

Назва гри: “Ліс Хронометрів” (ChronoForest)

Короткий опис світу

Гравець потрапляє у чарівний ліс, де час зупинився. Усе живе застигло: тварини, рослини, навіть річки. У центрі лісу стоїть велике Дерево Часу, чиї гілки колись керували потоками часу у світі. Але тепер його "годинникові кристали" зникли.

Мета гравця — **повернути кристали й відновити плин часу**, щоб усе в лісі знову ожило.

Головна мета гри

Знайти 5 кристалів часу у різних частинах Лісу Хронометрів, виконуючи квести, загадки та випробування, пов’язані з маніпуляцією часом (сповільнення, прискорення, зупинка).

Персонажі

- **Гравець (дитина-дослідник)** — може керувати часом у невеликому радіусі (сповільнювати рух предметів, прискорювати ріст рослин тощо).
 - **Тік-Тік** — механічна білка-наставник, дає підказки, навчає гравця керувати часом.
 - **Тінь Застою** — антагоніст, який хоче залишити час зупиненим, щоб панувати у вічній тиші.
 - **Лісові духи** — допомагають або заважають залежно від дій гравця (міні-квести).
-

Тип геймплею

- Пригодницький платформер із головоломками.
 - Гравець досліджує 5 зон:
 1. **Долина Сплячих Квітів** — потрібно прискорити ріст рослин, щоб утворити шлях угору.
 2. **Річка, що стоїть** — зупинити потік води, щоб пройти по застиглих краплях.
 3. **Печера Ехо** — час тут іде назад, і гравець має запам’ятати рухи в зворотному порядку.
 4. **Механічна Гавань** — світ шестерень і механізмів, де все треба "синхронізувати".
 5. **Серце Дерева Часу** — фінальний рівень із Тінню Застою, де гравець вчиться “перезапускати” час.
-

Логіка рівнів і прогрес

- Кожен рівень дає **нову часову здібність**.
- Гравець може повертатись у попередні зони, використовуючи нові сили, щоб знаходити **секрети й бонуси** (наприклад, “Заморожений фрукт часу” — відкриває додаткові скіни).

- У кінці гри дерево оживає, і всі лісові істоти влаштовують **танець часу** — фінальна анімація з нагородою.
-

Особливості та потенціал розвитку

- Можна додавати **нові зони часу** (наприклад, “Пустеля Миттевостей”, “Місто Піщаних Годинників”).
 - Ідея легко розвивається в **серію квестів або сезонів**.
 - Дитині цікаво повертатися, бо гра поєднує **логіку, пригоди і магію** без насилля.
 - Підходить для гравців 8–14 років, добре навчає **послідовності дій, плануванню, креативному мисленню**.
-

Мотиваційний меседж гри

“Коли ти керуєш часом — головне не поспішати, а вміти чекати.”