・ストーリー→

パズルアクション：エイリアンがとある宇宙船を乗っ取ろうと侵略してくるが、

乗船していたのはエイリアン捕食者(イーター)。そのことに気づいていないエイリアン達は、逆に襲われてしまうのだった・・・

ゲーム内容：ボンベの中の酸素がなくなるまで魚(のようなエイリアン)を~~集める~~食べる

宇宙版カービィ(?)

・海と宇宙が合体したようなステージ

・エイリアンは魚っぽいデザイン

・エイリアン →

気絶させて食べるor倒したら捕獲判定にしてゲーム終了後にスコア表示？~~or冷凍ビーム動きを止めて捕まえる~~

・画面の端にキャラクター表情アップの表示

酸素が減っていく毎に表情が変わる

・コマンドによって変わるセリフ出したい

・攻撃方法は~~光線銃~~ひっかきとアイテム予定 ← 光線銃もアイテム要素に変更

・横スクロールか上下スクロールかそれ以外か

~~・宇宙船から見守っているようなゲーム画面~~

・酸素ゲージ、集めた魚の数、スコア、アイテム数

・パズルアクションにするか？ →

するなら宇宙船モチーフのステージ

・ステージ移動はワープゾーンで行う

・アイテム → 酸素ボンベ、特定ブロックを壊せる弾、ギミック用の何かしら

・重力を感じさせない宇宙ならではの動き方

ジャンプ力が高く、動きがゆっくり

重力が反転するステージ（マリオギャラクシー参考）

アイテムなげるときあればゆっくり

・アイテム案

二段階ジャンプ、素早い敵の動きを止める光線銃

・ボタン操作

A S D E：移動　１ ２ ３：アイテム使用　Space：ジャンプ

カメラ移動：十字キー　Enter：攻撃、敵食べる

・ボタンとアイテムのイラスト表示

使用中はイラスト変更したい

・スコア入れればハイスコアの表示したい([これ参考に](https://qiita.com/jiyu58546526/items/35a3341b7008b2b73e42))

・敵逃げてくやつもいれば襲い掛かってくる敵もいる、仲間食べられて逃げる敵も作りたい

・酸素がなくなるまでに倒したスコア ✕

酸素とHPを１つにしてライフ(酸素)が０になったらゲームオーバー 〇

・ライフは時間とともに少量ずつ減っていく