



Le développeur

Eidos Montréal est un studio canadien de développement de jeux vidéo fondé par Eidos Interactive en 2007 et basé à Montréal. L'entreprise est une filiale de Square Enix et est dirigée depuis juin 2013 par **David Anfossi**, ancien producteur exécutif sur *Deus Ex: Human Revolution*.

Résumé

L'histoire prend place en 2027, pendant l'émergence de la **cybernétique** et du **transhumanisme**. **L'homme peut désormais remplacer les membres de son corps à sa guise**, il est ainsi possible de se faire **greffer des prothèses** pour se déplacer plus rapidement ou bien voir à travers les murs. Dans ce contexte naît un conflit entre Sarif Industries, une multinationale productrice de ce nouveau concept, et ses détracteurs. Sarif Industries prétend que ce procédé **pourrait améliorer la vie des gens**, mais ses opposants affirment qu'en devenant un cyborg, **l'être humain devient dépendant** d'une substance coûteuse, la neuropozyne, censée les aider à éviter tout rejet de la prothèse cybernétique.

Adam Jensen, chef de la sécurité chez Sarif Industries, qui après une attaque brutale par des terroristes sur le quartier général de la multinationale, se retrouve mortellement blessé est forcé de subir une intervention chirurgicale remplaçant de nombreuses parties de son corps par des prothèses avancées et des augmentations mécaniques. Jensen est alors impliqué dans la politique mondiale des augmentations humaines, à la recherche des personnes responsables de l'attentat.

Corps artificiel et transhumanisme

Le thème central du jeu est l'essor des sociétés dans la mondialisation, l'espionnage, la survie de l'homme, la pauvreté et l'éthique du **transhumanisme**.

Le transhumanisme consiste à **dépasser les capacités humaines naturelles grâce aux technologies et progrès scientifiques**, courir plus vite, voir plus loin dans la nuit, augmentation de la masse musculaire via des produits dopants, augmentation des anticorps, squelette renforcé (exosquelettes) nanotechnologies...

Après un attentat, Adam est gravement blessé, notamment par balle à la tête. Pour le sauver, Sarif va devoir lui greffer des augmentations, afin de remplacer ses bras, ses jambes, et une partie importante de sa cage thoracique — à la manière du film *RoboCop*, lui aussi basé à Détroit, il lui sera greffé davantage d'implants que ce que son état médical nécessite. Ils en profitent aussi pour lui rajouter des implants neuraux, lui permettant d'amplifier ses capacités d'analyse.

Deus ex explore **le potentiel de ce que les augmentations et les implants peuvent nous amener**, et comment l'humain peut se transcender. Mais aussi montrer que d'une part, si une personne abuse du pouvoir que ces augmentation que lui procure, **les conséquences peuvent être dramatiques**, mais aussi que cela vient à créer une ségrégation, car en effet, seuls les riches peuvent se payer ce genre d'amélioration physique. Il y a donc une séparation entre les «augmentés» et les non augmentés.

Dans la suite de cet opus : « *Mankind Divided* » nous avons un monde où cela vire au cauchemar. Les « augmentés » sont perçus comme une bombe à retardement, on commence par vouloir les mettre dans un coin, et cela entraîne des mesures extrêmes.