**🎮 Суть игры**

Игрок управляет инопланетянином, который перемещается по лабиринту и выполняет следующие задачи:

1. **Разбивает деревянные блоки**, спрятанные в тупиках.
2. **Ищет 5 звёзд (задач)**, чтобы заработать баллы.
3. **Находит летающую тарелку** и переносит её к **порталу**.
4. Завершает уровень, **"улетая" через портал** на следующий день.

**🧩 Игровое поле**

* Всё поле представляет собой **лабиринт**.
* В лабиринте — **деревянные блоки**, которые размещаются в тупиках.
* Поле, блоки, звезды, портал и тарелка **обновляются каждый день в 00:00**.
* Стартовая точка игрока = **Портал (но старый! Описание портала смотри ниже)**.

**🔨 Деревянные блоки**

* Разрушаются клавишей **пробел**.
* нужно прятать по два-три блока в одном тупике
* После разрушения может произойти одно из:
  + Появляется **звезда** (задача).
  + Появляется **тарелка**.
  + Появляется **портал** (новый! для перехода).
  + **Ничего не происходит**.

🔸 **Важно:** Элементы со свечением (звезда, портал, тарелка) **не должны быть видны заранее**, чтобы игрок не "угадывал" нужные блоки по свету. Эмодзи появляются **только после разрушения блока**.

**⭐ Звёзды (задачи)**

* На уровне **всегда ровно 5 звёзд**, размещённых за деревянными блоками.
* Чтобы активировать звезду, нужно подойти к ней и нажать **пробел**.
* Открывается **всплывающее окно с задачей** и полем для ввода ответа.

**Возможности:**

* Если ответ **верный** → звезда засчитывается, +10 баллов.
* Если ответ **неверный** или попытки исчерпаны (всего попыток должно быть 7 штук) → звезда пропадает, баллы не начисляются.
* Звезду можно:
  + Пропустить.
  + Вернуться позже.
  + Не возвращаться вовсе.

**🛸 Тарелка**

* Может быть **только одна** на уровне.
* Появляется за одним из блоков.
* Желательно размещать её **как можно дальше от нового портала**.
* Игрок "забирает" тарелку **пробелом**, и она отправляется в "карман".
* Её нужно **принести к новому порталу**, чтобы завершить день/уровень.

**🌀 Портал**

* Есть два вида порталов: старый и новый. Старый портал – место старта, новый портал – место завершения уровня.
* Второй портал (выходной) появляется **после разрушения одного из блоков**. Первый портал должен исчезнуть через 10 секунд после того, как инопланетянин сдвинулся со старта.
* Чтобы **активировать выходной портал**, нужно:
  1. Найти и решить **все 5 звёзд**.
  2. Найти сам портал (новый)
  3. Найти **тарелку** и забрать её.
  4. Прийти с тарелкой к новому порталу и нажать **пробел**.

Если все условия выполнены (порядок не важен, важно только что именно ВСЕ условия выполнены) → игрок "улетает" и ждёт следующий день.

**🌠 Кометы (бонусы)**

* Кометы пролетают **через весь экран** по диагонали (сверху вниз). На одном уровне летают только в одном направлении (пример: сегодня новый день=новый уровень, кометы летают только слева-направо. Завтра новый день=новый уровень, кометы летают справа-налево.)
* Летят **раз в 10 минут**, случайно в данном промежутке времени, **количество не ограничено, но поймать можно максимум 5 штук**.
* Если игрок успел нажать по комете → +5 баллов.
* После поимки 5 комет **новые не появляются до следующего дня**.
* Комета должна лететь с **оптимальной скоростью для ловли**.

**📅 Обновление уровней**

* В **00:00 каждый день**:
  + Генерируется **новый лабиринт**.
  + Случайно размещаются блоки, звёзды, портал, тарелка.
  + Подтягиваются **новые задачи** (логика подбора — отдельно).

**📊 Баллы и рейтинг**

* За каждую решённую задачу = **10 баллов**.
* За каждую пойманную комету = **5 баллов**.
* Все баллы за день **суммируются**.
* В конце дня баллы идут в **рейтинг на сайте**, вместе с именем ученика.

**🎨 Оформление**

* **Тёмный минималистичный фон.**
* **Границы лабиринта — неоновые**.
* **Светящиеся эмодзи**:
  + 👽 — Инопланетянин
  + 🛸 — Тарелка
  + 🌀 — Портал (эмодзи галактики)
  + ⭐ — Звезда (задача)
  + ❓ — Пока не определено для блоков (нужно подобрать)
* Эмодзи **светятся** только **после появления**, не просвечивают сквозь блоки.
* Через экран пролетают 🌠 **кометы**.
* **Общий стиль**: градиентный **космический неон** — сочетание тёмного фона, космических оттенков, мягкого свечения и сложных цветовых переходов.

**Появление и исчезновение предметов**:

**Блоки должны разрушаться** – при нажатии на пробел рядом с блоком он должен разлетаться на 4 части (можно уменьшить эмодзи блока и использовать уменьшенную версию как «частичку»). Кусочки разрушенного блока должны улетать по параболе вниз: две с одной стороны, две с другой.

**Портал старый** – портал должен исчезнуть после смещения инопланетянина так, будто его «затянуло» куда-то. То есть он должен быстро, но плавно слегка увеличиться, а потом быстро, но плавно уменьшиться до практически невидимых размеров, а затем просто удалиться. Вся анимация исчезновения портала должна длиться не дольше двух секунд.

**Звезда**-задача – эмодзи звезды должно распадаться на много маленьких звездочек (уменьшенные копии этого же эмодзи звезды), которые плавно становятся прозрачными и исчезают. Анимация исчезновения должна длиться не дольше двух секунд (лучше меньше).

**НЛО** – тарелка должна быстро перепрыгнуть с места в лабиринте, на место «карман». Место «карман» должно быть там же, где и подсчет баллов, на той же панели. Просто, когда тарелка туда перепрыгнет, там появится «карман: эмодзи тарелки».

**Комета** – при нажатии на комету она должна распадаться так же на звездочки, как и звезда-задача