

2	23675	UDG	Naslov prve samostojno definirane grafike. To lahko spremenite tako, da naprimer varčujete s prostorom, če imate manj samostojno definiranih grafik.
1	23677	COORDS	x-koordinata zadnje narisane točke.
1	23678		y-koordinata zadnje narisane točke.
1	23679	P POSN	33-stopenjsko število printer pozicije.
1	23680	PR CC	Manj pomemben bajt naslova naslednje pozicije za LPRINT, na kateri se bo tiskal.
1	23681		Se ne uporablja.
2	23682	ECHO E	33-stopenjsko število in 24-vrstno redno število (v spodnji polovici) konca input bufferja.
2	23684	DF CC	Naslov PRINT pozicije v display file.
2	23686	DFCCL	Tako kot DF CC za spodnji del ekrana.
M1	23688	S POSN	33-stopenjsko število za PRINT pozicijo.
X1	23689		24-vrstno število za PRINT pozicijo.
X2	23690	SPOSNL	Tako kot S POSN za spodnji del.
1	23692	SCR CT	Število scrolliranja, ki je vedno za 1 večje kot število scrolliranja, ki se bo izvršilo preden se računalnik ustavi z vprašanjem scroll? Če na ta naslov pokirate število, večje kot 1 (npr.255), bo ekran scrolliral brez vprašanja.
1	23693	ATTR P	Stalne tekoče barve, itd. (ki so podane v ukazih za barve.
1	23694	MASK P	Uporablja se za prozorne barve, itd. Vsak biti, ki je 1 nam pokaže, da je vzet iz tistega, kar je že na ekranu in ne iz ATTR P.
N1	23695	ATTR T	Začasne tekoče barve, itd. (kakršne so postavljene enotam barv).
N1	23696	MASK T	Tako kot MASK P toda začasno.
1	23697	P FLAG	Še zastavic.
N30	23698	MEMBOT	Področje spomina računalnika; uporablja se za shranjevanje števil, ki se ne morejo preprosto postaviti na stack računalnika.