

Назва гри: “Острів Забутих Скарбів” (Island of Lost Treasures)

Короткий опис світу

Гравець прокидається на таємничому острові після шторму. Колись тут жило плем'я Вартових, яке охороняло стародавні артефакти — **Скарби Чотирьох Стихій**.

Тепер острів сповнений загадок, пасток і старих руїн. Щоб вибратися, потрібно знайти всі чотири артефакти, відновити баланс природи та відкрити **Портал Додому**.

Головна мета гри

Дослідити острів, розгадати головоломки, пройти пастки й зібрати чотири Скарби Стихій (Землі, Води, Вогню, Повітря), щоб вибратися з острова.

Персонажі

- **Гравець (юний дослідник)** — потрапив на острів після корабельної аварії.
 - **Капітан Флінн** — дух старого мандрівника, допомагає підказками.
 - **Тіка** — веселий папуга-гід, літає поруч і попереджає про небезпеки.
 - **Хранитель Острова** — таємничий старий, який перевіряє, чи гідний герой знайти Скарби.
-

Тип геймплею

- **Пригодницька гра з елементами платформера, квесту й виживання.**
 - Гравець бігає, стрибає, досліджує печери, джунглі, водоспади, підводні руїни.
 - На кожній локації — унікальна механіка: відновити міст, скласти пазл, знайти ключ або перемогти “духа-охоронця”.
-

Рівні гри

1. **Пляж Виживання** — знайти спорядження, побудувати укриття, навчитися орієнтуватися.
 2. **Джунглі Ехо** — головоломки зі звуками (повторення ритмів, пошук скарбів за підказками).
 3. **Печера Полум'я** — потрібно активувати вогняні кристали, не потрапивши в лаву.
 4. **Храм Вітрів** — арена зі стрибками й паркуром, керованим потоками повітря.
 5. **Серце Острова** — фінальний рівень: гравець об'єднує всі сили стихій і відкриває Портал Додому.
-

Логіка розвитку

- За кожне випробування гравець отримує **частину карти скарбів**.
- Можна знаходити **секретні предмети** (мушлі, компаси, амулети).

- Після проходження всіх рівнів відкривається **режим “Вільне дослідження”** острова.
-

Особливості

- Гра поєднує пригоди, квести й навчання через логіку та уважність.
 - Без насилля — акцент на **винахідливість, командну гру і дослідження**.
 - Підходить для дітей 10–12 років: атмосферна, динамічна, з відчуттям відкриття.
 - Можна розвивати серію: “Таємниці Підводного Міста”, “Повернення на Острів Скарбів”.
-

Мотто гри

“Найбільший скарб — це сміливість досліджувати!” 