

Dialog sollte angepasst sein auf das Gameplay, das Tutorial sollte einfache Kernmechaniken sehr einfach beibringen ohne sie dem Spieler aufzudrücken.

Anfänglich schläft der Geist auf dem Dachboden und erwacht durch ein lautes Geräusch von außerhalb.

„Was sollte dieser Lärm denn jetzt? Wieder irgendwelche Geisterjäger? Man sollte meinen die hätten langsam mal genug, ich bewege mich wohl mal nach unten um mich vorzubereiten.“

Ist er in der Lobby angekommen betritt der Hotelmanager diese.

Manager: „So da wären wir, mein neues wunderschönes Stück Profit, wer hätte gedacht dass man so ein idyllisches Hotel für einen so geringen Preis erstehen kann?“

Er setzt sich daraufhin auf die Couch.

Geist: „Na was ist das denn für einer? Und wann hat er renoviert, ich hab doch immer dafür gesorgt, dass hier alles schön staubig ist. Ach was solls denn, ich verpasse ihm einfach eine nette Prise Spinne.“

Daraufhin taucht der Gegenstand Spinne auf dem Dachboden auf, offscreen erscheint eine Nachricht die zeigt, mit welcher Taste man mit Gegenständen interagiert und auf andere Gegenstände anwendet.

Bringt man die Spinne zur Couch schreckt der Manager auf.

Manager: „Ach gott wo kommt denn dieses Biest her? Ich dachte wir hätten überall wo es uns möglich ist aufgeräumt! Am besten beschwere ich mich beim Hausmeister während ich die ersten Gäste herein lasse...“

Der Manager geht hinaus und ein Gast tritt ein.

Gast: „Ach für seinen verschrobenen Ruf und das Rustikale äußere haben sie es ja doch geschafft hier schön aufzuräumen.“

Der Gast begibt sich in ein Zimmer.

Geist: „Was will denn der jetzt hier? Ich dulde keine Fremdlinge die es sich hier gemütlich machen, aber bis sich die Spinne oben wieder einnistet brauche ich irgendetwas anderes mit dem ich diese Nervensäge aufschrecken kann.“

Der Spieler kann jetzt jeden verfügbaren Gegenstand aus der Lobby, oder dem Gästezimmer auswählen um mit einem Gegenstand im Raum des Gastes zu interagieren.

Nach der Interaktion mit einem Gegenstand:

Gast: „Was soll denn das jetzt? Ich dulde so eine Unordnung hier nicht! Wo ist denn der Manager? Hallo! Hilfe!“

(der timer tickt hier sehr schnell runter damit der Spieler nicht zu lange wartet)

Gast: „Gut, das ist mir hier jetzt genug! Ich packe meine Sachen und gehe wieder wenn sich niemand um diesen Schwachsinn kümmert!“

Der Gast verlässt den Raum und wartet in der Lobby am Schalter.

Gast: „Und wo bleibt jetzt der Manager? Nicht einmal auschecken kann ich hier vernünftig.“

Geist: „Hmmm, vielleicht kann ich mich ja als der Besitzer ausgeben, ich war in letzter Zeit schließlich fleißig was meine Grusellektionen angeht.“

Man kann jetzt mit dem Schalter interagieren. Der Geist verwandelt sich in den Hotelmanager.

Gast: „Ich gehe! Es interessiert mich nicht wie schön dieses Hotel sein soll, wenn sich niemand um den unerklärlichen Müll in meinem Zimmer kümmert weiß ich dass sich einfach niemand für mich hier interessiert, auf Nimmerwiedersehen!“

Geistmanager: „Das tut mir sehr leid, ich hoffe sie trotzdem irgendwann wieder sehen zu können.“

Der Gast verlässt das Gebäude.

Der Geist verwandelt sich zurück.

„Ich glaube das wird eine Heidenarbeit, vor allem der Manager scheint sich nicht so einfach erschrecken zu lassen, also muss ich ihn wohl in Zukunft eher Ablenken... aber jetzt lege ich mich erst einmal zurück und entspanne mich.“