Je geeft je naam op in het invoervlak, je geboorte jaar. Een vragenlijst invullen. In je droom loop je over een verlaten pretpark, aan het einde van de kraampjes staat er een clown. Je moet een ballon proberen te pakken, dat mislukt en je hoort dan een clowslach en spelende kinderen. Je ziet kort daarna een lichtflits, daarna zie je een verlaten speeltuintje met lachende kinderen. En aan de schommel is een pop opgehangen. Je wordt wakker in een kamer met bloed aan de muur (FLOAT als bloed) Je hebt de optie om de deur uit te lopen, dan kom je in een hal (psygiatrische inrichting) met allerlei deuren. Je kan kiezen welke deur je kan open maken. Achter een deur (geluid van een horror deur) zit iemand met een bak met wormen te graaien. “Je hebt de optie om terug te gaan” Je komt nu bij een andere deur. Achter die deur hangt iemand aan een strop. In de 3e deur in die hal. Een ruimte met weer een paar deuren. En in heel die raamte hele vage schilderen (Beangstigende, enge) Daar heb je ook een deur, daar heb je een santanische ritueel met kaarsen en daar hangt een pop op. De andere deuren zitten op slot. (Duisters geluid en flits) Op het moment dat je die pop ziet hangen wordt je wakker. Je wordt wakker in een spookstad, Hier kan je door lopen naar een speeltuintje. Waar een pop hangt aan de schommel. Je kan ervoor kiezen in dat straatje om in een van de huizen te gaan. Andere huizen zijn gelockt. In dat huisje zitten een paar kamers met een trap, overloop met andere kamers. Een kamer wordt iemand gemarteld. Andere kamer hoor je een cirkel zaag en kom je weer terug in de kamer (Rennend geluid). Andere kamer kom je in een keuken met een tafel met poppen aan tafel. Tussen de borden door lopen spinnen. Je hebt nog een kamer daar moet je het licht zien te vinden. Als het licht aan is zie je op de vloer slangen. Je hebt weer de optie om terug te komen naar de hal. Daar zie je een clown op de rolstoel. Het licht gaat weer uit. Flits gelach, spelende kinderen. Je wordt wakker op een kerkhof in het bos. Daar liggen skeletten. EINDE