

O mundo encontra-se numa distopia com tecnologia não muito mais avançada à atual, o pensamento controverso ou de questionar é considerado perigoso, mas não ilegal. No entanto, todas as fontes de conhecimento considerado "perigoso" ou "desnecessário" são ilegais e a sua posse é um crime com penas pesadas. O contraste neste mundo é que embora esta censura imensa as pessoas vivem bem e sem preocupações, ignorantes, mas felizes, e não se consideram oprimidas pois a censura foi algo desejado. As pessoas vivem como se fossem navios no mar, e em vez de usar velas e remar para explora-lo simplesmente deixam-se levar pela corrente. Outros aspetos importantes são: o sistema de governo onde a história se centra ser uma Democracia Direta; o problema de sobrelotação do planeta; medicina avançada ao ponto de morte não ser irreversível, durante um curto tempo inicial.

A história deste jogo seria à volta de um grupo que é confrontado com uma informação de contracultura e, após um momento inicial de ignorância e gozo com a informação "ridícula", eles descobrem a capacidade inata de questionar, discordar e opinar. Tendo descoberto estas capacidades em si, eles começam a reavaliar a sociedade em que vivem e vêem que embora toda a gente se considere feliz, ninguém é capaz de mostrar compaixão ou interesse genuíno. Com isto em mente eles decidem, em segredo, criar um movimento de contracultura na esperança de levar gerações futuras e acima de tudo à sociedade futura ser capaz de voltar a ser "participante" na sua existência e não só movida por ela.

O tema desta história é uma crítica à sociedade através da comparação com uma sociedade distópica com semelhanças à atual, misturada com elementos de um épico com final trágico. Em termos de mecânicas seria uma mistura. Em parte, seria um jogo de turnos de combate, estilo X-COM, em que haveria objetivos e método de execução preferido é a descrição pois em caso de deteção haverá limite de tempo para levar a cabo a missão e se ultrapassado o limite haverá consequências negativas para o jogador. E noutra parte, entre as missões haveria interações, à base de texto, entre os membros do grupo, tanto a nível pessoas (casamentos, filhos, divórcios, traições etc.) como a nível profissional, missões de obter recursos, espalhar conhecimento (estas seriam as que provavelmente gerariam as missões pois o sucesso da missão de combate estaria relacionado com o sucesso da missão profissional). Quanto a personagens de jogo o combate seria jogado com um grupo de 4 a 6 personagens controláveis, mas fora de combate haveria um grupo maior, pois o objetivo é em parte criar o maior grupo possível, que pode-se alterar para cumprir o efeito desejado em parte, através de skill-trees ou character portrait design, mas também as suas personalidades e interações serão afetadas pelos eventos de carácter pessoal em que eles participaram (exemplo: um personagem casado em que o cônjuge morre irá ter um debuf em missões futuras e poderá até acabar por sair da organização ou mesmo trai-la levando a uma missão de “emergência” a ocorrer). Cada personagem deverá ter também “qualidades” negativas e positivas que lhe levam a ser mais capaz em certas áreas de jogabilidade e menos em outras.