**🧠 Backstory hlavní postavy – Lena**

Lena (10 let) byla jako malá velmi tichá, vnímavá dívka. Vyrůstala s matkou a **dvojčetem** jménem Eliška, které bylo pravým opakem – živá, zvídavá, nebojácná. Byly nerozlučné, často si hrály na "světy v zrcadle", kde každá byla princeznou opačného světa. Po nehodě – Lena se **topila v jezeře, ale byla zachráněna**... zatímco Eliška zmizela pod hladinou – začala Lena vykazovat známky traumatu.

Matka z toho obvinila Lenu („Proč jsi ji nenechala být?!“) a po pár týdnech Lena skončila v sirotčinci – matka to nezvládla psychicky. Lena **potlačila vzpomínky**, začala mít „druhé já“ – hlas, který ji utěšoval... a který později mluví ze zrcadla.

**🕹️ Rozšířený průběh hry – kapitoly a klíčové momenty**

**1. Probuzení v sirotčinci (Úvodní akt)**

* Lena se probudí sama, bez vzpomínek jak se sem dostala.
* Sirotčinec je opuštěný, potemnělý, s potemnělými kresbami dětí na zdech.
* V jedné místnosti je staré **rozbité zrcadlo**, z něj k Lence mluví známý hlas – její druhé já.
* Hlas tvrdí, že Lena byla „rozbitá“ a musí najít **zrcadlové střepy** – části svého vědomí.
* První hádanka: získat klíč z úkrytu, otevřít bránu do sklepa → vstup do Zrcadlového světa.

**2. Zrcadlový svět (Akt 2 – Průzkum a rozklad reality)**

* Všechno je obrácené – místnosti „tečou“ dolů, stíny jdou proti světlu, osoby nemluví, ale šeptají skrze myšlenky.
* Lena se tu potkává s postavami s porcelánovými maskami – **děti bez očí**, které ztělesňují její potlačené emoce:
  + *Strach (šustění za závěsem)*
  + *Hněv (rozbitá panenka s červenýma očima)*
  + *Lítost (děvčátko s prázdnou houpačkou)*
* V každé lokaci sbírá **zrcadlové střepy**, které jí postupně otevírají zamčené dveře v reálném světě.
* Interakce mezi světy – např. zapálení svíčky v Zrcadle způsobí shoření záclony v realitě → nový průchod.

**3. Vzpomínkový dům (Akt 3 – Odhalení pravdy)**

* Lena se vrací do svého starého domu – nyní jako série zkreslených vzpomínek.
* Každý pokoj je jako sen: kuchyň, kde „maminka neodpovídá“, koupelna s přetékající vanou, pokoj s dvěma postýlkami, ale jen jednou panenkou.
* Lena začne vnímat střet realit: V některých vzpomínkách je ona zachráněná – jindy to vypadá, že Eliška přežila a Lena se utopila.
* Hráč se dozví, že možná celé „dvojče“ je jen projekce Leny samotné – nebo ne?

**4. Finále – Rozhodnutí hráče**

* Lena se ocitá v místnosti s kompletním zrcadlem.
* V něm stojí **její zrcadlové já** – identické, ale sebevědomější, chladnější.
* Hlas říká: *„Někdo z nás musí odejít. Svět nemůže mít dvě.“*

**Možné konce:**

* 🪞 **Spojení**: Lena přijme svou ztrátu a dovolí zrcadlovému já vstoupit do její mysli – stanou se „jedním“. Pravda se vrací, ale Lena zůstane sama.
* 💧 **Oběť**: Lena se rozplyne – dovolí zrcadlovému já žít místo ní (nebo Elišce?). Hra končí obrazem dítěte, které opouští sirotčinec – ale nevíme kdo to je.
* ✂️ **Zničení**: Lena rozbije zrcadlo – odmítne obě identity a zůstává „prázdná“, bez vzpomínek, ale svobodná.

**🖋️ Témata a symbolika:**

* **Zrcadlo** = identita, vnitřní pravda, popření reality.
* **Masky** = potlačené emoce, obrané mechanismy.
* **Střepy** = fragmenty paměti, duše.
* **Voda** = trauma, smrt, znovuzrození.

Chceš upravit některou část ještě víc – např. dodat víc detailů o Elišce, nebo zapracovat reálnou psychologii (např. disociativní poruchu)? Nebo mám z toho udělat hotový text na herní stránku či pro tým?

**🔑 Co to má být v příběhu:**

Tahle sekvence je **první důležitá herní hádanka**, která hráče naučí:

* prozkoumávat prostředí,
* řešit problémy,
* a symbolicky „otevřít“ první vstup do zrcadlové reality.

**✍️ Jak to může fungovat prakticky (herní mechanika):**

**✅ Cíl:**

Dostat se do sklepa sirotčince, kde je staré zrcadlo → vstup do zrcadlového světa.

**🎮 Praktický průběh pro hráče (např.):**

1. **Hráč najde zamčené dveře do sklepa.**
   * Objekt obj\_door\_locked, který při kolizi a stisku klávesy řekne: *„Je zamčeno…“*
2. **Hráč musí najít klíč.**
   * V poznámce na stole je kresba postýlky a šipka → nápověda.
   * Klíč je třeba **skrytý pod matrací v prázdném pokoji**.
   * Matrace je objekt obj\_mattress, který po interakci aktivuje animaci a odhalí objekt obj\_key.
3. **Hráč vezme klíč.**
   * Při kolizi s obj\_key se přidá proměnná has\_key = true.
4. **Vrací se ke dveřím sklepa.**
   * Pokud má has\_key == true, spustí se animace otevření → přechod do nové místnosti rm\_sklipek.
5. **Sklep je temný a tajemný.**
   * Ve středu je **rozbité zrcadlo na podstavci**.
   * Když hráč k němu přistoupí a aktivuje ho, obrazovka se roztřese → fade-out → **změna místnosti na rm\_mirror\_world**.

**🌍 Celková struktura lokací (návrh)**

Každý hlavní „svět“ má několik místností, mezi kterými se hráč postupně dostává. Přechod dál je podmíněn sběrem **zrcadlových střepů** – tedy fragmentů paměti.

**🏚️ 1. Sirotčinec (realita)**

* **Startovní lokace**
* Působí prázdně, potemněle, s podivnými kresbami na stěnách
* Obsahuje: *hala*, *ložnice*, *jídelna*, *sklep*

**🪞 2. Zrcadlový svět (verze sirotčince naruby)**

* Všechny pokoje mají „zrcadlovou“ podobu: objekty se chovají divně, perspektiva je zkreslená, podivné postavy s maskami
* Obsahuje: *Zrcadlová hala*, *Zrcadlová ložnice*, *Chodba šeptajících*, *Místnost stínů*, *Zrcadlová jídelna*

**🏠 3. Vzpomínkový dům**

* Každý pokoj je jedna zkreslená vzpomínka z dětství (s matkou, s Eliškou, s utopením)
* Obsahuje: *dětský pokoj*, *koupelna s vanou*, *kuchyň*, *les u jezera*

**📌 Příkladový *postup* mezi místnostmi a sběrem střepů**

**🔸 První zrcadlový střep – *Zrcadlová ložnice***

* Hráč najde **dětskou postýlku**, u ní porcelánovou panenku bez očí.
* Když s panenkou komunikuje, šeptá: *„Najdi mé oči, pak ti ukážu pravdu.“*
* Oči panenky jsou skryté **v realitě**, v zásuvce pod skříní.
* Hráč se přepne do reality, najde oči → vrátí se do zrcadlového světa → dá je panence.
* Ta „rozpraskne“ a za ní se objeví první **zrcadlový střep**.
* Střep = obj\_shard1, po sebrání přehraje krátký flashback: Lena a Eliška si hrají před zrcadlem.

✅ Po sebrání: v realitě **odemčený pokoj jídelny**, kde byla dřív zapečetěná místnost.

**🔸 Druhý střep – *Místnost stínů***

* Místnost, kde světlo bliká a postavy mizí.
* Lena najde obraz rodiny – ale je přeškrtnutý. Vedle obrazu jsou tři hádanky:
  + Zapni svícen → zjeví se stín
  + Zavři oči (tma – v zrcadle) → odhalíš nápovědu
  + Dotkni se třech objektů v pořadí: loutka, dveře, svíčka
* Po správném pořadí se otevře zeď, za ní **druhý střep**

✅ Po sebrání: otevře se **sklepní dveře v realitě**, kde je další hádanka a další vchod do zrcadlového lesa

**🔸 Třetí střep – *Chodba šeptajících***

* Dlouhá chodba s tichými dětskými postavami, šeptají jednotlivá slova z věty.
* Hráč musí projít chodbou správně podle „věty“ (např. *„Zrcadlo neukazuje pravdu, ale touhu“*)
* Chybný vstup → posune hráče zpět na začátek nebo do slepé místnosti.
* Na konci chodby čeká *zrcadlová verze Elišky*, která na Lenu jen mlčky ukáže.
* Za ní leží třetí střep.

✅ Po sebrání: otevře se poslední část – **Vzpomínkový dům** (realita i zrcadlová kolabují do sebe)

**📁 Shrnutí přechodového systému**

| **Fáze** | **Akce hráče** | **Výsledek** |
| --- | --- | --- |
| Sirotčinec | Najde klíč → sklep | Vstup do zrcadlového světa |
| Zrcadlová ložnice | Vrátí oči panence | 1. střep → odemkne jídelnu |
| Místnost stínů | Řeší hádanku se světlem/stíny | 2. střep → otevře sklepní dveře |
| Chodba šeptajících | Poskládá šeptanou větu | 3. střep → odemkne cestu do vzpomínek |
| Vzpomínkový dům | Projde vzpomínky a rozhodne | Závěr hry – volba identity |

**🧠 ZÁKLADNÍ LORE – CO SE STALO?**

**🔸 Lena měla dvojče jménem Eliška.**

* Byly nerozlučné.
* Rodiče (nebo pěstouni) s nimi nebyli v pořádku – emočně odtažití, možná i krutí.
* Jednoho dne se stala **nehoda u jezera nebo ve vaně** – **jedna z nich se utopila**.

**🤯 ALE… kdo přežil?**

Tady je hlavní twist a zároveň hlavní **nejistota celé hry**:

**Varianta 1 – přežila Lena:**

* Lena **neunesla smrt své sestry**, trauma potlačila.
* Začala si **představovat Elišku v zrcadle**, až nakonec vytvořila „zrcadlové já“ – jako součást rozdělené mysli.
* Realita se jí roztříštila – **neví, jestli je Lena, nebo Eliška**.

**Varianta 2 – přežila Eliška:**

* Lena zemřela, ale její vědomí **„zůstalo“ v zrcadle** – záznam vzpomínek, nebo duše.
* Eliška, teď sama, **začíná slyšet Lenu ze zrcadla**, jak ji volá.
* Hráč celou dobu hraje za Elišku, která **pomalu ztrácí identitu** a stává se Lenou.

🧩 Pointa: **Hráč do poslední chvíle neví, kdo je kdo.** A na konci si **musí vybrat**, koho „nechá žít“.

**🪞 CO JE ZRCADLOVÝ SVĚT?**

* **Zrcadlový svět = Lena sama**. Je to její **rozdvojené podvědomí**.
* Místa tam jsou pokřivené verze reality (sirotčinec, dům, dětský pokoj).
* Postavy (s maskami, bez očí) reprezentují **potlačené vzpomínky** – třeba rodiče, Elišku, Lenu samu.
* **Střepy** jsou fragmenty paměti, které byly rozbité, když došlo k traumatu.

**🧷 Shrnutí: Kdo je Lena?**

| **Realita** | **Zrcadlový svět** |
| --- | --- |
| Lena možná žije | Eliška volá o pomoc |
| Lena možná zemřela | a její duše zůstala |
| nebo je to naopak… | a hráč musí rozhodnout |

**❓ A jak to skončí?**

Na konci – ve Vzpomínkovém domě – hráč zjistí celou pravdu. Ale hra **nedá jednoznačnou odpověď**. Místo toho:

* Hráč si **vybere**, koho „nechá žít“.
  + Spojí se s druhým já → vznikne nový člověk (sjednocení identity).
  + Obětuje se pro druhé já.
  + Rozbije zrcadlo → ukončí vše, zůstane jen prázdnota.

**🧭 STRUKTUROVANÉ DÁVKOVÁNÍ PŘÍBĚHU**

**🎬 ÚVOD (sirotčinec – hala + ložnice)**

🎯 Cíl: Vzbudit zmatek, ale i zvědavost

* Lena se probouzí *sama*. Všude ticho, prach, temnota.
* Najde **zrcadlo**, které jí *šeptá*:  
  *„Pomoz mi. Rozbilo se to. Potřebuju tě.“*
* V ložnici najde kresbu → dvě postavy držící se za ruce, ale jedna přeškrtaná.
* Hráč si má říct: *Kdo mluví? Proč kresba? Kdo je pryč?*

✅ Hráč ví, že Lena není kompletní – někdo chybí.

**🪞 ZRCADLOVÝ SVĚT – 1. střep (panenka)**

🎯 Cíl: Naznačit přítomnost ztracené sestry

* Zrcadlový pokoj: panenka **bez očí** (symbol slepoty vůči pravdě).
* Hráč najde oči v realitě (např. skleněné kuličky), vloží je panence.
* Panenka otevře ústa a řekne:  
  *„Ona se dívala… vždycky se jen dívala. Proč já?“*

✅ Hráč si uvědomuje, že „druhé já“ existovalo, ale nebylo slyšet.  
✅ Poprvé naráží na možnou **žárlivost nebo rivalitu** mezi sestrami.

**🗣️ ZRCADLOVÝ SVĚT – 2. střep (Chodba šeptajících)**

🎯 Cíl: Konkrétní vzpomínka s emocionálním nábojem

* Lena prochází chodbou, kde hlasy (šeptající postavy s maskami) opakují věty jako:
  + *„Nenechávej ji samotnou...“*
  + *„Měla být silnější.“*
  + *„Jsi ta, co zůstala?“*
* Při správném poskládání vět se otevře zrcadlo a v něm hráč zahlédne **topící se dívku**, druhou postavu na břehu **otočenou zády**.

✅ Tady hráč silně pocítí, že došlo k tragédii. Někdo možná **nepomohl**.  
✅ Hráč se začne ptát: *Byla to Lena, kdo přežil – nebo ta, co zemřela?*

**🏠 VZPOMÍNKOVÝ DŮM – finále**

🎯 Cíl: Odpovědi, ale s otevřeným koncem

* Hráč vidí pokroucené obrazy a vzpomínky (např. sestry u jezera, rodiče křičící, jedno prázdné lůžko).
* Poslední scéna: Lena a „její druhé já“ sedí naproti sobě.
* Druhé já řekne:  
  *„Teď už víš. Ale víš, která z nás jsi ty?“*

🧩 A teď hráč rozhoduje:

| **Volba** | **Význam** |
| --- | --- |
| 🔥 Rozbij zrcadlo | Odmítnutí identity – Lena nechce znát pravdu |
| 💔 Obětuj se | Lena přenechá život svému druhému já – pocit viny |
| 🤝 Spoj se | Přijetí – obě části se stávají jednou, uzdravení osobnosti |

**🧍‍♀️ Tři možnosti volby hráče**

**1. Rozbij zrcadlo (Odpojení, popření)**

Lena řekne: *„Nechci nic vědět. Nechci být ani jedna.“*

* Hráčka rozbije zrcadlo.
* Obě postavy zmizí – hra končí „prázdnotou“.
* Symbolizuje **úplné popření paměti a reality**. Trauma zůstalo nevyřešené.

**2. Spojit se (Uzdravení)**

Lena řekne: *„Jsi mnou. A já jsem tebou. Jsme jedna.“*

* Obě postavy se obejmou / splynou.
* Vznikne „nová Lena“, která má **všechny vzpomínky**, ale už se nebojí pravdy.
* Symbol uzdravení, přijetí obou stran osobnosti.

**3. Obětovat se (Přenechání života druhému já)**

Lena řekne: *„Ty jsi ta, co by měla žít. Já už nemůžu.“*

* Lena **zmizí** – její vědomí se rozplyne.
* Druhé já (zrcadlové, nebo Eliška) **zůstane v reálném světě** a dívá se do prázdného zrcadla.
* Hráč nikdy neví jistě: byla to Lena, co se obětovala, nebo Eliška?
* Ale ten, kdo zůstane, **nese jizvy**, ale i možnost jít dál.

**🎭 Význam přenechání života:**

* Nejde o doslovné „zabít se“ nebo „oživit druhého“.
* Je to rozhodnutí, **která část osobnosti / vzpomínek převezme kontrolu**.
* Symbolika: Lena přestane bojovat se sebou a dovolí druhé části „žít dál“.