

X2	23633	CURCHL	Naslov informacije, ki je zadnja uporabljena za input ter output.
X2	23635	PROG	Naslov BASIC programa.
X2	23637	NXTLIN	Naslov terminatorja zadnje DATA enote.
X2	23641	E LINE	Naslov ukaza, ki je vtipkan.
2	23643	K CUR	Naslov kursorja.
X2	23645	CH ADD	Naslov naslednjega karakterja, ki ga je treba pojasniti: karakter za argumentom PEEK-a ali NEWLINE-a na koncu ukaza POKE.
2	23647	X PTR	Naslov karakterja za oznako ? .
X2	23649	WORKSP	Naslov začasnega delovnega prostora.
X2	23651	STKBOT	Naslov dna stacka računalnika.
X2	23653	STKEND	Naslov začetka prostega spomina.
N1	23655	BREG	Računalnikov b register.
N2	23656	MEM	Naslov področja, ki se uporablja za spomin računalnika (običajno MEMBOT, ne pa vedno).
1	32658	FLAGS2	Več zastavic.
X1	23659	DF SZ	Število vrst (vključujoč prazno vrsto v spodnjem delu ekrana).
2	23660	S TOP	Število zgornje vrste programa v avtomatskih listingih.
2	23622	OLDPPC	Redno število na katerega skoči CONTINUE.
1	23664	OSPPC	Število ukaza znotraj vrste na katero skoči CONTINUE.
N1	23665	FLAGX	Različne zastavice.
N2	23666	STRLEN	Daljina stringa pri pridruževanju vrednosti.
N2	23668	T ADDR	Naslov naslednje enote v sintaksni tabeli (ni ravno verjetno, da bo uporaben).
2	23670	SEED	Začetek RND. To je variabla, ki jo postavlja RANDOMIZE.
3	23672	FRAMES	3 bajti (najmanj pomemben prvi), števec TV ali Poveča se za 1 Tinkrementira) vsakih 20 ms. Pogledajte poglavje 18.