

```

0100 LD HL,0111H ;Anfangsadr. in diesem Progr.
0103 LD DE,B3E0H ;Anfangsadr. im SOUNDBUFFER CPC 6128
0106 LD BC,0048H ; 72 bytes
0109 LDIR ; im SOUNDBUFFER speichern
010B CALL B3E0H ;Routine im SOUNDBUFFER aufrufen
010E JP 0000H ;fertig
0111 ;ab hier Routine von Listing 1

```

Hexdump von CURBLK22.COM

```

0100 21 11 01 11 E0 B3 01 48 00 ED B0 CD E0 B3 C3 00
0110 00 21 FF B3 01 00 80 11 07 B4 CD EF BC 21 F9 B3
0120 11 0C 00 01 0C 00 CD E9 BC C9 00 00 00 00 00 00
0130 00 00 00 00 00 00 00 00 F3 C5 D5 E5 3A 06 B4 FE
0140 FF 20 09 CD 7B BB AF 32 06 B4 18 08 CD 7E BB 3E

```

```

0150 FF 32 06 B4 E1 D1 C1 FB C9 00 00 00 00 00 00 00

```

Im Programm CURBLK44.COM f}r den CPC 464 ist die Adresse von SOUNDBUFFER an den Stellen 0104/0105 und 010C/010D zu {ndern in B7B0H

Listing 2

```

0100 LD DE,011CH ;Anfangsadr. in diesem Progr.
0103 LD BC,0048H ; 72 bytes
0106 LD HL,B3E0H ;Anfangsadr. im SOUNDBUFFER CPC 6128
0109 PUSH BC
010A LD BC,0001H ;Transfer von Bank 1 nach Bank 0
010D CALL FC57H ;vorbereiten
0110 POP BC
0111 CALL FC4BH ;und ausf}hren
0114 CALL FC5AH ;Routine im SOUNDBUFFER in Bank 0
0117 E0
0118 B3 ;Adresse B3E0 aufrufen
0119 JP 0000H ;fertig
011C ;ab hier Routine von Listing 1

```

Hexdump von CURBLK30.COM

```

0100 11 1C 01 01 48 00 21 E0 B3 C5 01 01 00 CD 57 FC
0110 C1 CD 4B FC CD 5A FC E0 B3 C3 00 00 21 FF B3 01
0120 00 80 11 07 B4 CD EF BC 21 F9 B3 11 0C 00 01 0C
0130 00 CD E9 BC C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0140 00 00 00 F3 C5 D5 E5 3A 06 B4 FE FF 20 09 CD 7B
0150 BB AF 32 06 B4 18 08 CD 7E BB 3E FF 32 06 B4 E1
0160 D1 C1 FB C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

Listing 3