

Po rozhovoru se šerifem si prohlédněte věci v místnosti, ale nic zde neberte. Vyjděte z místnosti do kuchyně a promluvte si s matkou. Seberte magnet ve tvaru usměvavého ksichtu z ledničky a pokračujte dál do obývacího pokoje. Otevřete skříňku a seberte z ní fotoaparát. V koupelně klikněte na skříňku a Mike si vezme léky (neobjeví se v inventáři). Opusťte dům a promluvte si s Jackem, který právě přijel. Nyní si projděte jednotlivé lokace ve městě a promluvte si s lidmi (v obrazovce s cirkusem se dá jít vlevo i vpravo a v obrazovce s domácími potřebami (hardware) se dá jít vpravo). Dále jděte do obrazovky s restaurací a kulečnickem a zajděte tam, jestli jste tam ještě nebyli. V kulečnickové herně si promluvte s Jimmym a projděte skrz hernu dozadu na dvůr. Prohledejte koš a seberte z něj ramínko, které se vám bude v budoucnu hodit na otevírání zámků. Běžte do obrazovky s cirkusem a jděte vlevo ke kostelu a zaklepejte na dveře. Pořádně si promluvte s paní Ramirez o smrti jejího manžela. Vraťte se na předchozí obrazovku a jděte vpravo. Prozkoumejte (pomocí look) křídový opis Ritina těla a poté klikněte na křoví, které se pohne. Promluvte si se Slimem, který z křoví vyleze a dostanete od něj lístky na Ritinu školní sešlost. Vraťte se zpět na mapu a navštivte doktora Simse (obrazovka s Hardware) a nechejte se od něj zhypnotizovat. Po snu, který se vám bude zdát, se vraťte k vašemu domu a sedněte si na lavičku u okna. Po Jackově odchodu jděte do domu a zapněte televizi. Keeper of Scroll vám dá z Dark Worldu zprávu spolu s lístky do cirkusu. Jděte tam, cirkus už bude otevřen. Promluvte si s nemocným šaškem a ukažte mu lístky. Jděte dovnitř a uvnitř doprava kolem prázdného stanu. Vlezte dovnitř a pokuste se sebrat medicínu pro klauna ze stolu. Bohužel na bedně leží těžká kovadlina se kterou nehnete. Vraťte se před stan, dejte se vlevo a projděte si všechny tři atrakce (můžete si je i vyzkoušet). Vraťte se před stan a vydejte se nahoru do dveří s obludou. Projděte kolem zrcadlového bludiště do stanu vlevo. Promluvte si se siamskými dvojčaty, která posílají dopisy mrtvým lidem a řekněte jim, že se ve vašem případě zmýlili. Pokračujte dál a promluvte si se silákem Garganem a poproste ho, aby vám sundal kovadlinu ze šaškovské medicíny. Bohužel je unaven, takže pokračujte dál až k Pandoře. Promluvte si s ní o všem, co lze. Promluvte si s ní znovu a rozhovor ukončete „hogwash“. Odpoví vám, že se jistě ještě vrátíte. Opusťte místnost a vraťte se. Promluvte si s ní znovu a řekněte, že potřebujete její pomoc „need talents“. Zeptejte se jí na všechny lidi z cirkusu (speciálně na dvojčata). Dozvíte se hádanku, kterou všichni kromě Mika znají (ráno čtyři nohy, v poledne dvě a večer tři). Jděte k šerifovi a MUSÍTE z něj dostat informaci o Doc Larsonovi, že byl vyhozen z nemocnice (kicked off from a hospital...). Nyní můžete jít vedle do márnice (Morgue) a zaklepejte na okénko. Rozhovor musíte udržovat tak dlouho, dokud mu nebudete moci říci, že byl vyhozen z nemocnice. Larson se naštvne a praští pěstí do okna, čímž otevře zavřené dveře vlevo. Opusťte márnici a opět se do ní vraťte a vejděte do zadní místnosti. Prozkoumejte mrtvé tělo a pokuste se vzít řetízek s klíčem. Zatím to nejde. Prozkoumejte kabinet vlevo a z něj se dozvíte odpověď na hádanku. Nyní můžete vzít klíč z krku mrtvého. Prozkoumejte znovu kabinet, dokud nenajdete černou knihu s informacemi o Ritě. Pokračujte ve čtení v kabinetu, dokud se vám nebude stále objevovat hláška (...AMA notice...). Ještě otevřete mrazicí box a podívejte se na Ritino tělo (něco tu chybí). Vraťte se do cirkusu.

Jděte do zrcadlového bludiště a snažte se dostat bludištěm až k zrcadlu s malým zámkem (v pravé dolní části). Pomocí klíče z krku mrtvého zámek

otevřete a pokračujte dál do zdobené místnosti. Skrz zrcadlo projděte do Dark Worldu. Promluvte si s Keeper of Light o všem, co lze a vylezte ven z bludiště (je to naposledy, v budoucnu již bude stačit kliknout na východ, nebo na zdobenou místnost). Vejděte do velké hlavy. Zde je hlavní pohon pro generátor, který má zničit náš svět. První hlava je již na svém místě...

Pokračujte stále doleva, dokud nedojdete k hlavě propíchnuté zapínacím špendlíkem. S hlavou si promluvte a použijte na ni magnet z ledničky, čímž ovlivníte výhru na kole štěstí na pouti. Vydejte se tam a hru si zahrajte. S pěkným medvídkem se vraťte zpět do Temného světa a to v co se medvídek proměnil, vhodte do otvoru u přišpendlené huby. Tím zastavíte stroj na výrobu těžkých drog. Vraťte se k portálu s Ritinou hlavou a vydejte se směrem k vám. Nic si nedělejte z toho, že se za vámi zaklapla mříž, pokračujte dál směrem k sobě. Na mapě jděte do lokace uprostřed (obměna baru a kulečnickové herny v normálním světě). Jděte do herny vpravo a projděte dozadu a promluvte si s umírajícím Gothem v jeho jeskyni. Slibte mu, že mu pomůžete a přinesete mu nějaké drogy. Při zpáteční cestě seberte v lokále velkou stříbrnou věc ze stropu a jděte vedle do restaurace (vchod vlevo vedle kulečnicku). Promluvte si s „hostinským“, a seberte podivnou slizkou věc z pultu. Nyní byste se potřebovali vrátit do normálního světa, ale bez pracovní karty to zatím nejde. Na mapě jděte do Civic Centra (obraz vpravo dole) a zde přímo do prostředních dveří (lze jít i vlevo a vpravo, ale to až později). V hale spravedlnosti si promluvte se soudcem a řekněte mu, že jste Mike Dawson. Budete „odsunuti“, do odkladiště mrtvol. Z obleku vlevo odtrhněte Pracovní kartu a seberte ji. Nyní se dotkněte světelného kuželu vlevo. Po rozhovoru s Keeper of Souls se vraťte do cirkusu. Silákovi Garganovi dejte velkou stříbrnou věc z Temného světa a znovu ho poproste, aby vám pomohl s kovadlinou. Dozvíte se, že je to zbytečné, protože klaun mezitím zemřel. Gargan vám dá nějaké léky, které potřebuje Goth v Dark Worldu. Doneste mu je a promluvte si s ním o všem, co jde. U Gotha seberte ještě kuš se stěny a vraťte se zpět do cirkusu (můžete jít přes zrcadlo na mapě). Jděte na atrakci úplně vlevo (házení kruhu na kolík). Kuší strelte do sloupku a hru si zahrajte. Získáte tak další hračku. Vraťte se do Temného světa a hračku vhodte do přístroje vlevo od propíchnutých úst, čímž jste zastavili přísun energie do Haly spravedlnosti. Jděte tam (soudce již zde nebude) a ze skříně vpravo seberte Scroll (první věc ke zničení generátoru). Vyjděte ven před velkou hlavu a jděte vlevo. Promluvte si s Ikem a Ukem a dozvíte se od nich, že do vězení budete vpuštěni až poté, co odpovíte na jejich hádanku. Zkuste všechny kombinace a odpovědi a pak jděte zpět na mapu a jděte do lokace vpravo nahoře. Pokračujte dvě obrazovky vpravo až na konec. Promluvte si s bio-robotem, který hlídá vchod (klikněte na robota, ne na vchod) a jestli jste se dostatečně pobavili s Ikem a Ukem, měla by zde být možnost odvolat se na jejich hádanku. Jestliže tomu tak je, získáte odpověď, kterou běžte říci Ikovi a Ukovi, kteří vás pustí do věznice. Tlustému přerostlému dítěti ve věznici dejte humus, který jste našli na barovém stole a projděte kolem něj vpravo. Promluvte si s Keeper of Scrolls a zeptejte se jí na vše, co lze. Poté se vraťte do normálního světa a jděte na mapě do obrazovky, kde sídlí šerif. Jestli jste se zeptali na vše Keeper of Scrolls, měli byste venku potkat starostu. Promluvte si s ním, a až odejde, otevřete jeho auto ramínkem. V přihrádce najdete porno fotky a mezi nimi i fotky Rity a pěták na telefon. Kruh podezřelých se ještě roztahuje. Pěták vhodte do

telefonního automatu a zavolejte šerifovi. Použijte odpověď „...report a robberty ...ATM“, čímž šerifa odlákáte z kanceláře. Uvnitř jeho kanceláře vezměte ze stolu Ritinu fotku a noviny. Vraťte se do svého domu a na lavičce počkejte na Jacka. Vše mu řekněte. Jděte na obrazovku cirkusu a jděte doleva a opět si promluvte s Ramirezovou vdovou. Jděte do kulečnickové herny a promluvte si s Jimmym a vraťte se k vdově. Jimmy by tam měl být. Podívejte se dovnitř oknem a shlédněte scénu, jak paní Ramirezová platí Jimmymu za vraždu jejího manžela. Použijte fotoaparát na okno a scénu vyfotťte. Vydejte se na další seanci k doktoru Simsovi. Nechejte se opět zhyponotizovat. Poté jděte domů a sedněte si na lavičku a počkejte na Jacka a vše mu řekněte. Dozvíte se, že Jimmy je opět v herně. V kulečnickové herně se strhne bitka. Po animaci jděte dozadu, kde jste našli ramínko a vejděte do chatrče a promluvte si se Slimem, od kterého dostanete Jimmovu pistoli a dopis. Jděte do temného světa a tam se dejte na mapě do lokace vpravo nahoře (ve sloupu je další hlava, starosta je mrtev). Jděte do pravých dveří a vyměňte svou pistoli za temnou Bio zbraň. Jděte do cirkusu a na střelnici použijte zbraň z Temného světa. Získáte tak další výhru. Starostovi, který přijde, dejte dopis a dělejte, že nevíte, že je starosta mrtev. Vraťte se do Dark Worldu a hračku dejte do posledního slotu v obrazovce vlevo od sloupu. Tímto jste vyřadili výrobu zbraní. Jděte do lokace, kde jste vyměnili se zbrojířem zbraň, ale jděte dveřmi vlevo, které jdou už otevřít. Ze stolu seberte vetřelce. Vraťte se do normálního světa a jděte na další seanci s doktorem. Po hypnóze budete zadrženi agentem FBI, kterého Mike bleskově zneškodní. Vraťte se domů a počkejte na lavičce na Jacka a vše mu řekněte. Jděte do lokace s doktorem a pokračujte vpravo k Paulovu domu. Použijte vetřelce na hydrant, z kterého Paul kropí zahradu, čímž se vám povede dostat do jeho domu. První místností jen projděte a v ložnici prozkoumejte podlahu před knihovnou. Knihovnou otočte a vstupte do tajné místnosti. V místnosti nejprve prozkoumejte VŠECHNY věci a pak seberte klíče z věšáku. Budete přistiženi Paulem, ale vše se zvrtně a vy ho zabijete. Získejte od něj co nejvíce informací než zemře. Dozvíte se, že to s Ritou nebylo až tak v pořádku a že byla zapletena do temných rituálů. Vraťte se zpět na obrazovku s doktorovou ordinací a pomocí klíčů otevřete obchod. Klikněte na poplašné zařízení na stěně, čímž vylákáte seržanta od Ritina domu. Jděte tam (vpravo od Paulova domu). Nejprve si přečtěte dopis na stole. Konečně vše do sebe zapadá a vy se cítíte jako oklamáný hlupák. Pokračujte dál do ložnice, kde vezměte lístek ze zrcadla. Jděte do cirkusu a dejte Pandoře lístek z Ritina zrcadla. Ukáže vám za to část z vaší minulosti.

A nyní nastává velké finále. Věci začnou mít rychlý spád. Jděte do svého domu a promluvte si s matkou. Pokračujte do svého pokoje a projděte zrcadlem v místnosti, která je již otevřena. Seberte meč spravedlnosti a prozkoumejte krabici s krvavými botami vlevo. Promluvte si s matkou a zeptejte se jí, proč to vše dělala a zeptejte se jí na zkrvavené boty. Po její „nehodě“, vyplave z hrnce hlava Rity, z kterou si pořádně promluvte. Času je málo a vy musíte zastavit Behemotha, aby se nedostal do vašeho světa. Jděte doprava a vyjděte před dům. Na mapě jděte k portálu a pokračujte k zrcadlovému bludišti, do kterého ale VSTUPTĚ OPAČNÝM SMĚREM. Rychle se musíte dostat do místnosti se zrcadlem, které vás přenáší mezi světy. Jestli jste vstoupili správným vchodem, ocitáte v levém vchodu. Dolů se dostanete přes zrcadlo, přes které nešlo v minulosti jít (má na sobě nepatrný zámek, jako to, které jste otevřeli). V místnosti,

dorazíte-li tam jako první, zabijete mečem Behemotha a máte z poloviny vyhráno. Nyní ještě musíte zničit generátor. Na mapě jděte do lokace vpravo dole (jak jste byli v hale spravedlnosti), ale nejděte do prostředních dveří, ale vlevo. Přejděte přes propast a hlídači ukažte pracovní kartu a on vám dovolí sebrat světlo pravdy. Vraťte se k portálu s hlavami a do přístroje na levé straně dejte doleva světlo pravdy a doprava Scroll. Kabel na pravé straně přesekněte mečem. A to je konec. Jako Jack vyjdete ven a to je vše. Konec byl sice mírně zmatený, ale stálo to za to.