

RX-78
BASIC

ルーレット・ゲーム

●S.K.

RX-78ガンダムのルーレット・ゲームです。これと普通のルーレット・ゲームとの違いは、0～Fまでの16進数を基本にゲームが進んでいくことです。その他、ルーレットの台が4角形であることも大きな違いの1つです。

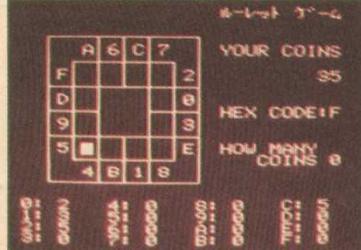
0～Fまでのマス目に掛けたコインは、当たると2倍になって返ってきます。なお、四隅の部分は、2箇所に当たったのと同じことになります。

遊び方

プログラムをRUNすると、ルーレットの画面が表示され、16進数の0～Fへと順番にコインをいくつ掛けるかを聞いています。0～10の数字を人力して [RETURN] キーを

押してください。すると、画面の下の方にある0～Fの16進コードの下にコインをいくつ掛けたかが表示されます。このようにして0～Fまですべて掛け終わると、ルーレットの玉(玉といつても形は4角形なのです)が回り始めます。

こんなに掛けたのにどこも当らないなんて



そして回転が止まり、掛けたコードが当たっていればファンファーレ(?)が鳴ります。なお四隅のどれかに止まって当たった場合には少し長いファンファーレが鳴ります。またゲームをやる場合は [SPACE] キーを押すと掛け金が入力できます。

あとは、持ち金が0になるまでこの繰り返しです。ゲーム・オーバーになって、「PLAY(Y/N)」が表示されたら [Y] で初めてから、[N] でBASICに戻ります。

プログラムの説明

キャラクタしか使っていないため、動きはいいと思っています。なおプログラムはそれほど込み入っていないので(そんなプログラムは作れない?),流れをつかむにそれはほど苦労しないですむと思います。

おまけ

友人Aが最近 X1 にジョイスティックをつないで「ホーバータック」で遊んでいます。先日Aの家に行って少し遊ばせてもらいましたが、こいつは本当に面白い! X1 ユーザーの皆さん、ぜひ一度遊んでみてください。

```

1000 CLEAR:COLOR 7,1:CLS
2000 A=3:FOR I=1 TO 4
2010 FOR J=0 TO 14
2020 CURSOR J,A:PRINT CHR$(24)
2030 CURSOR A,J:PRINT CHR$(23)
2040 NEXT J:A=A+4:NEXT I
2050 A=5:B=13:FOR I=6 TO 12
2060 CURSOR I,A:PRINT CHR$(24)
2070 CURSOR I,B:PRINT CHR$(24)
2080 CURSOR A,I:PRINT CHR$(23)
2090 CURSOR B,I:PRINT CHR$(23)
2100 NEXT I
2110 FOR I=4 TO 6
2120 CURSOR 9,I:PRINT CHR$(23)
2130 CURSOR 9,I:PRINT CHR$(24)
2140 CURSOR 9,I+B:PRINT CHR$(23)
2150 CURSOR I+B,9:PRINT CHR$(24)
2160 NEXT I
2200 RESTORE 2250
2210 FOR I=1 TO 24
2220 READ A,B,C:CURSOR A,B
2230 PRINT CHR$(C)
2240 NEXT I
2250 DATA 15,3,18,15,15,19
2260 DATA 3,3,20,3,15,21
2270 DATA 7,3,26,15,7,27
2280 DATA 11,15,25,3,11,28
2290 DATA 9,3,26,15,9,27
2300 DATA 9,15,25,3,9,28
2310 DATA 11,3,26,15,11,27
2320 DATA 7,15,25,3,7,28
2330 DATA 5,5,20,13,5,18
2340 DATA 13,13,19,5,13,21
2350 DATA 9,7,25,11,9,28
2360 DATA 9,11,26,7,9,27
2370 B=7:RESTORE 2240
2380 FOR I=1 TO 12
2390 READ C:A=B:B=C
2400 CURSOR A,B:PRINT CHR$(22)
2410 NEXT I
2420 DATA 5,11,13,7,13,11
2430 DATA 5,7,7,11,11,7
2440 B=9:RESTORE 2490
2450 FOR I=1 TO 4
2460 READ C:A=B:B=C
2470 CURSOR A,B:PRINT CHR$(22)
2480 NEXT I
2490 DATA 5,9,13,9
2500 FOR I=1 TO 16
2510 A=INT(RND(1)*16)
2520 IF A>10 THEN C$=STR$(A):GOTO 2540
2530 A$=A-9:C$=MID$("ABCDEF",A,1)
2540 J=1
2550 A$=MID$(B$,J,1)
2560 IF A$=C$ THEN 2510
2570 J=J+1:IF J<I THEN 2550

```

ルーレット・ゲーム BASICリスト

```

2580 B$=B$+C$:NEXT I
2590 RESTORE 2640
2600 FOR I=1 TO 16
2610 READ A,B:A$=MID$(B$,I,1)
2620 CURSOR A,B:PRINT A$
2630 NEXT I
2640 DATA 6,4,B,4,10,4,12,4
2650 DATA 14,6,14,B,14,10,14,12
2660 DATA 12,14,10,14,B,14,6,14
2670 DATA 4,12,4,10,4,B,4,6
2680 C=1:FOR J=0 TO 3
2690 A=J#4:B=A#3:D=17
2700 FOR I=A TO B
2710 IF I<10 THEN C$=STR$(I):GOTO 2730
2720 E=I-9:C$=MID$("ABCDEF",E,1)
2730 C$=C$+":":CURSOR C,D
2740 PRINT C$:=D+1
2750 NEXT I:C=D+7:NEXT J
3000 YC=50:DIM BM(16):X1=6:Y1=8
3005 HI=1:RESTORE 3160
3010 CURSOR 17,1:PRINT "ルーレット ゲーム"
3020 GOSUB 6000
3040 A$=MID$("0123456789ABCDEF",HI,1)
3050 CURSOR 17,9:PRINT "HEX CODE:";A$
3060 CURSOR 17,12:PRINT "HOW MANY"
3070 CURSOR 20,13:INPUT "COINS ";MC
3080 IF MC<0 THEN 3060
3090 IF MC>10 THEN 3060
3100 IF YC<MC THEN 3060
3105 MUSIC "L3C#0"
3110 READ A,B:CURSOR A,B
3120 PRINT USING "###";MC
3130 YC=YC-MC:BM(HI)=MC
3140 HI=HI+1
3150 IF HI<17 THEN 3020
3160 DATA 3,17,3,18,3,19,3,20
3170 DATA 10,17,10,18,10,19,10,20
3180 DATA 17,17,17,18,17,19,17,20
3190 DATA 24,17,24,18,24,19,24,20
3990 GOSUB 6000
4000 A=INT(RND(1)*27)+12
4010 B=INT(A/12)
4020 C=A-(B*12):IF C=0 THEN C=12
4040 FOR I=1 TO B
4050 D=12:GOSUB 5200
4060 NEXT I
4070 D=C:GOSUB 5200
4080 GOSUB 7000
4081 D$=MID$(B$,D,1)
4082 GOSUB 8000
4083 D$=BIN(N)*2
4084 IF D$="0" THEN 4089
4085 D$=MID$(B$,D,1)
4086 GOSUB 8000
4087 D$=BIN(N)*2
4088 IF D$>0 THEN MUSIC "L3B-0CDEF"
4090 IF D$="Y" THEN 1000
4094 IF D$="y" THEN 1000
4095 IF D$="N" THEN 9080
4096 IF D$="n" THEN 9080
4097 GOTO 9020
9080 CLS
9090 PRINT "END"

```