

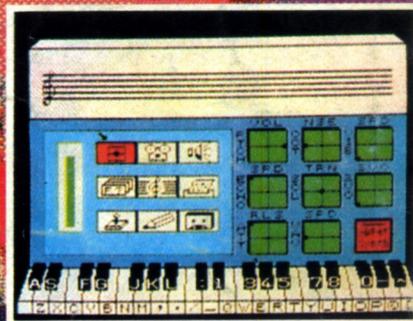
BUONE
VACANZE

MSX

COMPUTER MAGAZINE

N.21

Sped. in abb. post. Gr. III L. 9.000



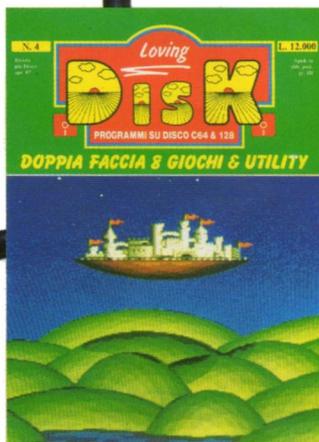
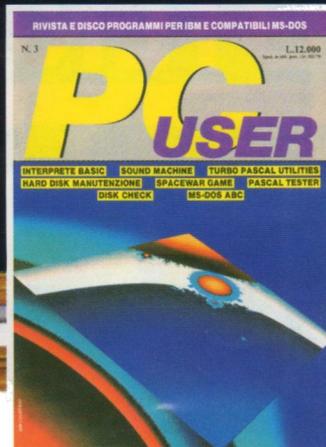
10

**PROGRAMMI
SU CASSETTA**

È PROPRIO VERO
I MIGLIORI
PROGRAMMI, PER TE
 UTILITY, GIOCHI, AVVENTURE, DIDATTICA

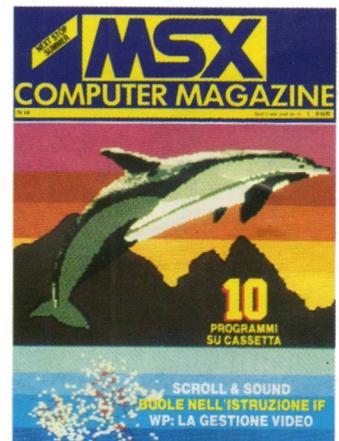
in
 edicola,
 scegli...

rivista
 e disco
 programmi
 per PC Ibm
 e com-
 patibili



un disco zeppo di super
 programmi e un giornale
PER COMMODORE 64 e 128

rivista e cassetta:
 dodici giochi e utility.



IL TOP PER IL TUO MSX

Dieci super programmi
 e una rivista sempre
 aggiornata e completa.



PER IL TUO SPECTRUM

una rivista con mappe
 e poke e una cassetta
 con sedici programmi.





MSX Computer Magazine è edita da Arcadia srl,
C.so Vitt. Emanuele 15, Milano.
Tel. 02/706329 (solo giovedì h. 15-18).
Una copia L. 9.000.
Fotocomposizione: Composit.
Stampa: Garzanti,
Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo
Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano.
Registrato Trib. Milano N. 52 del 2/2/85.
Resp. Sira Rocchi.
Sped. in abb. post. Gr. III/70.
MSX is a trademark of MicroSoft Co.
Manoscritti, disegni, fotografie
e programmi inviati non si
restituiscono anche se non pubblicati.

IN QUESTO NUMERO

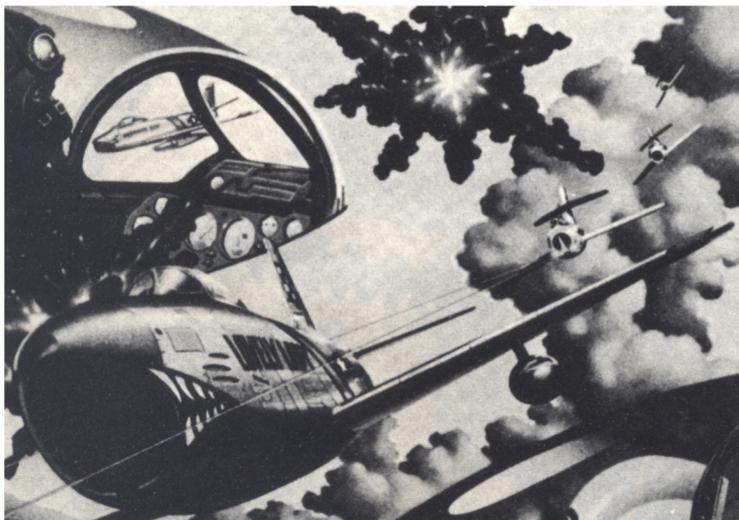
10

PROGRAMMI

- OMBRE SCURE
- KARATE
- SOLITARIO
- MEDICO
- WAR

- LA CITTA
- GOKART
- ASTRONAVE
- EASY MUSIC
- SUPER HARD COPY

MSX TAPE SOFT



I programmi contenuti in questo fascicolo di MSX COMPUTER MAGAZINE sono tutti compatibili con qualsiasi sistema MSX. Ecco per voi ancora 10 bei programmi! Ricordate di collegare la spina del controllo motore alla presa REM del vostro registratore se quest'ultimo la possiede. Assicuratevi che la spina nera sia collegata alla presa EAR del registratore e che la spina rossa sia inserita nella presa MIC. Se il vostro mangiacassette non possiede la presa REM, fate particolare attenzione a quando un programma è stato caricato o deve esserlo, affinché il nastro scorra per il giusto tempo. Appena vedete apparire sul video, dopo un comando di caricamento, la scritta OK, spegnete il registratore.

Nelle istruzioni che seguono troverete, accanto al titolo ed al codice di caricamento di ogni programma, la notazione della memoria minima necessaria per vedere il programma.

Nella cassetta allegata a questo fascicolo troverete, sul lato A:

Ombre scure, Karaté, Solitario, Medico, War.

Sul lato B ci sono:

La città, Gokart, Astronave, Easy music, Super hard copy.

1

OMBRE SCURE
(RUN "CAS:OMBRE" - 32K)

di A. Florio



Le forze del male hanno invaso la città. Vostro compito è distruggere i quattro capibanda utilizzando quattro oggetti che si distinguono molto bene dagli altri: dovrete però scoprire prima quale di ognuno di essi uccide ogni vostro avversario.

Nelle case della città troverete delle armi che vi serviranno, invece, per eliminare quei fastidiosi mostri che vi gireranno attorno, il cui unico scopo è quello di togliervi una delle vostre cinque vite.

Riuscirete a portare a termine questa difficile missione nella città in-



vasa? Si può giocare sia con il joystick che con la tastiera; in quest'ultimo caso ecco i tasti da usare:

Z = movimento rotatorio a sinistra

X = movimento rotatorio a destra

A = movimento in avanti

1 = fuoco

return = cambio visuale

Attenzione: per caricare il programma digitare RUN "CAS:OMBRE" ed attendere il caricamento dei blocchi in linguaggio macchina.

Buon divertimento e... attenti a quello che potreste ritrovarvi alle spalle!



la sfida bisogna premere il tasto "S". Essa si concluderà dopo cinque manches; chi se ne aggiudica tre ha vinto. Ogni manche è formata da 9 colpi e per vincerne una se ne devono portare a segno 5. Ecco un elenco delle mosse disponibili (le direzioni possono essere combinate sia premendo i tasti cursore che con il joystick, a seconda della scelta effettuata):

- est = spostamento a destra (per entrambi i karateka)
- ovest = spostamento a sinistra (per entrambi i karateka)
- nord = calcio volante (per entrambi i karateka)
- sud = calcio basso (per entrambi i karateka)
- nord-est = pugno alto (karateka bianco), calcio in avanti (karateka rosso)
- sud-est = pugno basso (karateka bianco), calcio indietro (karateka rosso)
- nord-ovest = calcio in avanti (karateka bianco), pugno alto (karateka rosso)
- sud-ovest = calcio indietro (karateka bianco), pugno basso (karateka rosso)
- spazio o fire = sparizione (per entrambi i karateka).

dare il RUN ed attendere qualche istante prima della schermata di presentazione. A questo punto è possibile scegliere se combattere contro un altro giocatore oppure contro il computer. Si passerà quindi alla selezione del controllo del gioco tramite tastiera o joystick.

Prima d'iniziare il combattimento potrete provare tutte le mosse premendo gli opportuni tasti. Per iniziare



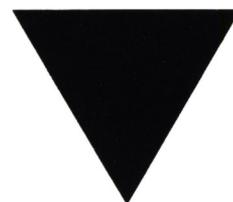
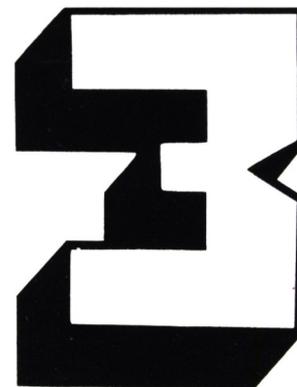
KARATÉ

(CLOAD "KARATE" - 32K)

di N. Quarantiello

Una delle arti marziali più famose è il Karaté e in questo videogioco potrete cimentarvi nei panni di un karateka e sfidando un altro giocatore o il computer.

Dopo aver caricato il programma,



SOLITARIO

(CLOAD "CARTE" - 16K)

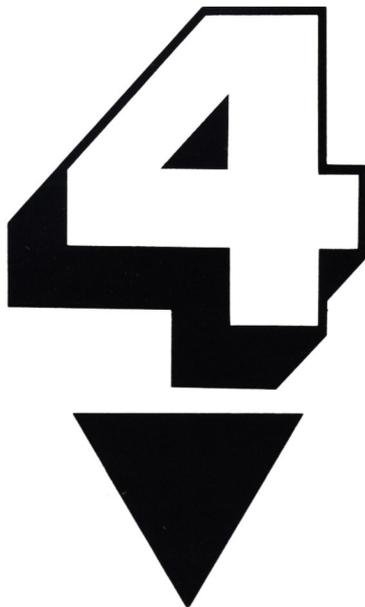
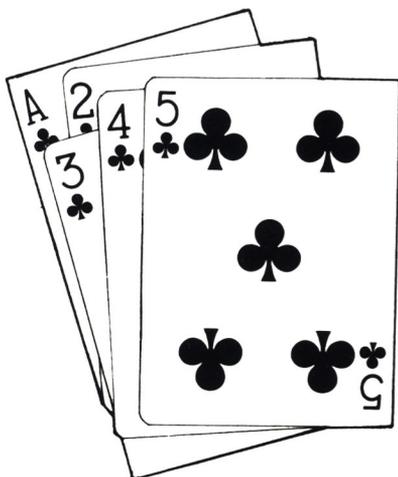
di R. Giovannetti

Ecco un classico solitario con le carte. Si utilizza un mazzo da 40 carte; dopo che il computer avrà me-

scolato il mazzo, vengono scoperte 28 carte disponendole su quattro file in numero di sette per fila. A questo punto viene girata la prima carta del mazzo rimanente. Scopo del gioco è scartare le 28 carte.

Sul video sono visualizzate le quattro file di carte più la prima delle rimanenti del mazzo. Quest'ultima è visualizzata a destra dello schermo. Per scartare una carta bisogna associare quella scoperta del mazzo con una delle ultime, partendo da destra verso sinistra, delle quattro file esposte. L'unione può avvenire soltanto se la differenza tra la carta del mazzo scoperta e quella prelevata dalle file è di un punto. Supponiamo, per esempio, di avere come carta del mazzo il 3 di fiori (in questo gioco il seme non interessa). Essa potrà essere associata o con un 2 di qualsiasi seme oppure con un 4 anch'essa di qualsiasi seme. Infatti, tra il 3 ed il 2 e tra il 3 ed il 4 vi è un solo punto di differenza. L'asso può valere 1, quindi può essere associato al 2; oppure 11, per essere associato al re. Le carte figurate hanno i seguenti simboli: K=re, Q=donna, J=fante. È possibile associare la carta scoperta del mazzo soltanto con una delle ultime carte delle file visualizzate, cioè quelle più a destra. Per indicare la mossa basta digitare le coordinate della carta nelle file (es: A7). Se non vi è la possibilità di unire le carte, bisogna battere return per scoprirne una nuova dal mazzo.

Il gioco termina quando non ci sono più carte nel mazzo (quindi il solitario non è riuscito), oppure quando tutte le 28 carte delle quattro file sono state accoppiate con quelle del mazzo, quindi il solitario è riuscito. In entrambi i casi, per un minimo di 14 carte coperte verrà dato un bonus.



MEDICO

(CLOAD "MEDICO" - 32K)
di A. Albanesi

Chiunque sia costretto all'uso giornaliero di varie medicine per curare i suoi mali, deve periodicamen-



te cambiare tipo di cura perché il suo organismo, abituandosi a tali medicinali, reagisce in modo diverso rispetto ai primi giorni, e ci sono molte probabilità d'infastidire altri organi.

C'è un solo modo per prevenire tali disagi e per diminuire l'uso di medicinali: aiutare l'organismo con uno stretto controllo alimentare.

Questo programma vuole prima conoscere la vostra situazione patologica, poi vi fornirà l'elenco e le quantità di cibi (ammessi e non) necessari per tenere sotto controllo il vostro malanno. Nel fabbisogno giornaliero che apparirà sullo schermo è tenuto conto

anche del vostro eventuale sovrappeso. Attenzione, però, perché quanto vi verrà suggerito vale per 15 giorni, trascorsi i quali dovrete tornare al programma ed inserire le nuove informazioni per una nuova cura.



WAR

(CLOAD "WAR" - 32K)
di L. Marziatico

Limitata, fortunatamente, allo schermo del computer, si combatte la più grande guerra mondiale. A voi il compito di applicare la strategia bellica più raffinata!

Dopo aver dato il RUN, vi verrà chiesto d'inserire il numero di gioca-

tori (da 2 a 4); successivamente dovrete indicare i nomi di ognuno di essi.

Verrà quindi disegnata la cartina con tutti i Paesi del mondo e la loro assegnazione ai rispettivi giocatori. A questo punto il computer chiederà i numeri degli Stati che devono combattere tra di loro; il primo Stato inserito, cioè quello che attacca, deve essere dello stesso colore di colui che gioca. Per inserire lo Stato bisogna digitare un numero formato da due cifre; il numero 3, per esempio, andrà inserito come 03.

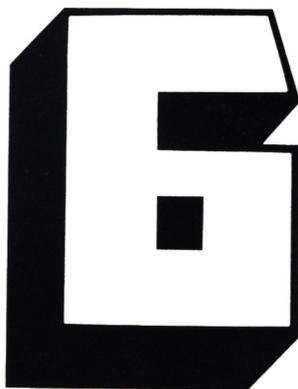
Dopo aver dichiarato quali Stati combatteranno, seguirà la visualizzazione delle opzioni, che possono essere scelte con i tasti cursore e la barra spaziatrice. A seconda del tasto cursore premuto verrà lanciato, tra i due stati in gioco, un particolare attacco che potrà essere aereo, marittimo, terra-terra o terra-aria. Il combattimento consisterà in una serie di lanci di un dado che andrà a giudicare il vincente. Per lanciare il dado premere la barra spaziatrice.

Se, all'atto della scelta del tipo di attacco; si sceglierà di premere la barra spaziatrice, si accederà agli Schemi. In tal caso apparirà; nella parte inferiore a sinistra dello schermo, un menu per la scelta dello Schema 1 o dello Schema 2.

La scelta dello Schema 1 comporta la visualizzazione di un diagramma che tiene conto delle forze globali che appartengono ad ogni giocatore in base al loro colore; di fianco ad esso appaiono dei numeri che rappresentano la quantità di forze appartenenti ad ogni players. Per tornare al menu degli Schemi si dovrà premere la barra spaziatrice.

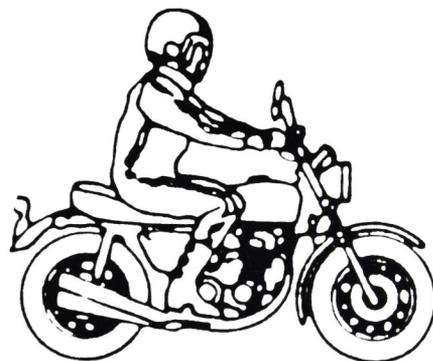
C'È ANCHE IL SECONDO SCHEMA

Scegliendo lo Schema 2, invece, apparirà un riquadro dove sono i numeri che rappresentano gli Stati (come da cartina) ed una freccia. Questo schema serve a rendersi conto della situazione reale di uno o più Stati. La scelta avviene spostando la freccia (tramite i tasti cursore) alla sinistra del numero che corrisponde allo Stato desiderato e premendo la barra spaziatrice. Uscirà il nome dello Stato e verranno visualizzate le sue forze aeree, navali, terrestri e missilistiche. Nel caso si voglia tornare al menu degli schemi per poi tornare al programma vero e proprio (e quindi alla scelta degli attacchi), si dovrà premere il tasto F2.



LA CITTÀ (RUN "CAS:CITTÀ" - 32K) di B. Querzoli

Conoscete le buone norme della circolazione stradale? Se avete bisogno di chiarire alcuni dubbi,



aiutatevi con questa avventura grafica ambientata nel traffico cittadino.

Alla guida di un motorino dovrete girare per la città rispettando i limiti di velocità e tutte le leggi della circolazione stradale. Attenti a non commettere errori perché potreste essere fermati dal vigile urbano!

Per caricare il programma digitare RUN "CAS:CITTÀ", attendere la visualizzazione della schermata grafica e poi il caricamento della parte restante del programma.

I comandi da usare nell'avventura sono formati da verbo + articolo + oggetto. Per i comandi direzionali digitare solo la iniziale del punto cardinale (N.,E.,S.,O.).



GOKART (CLOAD "GOKART" - 32K) di R. Mesiti

Tutti in pista! Questo gioco consiste nel percorrere nel minor tempo possibile 9 giri di un tracciato a bordo del gokart rosso. Si pilota con il joystick (o con la tastiera) badando, nel fare le curve, a ruotare bene la leva di comando del joystick in modo da passare da una direzione a quella contigua senza salti. Dalla posizione 8 del joystick si può passare alla 7 o alla 1, per esempio, ma non alla 6 o alla 2 direttamente. Usando i tasti delle

frece i passaggi graduali vengono realizzati premendo contemporaneamente i tasti.

Vi sono 5 livelli di gioco, a difficoltà progressivamente crescenti, consistenti in una serie di pile di gomme che ostacoleranno il percorso. Se urterete gli ostacoli o i bordi della pista rimbalzerete nella direzione opposta; qualora l'incidente dovesse essere più catastrofico, verrete riposizionati sulla linea di partenza e dovrete rifare il



giro in corso. Stessa sorte vi toccherà, se dopo un urto, non tenterete di manovrare per evitare l'ostacolo (dopo 3 urti nella stessa direzione e contro stesso ostacolo verrete riposizionati sulla linea di partenza).

Premendo il tasto fuoco (o la barra spaziatrice) si accelera, lasciandolo frenere progressivamente fino a fermarvi.

Superata una certa velocità, tenderete e sbandare nelle curve: lo stridio delle gomme vi segnalerà questa situazione.

Per iniziare la corsa premere il tasto fuoco o la barra spaziatrice. Attenzione: se dovessero comparire gli sprite dei gokart dopo un urto piuttosto violento, ruotare la leva del joystick o premere tutte le posizioni dei tasti cursore per farli sparire.



ASTRONAVE (CLOAD "ASTRO" - 32K) di D. Montesor

Ecce un simulatore di un'ipotetica astronave, in viaggio in una sezione di galassia: lo scopo è trovare un

planeta con gravità ridotta sul quale atterrare.

Lo spazio esplorabile è visualizzato dalle tre diverse direzioni possibili; nei tre schermi la posizione corrente dell'astronave è indicata da un puntino rosso, mentre i puntini bianchi rappresentano stelle (gravità da 4 ad 8), oppure pianeti (gravità da 1 a 3).

Le origini delle coordinate per tutti e tre gli schermi sono in basso a sinistra; per il primo schermo gli assi sono X orizzontale e Y verticale, per il secondo Y e Z, per il terzo Z e X. La distanza minima con la quale ci si può avvicinare ad un oggetto è di 10 unità moltiplicate per la gravità del pianeta o della stella. Se ci si avvicina ad una stella la simulazione finisce; altrimenti, se si tratta di un pianeta, si può tentare di atterrare.

Sullo schermo, nell'ordine X Y Z sono visualizzati i seguenti dati: coordinate assolute dell'astronave, velocità, accelerazione motori, accelerazione di gravità, coordinate dell'oggetto più vicino se presente; in quest'ultimo caso viene visualizzato il tipo (pianeta o stella), la sua gravità e distanza reale dall'astronave. L'ultimo dato è la somma dei vettori della velocità dell'astronave.

All'inizio le coordinate sono per tutte le direzioni di 400 unità. Per muoversi premere uno dei pulsanti del cursore oppure il joystick per poter modificare lo stato dei motori che forniscono accelerazione alla nave; una volta scelti i valori desiderati per i vari assi, che possono anche essere negativi, premere la barra spaziatrice o il tasto fire.

Una volta entrati nell'orbita di un pianeta (possibilmente di gravità 1 o 2) ci si può avvicinare allo stesso cer-

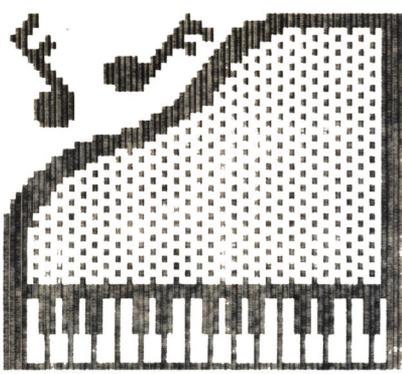
cando di diminuire gradualmente la velocità dell'astronave in modo da far decadere l'orbita; per uscire dal campo di attrazione di una stella (più rare dei pianeti) è ovviamente necessario incrementare la velocità. In fase di atterraggio non bisogna superare un limite massimo di velocità verticale per non distruggere la nave con un atterraggio brusco. La velocità laterale deve essere azzerata per lo stesso motivo.



EASY MUSIC (RUN "CAS:EASY" - 32K) di A. Boschin

Possedete lo spartito di una sonata di Beethoven ma non sapete da dove cominciare per tradurlo? Non





preoccupatevi, questo programma si rivelerà la vostra soluzione. L'utility consente, anche al più digiuno di musica, di utilizzare nei suoi programmi le musiche che preferisce. Il necessario per farlo è uno spartito del brano che si vuole utilizzare.

Dopo una breve presentazione vedrete la schermata di traduzione costituita da un menu sul quale appaiono tutti i simboli che potreste trovare in un pentagramma (note, pause, alterazioni, punto) ed un pentagramma dotato di un buon numero di tagli addizionali sui quali sono riportate tutte le note possibili.

In fondo allo schermo ci sono tre simboli che indicano le caratteristiche della nota correntemente selezionata, una lettera indicante il tono (C=DO, D=RE, E=MI, F=FA, G=SOL, A=LA, B=SI) e quattro icone che servono per selezionare le operazioni da fare sul testo tradotto (OK, ASCOLTO, DEVICE, CANCELLAZIONE).

COME TRASCRIVERE UNO SPARTITO

Il primo simbolo che dovrete trovare in uno spartito musicale è la chiave di violino. Se non trovate questo simbolo non potete proseguire nella trascrizione perché questo programma funziona solo con le musiche scritte in chiave di violino.

Comunque, difficilmente si trovano musiche scritte in altre forme. Leggete la prima nota (o la prima pausa se lo spartito inizia con una pausa). Cercate la nota (o la pausa) nel menu, posizionatevi sopra la freccia e premete la barra spaziatrice. Il primo simbolo dei tre dopo la scritta "corrente", diventerà uguale a quello da voi selezionato (per compiere la selezione, la punta della freccia deve essere posizionata sopra la nota e non a fianco). Ora tornate ad osservare la nota: c'è qualche altro simbolo vicino ad essa? Un diesis, un bemolle, un bequadro o un punto, per esempio? Se sì, selezionatelo nel menu delle alterazioni. Nel caso del simbolo punto dovrete dire se c'è (SI) o se non c'è (NO).

Se a fianco della nota non vi è alcun simbolo, allora dovrete selezionare il bequadro, che significa nessuna alterazione.

ATTENZIONE: se in una nota precedente avete selezionato la stessa alterazione, lo stesso tipo di nota o pausa, allora non è necessario che ripetiate la stessa operazione.

Dopo aver selezionato la nota o la pausa dobbiamo informare il computer della sua posizione nel pentagramma. Tale operazione viene eseguita posizionando la punta della freccia sul cerchio che si trova nella stessa posizione della nota e poi premendo spazio.

A questo punto il computer conosce la nota che vi occorre; basta posizionare la freccia su OK e premere spazio ed il computer la memorizzerà.

Sentirete, come conferma, il suono della vostra nota, o un beep se si tratta di una pausa. Per comprendere meglio quanto spiegato fino adesso facciamo un esempio. Supponiamo di dover trascrivere un sol diesis della durata di un ottavo + metà della sua durata (seguito cioè da un punto), ovvero 3/16.

Posizioniamo la freccia nel menu delle note su quella da un ottavo e premiamo la barra spaziatrice; poi ci spostiamo sulle alterazioni in coincidenza del diesis e premiamo nuovamente la barra spaziatrice; infine posiziona la freccia sul SI e confermiamo premendo il tasto di spazio. Per collocare la nota al giusto posto nel pentagramma del computer, ci spostiamo sul cerchio che si trova, esclusi i tagli addizionali, sulla quarta linea dall'alto e premiamo spazio. Ora possiamo dare l'OK e sentiremo suonare il nostro sol diesis.

Se vogliamo cancellare l'ultima nota inserita usiamo l'opzione cancellazione (gomma). Se, dopo esservi posizionati sopra, premiamo SPAZIO, viene cancellata l'ultima, mentre se premiamo CTRL+SHIFT+SPAZIO viene cancellato tutto il file.

Per ascoltare il pezzo memorizzato vi dovrete posizionare sull'icona alto-parlante e premere spazio. Apparirà una finestra con indicati 5 tipi di strumenti accanto alle 5 icone corrispondenti. Essi sono: piano, violino, organo, flauto, xilofono. Quando avrete selezionato lo strumento desiderato, verrà richiesto il tempo di esecuzione di 3 cifre. Questo va da 32 a 255 come per l'istruzione play. Se il numero ha due cifre dovete aggiungere uno zero prima. Dopo aver inserito il tempo di esecuzione il computer

esegue il pezzo e poi torna alla schermata di traduzione.

L'icona DEVICE (DEV.) serve per trasmettere i dati ad una periferica. Viene richiesto se si vuole trasmettere un programma o dei dati. Se si sceglie il modo "programma", allora i dati possono solo essere inviati, mentre nel modo "dati" si possono anche ricevere. Se registriamo i dati come se si trattasse di un programma sul registratore, possiamo poi caricarli con l'istruzione LOAD "CAS:" Se si seleziona la voce "programma" vengono richiesti:

STRUMENTO (piano, organo, violino, flauto, xilofono)

TEMPO (da 32 a 255)

LINEA INIZIALE (da 10 a 32767)

DEVICE (video, stampante, cassetta, altri)

Inoltre, se si seleziona come device cassetta o altro, viene chiesto il nome che si vuole dare al programma. Per la voce "altri" viene anche chiesto l'identificatore di device (A o B per il drive, COM per il modem, MEM per la ram disk, QD per il Quick Disk). Viene quindi chiesto di preparare il device (inserire il disco, posizionare la cassetta, etc.) e di premere return. Alla fine della trasmissione si torna alla schermata di traduzione.

I dati possono essere registrati su cassetta ma, tramite l'opzione altri, anche su altri device.

Qualche problema potrebbe essere causato dalla scelta del tempo di esecuzione; questo schema può aiutare in tal senso:

largo (lento)=60

larghetto=66

adagio=76

andante=108

moderato=120

allegro=168

presto (forte)=200

prestissimo (fort.mo)=255

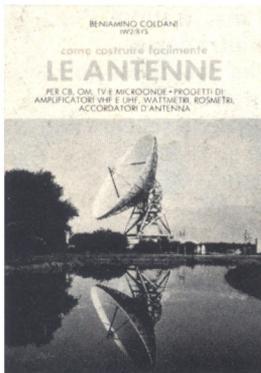
Per caricare il programma digitare RUN "CAS:EASY" ed attendere il caricamento delle parti in linguaggio macchina.



PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



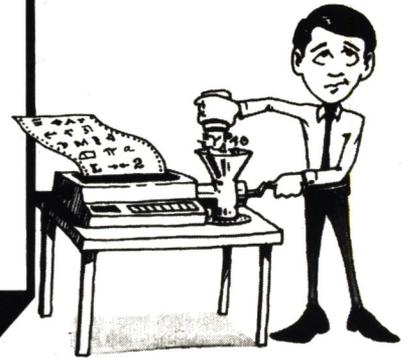
Dizionario
Italiano-inglese ed
inglese-italiano, ecco il
tascabile utile in tutte
le occasioni per cercare
i termini più diffusi
delle due lingue.
Lire 5.000



Le Antenne
Dedicato agli appassionati
dell'alta frequenza: come
costruire i vari tipi di
antenna, a casa propria.
Lire 6.000

Puoi richiedere i libri
esclusivamente inviando vaglia
postale ordinario sul quale
scriverai, nello spazio apposito,
quale libro desideri ed il tuo nome
ed indirizzo. Invia il vaglia ad
Arcadia srl, C.so Vitt.
Emanuele 15, 20122 Milano.

100



SUPER HARD COPY

(CLOAD "SHC" - 64K)

di A. Boschin

Questa utility, realizzata in linguaggio macchina, ha due particolarità: non toglie memoria al Basic ed effettua l'ingrandimento verticale del disegno durante l'hard copy su stampante.

Se prima di richiamarlo diamo LPRINT CHR\$(14) otteniamo una stampa in doppia larghezza e doppia altezza.

Il programma si estende dall'indirizzo &H4000 all'indirizzo &H4189 e funziona simulando una cartridge. Per chiamarlo si deve usare il comando: CALL PRINT oppure _PRINT

Il programma opera in questo modo: dopo aver portato in RAM i 256 bytes di una linea, a blocchi di 8 bytes, li trasforma in due linee semplicemente raddoppiando i bytes. Poi, prima d'inviarle alla stampante, le due linee

vengono elaborate ulteriormente. Sempre a gruppi di 8 bytes alla volta, la ruota di 90 gradi. Questo perché, mentre sul video i bytes vengono letti orizzontalmente, sulla stampante devono essere inviati verticalmente. Finita questa elaborazione le due linee vengono inviate alla stampante una alla volta, separate da CR e LF in modo che vengano stampate una sotto l'altra. Un disegno che sul video è di 256x192 pixels, sulla stampante diventa 256x384 se in modo normale ("CHR\$(15)") e addirittura diventa 512x384 se impostiamo il modo enlarged ("CHR\$(14)").

Il programma funziona solo se ci sono 64K RAM, ma si adatta automaticamente alla configurazione della memoria. Una volta caricata con il comando CLOAD "SHC", per installare l'utility dare RUN. Se l'installazione avviene correttamente, sul video apparirà la scritta "SUPER HARD COPY 1.0 by A. Boschin 1987".

Una volta avviata la stampa è possibile bloccarla premendo contemporaneamente i tasti CTRL + STOP. Se fermate la stampa nel modo appena indicato non verrà segnalato al computer l'errore di DEVICE I/O ERROR, quindi, se siete in un programma, non verrà bloccata l'esecuzione ma semplicemente l'interprete continuerà dalla linea seguente. Dopo aver bloccato la stampa con CTRL+STOP si consiglia di spegnere e riaccendere la stampante per ripristinare le condizioni di default.

```
D138 00 00 00 00 00 00 00 00 :03
D140 00 00 00 FE C5 7F FE 00 00 :51
D148 00 00 00 00 00 00 00 00 :19
D150 00 00 00 00 00 00 00 00 :21
D158 00 00 00 00 00 00 00 00 :29
D160 00 30 78 5C 2E 1F 0B 07 :94
D168 00 00 00 00 00 00 00 00 :39
D170 00 00 00 00 00 00 00 00 :41
D178 00 00 00 00 00 00 00 00 :49
D180 34 3C 34 34 34 3C 34 18 :E5
D188 00 00 00 00 00 00 00 00 :59
```