

Author: MUST (1985.94) **DRIVE DIGI PLAYER**
 kommerzial am 25.05.1994

```

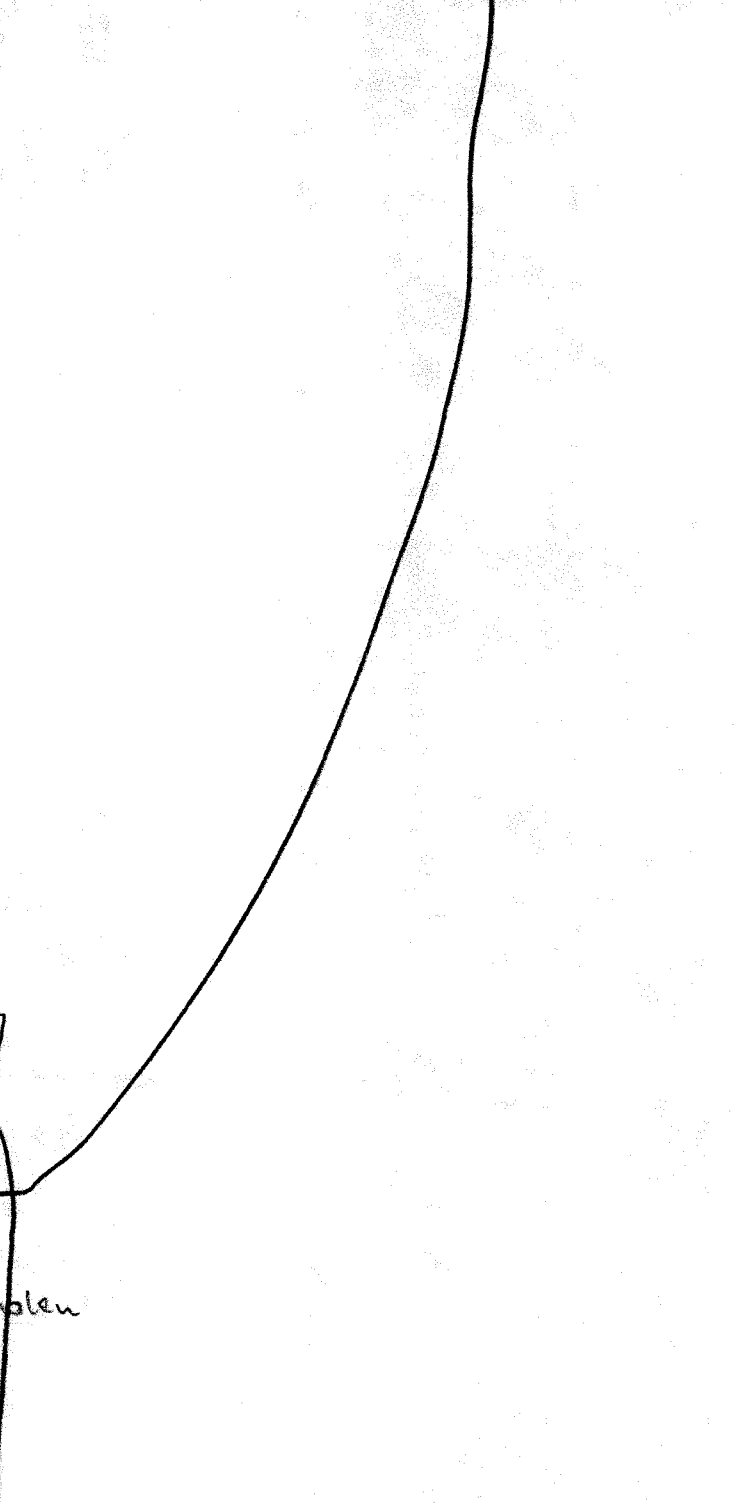
0400 A9 0C LDA #0C Motor und Licht
0402 8D 00 1C STA $1C00 an
0405 EA NOF
0406 EA NOF
0407 A9 50 LDA #50
0409 85 FE STA $FE } ab $0450
040B A9 04 LDA #04 } spielen
040D 85 FF STA $FF
040F A0 00 LDY #00
0411 B1 FE LDA ($FE), Y Byte holen
0413 20 27 04 JSR $0427 spielen
0416 CB INY +1
0417 D0 FB BNE $0411 LOOP
0419 E6 FF INC $FF Hi-Byte erhöhen
041B A5 FF LDA $FF schon beim RAM-
041D C9 08 CMP #08 Ende angelangt?
041F D0 E9 BNE $0419 nein
0421 A9 00 LDA #00 Motor und Licht aus
0423 8D 00 1C STA $1C00
0426 60 RTS ab ins Betriebssystem
0427 85 FC STA $FC Byte ablegen
0429 82 08 LDX #08 8 Bits spielen
042B 48 1C LSR $FC Bit ins Carry holen
042D EA NOF
042E 20 40 04 JSR $0440 Bit spielen
0431 00 DEX
0432 10 F7 BNE $042B nächstes Bit
0434 60 RTS Schluff!
0435 00 BRK
0436 00 BRK
0437 00 BRK
0438 00 BRK
0439 00 BRK
043A 00 BRK
043B 00 BRK
043C 00 BRK
043D 00 BRK
043E 00 BRK
043F 00 BRK
    
```

```

046A A6 FA LDX $FA ) Register wieder
046C A4 FB LDY $FB holen
046E 60 RTS
046F 00 BRK
0470 00 BRK
0471 00 BRK
0472 00 BRK
0473 00 BRK
0474 00 BRK
0475 00 BRK
0476 00 BRK
0477 00 BRK
0478 AE 00 1C LDX $1C00 Kopf nach
047B EA DEX außen fahren
047C 4C 56 04 JMP $0456 und weiter
    
```

```

0440 86 FA STX $FA } Register
0442 84 FB STY $FB retten
0444 A9 00 LDA #00 Carry-Bit
0446 8A ROL in Akten
0447 05 FD CMP $FD = letztes Bit?
0449 70 1A BEQ $0465 ja, dann keine
044B 85 FD STA $FD Bit ablegen Veränderung
044D A5 FD LDA $FD
044F 6A ROR wieder in Carry
0450 90 26 BCC $047B Bit = 0
0452 AE 00 1C LDX $1C00 Kopf
0455 E8 INX nach innen fahren
0456 8A TXA
0457 05 FD AND #03 unterste 2 Bits
0459 85 4B STA $4B merken
045B AD 00 1C LDA $1C00 CIA-Register wieder holen
045E 29 FC AND $FC Bits 0 und 1 löschen
0460 05 4B ORA $4B und einfügen
0462 8D 00 1C STA $1C00 melden
0465 A2 20 LDX #20
0467 CA DEX
0468 D0 FD BNE $0467
    
```



Byte
spielen

Bit

spielen