

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				—	9	E	o	p
xxxx0001	(2)		!	1	A	Q	a	9			g	7	7	4	ä	q
xxxx0010	(3)		"	2	B	R	b	r			「	イ	ウ	×	ß	ø
xxxx0011	(4)		#	3	C	S	c	s			」	ウ	テ	E	ε	∞
xxxx0100	(5)		\$	4	D	T	d	t			√	I	ト	†	μ	o
xxxx0101	(6)		%	5	E	U	e	u			•	オ	†	1	ε	ü
xxxx0110	(7)		&	6	F	V	f	v			ヲ	カ	ニ	ヨ	ρ	Σ
xxxx0111	(8)		'	7	G	W	g	w			フ	†	ズ	ウ	g	π
xxxx1000	(1)		(	8	H	X	h	x			イ	ウ	本	リ	フ	Σ
xxxx1001	(2)		)	9	I	Y	i	y			ウ	7	リ	ル	“	y
xxxx1010	(3)		*	:	J	Z	j	z			工	コ	ン	レ	j	†
xxxx1011	(4)		+	;	K	L	k	l			オ	サ	ヒ	ロ	*	π
xxxx1100	(5)		,	<	L	*	1	1			ト	ヨ	フ	ワ	φ	π
xxxx1101	(6)		—	=	M	J	m	)			ユ	ズ	へ	コ	±	÷
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.