詳細設計日本語化

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的なものも検討

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