

 **Назва гри:** “Острів Виживання: Код Зеленого Полум’я” (*Survival Island: Code of the Green Flame*)
Вік: 10–14 років

Сценарій гри

Після несподіваної бурі літак, на борту якого летіли школярі-учасники наукового табору, зазнає аварії біля невідомого тропічного архіпелагу. Гравець прокидається на пляжі, поруч — уламки, кілька виживших друзів і старий рюкзак із мінімальними припасами. Звідси починається пригода, де кожне рішення — крок до порятунку або нової небезпеки.

Етап 1. Пробудження і пошук притулку

Перший день — навчання основам виживання. Гравці мають зібрати ресурси: деревину, каміння, листя, щоб збудувати укриття до ночі. Коли сонце заходить, ліс оживає дивними звуками. Гравець бачить загадкові зелені вогники, що миготять у хащах. Один із друзів зникає, залишивши лише дивний символ, намальований на піску — спіраль із полум’ям.

Етап 2. Пошук зниклого друга і відкриття острова

День другий — експедиція вглиб острова. Команда вирушає через джунглі, де зустрічає старі кам’яні руїни та знайомиться з місцевими тваринами: мавпочками, які допомагають діставати фрукти, і дикими папугами, що повторюють людські фрази.

Серед руїн гравці знаходять стародавній кам’яний стовп із написом:
«Тільки той, хто об’єднає стихії, розкриє Код Зеленого Полум’я».

Етап 3. Виживання і командна робота

Кожен день приносить нові виклики: зібрати воду, розвести вогонь без сірників, побудувати пастку для риби, навчитися координувати дії команди.

Паралельно діти помічають, що природа реагує на їхні рішення: якщо вирубати забагато дерев — ліс “гнівається” бурєю, якщо допомогти тваринам — погода стає ясною, а ресурси з’являються частіше.

Етап 4. Таємниця Зеленого Полум’я

Згодом гравці дізнаються, що острів — це древній живий організм, який випробовує тих, хто сюди потрапив. Його серце — кристал Зеленого Полум’я, який підтримує баланс життя. Але якщо жадібність чи страх запанують — острів “замикається”, і вибратися стає неможливо.

Фінальна місія — знайти Кристал і повернути його на вітар гармонії, довівши, що люди можуть жити в злагоді з природою. Коли це стається, з’являється човен, і гравці повертаються додому — уже іншими: мудрішими, сміливішими, згуртованими.

Мотто гри:

“Виживає не найсильніший, а той, хто вчиться чути світ навколо себе.”