

OMORI

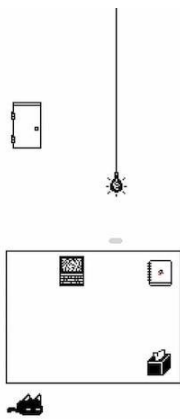


Omori est un jeu d'horreur psychologique/RPG sorti le jour de Noël 2020 sur PC. Le jeu utilise RPG maker en tant que moteur de jeu. Bien qu'il soit sorti en 2020 le jeu remonte à bien plus loin en effet le projet a été lancé en 2014 via une campagne Kickstarter et la sortie d'une première bande annonce. Le jeu est basé sur un webcomic de la créatrice du jeu Omocat, malheureusement le développement du jeu difficile le jeu étant initialement annoncé pour 2015 mais petit à petit repoussé à 2020 du à des problèmes principalement liés au changement de version de RPG maker durant son développement. Dans ce jeu nous suivront un jeune enfant du nom d'Omori dans sa quête dans un monde fantastique dans lequel il va devoir affronter ses peurs et ses secrets ainsi que retrouver un de ses amis disparus. Nous allons ici vous plonger sur la question suivante comment ce jeu nous fait passer de moments de joie et d'humour à des moments de peur et d'angoisse, pour cela nous allons commencer remettre en contexte l'histoire du jeu ensuite nous allons parler de son gameplay et pour finir

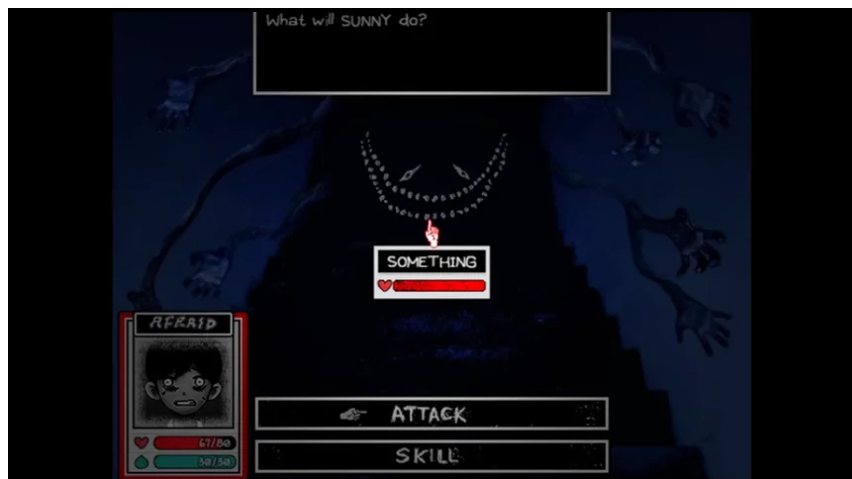
sur sa direction artistique.

On nous introduit directement à une salle appelée le white space (image 2) on nous dit qu'on a toujours été là en tout cas aussi loin qu'on puisse s'en souvenir, la salle est plutôt vide elle contient juste l'essentiel comme une boîte de mouchoirs, un carnet, un ordinateur portable, une ampoule qui éclaire la zone d'une couleur noire et enfin une porte, celle-ci est bloquée pour le moment vous ne pouvez pas l'ouvrir. Après avoir inspecté certains des objets dans la pièce vous entendez un objet tomber cet objet, c'est un couteau en le récupérant vous avez finalement accès à la porte. La salle suivante (Image 3) n'a rien à voir avec celle qu'on vient de quitter en effet celle-ci est de toutes les couleurs avec de nombreux jouets pour enfants éparpillés dans la pièce, et au milieu de celle-ci se

trouvent trois autres enfants, on apprend très vite qu'ils s'appellent Hero, Aubry et Kel. Ensuite le jeu vous lance dans un petit tutoriel caché du système de quête effectivement Aubry nous demande de retrouver une peluche qu'elle a perdu dans la pièce une fois vous introduisant de ce fait au système de quête et à la collecte d'objets du jeu. Vous pouvez ensuite quitter la pièce pour découvrir le monde extérieur, celui-ci se trouve être plutôt vaste constitué de plusieurs zones que nous allons visiter tout au long du jeu, la première visitée étant la vaste forêt et l'air de jeu c'est en effet dans cette dernière que nous allons rencontrer les deux derniers personnages importants de l'histoire Basil et Mari qui sont respectivement le meilleur ami et la sœur du personnage



principal. L'histoire du jeu commence vraiment lorsque après s'être rendu a la maison de Basil et avoir été introduit a son album photo celui-ci fait tomber une photo de l'album mais, ne semble pas la reconnaitre et commence à paniquer a la vision de l'image puis après un jumpscare le jeu nous revoie subitement dans le « White Space » avec comme seule possibilité de nous poignarder nous révélant au passage que le monde dans lequel nous venons de nous aventurer n'est qu'un rêve, en nous réveillant dans la vraie vie en pleine nuit dans notre chambre. Nous apprenons également que le nom de notre personnage est réellement Sunny, nous allons alterner entre les phases de rêve et de vie réelle durant tout le jeu, cela nous révèle également que la plupart des éléments présent dans les rêves sont basés dans la vraie vie les personnages rencontrés dans ce dernier ayant tous des équivalents dans la vraie vie ce bref résumé du prologue du jeu est tout ce que nous avons besoin pour continuer. La suite du jeu consiste à retrouver Basil qui a disparu suite aux présidents évènements et a découvrir la vérité qui se cache derrière les mystères du jeu en visitant différentes zones des rêves ainsi assistant à certains évènements dans la vraie vie. Le jeu traite évidemment de sujets très durs comme le suicide, l'anxiété, la dépression etc. donc le gameplay reflète effectivement ces sujets.



Le système de combat(Image 4) bien qu'ancré dans le système classique des RPG (Attaque, objets, capacités spéciales) essaye d'apporter des nouvelles mécaniques par exemple nous avons un système d'énergie qui permet d'effectuer des « Follow-up » celles si sont une sorte d'attaque après l'attaque classique chaque personnages en possède 3 et ceux ci sont liés avec d'autre joueurs de l'équipe, par exemple kel qui attaque les ennemis avec un ballon peut effectuer le follow up « passer à » qui permet de passer la balle a un autre membres de l'équipe ce qui crée plusieurs attaques uniques, chacune des ces attaques utilise de l'énergie cette barre d'énergie se remplit lorsqu'un



personnage subit des dégâts d'un ennemi a la hauteur de 1 par attaque, lorsque cette jauge atteint 10 nous pouvons effectuer une attaque spéciale qui fait énormément de dégâts aux ennemis mais cette attaque est rarement exploitée dans les combats classique mais est surtout utile pour les combats de boss. Nous avons également un système d'émotion ce dernier est un simple système de pierre feuille ciseaux entre 3 émotions : la joie, la tristesse et la colère de même cette mécanique devient vitre répétitive au fil du jeu mais combinée avec certaines

attaques spéciales en fonction de quelles émotions vous avez, vous aller mettre plus ou moins de dégâts ou aller plus vite ou avoir plus de chance de mettre des coups critiques. Mais au final malgré

les nouvelles mécaniques le système de combat du jeu peut se trouver un peu répétitif car le système de follow up n'est que rarement utilisé par les joueurs dans la mesure où il faut utiliser des attaques classiques pour pouvoir en effectuer, mais les attaques spatiales sont tellement plus puissantes que la plupart des gens vont utiliser exclusivement celles-ci durant leur playthrough du jeu, les différentes mécaniques de gameplay en dehors des combats sont plutôt anecdotiques car celui-ci est fondamentalement celui du RPG en 2D TopDown classique. Mais on retrouve quand même trois mécaniques qui sont effectivement intéressantes à relever, premièrement nous sommes durant une majorité du jeu accompagnés par nos trois amis (Hero, Aubrey et Kel) et durant ces phases nous sommes en capacité de « Tag » un de ces personnages, ce qui leur donne le contrôle du groupe, ce contrôle vient avec plusieurs capacités de ce fait, Omori peut couper certains obstacles à l'aide de son couteau, Aubrey elle peut utiliser sa batte pour détruire des obstacles plus résistants, Kel pourra sur des plateformes dédiées lancer une balle sur des cibles comme un bouton etc... Et pour finir Hero a la capacité de charmer certains PNJs pour les pousser à faire quelque chose. Deuxièmement durant le jeu le personnage va conquérir certaines peurs (image 5) ce qui va ouvrir de nouvelles zones, celles-ci sont au nombre de trois : le vertige, l'arachnophobie et la thalassophobie, après chacune les avoir toutes conquises le personnage débloque également une capacité dans la vraie vie. Et pour finir le jeu du pendu en effet au début du deuxième jour du jeu lorsque vous essayez d'allumer votre ordinateur dans le « white space » vous êtes bienvenu par un pendu votre but étant de le compléter pour débloquer la dernière zone du jeu, en retrouvant les lettres éparpillées un peu partout dans le monde des rêves et lorsque vous ramassez ces lettres un trou au-dessous de celle-ci apparaît en sautant dedans vous arrivez souvent dans une petite section plus horripilante du jeu qui ne dure généralement que quelques minutes, mais vous donne au passage un peu plus d'informations sur le mystère du jeu.

Comme nous avons pu le constater le gameplay de ce jeu n'est en effet pas parfait loin de là mais on peut dire qu'il réussit à être au service de l'ambiance et de l'histoire du jeu. D'un autre côté la direction artistique du jeu elle est d'un tout autre niveau nous allons aborder cette section sous deux angles, l'ambiance musicale (Sound design) du jeu puis nous allons nous intéresser à ses visuels.

En effet l'ambiance musicale du jeu se marie parfaitement avec l'histoire et les visuels de ce dernier des musiques très rapides et rythmées marquent les séquences de combat que ça soit contre un ennemi classique

ou un boss avec certaines de ces musiques qui sont considérées toujours à ce jour comme d'excellentes musiques.

Les moments plus sombres du jeu sont également sublimés par la musique du jeu en effet des



musiques plus inquiétantes et poussant le sentiment de peur que le jeu veut nous faire passer sont souvent utilisées tout le long du jeu, à l'inverse dans les moments plus humoristiques et calmes la musique s'adapte en conséquence avec un rythme plus enjoué ou plus calme les effets sonores sont

Game analysis omori

également de qualité par exemple certains jumpscare sont accompagnés d'un effet sonore ainsi que d'autres actions plus banales, comme l'utilisation d'un objet de soin qui sera accompagné d'un petit bruit. Bref pour conclure le Sound Design est en effet complémentaire au gameplay pour faire passer les thématiques que le jeu veut faire passer. Mais tout cela est sublimé par la direction artistique et les visuels du jeu qui sont premièrement très originaux tout en étant magnifiques, en effet nous pouvons voir tout le long du jeu la multitude d'artworks et de personnages originaux possédant chacun plusieurs illustrations en fonction de leurs émotions. Le côté crayonné des illustrations permet d'accentuer les traits des différents personnages et donc de facilement différencier leurs différentes expressions en fonction de leurs émotions. Bien que l'art style a l'air au début enfantin et lumineux nous arrivons vite dans un style bien plus sombre en effet durant certaines parties du jeu pour coller au gameplay la palette de couleur change radicalement et les créatures mignonnes que nous rencontrons au tout début du jeu se change très vite en monstre terrifiant, un changement qui surprend le joueur, cet effet de surprise augmente la peur dans ces séquences, car en effet le jeu par son histoire et ces visuels essaye de vous rendre confortable dans le jeu puis détruit ce sentiment à chaque séquence d'horreur ce qui est selon moi vraiment efficace dans le but de donner un sentiment d'incertitude et de faire naître un comportement plus prudent au joueur.

Pour conclure omori est un jeu très complet que ce soit sur le point de vue de l'histoire et sur le point de vue artistique, malgré les mécaniques de gameplay peu originales et quelque peu répétitives. Mais selon moi l'histoire est tellement marquante et touchante que les différents problèmes du jeu passent un peu en second. Le jeu nous faisant passer fluidement de sentiments à sentiments, de peur en peurs et de moments de joie et de rire à des moments de pleurs, le jeu permet cela grâce à son histoire, ses visuels et son audio. Mais on peut quand même se demander si d'autres jeux ont déjà réussi à répliquer ces changements et si eux l'ont fait différemment comment l'ont-ils fait