Test de 7 Days : Salvation

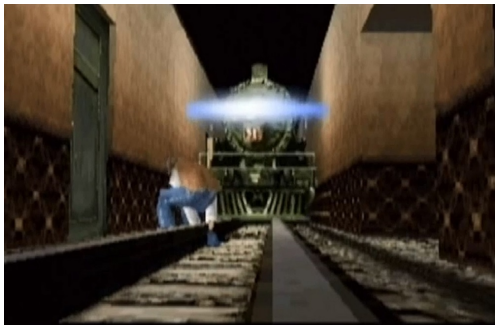
7 Days : Salvation

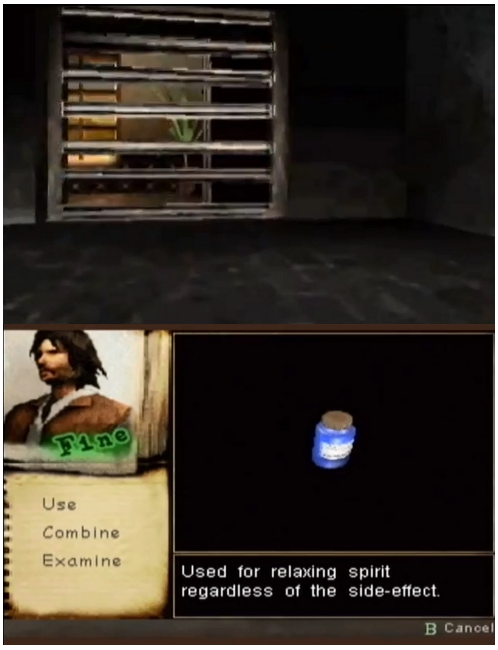
Si vous ne connaissez pas la Dingoo A320 et la Gemei x760, c'est normal ! Ce sont deux consoles chinoises open-source, spécialisées dans l'émulation d'anciens jeux et qui vivent grâce à une petite communauté qui les entoure. Pour autant, elles font aussi tourner des jeux 3D exclusifs. D'ailleurs, au lancement des deux consoles étaient fourni quelques jeux dont celui qui va nous intéresser ici : 7 days salvation. **Un survival-horror gratuit en line-up ça ne court pas les rues.** Parallèlement il s'est rendu disponible, moyennant finance, sur certains Smartphones de la marque Nokia. Dans la lignée des premiers Resident Evil et Silent Hill, ce petit survival chinois est-il vraiment si intéressant que ça ? Vous allez vite voir que oui...

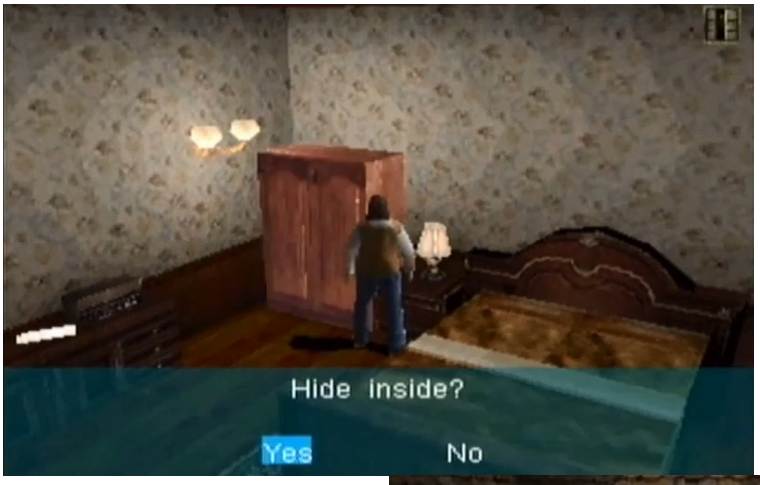
Avant de commencer à jouer il faudra régler votre console en Anglais, sinon le texte apparaitra en Chinois, et pour comprendre le scénario ce n'est pas forcément pratique ! En parlant de ce dernier, il va surement vous évoquer, dans les grandes lignes, celui de **Alan Wake**. Vous incarnerez Ken Salvator, un célèbre romancier d'horreur qui, en panne d'inspiration, décide de passer un peu de temps dans un manoir isolé du reste du monde. Au bout de plusieurs jours, pour se changer les idées et laisser reposer sa machine à écrire, il décide de s'octroyer une petite promenade. **La porte d'entrée ne s'ouvre malheureusement pas et Ken va être en proie à des hallucinations** : les femmes de ménage deviennent d'atroces zombis, les pièces de la maison changent de sens, un homme difforme le poursuit partout pour le tuer … et si c'était en fait la réalité ? Sans être novatrice, l'histoire est bien menée tout le long des 7 chapitres - représentant les 7 jours d'enfermements - et comporte deux fins différentes. L'influence Silent-Hill se remarque aussi très rapidement dans la construction du pitch et les fans devineront facilement le dénouement de l'affaire, le tout reste cela dit très plaisant à suivre et à vivre.

7 Days se joue par contre à la manière d'un Resident Evil Code Veronica, à savoir dans des environnements 3D aux angles de vues cinématographique et dynamique. Personnellement j'adore, et savoir qu'un jeu de 2009 se lance dans ce genre de parti pris artistique me ravit ! Si vous êtes fans de survivals old-school vous aimerez aussi forcément. Et ce n'est pas fini, chaque porte traversée ou escalier gravi enclenchera un court temps de chargement où l'on verra à la manière des premiers Resident Evil une très courte "cinématique" de l'action effectuée. Il faudra en plus sauvegarder sur des machines à écrire - mais après tout Ken est écrivain - sans ruban encreur par contre ! Et toujours comme dans Resident Evil, votre première arme sera un couteau, mais pour le coup il sera bien utile.

D'ailleurs ne comptez pas tuer tous les ennemis que vous croiserez, **Ken n'est pas très résistant et ne trouvera des armes à feu que vers la fin du jeu**, privilégiez la fuite. De toute façon vous serez obligé de vous cacher quand vous serez poursuivi par le sosie de Debilitas, un monstre sorti tout droit de **Haunting Ground**, Il faudra dans ce cas trouver des armoires pour s'y faufiler ou bloquer la porte en répondant rapidement au QTE proposé. Si le déplacement rigide du personnage peut au début poser quelques problèmes, on s'y habitue rapidement et zigzaguer entre les monstres ne posera vite plus de problèmes. A noter que se positionner dans des endroits sombres vous rend invisible aux yeux des zombis.



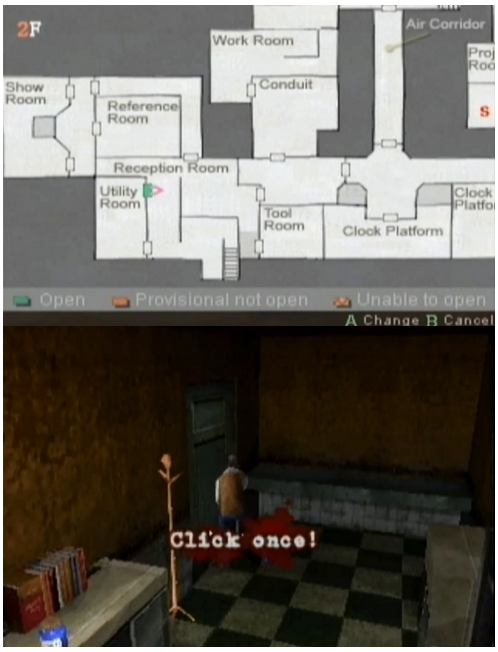




A vrai dire vous connaitrez plus de moments de calme que d'action, l'atmosphère du manoir est quand même suffisamment particulière pour ne pas s'ennuyer. Mention spéciale aux pièces qui s'inversent, oui j'en ai déjà parlé mais j'ai vraiment adoré le concept qui m'a d'ailleurs fait penser au film Rose Red scénarisé par Stephen King en personne. **Marcher sur les murs de couloirs visités à plusieurs reprises fait toujours son petit effet.** D'autres effets étranges surviendront tout le long de la partie, comme le chemin de fer placé dans un couloir par exemple. Bref, je n'en dis pas plus, mais la surprise est toujours au rendez-vous et tout à une explication. C'est dans ce genre de décors que vous errerez donc pour résoudre toute sorte d'énigmes et ouvrir nombre de portes closes. Là aussi c'est du classique, il suffit de rechercher les objets et de les utiliser au bon endroit. Chaque item-clé brille et votre inventaire est illimité, vous n'aurez vraiment aucun problème de ce côté-là. Une carte des lieux sera également présente pour vous aider quand vous serez perdu, et vu la taille du manoir elle est plutôt utile !

Graphiquement le titre est plutôt joli pour une petite console chinoise, les expressions faciales sont même

vraiment bien rendues. Alors évidemment l'ensemble fait plutôt penser aux jeux Ps1 mais sur petit écran les défauts sont de toute façon moins visibles. Le point faible de 7 days c'est son ost. Les musiques, sans être inécoutables, sont extrêmement moyennes et convenues, en plus les petits thèmes des salles de sauvegardes mettent du temps en s'enclencher et sont ponctués de trop long blanc entre les notes. Non franchement ce n'est pas une réussite de ce point de vue là.



Vous l'aurez compris, ce survival-horror old-school pur jus est inspiré des plus grands mais parvient à trouver son identité malgré ses défauts et ses repompages parfois abusifs. Ses bonnes idées sont malgré tout très bien exploitées et l'ambiance devient de plus en plus malsaine au fil des 7 journées virtuellement vécues. Quand j'ai découvert ce jeu je ne m'attendais pas à ce qu'il soit aussi plaisant, aussi complet et aussi long pour une console portable autant méconnue. Je vous le recommande à tous et plus particulièrement aux amateurs des vieux survivals qui pourront saisir toute l'essence de 7 days. **Car si ce n'est pas une révolution, c'est**

un bon AUTRE survival-horror.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto