

Scénario

En 2053, Internet ne fonctionne plus à cause d'un virus créé par Maxime-Didier Kwinden, ancien chercheur en informatique, que les progrès dans le domaine de l'IA ont effrayé, sans raison valable. Tous les appareils connectés au moment de l'attaque ne fonctionnent plus également (ordinateurs, tablettes, téléphones...). Ce chercheur a voulu que tout ce qui est lié à l'informatique et au numérique s'arrête pour que son cauchemar ne puisse jamais se réaliser. Il a donc créé un virus pour ce faire, Curare, mais il a également créé une armée de robots, les Nox, vraiment basiques, obéissant à un programme très simple : détruire tous les centres de données informatiques (data centers), tous les lieux possédant des connaissances à ce sujet ainsi que les personnes compétentes dans le domaine. Toute personne sur leur chemin est à éliminer. Certaines personnes sont du même avis que Kwinden et aident les Nox dans leur tâche, ce sont les Antitek.

Presque toutes nos connaissances étaient stockées numériquement, en particulier celles concernant l'informatique en général et également ce type de robots. Toutes ces informations sont maintenant la seule arme pour espérer un jour pouvoir défaire les robots et contrer le virus Curare. Les personnes qui possédaient encore ces connaissances ont été rapidement trouvées et éliminées par les robots comme demandé par leur maître ou sont si bien cachées que l'on ne sait où elles sont, on ne peut espérer d'aide de leur part. Certains scientifiques avaient pressenti la peur injustifiée qui courrait parmi certains collègues chercheurs et avaient bien vu que le fait que toutes nos connaissances soient virtuellement stockées pouvaient poser des problèmes en cas de retournement de situation. Ils avaient donc commencé à rassembler autant d'informations que possible sur support autre que numérique.

Une de ces personnes est Orena Gapuissi, chercheuse en informatique, ancienne collègue de Kwinden. Elle a disparu alors qu'elle rejoignait la Résistance mais avant cela, sous sa maison, elle avait bâti une pièce dans laquelle elle avait regroupé tout ce qu'elle avait pu rassembler comme informations et connaissances sur l'informatique. Cette pièce a été retrouvée par la Résistance et est un des seuls moyens actuels de récupérer des informations utiles pour mettre fin à la menace que représente Curare et les Nox.

C'est Lessia et Aaros, les enfants d'Orena qui ont trouvé les plans de cette pièce et l'un d'eux y accueille les participants. Elle/il leur passe alors une vidéo laissée par sa mère où celle-ci introduit l'univers aux participants et explique que cette pièce est organisée comme un enchevêtrement d'énigmes, un grand jeu, permettant à n'importe qui de ressortir de cette pièce avec des connaissances utiles à la Résistance. L'objectif des participants est de redécouvrir la base des connaissances en informatique, qui à terme, permettront de comprendre le fonctionnement des Nox et de les arrêter et également de contrer le virus Curare. Orena a piégé cette pièce car on ne peut en sortir que si elle estime que l'on a assez d'informations. La porte n'est déverrouillée que si l'on a vu assez de concepts différents pour pouvoir aider et être vraiment utile à la Résistance. Elle raconte également avoir laissé des sucreries accessibles dans la salle si l'on se donne la peine de découvrir plus de concepts.

Le principal problème abordé par Orena dans la vidéo est que la maison est sous surveillance et qu'en venant dans cette pièce en groupe, les participants ont probablement attiré l'attention des Antitek. Elle prévient alors les participants que la base la plus proche des Antitek est à une heure de la maison ce qui leur laisse à peu près ce temps-là pour s'échapper de la pièce pour sauver leurs vies et les précieuses informations gardées entre ces murs.

Une fois la vidéo terminée, Lessia ou Aaros prévient les participants qu'elle/il sera évidemment là, étant coincée elle/lui aussi mais qu'elle/il ne pourra pas vraiment les aider puisqu'elle/il ne connaît rien au domaine non plus. Il/elle incite les participants à rapidement commencer à explorer les lieux pour réussir à sortir dans les temps.