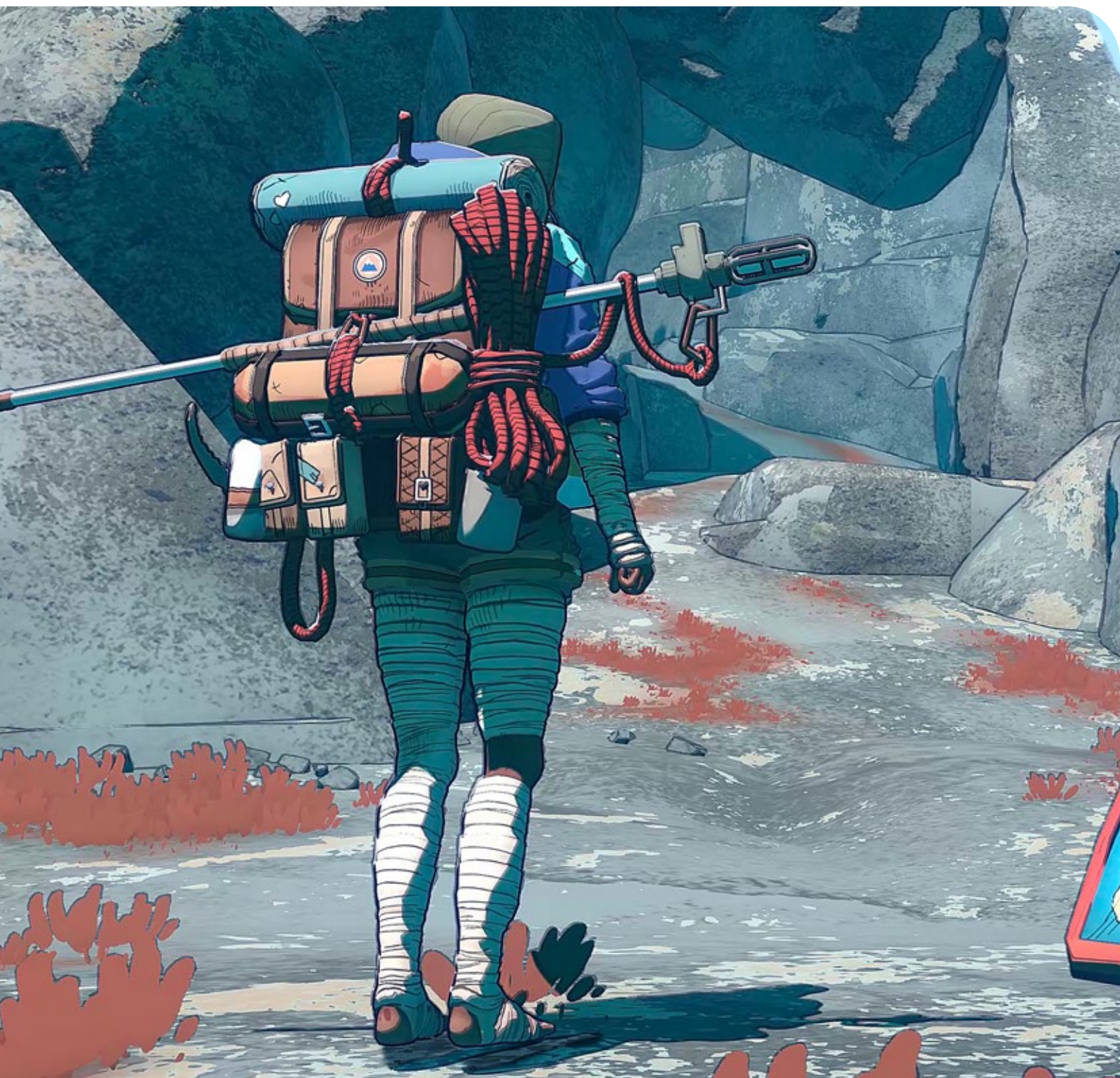
Depuis le studio s'est mis en quête d'un nouveau défi, **l'escalade sous le prisme de la simulation réaliste**. Là où *Jusant*, sorti en 2023, nous propose une expérience plutôt tournée vers l'Action et quelques phases de Puzzle Game lors de cette montée, *Cairn* veut nous montrer à quel point grimper une facade de seulement 10 mètres peut-être extrêmement compliqué. Pour réaliser l'exploit de gravir le Mont Kami, sommet aussi magnifique que vierge de toute ascension, nous prenons le contrôle d'Aava qui connaît toutes les ficelles du métier étant une alpiniste professionnelle. Heureusement d'ailleurs, car dès que nous arrivons devant un mur, le challenge commence et elle ne ressemble plus qu'à un malheureux pantin que nous maltraitons sans le vouloir...

Contrairement à ce dont on a l'habitude de jouer, nous allons contrôler le bras droit, la main gauche, le genou droit puis ne pas oublier de s'équilibrer et...c'est la chute ! Extrêmement frustrant mais l'apprentissage de l'utilisation de chacun de ses membres est indispensable pour attaquer cette falaise. **Alors on grimpe, on chute, etc..** jusqu'à maîtriser à peu près les bases du gameplay et enfin aller en extérieur où chaque chute peut être fatale. Heureusement, pour nous accompagner nous disposons de Marco, serviable petit robot qui viendra nous soutenir en portant une partie de notre matériel, nous éclairer ou encore analyser la roche pour y placer les pitons (point d'ancrage) qui nous permettent de faire passer notre corde de survie et éviter la chute fatale. Sans oublier qu'Aava va tétaniser si on la laisse dans une position inconfortable trop longtemps, qu'il faut maîtriser ses besoins vitaux primordiaux tels que le repos, la faim et la soif bien sûr. La météo ne nous épargnera pas non plus lors des grands coups de vents ou tout simplement le froid, bivouaquer sera nécessaire pour récupérer notre énergie et repartir dans les meilleures conditions à l'assaut de la roche humide.

En somme, voilà ce qui nous attend dans cette aventure verticale ! Sympa non ?

AU-DELÀ DE LA PAROI





Mais alors, comment retranscrire cette sensation aussi unique ? **Celle d'une liberté totale, aussi folle que renversante, et dans le même temps.. époustouflante.** Le secret est là, tout simplement, se rendre compte de la complexité d'une ascension. Tout ce qu'implique d'entreprendre ce type de défi et se rendre compte que chercher des prises sur une paroi lisse est aussi effrayant que gratifiant quand l'on regarde notre accomplissement final.

Telle est la recette de **The Game Bakers qui retranscrit parfaitement la beauté de l'escalade** grâce à ses mécaniques poussées jusqu'à l'extrême et ses décors sublimes qui apportent une profondeur incroyable à la montée. Grâce à l'aide de Mathieu Bablet (auteur des BD *Sangri-La* et *Carbon & Silicum*), *Cairn* est magnifié, cadré de manière à ressentir la dureté de la grimpe et y rester focaliser pour découvrir lors des moments de pauses tout le travail accompli avec de splendides panoramas.

Pour tous les passionnés d'escalade, alpinisme mais également désireux d'accomplir un défi solo particulièrement dur mais gratifiant, *Cairn* est fait pour vous. À découvrir à partir du 29 janvier 2026 sur PC, Xbox Series et PS5.



MEWGENICS

LE ROGUELIKE ULTIME ?



Presque inconnu au bataillon pour la grande majorité des joueurs dits « casual », *Mewgenics* est en réalité l'un des projets les plus singuliers et attendus par le monde indépendant pour l'année 2026. Et pour cause, le développement de cette production a été plus que compliqué avec plus d'une décennie entière de travail pour arriver au bout de ce jeu focalisé sur des chats et de leurs caractéristiques génétiques.

Cette attente est particulière parce que **le projet a été annoncé en 2012 pour la première fois** avant d'être annulé, repris de zéro et enfin mis sur pied pour être proposé au public. De plus, le développeur à la tête de cette initiative se nommant Edmund McMillen décrit *Mewgenics* comme **son projet le plus ambitieux** et ne souhaite pas se limiter sur le contenu proposé tant il adore son concept original. L'objectif principal est de constamment jouer une nouvelle partie qui sera radicalement différente de la dernière grâce à un système de gènes/génération ultra-complexe. Notre équipe de chats ayant à chaque nouvelle génération des compétences ou caractéristiques évoluées.



Mais le plus important, c'est qu'on peut presque y croire sans soucis à cette promesse, puisque le chef de ce projet n'est autre que le créateur de *Super Meat Boy* (2010) et *The Binding of Isaac* (2011). **Ces deux créations mythiques dans le secteur indépendant** sont des succès critiques et économiques retentissants de ces années et ont marqué les fans de jeux PC à jamais. Et depuis, quelques petits projets mais rien n'ayant la même envergure que ces deux géants. Les joueurs passionnés par la scène indé sont donc plutôt impatients de mettre les mains sur la nouvelle perle de McMillen.

Notre développeur star reste en accord avec son univers visuel que l'on peut qualifier de « mignon-gore », son humour noir inébranlable et ses fameuses mécaniques infinies (ou addictives selon notre point de vue) qui ont fait sa renommée. Il décrit sa création comme un mélange de *Pokémon*, *The Sims*, *Final Fantasy Tactics* et *Animal Crossing*. Cela fait beaucoup mais concrètement le jeu se divise en deux phases principales. La première est la partie de simulation ou en tout cas d'**élevage où nous allons gérer nos animaux de compagnie**. Les nourrir, les soigner mais surtout les faire se reproduire pour obtenir une génétique parfaite pour le combat puisque les portées de chatons héritent logiquement de certaines capacités ou faiblesses de leurs parents. Tout est dans le dosage. Puis, vient **la phase d'expédition où nous partons avec 4 de nos animaux** à travers un monde hostile pour récupérer des récompenses, de l'expérience et faire évoluer nos matous. S'ils arrivent à survivre évidemment.

Et la boucle de gameplay est lancée. Différence notable cependant avec les précédents titres, **les combats se déroulent au tour par tour** et ce sont donc des combats plutôt stratégiques que de réflexes ou de rapidité. L'aspect Roguelike du jeu est omniprésent puisque si nos chats meurent durant une aventure, nous ne pourrons pas les récupérer et nous serons forcés d'utiliser les chats de la génération suivante. Ainsi, maîtriser l'élevage sera indispensable pour obtenir des lignées de chats « ultimes ».

Mewgenics arrive le 10 février 2026 sur PC pour tous les fans de roguelike et de chats !



PAR LE CRÉATEUR DE
**SUPER
MEAT
BOY**

ET
**THE
BINDING
OF ISAAC**







LES PÉPITES INDÉS DE 2025

L'année vient de s'achever, laissant derrière elle un héritage créatif d'une richesse rare. Prenons le temps d'explorer à nouveau la diversité des productions indépendantes qui ont fleuri au cours de ces 12 derniers mois. Ces titres, nés de studios passionnés et audacieux, ont redéfini les contours du paysage vidéoludique mondial (hors Clair Obscur Expédition 33, qui est LA très belle réussite de l'année).



HADES II

UN RETOUR RÉUSSI



Supergiant Games a réussi son pari ! Difficile de faire mieux que l'original mais **Hades II**, sorti en Accès Anticipé en 2024, délivre un an plus tard la suite du superbe Action/Roguelike dans l'univers des dieux Grecs. Nouveauté de taille, nous n'incarbons plus Zagreus (fils d'Hadès) mais bien Mélinoë qui cherche à retrouver sa famille et notamment son père, Hadès.

Incarnant désormais une sorcière, le gameplay est moins porté sur le corps-à-corps mais plutôt sur la magie et les pouvoirs associés qu'elle détient. Le concept reste le même, à savoir réaliser la meilleure run pour traverser les Abysses (mais aussi l'Olympe) avec quelques boss à vaincre au passage... La difficulté est toujours de mise, signifiant donc qu'il n'est pas facile d'avancer mais heureusement de nombreux dieux nous permettent de continuer notre escapade avec plus de simplicité. Nous aurons l'aide des dieux déjà rencontrés tels que Zeus ou Poséidon mais Némésis ou Hestia nous apporteront leur soutien, parmi tant d'autres.

Une très belle suite produit par les talentueuses équipes de Supergiant Games, qui rend honneur à la qualité du premier opus tout en améliorant la recette. Seul bémol peut-être, la sortie en Accès Anticipé qui rend la sortie « réelle » en 2025 moins prestigieuse.



BLUE PRINCE

LE MIX PARFAIT ENTRE ENIGMES ET ROGUELIKE

Très franchement, personne ne l'attendait et c'est la belle surprise de l'année 2025 dans les jeux indépendants, tant il a fait parler de lui, c'est bien **Blue Prince** ! Tout simplement, un jeu d'énigme ou « Puzzle Game » à la première personne développé par le studio Dogubomb et édité par Raw Fury. Évidemment, comme la majorité des jeux à petit budget, l'aspect roguelike (ou plus précisément le roguelite*) est présent, et ce d'une manière assez magistrale.

Nous y incarnons Simon P. Jones (présent ci-contre) qui hérite de son oncle un superbe domaine, le manoir Mr. Holly. Une seule condition, se rendre à la 46ème pièce de cette demeure pour pouvoir véritablement obtenir ce bien. Le problème, vous le voyez venir, c'est qu'il n'existe que 45 pièces...

Particularité pas très pratique, le plan du domaine change chaque jour et nous sommes limités dans le nombre de pas que nous pouvons faire quotidiennement. Ainsi, cette belle demeure se transforme en un gigantesque labyrinthe dans une ambiance digne des meilleurs polars d'époque. Si vous aimez les énigmes et plonger dans un jeu particulièrement profond, c'est sûrement ce qu'il vous manque pour passer vos prochains jours, ou semaines, de jeu.

*Un jeu Roguelike est un jeu qui se répète où chaque partie est nouvelle. Un Roguelite, à l'inverse se répète mais les compétences ou progressions sont gardées à chaque partie. Bien souvent, un jeu roguelite détient une fin délimitée alors qu'un Roguelike peut-être joué infiniment.

...

CITIZEN SLEEPER 2



Sorti en tout début 2025, **Citizen Sleeper 2 : Starward Vector** est la suite du RPG narratif qui a marqué les esprits en 2022.

Développé par Jump Over the Age, nous changeons d'échelle puisque nous possédons désormais un vaisseau spatial (même s'il est en piteux état) et nous pouvons voyager entre différentes destinations et recruter notre équipage qui accompagnera nos aventures. Le gameplay reste fidèle aux mécaniques de jeux de plateaux classiques avec le fameux lancer de dés pour connaître nos chances d'avancer dans l'histoire.

Point très positif, la traduction française est disponible depuis quelques mois pour une expérience relativement plus aisée sur ces jeux relativement verbeux (là où la version française avait mis quelques temps à sortir pour le 1e épisode).



Depuis 2017, *Hollow Knight* attend sa suite. Depuis 2017, les fans hardcore du genre metroidvania attendent d'avoir des nouvelles sur la suite du prodige, au point d'être devenu un « mème » d'internet tant les informations sur une possible succession sont faibles. Néanmoins, les fans ont été récompensés de leur patience et ***Hollow Knight : Silksong*** est apparu le 04 Septembre 2025, presque en « shadow drop » (sortie en même temps que le jeu est dévoilé).

Et quelle réussite ! Nous suivons désormais l'aventure d'Hornet, beaucoup plus agile et rapide que notre précédent héros, qui a été capturée et emmenée au sein du royaume de Pharloom où règne une étrange ambiance. Cette fois-ci, direction le ciel pour rejoindre la citadelle principale et nous aurons l'occasion d'améliorer notre protagoniste avec plusieurs capacités et équipements pour réaliser de plus-en-plus de combats aériens. Le gameplay est extrêmement bien travaillé au point où les affrontements nerveux et complexes deviennent des moments de plaisir et de précision particulièrement intenses. Pour combler le tout, les musiques et particulièrement celles des boss nous transportent dans ce monde remplis d'insectes aussi mignons que possibles grâce à la Direction Artistique affûtée dont la Team Cherry a le secret.

Très sincèrement, si vous aimez les jeux d'action plateforme 2D, vous ne le regretterez pas. N'ayant pas apprécié le premier opus à cause de la lenteur du gameplay, ici Hornet apporte une fraîcheur assez rare dans les mouvements qu'elle est possible de réaliser et nous pousse à donner le maximum pour survivre face aux ennemis que l'on rencontre.

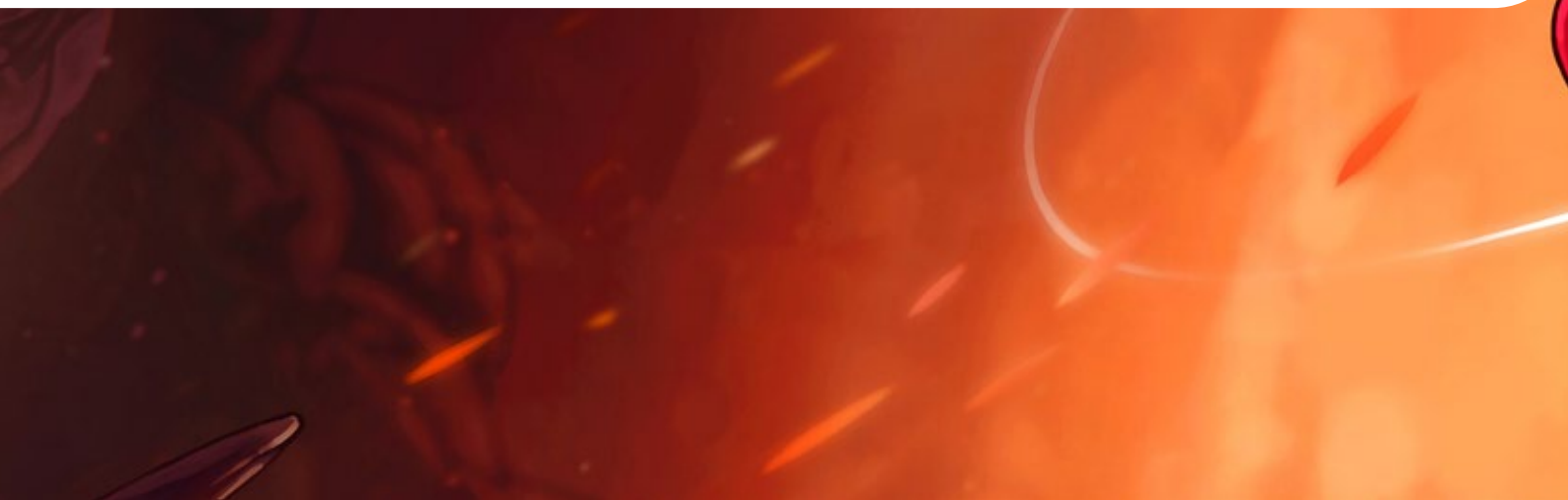
Le succès du jeu ne s'est pas fait attendre et a dépassé les 7 millions de ventes en décembre 2025 ainsi que remporté le Jeu de l'année, décerné par Steam. Au vu de l'attente qu'il a généré, la Team Cherry a réussi son pari et aura même eu le luxe de se passer d'un budget marketing puisqu'elle n'aura pas eu besoin d'annoncer la sortie de son jeu. Un fait extrêmement rare vu la difficulté des studios pour arriver à sortir du lot et rentrer dans ses frais.

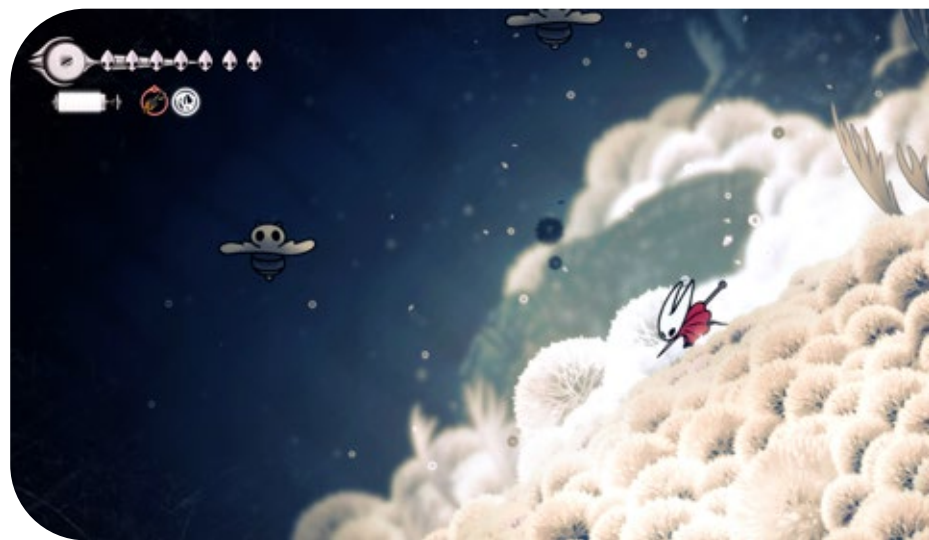
De plus, le studio a annoncé récemment qu'une **extension Sea of Sorrow arrivera en 2026** lors d'une mise à jour gratuite. Pas de date de sortie pour cet ajout, mais tous les passionnés du genre devraient se ruer sur cette nouveauté !



SILKSONG

HOLLOW KNIGHT TIENT SA DIGNE SUITE







I Hate This Place - Broken Mirror Games

LES SORTIES DE JANVIER



MIO : MEMORIES IN ORBIT

20 Janvier 2026 sur PC, Xbox Series, PS5, Switch 1 & 2

Aventure / Plateformer / Arts

Développé par *Douze Dixième*
Édité par *Focus Entertainment*

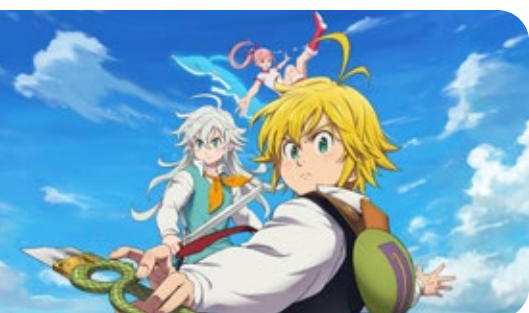


SEGA FOOTBALL CLUB CHAMPIONS 2026

22 Janvier 2026 sur PC, PS4 & PS5, Android, IOS

Simulation / Gestion / Sport

Développé par *SEGA*
Édité par *SEGA*



THE SEVEN DEADLY SINS : ORIGIN

28 Janvier 2026 sur PC, PS5, Android, IOS

Action-RPG / Monde Ouvert

Développé par *Netmarble*
Édité par *Netmarble*



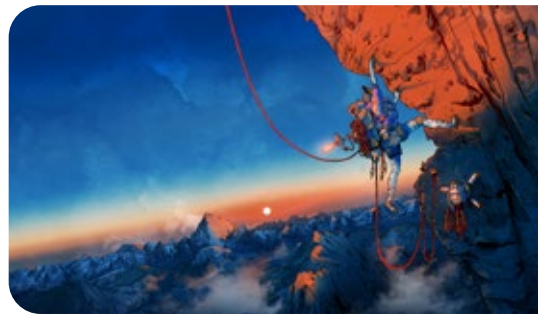
CAIRN

29 Janvier 2026 sur PC, PS5

Aventure / Simulation

Développé par **The Game Bakers**

Édité par **The Game Bakers**



I HATE THIS PLACE

29 Janvier 2026 sur PC, PS5, Xbox Series, Switch

Action / Survival / Horreur

Développé par **Bloober Team, Rock Square Thunder**

Édité par **Broken Mirror Games**



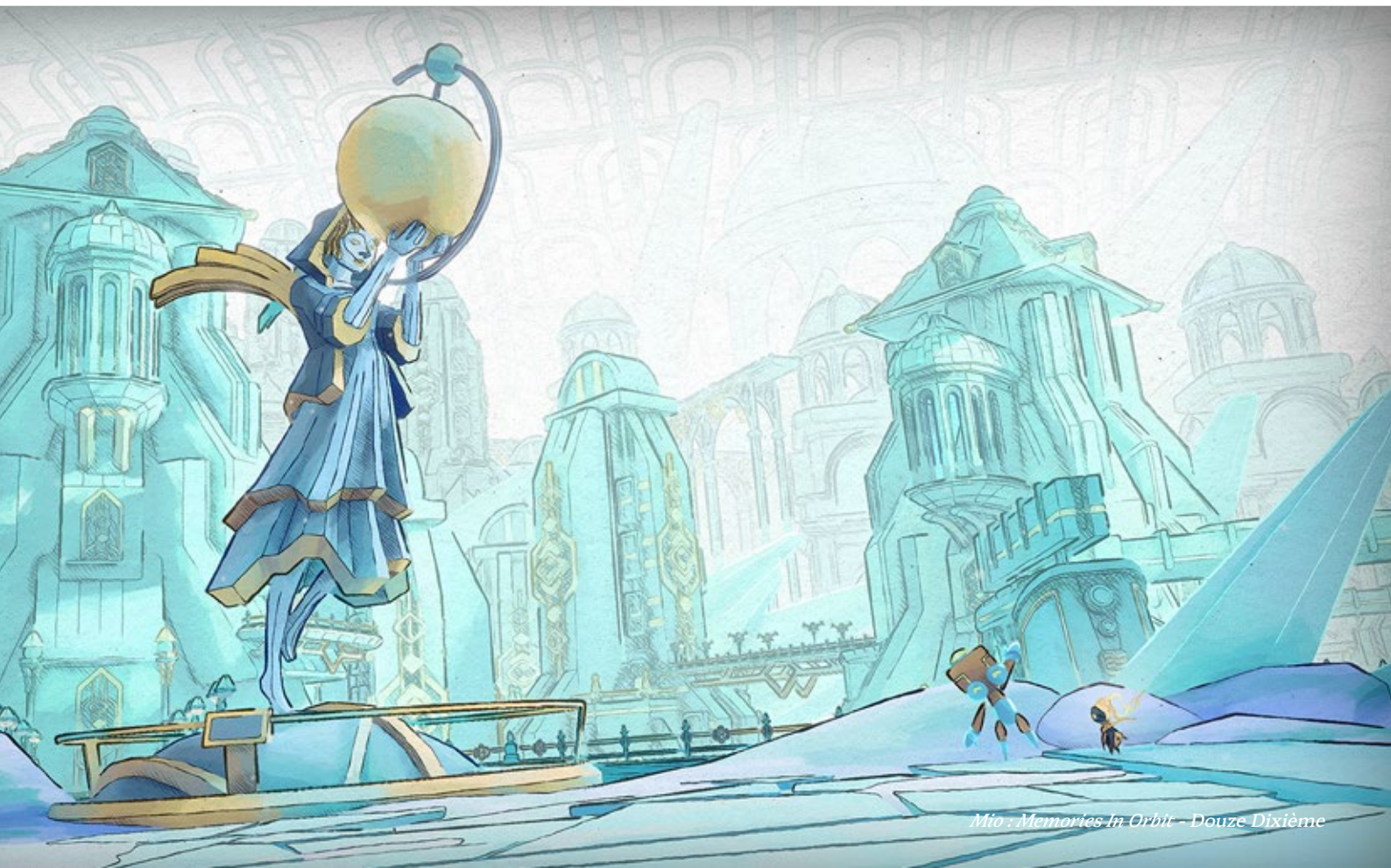
CODE VEIN 2

30 Janvier 2026 sur PC, PS5, Xbox Series

Action / RPG

Développé par **Shift, Bandai Namco**

Édité par **Bandai Namco**





Mario Tennis Fever - Nintendo

LES SORTIES DE FÉVRIER



NIOH 3

06 Février 2026 sur PS5

Action-RPG / Monde Ouvert

Développé par *Team Ninja*

Édité par *Koei Tecmo*



MEWGENICS

10 Février 2026 sur PC

Roguelike / Stratégie / Tactique

Développé par *Edmun McMillen, Tyler Glaeil*

Édité par *Edmun McMillen*



MARIO TENNIS FEVER

12 Février 2026 sur Switch 2

Jeu de sport / Action

Développé par *Nintendo*

Édité par *Nintendo*

YAKUZA KIWAMI 3 & DARK TIES

12 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5, Switch 2

Aventure / Action / RPG

Développé par *Ryu Ga Gotoku Studio*
Édité par *SEGA*



REANIMAL

13 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5, Switch 2

Aventure / Survival / Horreur

Développé par *Tarsier Studios*
Édité par *THQ Nordic*



HIGH ON LIFE 2

13 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5

FPS / Action / Humour

Développé par *Squanch Games*
Édité par *Squanch Games*



STYX : BLADES OF GREED

19 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5

Aventure / Infiltration

Développé par *Cyanide Studio*
Édité par *Nacon*



TIDES OF TOMORROW

24 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5

Aventure / Multijoueur / Narratif / Indépendant

Développé par *DigixArt*
Édité par *Deep Silver*



RESIDENT EVIL REQUIEM

27 Février 2026 sur PC, Xbox Series, PS5, Switch 2

Action-Aventure / Survival / Horreur

Développé par *Capcom*
Édité par *Capcom*



LOADING...

MERCI d'avoir lu ce numéro du mois de Janvier !

LOADING est un magazine réalisé par un passionné du jeu vidéo traitant des thématiques importantes du secteur des dernières semaines ainsi que des semaines à venir. L'objectif est de découvrir les tendances et d'analyser certaines nouveautés sur cette industrie. N'hésitez pas à suivre LOADING pour ne pas rater les prochains numéros.

À bientôt pour une nouvelle édition !

CRÉDITS

COUVERTURE © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
4ÈME COUVERTURE © ROCKSTAR GAMES. ALL RIGHTS RESERVED

007 FIRST LIGHT - Images © IO INTERACTIVE, MGM, EON. ALL RIGHTS RESERVED
GTA VI © ROCKSTAR GAMES. ALL RIGHTS RESERVED
CONTROL RESONANT - Images © REMEDY ENTERTAINMENT, 505 GAMES. ALL RIGHTS RESERVED
DRAGON QUEST VII REIMAGINED - Images © SQUARE ENIX, ARMOR PROJECT, BIRD STUDIO. ALL RIGHTS RESERVED
FABLE - Images © MICROSOFT CORPORATION, XBOX GAME STUDIOS, PLAYGROUND. ALL RIGHTS RESERVED
MARVEL TOKON FIGHTING SOULS - Images © MARVEL, NETEASE INC. ALL RIGHTS RESERVED
PRAGMATA - Images © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY - Images © ASOBO STUDIO, FOCUS ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
SAROS - Images © HOUSEMARQUE, SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. ALL RIGHTS RESERVED
STRANGER THAN HEAVEN - Images © RYU GA GOTOKU STUDIO, SEGA. ALL RIGHTS RESERVED
SUBNAUTICA 2 - Images © UNKNOWN WORLDS ENTERTAINMENT, INC, KARFTON. ALL RIGHTS RESERVED
WOLVERINE - Images © MARVEL, SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC, NAUGHTY DOG. ALL RIGHTS RESERVED
LOGOS GOG & CD PROJEKT - Images © GOG.COM, CD PROJEKT. ALL RIGHTS RESERVED
FORZA HORIZON 6 - Images © MICROSOFT, XBOX GAME STUDIOS, PLAYGROUND. ALL RIGHTS RESERVED
2XKO - Images © RIOT GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED

CAIRN - Images © THE GAME BAKERS, MATHIEU BABLET. ALL RIGHTS RESERVED
MEWGENICS - Images © EDMUND MCMILLEN. ALL RIGHTS RESERVED
BLUE PRINCE - Images © DOGUBOMB, RAW FURY. ALL RIGHTS RESERVED
CITIZEN SLEEPER 2 - Images © JUMP OVER THE AGE, FELLOW TRAVELER. ALL RIGHTS RESERVED
HADES II - Images © SUPERGIANT GAMES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED
HOLLOW KNIGHT: SILKSONG - Images © TEAM CHERRY. ALL RIGHTS RESERVED
MIO: MEMORIES IN ORBIT - Images © DOUZE DIXIÈMES, FOCUS ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
SEGA FOOTBALL CLUB CHAMPIONS 2026 - Images © SEGA. ALL RIGHTS RESERVED
I HATE THIS PLACE - Images © SROCK SQUARE THUNDER, BLOOPER TEAM, BROKEN MIRROR GAMES. ALL RIGHTS RESERVED
CODE VEIN 2 - Images © BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED
NIOH 3 - Images © KOEI TECMO GAMES., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
MARIO TENNIS FEVER - Images © NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED
YAKUZA KIWAMI 3 & DARK TIES - Images © RYU GA GOTOKU STUDIO, SEGA. ALL RIGHTS RESERVED
REANIMAL - Images © TARSIER STUDIOS, THQ NORDIC GMBH. ALL RIGHTS RESERVED
HIGH ON LIFE 2 - Images © SQUANCH GAMES. ALL RIGHTS RESERVED
STYX: BLADES OF GREED - Images © CYANIDE STUDIO, NACON. ALL RIGHTS RESERVED
TIDES OF TOMORROW - Images © DIGIXART, RAVENSCOURT, PLAION. ALL RIGHTS RESERVED





DRAGONQUEST
VIII
Reimagined



DISPONIBLE DÈS LE 02 FÉVRIER 2026



SÛREMENT DISPONIBLE EN

2026