

Escrita no Banco de Registradores (WBR)	Essa instrução é responsável por configurar os registradores que armazenam as informações dos sprites e a cor base do background.
Escrita na Memória de Sprites (WSM)	Essa instrução armazena ou modifica o conteúdo presente na Memória de Sprites.
Escrita na Memória de Background (WBM)	Essa instrução armazena ou modifica o conteúdo presente na Memória de Background. Sua função é configurar valores RGB para o preenchimento de áreas do background.
Definição de um Polígono (DP)	Essa instrução é utilizada para modificar o conteúdo da Memória de Instrução do Coprocessador, de forma a definir os dados referentes a um polígono que deve ser renderizado.

Instrução de escrita para alterar cor de fundo:

