

 **Назва гри:** “Сонячна Академія Героїв” (Solar Academy of Heroes)

Жанр: пригоди, суперздібності, командна гра

Вік: 9–14 років

Сценарій гри

Десь на краю міста, серед хмар і золотого саява, стоїть **Сонячна Академія Героїв** — школа, де замість звичайних уроків проходять тренування з польоту, енергоконтролю та телепатії. Сюди потрапляють лише ті діти, у серці яких світиться іскра добра — джерело їхньої сили.

Гравець починає гру як новачок на ім'я **Люкс**, який тільки відкрив у собі здатність перетворювати сонячне світло на енергію. Разом із товаришами — **Аурою**, що керує звуками, і **Феро**, який може піднімати металеві предмети силою думки, — вони утворюють команду під назвою **"Промінь"**.

Академія живе своїм ритмом: уроки, тренування, турніри між класами. Але одного дня сонячні панелі, які живлять усю школу, раптово згасають. Невидима тінь огортає академію. Учителі зникають, а директор залишає дітям таємниче послання:

“Тільки чисте серце і єдність світла повернуть силу Академії.”

Гравці вирушають у підземелля школи — **Темну Зону**, де зберігаються стародавні артефакти попередніх героїв. На своєму шляху вони проходять випробування стихій: лабіринт вітру, печеру звуків, міст зі світловими пастками. Кожен рівень вчить працювати разом, комбінувати сили та довіряти одне одному.

У фінальній битві команда “Промінь” зустрічає **Професора Ноктуса**, колишнього вчителя, який прагне поглинути сонячну енергію, щоб стати безсмертним. Гравці мають поєднати свої здібності — світло, звук і метал — створивши **Сонячний Резонатор**, здатний відбити темряву.

Коли світло повертається, академія оживає. Вчителі повертаються, а діти отримують новий статус — **Охоронці Сонячного Саява**.

Мотто гри:

“Світло всередині нас сильніше будь-якої тіні.”