-"Los fantasmas me persiguen, llevo aquí demasiado tiempo, el miedo me impide pensar. Si consigo el valor suficiente podría reconocerme en el espejo y salir, ya no sé quien soy".

Estás sentado en la cama. Los muebles no están en un orden concreto parecen flotar y se mueven de izquierda a derecha y arriba y abajo como en un juego de plataformas. Abajo, a veces no hay suelo, para
moverte de habitación en habitación debo saltar. Aparecen cada vez con más frecuencia fantasmas, arañas y Calaveras, no podrás acabar con ellas hasta que encuentres una flor en alguna de las estancias. Una calavera gigante te espera en el dormitorio final. Escupe pequeñas calaveras. Si la eliminas lanzándole flores se abre la celda de la habitación contigua donde hay alguien cumpliendo condena con el que intercambias el control, ahora tienes la libertad para enfrentarte a tu pena. Pero esto es otra historia.

-"No soporto esta cárcel, el aburrimiento es peor que esos condescendientes carceleros, debo encontrar algún motivo para volver a mi vida, me gustaría escapar y poder elegir otro camino".

De repente se abre la celda, no sabes cómo pero aprovechas la oportunidad para iniciar la huida por los pasillos de la cárcel. Intentando que no te cojan los carceleros que te persiguen cuando te acercas demasiado.
Algunos presos te hacen daño; pero tu puedes defenderte si te desprendes de tu miedo en forma de pequeñas calaveras. Logras llegar a la biblioteca y coges un libro. Al cogerlo en la sala de juicios contigua, tomas el control de alguien de traje, esa persona eres tú ahora.

-"Me bombardean con mentiras contradictorias, los poderosos manejan mi mente, necesito escapar de esta abundancia de nada, el dinero, el poder, sólo les pertenece a ellos, no es justo".

En la sala de justicia vuelan mazas de juez rebotando en las paredes, sales a la calle y encuentras hombres de negro que te persiguen igual que los carceleros si te acercas, recorres la calles pero a saltos por que el mobiliario urbano parece flotar, llegas a una torre, en lo alto está el jefe corporativo. Te puedes defender lanzando libros.
Si lo eliminas puedes entrar en su torre y conseguir su dinero/Poder en forma de moneda. En la sala contigua hay otra persona en una fábrica. Ahora eres esa persona.

-"Otro día más, soy parte de la cadena, sé que no termina en la fábrica, si rompiera la cadena podría reparar el daño que está causando, si tuviera el poder para hacerlo".

Debes escapar de la fábrica y de los encargados de seguridad, les puedes lanzar monedas. Al salir fuera debes esquivar humos, lluvia negra, latas y envases de plástico, llegando al final, al lado de unas placas solares hay un árbol. Cuando enciendes las placas solares la figura que hay al otro lado del árbol recibe tu control.

-"Hace mucho tiempo que no paseo por el bosque, puedes perderte del resto del mundo aquí, lejos de ruidos artificiales. Me gustaría regresar a casa, a la calma, a la seguridad".

Sólo paseas por el bosque, a medida que caminas entre aguas y saltas de rocas en roca flotantes, el tiempo corre y cuando llegas a la casa el tiempo se agota. Puedes recuperar tiempo cogiendo flores pero siempre se agota. Abres la puerta y te reencuentras con
la persona que eras al principio encerrada en la habitación. Pero sin miedo, sin avaricia, dominas la calma, el poder no te corrompe, piensas libremente y eres justo.

Pero empieza el nivel 2.