

# OMORI

Un monde de couleur pour un esprit noir et blanc



---

## Mon ressenti

D'entrée de jeu, Omori a su m'épater : de part son originalité dans sa façon de faire les choses, mais aussi de part son écriture entre histoire pour enfant et horreur psychologique. C'est une balance que l'on pourrait croire difficile à gérer, et pourtant elle est parfaitement équilibrée dans Omori. On remarque très vite que les développeurs se sont amusés à jouer avec les attentes du joueurs, maniant le lexique du jeu vidéo avec un certain talent tout en brisant quelques fois ses codes pour faire rire ou choquer le joueur.

Les visuels et animations du jeu sont vraiment très agréables à l'œil, en plus d'avoir beaucoup de charme. Il m'est arrivé assez souvent de me poser devant une illustration présentée par le jeu ou tout simplement devant un nouveau paysage. Cette direction artistique, qui changera de temps en temps pour quelque chose de plus sombre, est un des points qui fait l'originalité de Omori et qui a, je pense, beaucoup participé à mon appréciation de ce dernier.

Bien entendu, ce n'est pas tout. Le gros parti-pris de ce jeu repose pour moi dans son gameplay de combat. Le joueur doit se servir des émotions des membres de son équipe ainsi que de l'émotion des ennemis qu'il combat pour

s'en sortir. Au début, le système reste assez simple et les possibilités ne sont pas légion. Mais c'est aussi à ce moment que le jeu l'utilise le plus, certaines stratégies pour battre des boss peuvent même avoir un sens plus profond (forcé un boss a accepté une rupture en transformant sa *colère* en *tristesse*, par exemple). Malheureusement, cela ne vaut que pour la moitié de l'aventure puisqu'après ce stade je trouve le gameplay un peu trop complexe et brouillon, on peut facilement sans sortir sans réelle stratégie juste en utilisant ses coups les plus puissants.

Et c'est ici que, pour moi, ressort le gros problème du jeu : Omori fait +20h pour être terminé et je dirais que les 6 à 7 dernières heures m'ont été difficilement supportable, l'histoire progresse lentement a ce stade et le gameplay ne propose plus rien de nouveau, seule la toute dernière heure est intéressante, et encore seule sa narration l'est, car le boss de fin est juste... Long. En réalité, il y a un tout dernier moment où le gameplay de combat est bien utilisé, mais le jeu l'a déjà fait plusieurs fois avant et de la même façon.

En dehors de ce problème, important sans être majeur, il y a aussi les quêtes annexes. Je ne les ai pas toutes faites, je n'ai pas eu la patience. Car, de celles que j'ai faites, elles se résument toutes par aller chercher quelque chose ou quelqu'un que, très généralement, le jeu ne nous donne qu'un léger indice pour trouver. Ce n'est pas très grave car il suffit de ne pas les faire et puis ça pourrait plaire à ceux qui ont réellement accroché à l'univers.

Hormis ces deux défauts, les musiques sont plutôt belles, peu sont marquantes mais ce fut suffisant pour me toucher au moment voulu, et quelle musique de fin !

Pour conclure cette partie je dirais donc que j'ai passé un agréable moment à jouer à Omori, et ce même si les dernières heures m'ont plutôt refroidi. Ce que j'ai surtout aimé ce situ au niveau de son originalité, des prises de risque que le jeu prend et surtout, de son utilisation du jeu vidéo. Car oui, en mélangeant et tordant les concepts ludiques et narratifs surfait, Omori arrive à créer une histoire et un propos qui ont du sens et qui ont su toucher le petit cœur d'humain et de joueur qui est en moi.

---

## Ma recommandation

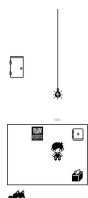
Au final, je ne pense pas pouvoir recommander ce jeu à beaucoup de monde. Je pense notamment qu'il n'intéressera pas ceux qui recherche un petit jeu rempli d'émotions tel que GRIS ou Celeste. Je ne pense pas non plus qu'il plaira à ceux qui recherchent une grande aventure à la Final Fantasy ou The Witcher ou encore une histoire tordue à la Mad Father. En revanche, je peux totalement le conseiller à ceux qui recherche un petit jeu original tout plein de charme, qui ne fait pas grand chose comme les autres et qui est

rempli d'idées tant au niveau de la narration que du gameplay. Cependant, rappelez-vous qu'il faudra vous accrocher pour le finir.

---

## [spoilers] Le message / propos [spoilers]

Omori est un enfant intelligent, mais fragile. Le jeu nous invite dans son monde par la subtile phrase "Tu as toujours été ici", après quoi nous sommes plongés dans une chambre à l'image de notre personnage : tout est noir et blanc, quelques objets sont à disposition mais soit ils ne marchent pas soit leur utilisation a été détournée : une ampoule qui absorbe la lumière, une télévision qui n'affiche rien, un carnet de dessin qui se remplit tout seul de dessins macabres, un chat endormi et un paquet de mouchoir. C'est ici que vit Omori, dans cette chambre oppressante sans murs. Mais il y a une porte, et en dehors ce trouve un monde de couleur.



C'est dans ce dernier qu'Omori retrouve ses amis ainsi que sa sœur, et c'est aussi dans ce dernier que se déroule 80% de l'aventure. Il va rencontrer des méchants pas vraiment méchants, des monstres bizarrement mignons, des personnages haut en couleurs ainsi que d'étranges fantômes ressemblant à son ami disparu, Basil. Ce dernier disparaît peu après le début du jeu, au moment où il ramasse une photo qui semble contenir une information très importante.



Quelques moments après cet événement, on se retrouve de nouveau dans cette chambre monochrome mais cette fois : pas de porte. Il n'y a aucune sortie, mais il y a un couteau posé là, par terre. Après l'avoir ramassé j'ai cherché pendant quelque temps quoi en faire, jusqu'à ce que j'ouvre le menu du jeu dans lequel avait apparu l'option "STAB" (Se tuer). Pas d'autres choix, pour continuer le jeu il va falloir tuer Omori. Une fois ça fait, le jeu nous demande notre nom, après quoi on voit un personnage ressemblant trait pour trait à Omori, mais avec des couleurs, plus vieux, et portant le nom qu'on lui a donné (par défaut : Sunny).

Le jeu consistera à progressivement retrouver ses amis dans la réalité avant de se rendormir pour rejoindre le rêve où l'on jouera Omori. Après avoir fini le jeu, mon interprétation de cette mécanique est assez simple : Sunny a peur ; peur de ces émotions ; peur de tout ; peur d'avoir peur. Alors il ne fait rien, la journée il se contente de suivre le mouvement, souvent troublé par ces angoisses et ses phobies qu'il arrive à contrôler en se remémorant les conseils

de sa sœur. Mais Sunny est intelligent, il peut échapper à tout ça dans un monde où il est sûr de ne rien ressentir, son rêve. Omori n'est pas seulement monochrome, il n'est rien, juste une ombre dont Sunny, et donc le joueur, peut momentanément prendre le contrôle pour vivre une aventure avec ses amis, comme si ces angoisses et peur n'existaient plus. Seulement, dans son rêve il y a une brèche, Basil découvre une partie de l'origine des angoisses de Sunny. Mais ce n'est pas un problème, on est dans un rêve, il suffit de faire disparaître Basil et le tour est joué. Malheureusement pour lui, la réalité ne s'arrête pas, et la vie continue d'avancer, emportant avec elle une vérité dont Sunny ne pourra plus longtemps se cacher.

**Spoil de la fin du jeu :** Dans la "true ending" du jeu, Sunny essaie d'affronter Omori qui, sans émotion, est devenu bien trop puissant et empêche Sunny d'affronter la réalité. Sunny perd, son monde lui-même l'avait prévenu : "c'est déjà arrivé et ça arrivera encore". A ce moment, le jeu donne un choix au joueur : arrêter l'aventure ici, ou continuer, tout en le prévenant que dans ce dernier cas la fin sera la même. Mais parfois il faut savoir ne pas écouter ses propres mensonges. En continuant, le joueur peut décider de ne pas lutter contre Omori, mais plutôt de l'accepter. Accepter que les angoisses, les peurs et la tristesse sont autant d'émotions nécessaires pour continuer d'avancer. Accepter que lutter contre n'est pas la solution. Omori enfin accepter, il disparaît dans les bras de Sunny, qui se réveille alors dans une chambre d'hôpital. En sortant de sa chambre, il retrouve ses amis, et décide de prononcer ses premiers mots depuis le début du jeu : "J'ai quelque chose à vous confier".

Finalement, Omori est un jeu qui parle des émotions, des bonnes comme des mauvaises, mais surtout qui parle de l'acceptation de soi. C'est quelque chose de très difficile à manier et surtout quelque chose de vu et revu. Et je pense que c'est là que le jeu s'en sort plutôt bien. Car, bien qu'il n'ai rien de transcendant, Omori sait utiliser les codes de narrations et de gameplay pour faire passer son message d'une manière très originale et très impactante.