

- PAPER n
- PAUSE n
- RLOT c; m, n
- POKE m, n
- PRINT
- Kot INK, vendar nadzira barvo črnila (barvo ozadja)
 - Prekine računanje in kaže isto sliko na ekranu (pri 50 izpisih v sekundi v Evropi in 60 v USA), ali dokler se ne pritisne neka tipka.
Q = n = 65535; v nasprotnem primeru napaka B.
Če je n = 0, se odmor ne meri, temveč traja dokler se tipka ne pritisne.
 - Tiska piko črnilne barve (ki je podvržena OVER in INVERSE) na pixel-ju (n,m); pomika pozicijo PLOT. Če edinice (enote) barve c ne odredajo drugače, se barva črnila na poziciji karakterja, ki vsebuje vpišujoči pixel, menja v tekočo (za stalno) barva črnila, druge (barva papirja, blesk in osvetlitev) pa ostanejo nespremenjene.
 $0 \leq m \leq 255$, $0 \leq n \leq 175$; v nasprotnem primeru je napaka B.
 - Vpisuje vrednost bajta n v spominsko lokacijo, ki ima naslov m.
 $0 \leq m \leq 65535$, $-255 \leq n \leq 255$; drugače je to napaka B.
 - '...' je vrsta PRINT enot ločenih medsebojno z vejicami, pikami in vejicami ali naglasi in se pišejo v display file-ju za cutput na TV. Pika vejica: med dvema enotama nimajo vpliva in se uporabljajo le za ločitev enot. Vejica, da kot output karakter kontrole vejice in naglas karakter ENTER-ja. Na koncu ukaza PRINT, če ni na koncu pike in pike z vejico ali vejico ali naglasom, Output je ENTER značaj.
PRINT enota je lahko:
 - (1) prazna, to je nič
 - (2) številčni izraz
 Če je vrednost negativna, se najprej tiska znak minus. Sedaj naj bo x absolutna vrednost izraza. Če je $x \leq 10^{-5}$ ali $x \geq 10^{13}$, bo odtiskan z uporabo znanstvene obeležbe. Mantisa ima do 8 znamenj (brez priključenih ničel), a decimalna vejica (če je samo eno znamenje, decimalne vejice ni) je za prvim znamenjem. Eksponencialni del je E za katerim je + ali -, zatem pa sledijo ena ali 2 znamenja (številki).
Drugače bo x natiskan kot navadno decimalno število do 8 pomenskih črk (števil) in brez spremstva ničel za decimalno vejico, kot npr.: 03 in 0.3 so odtiskani kot tu.0 se tiska kot številka na ekranu:0.