

リール

- ・アニメーション
 - ・図柄を回転させる
 - ・図柄の種類とその効果→いつものスロット
 - ・問題マーク→ランダムで問題出題
 - ・判定
 - ・すべて停止しているか
 - ・図柄がそろっているかどうか
 - ・横、斜めでそろっているかどうか
 - ・動作
 - ・すべて停止したときに判定
 - ・問題マークでそろった場合は、解答モードに突入
→一度回答した問題はそのゲーム中は出てこない
 - ・問題の難易度を選択できる
→難易度によって報酬が変わる。
- ※問題の難易度のランダム化を検討
- ・問題マーク以外でそろった場合はリール続行
- ※フィーバーチャンスのなものも検討
-

演出ボタン

- ・アニメーション
 - ・ボタンが凹む演出
 - ・演出でボタンを押してくれと出てくる。
 - ・ボタンを押したときの音
 - ・押したボタンは光る
 - ・状態が切り替わったら元に戻る
- ・判定
 - ・リールが回っているかどうか
 - ・問題に正解したかどうか
→問題に正解したら状態変化
- ・動作

- ・ リールを止める
 - 演出上フィーバーモードに移るとき、一度停止させる
- ・ 内部で通常モードからフィーバーモードへ切り替える
- ・ フィーバーモードから特定の条件で通常モードへ移行する

- ・ ベットボタン
 - ・ アニメーション
 - ・ 赤く光る
 - ・ 判定
 - ・ ボタンが押下されたかどうか
 - ・ コインがあるかどうか
 - ・ 動作
 - ・ コインを減らす
 - コインがなくなった場合はボタン押下不可能状態へ移行
 - ・ リールストップ可能状態にする
- ・ レバー
 - ・ 動作
 - ・ レバーを引く
 - ・ 判定
 - ・ ベットボタンを押されているかで決まる
 - ・ リールが書いているかどうか
 - これしてなかったらバグ
 - ・ レバーを引いたときに泊まる図柄が決まる
 - ・ アニメーション
 - ・ レバーが動く

レバーを引いたときに全て決まっているようにするかどうか

コイン投入枚数は固定化する

制限時間の有無

成績表の有無、進捗状況、成績情報の開示

ステータス（演出画面もどき）の内容

ボタン上に設定ボタンを配置

詳細ボタン

→この中に成績表的なものを配置

→コイン増減も表示