Test de Dead Space : Les Animés

Dead Space : Les Films

Dead Space : Downfall

Dead Space : Downfall est un animé sorti en 2008, soit la même année que le premier jeu Dead Space. Ce produit dérivé est un prequel de **Dead Space**, tout comme le spin-off Dead Space Extraction, d'ailleurs les scénarios de cet animé et de ce spin-off se déroulent au même moment. Autrement dit, en regardant ce film, le spectateur en apprendra un peu plus sur la catastrophe qui a mis en péril le vaisseau minier USG Ishimura.

Pour bien comprendre ce qui va suivre, il est indispensable d'avoir joué au premier jeu, sous peine de se faire spoiler. Le début de l'animé commence par la découverte du monolithe par un groupe de scientifique. **Le look des personnages nous fait d'ailleurs plonger directement dans l'univers de Dead Space** : combinaison spatiale imposante, indicateur de santé le long de la colonne vertébrale… Ce même monolithe est rapidement rapatrié sur l'UGC Ishimura pour être amené sur Terre. Commencera alors une série d'évènements mystérieux, jusqu'à la transformation des habitants du vaisseau en monstre sanguinaire. Alissa Vincent, chef de la sécurité, a pour mission de mettre un terme à ces monstruosités. Malheureusement pour elle, la tâche s'avère très compliquée… et on devine la fin du film avec le début du premier jeu-vidéo… !

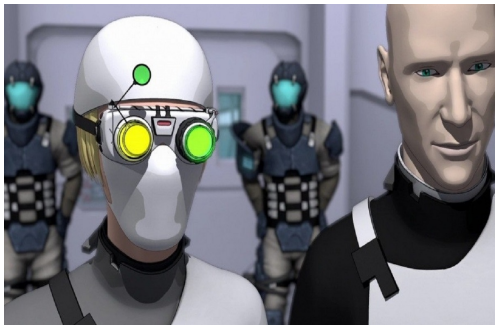
D'ailleurs **le film est complètement pensé pour introduire le jeu**. On y retrouve les mêmes salles, les mêmes bestioles, les mêmes systèmes informatiques, tout est fidèlement reproduit. Dommage que les personnages utilisent des armes blanches qui ne sont pas accessibles dans le jeu, parce que c'est assez jouissif de voir Alissa et ses compagnons les utiliser pour trancher les nécromorphes.

L'animé en lui-même est de qualité tout à fait honnête. Les dessins, sans être exceptionnels, sont suffisamment bons pour nous immerger dans l'action. Les scènes d'actions justement, sont nombreuses et bien foutus (malgré une fluidité qui n'est pas toujours au top) et les personnages, même s'ils sont clichés, ne se présentent pas comme des humains indestructibles… ils peuvent y passer à tout moment ! Dead Space : Downfall est donc **un produit honnête**, qui, s'il n'est pas indispensable, ravira les fans de la première heure. En revanche, il n'est vraiment pas long, comptez 1h15 de visionnage pour en voir le bout.

Dead Space : Aftermath

Dead Space: Aftermath est sorti en 2011, soit la même année que **Dead Space 2**, et il fait office de prequel à celui-ci. Vous l'aurez compris, ce film d'animation a pour but d'introduire le jeu, comme le faisait Dead Space : Downfall à propos de Dead Space 1. Son histoire se situe donc entre les deux premiers opus vidéoludiques.

Après la perte de contact avec la colonie Aegis VII et avec l'USG Ishimura (en même temps… pas étonnant après le carnage du premier jeu), une équipe est envoyée pour enquêter sur la raison de ce silence. Des soldats y découvrent 4 survivants qui vont être faits prisonniers et transférés dans la prison d'un vaisseau qui se diriger vers Méduse, le lieu dans lequel se dérouleront les évènements du deuxième jeu. **Chaque prisonnier va être interrogé**, et à travers leurs flashbacks nous comprendrons petit à petit leur histoire.



Le procédé est classique et ça fonctionne plutôt bien, le scénario se laisse suivre et même s'il est ultra cliché. En revanche, le parti pris de l'animation est… vraiment spécial. **Les évènements du présent sont en images de synthèse absolument immonde et les flashbacks sont en animation 2D** comme dans Dead Space : Downfall. Je n'ai vraiment pas compris pourquoi ce procédé a été utilisé. C'est affreux pour la rétine et le pire c'est que les personnages se ressemblent à peine dans leur version 2D et 3D, le plus criant étant la fille de l'agent de sécurité qui est noir en 3D et quasiment blanche en 2D… qu'est-ce que c'est que ce travail ?

Cette horrible animation m'a parfois totalement sorti du film tant elle est ridicule et mal faite, c'est hallucinant d'avoir validé un tel projet. Déjà qu'en soit Dead Space : Aftermath est loin d'être extraordinaire, **il se saborde tout seul** avec cette mauvaise idée. Heureusement qu'il dure seulement 1h17...

Description du jeu par Kyoledemon

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