# Úvodní akt – Probuzení v sirotčinci

Layout: *hala*, *ložnice*, *jídelna*, *sklep*

* Megan se probudí v sirotčinci (v ložnici), zmatená, bez vzpomínek
* Uslyší hlas za zavřenými dveřmi (dveře do sklepa)
* První puzzle – klíč je pod matrací musí na ni jenom kliknout, aby se posunula, vzít klíč
* Otevře dveře a jde do sklepa
* Ve sklepě je rozbité zrcadlo, ze kterého vychází ten hlas, řekne jí, že musí najít střepy zrcadla a spravit ho, dotkne se ho a objeví se v zrcadlovém světě

# Druhý akt – Zrcadlový svět

Layout: *Zrcadlová hala*, *Zrcadlová ložnice*, *Chodba šeptajících*, *Zrcadlová jídelna*

* Roztékající se místnosti
* Postavy s porcelánovými maskami, bez očí, trochu rozlišné výrazy (naštvané, smutné, vystrašené)
* První střep – Zrcadlová ložnice – dětská postýlka, ve které je panenka bez očí, řekne jí ať najde její oči, oči jsou v realitě v zásuvce pod skříní (dvě skleněné kuličky), panence oči zmodrají a objeví se střep
* Po sebrání se spustí flashback – sedí dvě holčičky uprostřed pokoje, jedna má mokré vlasy a ptá se „Proč jsi tam jen stála a dívala se...?“
* Odemknou se dveře do jídelny v realitě
* Druhý střep – v ložnici musí sebrat medvídka, v chodbě vázu s květinou a v jídelně náramek, v jídelně je papírek v pořadím předmětů (kytka, náramek, medvěd), v Zrcadlové ložnici musí tyto předměty ve správném pořadí položit na stůl, aby se otevřel šuplík s dalším střepem
* Flashback – sedí sama u stolu a nakreslí obrázek dvou holčiček co se drží za ruce, pod jednu napíše svoje jméno, druhé nechá prázdné, ozve se „Už jsi zapomněla, jak se jmenuje…?“, začne psát druhé jméno a obraz se rozostří
* Otevře se chodba v zrcadlovém světě
* Třetí střep – v chodbě jsou postavy s porcelánovými maskami, jedna na sobě má červenou, druhá žlutou a třetí modrou, ve sklepě je nápověda pro pořadí, ve kterém na ně má hráč kliknout, po zadání správného pořadí se otevře zeď, kde je třetí střep
* Flashback – hladina vody, pod vodou ruka natahující se k hladině, na břehu záběr na Megan „Neměla jsem ji pouštět…“

# Třetí akt – Dům vzpomínek (mby)

# Finále

* Dívky
* Hráč se rozhodne, jestli Megan zrcadlo rozbije a odmítne tak přijmout co se stalo, hra končí prázdnou místností s rozbitým zrcadlem
* Hráč se rozhodne, jestli Megan přijme i své druhé já, objímá své druhé já a odchází ze sirotčince smířená s realitou, přijme pravdu