Das Spiel beginnt mit weißen Tradern, Bankern, Kolonisatoren, Sklavenhändlern. Zug um Zug unterwerfen sie den schwarzen Kontinent. Auf ihrer Jagd nach immer größerem Gewinn kennen sie kein Gesetz. Diebstahl, Raub und Völkermord – fast alles ist erlaubt.

Wer jedoch eine zentrale Spielregel verletzt, wird vom scheinbar allmächtigen Gamemaster aus dem bisherigen Spiel hinausgeworfen. Von einem Augenblick zum anderen ist er nicht mehr Weißer, sondern Schwarzer; kein Herr mehr, sondern Sklave, Rebell, Freiheitskämpfer.

Kannten sie bislang den Kontinent nur aus der Sicht der Eroberer, so lernen sie jetzt das Sklavenschiff, die Zwangsarbeit auf der Plantage, die Massaker an den Aufständischen kennen. Sie leben das Leben der Ausgebeuteten und Unterdrückten, geraten in Revolten und Revolutionen.

Jetzt würden sie gerne mit dem Spiel aufhören. Aber sie können offenbar die virtuelle Welt nicht mehr verlassen. Als Gäste in der schwarzen Haut kämpfen sie sich durch die Jahre und Epochen zurück in die Gegenwart.