

Table 4 Correspondence between Character Codes and Character Patterns (ROM Code: A00)

Lower 4 Bits \ Upper 4 Bits	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111
xxxx0000	CG RAM (1)			0	a	P	`	P				一	夕	三	α	p
xxxx0001	(2)		!	1	A	Q	a	4			a	7	+	4	ä	q
xxxx0010	(3)		"	2	B	R	b	r			「	イ	ウ	×	β	θ
xxxx0011	(4)		#	3	C	S	c	s			」	ウ	〒	ε	ε	ω
xxxx0100	(5)		\$	4	D	T	d	t			、	エ	ト	ト	μ	Ω
xxxx0101	(6)		%	5	E	U	e	u			・	オ	ナ	1	ε	Ü
xxxx0110	(7)		&	6	F	V	f	v			ヲ	カ	ニ	ヨ	ρ	Σ
xxxx0111	(8)		'	7	G	W	g	w			7	+	ヌ	う	g	π
xxxx1000	(1)		(8	H	X	h	x			イ	ウ	本	リ	5	Σ
xxxx1001	(2))	9	I	Y	i	y			ウ	ク	リ	ル	´	4
xxxx1010	(3)		*	:	J	Z	j	z			エ	コ	ン	レ	j	7
xxxx1011	(4)		+	:	K	C	k	c			オ	サ	ヒ	ロ	*	5
xxxx1100	(5)		,	<	L	*	1	1			ト	シ	フ	ワ	Φ	Π
xxxx1101	(6)		—	=	M	J	m	}			ユ	ズ	へ	ン	±	÷
xxxx1110	(7)		.	>	N	^	n	÷			ヨ	セ	ホ	°	ñ	
xxxx1111	(8)		/	?	O	_	o	+			ッ	リ	マ	°	ö	

Note: The user can specify any pattern for character-generator RAM.

Table 4 Correspondence between Character Codes and Character Patterns (ROM Code: A02)

Lower 4 Bits \ Upper 4 Bits	Upper 4 Bits																
	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111	
xxxx0000	CG RAM (1)																
xxxx0001	(2)																
xxxx0010	(3)																
xxxx0011	(4)																
xxxx0100	(5)																
xxxx0101	(6)																
xxxx0110	(7)																
xxxx0111	(8)																
xxxx1000	(1)																
xxxx1001	(2)																
xxxx1010	(3)																
xxxx1011	(4)																
xxxx1100	(5)																
xxxx1101	(6)																
xxxx1110	(7)																
xxxx1111	(8)																