

Če jih želite zadržati, jih morate posneti na trak, u uporabo SAVE skupaj s CODE. Najlažji način, da ohranite vseh 21 samostalno definiranih grafik, je z uporabo:

```
SAVE "Šah" CODE USR "a", 21*8
```

za katerim je:

```
VERIFY "Šah" CODE
```

To je sistem varovanja bajtov, ki se uporablja za ohranitev slike. Naslov prvega bajta, ki bo shranjen je USR "a" - naslov prvega od osmih bajtov, ki določajo vzorec samostojno definiranih grafik (prve grafike), število grafik, ki jih je treba shraniti pa je 21*8 (8 bajtov za vsako od 21 grafik).

Da bi jih vrnil nazaj, boste uporabili:

```
LOAD "Šah" CODE
```

Če vračate v ZX Spectrum kaj z različnimi kolfčinami spomina ali pa, če ste preselili samostojne definirane grafike na kakšen drugi naslov (to lahko storite namerno z uporabo naprednejših postopkov), morate biti previdni in uporabiti:

```
LOAD "Šah" CODE USR "a"
```

USR dovoljuje, da se grafike lahko ponovno utovarijo na druge naslove.