

**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	@	P	`	P				—	9	3		ø	p
xxxx0001	(2)			!	1	A	Q	a	9			•	7	†	4	ä	q
xxxx0010	(3)			"	2	B	R	b	r			「	イ	ツ	×	þ	ø
xxxx0011	(4)			#	3	C	S	c	s			」	ウ	チ	モ	ε	ω
xxxx0100	(5)			\$	4	D	T	d	t			、	エ	ト	ホ	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			フ	†	ヌ	ラ	g	π
xxxx1000	(1)			(	8	H	X	h	x			イ	ウ	ネ	リ	フ	Σ
xxxx1001	(2)			)	9	I	Y	i	y			ウ	ク	ル	ル	´	γ
xxxx1010	(3)			*	:	J	Z	j	z			エ	コ	ハ	レ	j	†
xxxx1011	(4)			+	;	K	C	k	c			★	サ	ヒ	ロ	×	π
xxxx1100	(5)			,	<	L	¥	l	l			ハ	シ	フ	ワ	¢	π
xxxx1101	(6)			—	=	M	J	m	}			ユ	ズ	ハ	ン	£	÷
xxxx1110	(7)			•	>	N	^	n	÷			ヨ	セ	ホ	°	ñ	
xxxx1111	(8)			/	?	O	_	o	+			ッ	ソ	マ	°	ö	

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