

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	
	CG RAM (1)				0	a	P	`	P				一	タ	≡	α	p	
xxxx0000					0	a	P	`	P				一	タ	≡	α	p	
xxxx0001	(2)			!	1	A	Q	a	q				。	ア	チ	△	ä	q
xxxx0010	(3)			"	2	B	R	b	r				「	イ	ツ	×	ρ	θ
xxxx0011	(4)			#	3	C	S	c	s				」	ウ	〒	〒	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				ア	キ	ヌ	ウ	g	π
xxxx1000	(1)			(8	H	X	h	x				イ	ク	ネ	リ	γ	Σ
xxxx1001	(2))	9	I	Y	i	y				ウ	ク	ル	ル	γ	γ
xxxx1010	(3)			*	:	J	Z	j	z				エ	コ	ハ	レ	j	≠
xxxx1011	(4)			+	;	K	L	k	l				オ	サ	ヒ	ロ	*	≠
xxxx1100	(5)			,	<	L	≠	1	1				カ	シ	フ	ワ	φ	≠
xxxx1101	(6)			—	=	M	J	m	}				ユ	ズ	ハ	ン	≠	÷
xxxx1110	(7)			•	>	N	^	n	÷				ヨ	セ	ホ	°	≠	
xxxx1111	(8)			/	?	O	_	o	+				ッ	ソ	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	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111
xxxx0000	CG RAM (1)			0	Q	P	`	F	E	α	W	°	À	Ð	À	Σ	
	(2)		!	1	A	Q	a	q	A	J	i	±	À	Ñ	À	Ñ	
xxxx0010	(3)	“	"	2	B	R	b	r	W	Γ	¢	²	À	Ò	À	Ò	
	(4)	”	#	3	C	S	c	s	3	π	£	³	À	Ó	À	Ó	
xxxx0100	(5)		\$	4	D	T	d	t	H	Σ	×	₴	À	Ô	À	Ô	
	(6)		%	5	E	U	e	u	Ÿ	σ	¥	₤	À	Ö	À	Ö	
xxxx0110	(7)		&	6	F	V	f	v	J	Ÿ	ı	₧	Æ	Ö	æ	ö	
	(8)		'	7	G	W	g	w	Π	τ	§	•	Ç	×	ç	÷	
xxxx1000	(1)	†	(8	H	X	h	x	Υ	#	†	ω	È	†	è	‡	
	(2)	‡)	9	I	Y	i	y	4	Θ	Θ	¹	É	Ù	é	ù	
xxxx1010	(3)	÷	*	:	J	Z	j	z	4	Ω	Ω	Ω	Ê	Ú	ê	ú	
	(4)	←	+	;	K	[k	[w	δ	×	×	Ë	Û	ë	û	
xxxx1100	(5)	≤	,	<	L	\	l	ı	w	°	W	¼	İ	Ü	ı	ü	
	(6)	≥	-	=	M]	m	}	b	•	9	½	İ	Ý	ı	ý	
xxxx1110	(7)		.	>	N	^	n	~	W	ε	Q	¾	İ	ß	ı	ß	
	(8)		/	?	O	_	o	ó	Ω	Π	‘	¿	İ	ß	ı	ß	