

Назва гри: “Академія Чотирьох Стихій” (Elementa Academy)

Короткий опис світу

У центрі гір високо над хмарами стоїть Академія Елементів — найстаріша школа магії у світі Roblox. Щороку вона відкриває портали для нових учнів, яких обирають самі стихії: Вогонь, Вода, Повітря і Земля.

Гравець отримує запрошення й стає **новачком-учнем**, що має довести, що він гідний свого елемента.

Головна мета гри

Пройти навчання в Академії, оволодіти силою своєї стихії та стати **Магістром Чотирьох Елементів**, подолавши випробування, змагання та магичні дуелі.

Персонажі

- **Гравець (учень)** — на початку не володіє магією, обирає стихію (або її обирає система за тестом).
 - **Професор Артеміс** — мудрий наставник, який навчає базових заклять і дає завдання.
 - **Друзі-команди** — гравці з різних стихій, з якими можна об’єднуватись для командних місій.
 - **Тінь Безстихійна** — головний антагоніст, який краде силу Академії, щоб знищити баланс чотирьох елементів.
-

Тип геймплею

- **Пригодницький навчальний симулятор із елементами RPG.**
 - Гравець виконує місії, тренується на аренах, вивчає закляття, збирає артефакти та відкриває нові рівні сили.
 - Можливість **PvP-дуелей** між учнями різних стихій.
-

Рівні гри (поступовий розвиток):

1. **Посвята в Академію** — тест-ритуал визначає стихію гравця.
2. **Класи стихій** — навчання базовим закляттям (вогняна куля, водяна хвиля, кам’яна броня, повітряний стрибок).
3. **Місії стихій** — квести на території Академії (знайди древній амулет, приборкай магичну істоту).
4. **Турнір Елементів** — змагання між факультетами (PvP-режим).
5. **Битва з Тінню Безстихійною** — фінальний рівень: гравець об’єднує сили всіх елементів і рятує Академію.

Логіка та прогрес

- Гравець підвищує **рівень майстерності** (від Учня → Адепта → Магістра).
- Відкриває нові **зони Академії**: бібліотека, алхімічна лабораторія, сад залять, арена стихій.
- Збирає **магічні кристали** для покращення залять і персоналізації персонажа.

Особливості та потенціал

- Можна додавати **нові факультети** (Лід, Грім, Тінь) або **сезонні турніри** між школами магії.
- Підходить для гравців 10–13 років: розвиває **увагу, кмітливість, командну гру**.
- Без насилля — усе вирішується через тренування, магію та змагання.
- Можна створювати **серію ігор**: “Академія Чотирьох Стихій 2 — Повернення Безстихійних” тощо.

Мотто гри

“Стихії різні, але сила — у єдності.”