

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	タ	三	α	p	
xxxx0001	(2)			!	1	A	Q	a	q				。	ア	チ	△	ä	q
xxxx0010	(3)			"	2	B	R	b	r				「	イ	ウ	×	β	θ
xxxx0011	(4)			#	3	C	S	c	s				」	ウ	テ	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	℃	Ü
xxxx0110	(7)			&	6	F	V	f	v				ヲ	カ	ニ	ヨ	ρ	Σ
xxxx0111	(8)			'	7	G	W	g	w				ア	キ	ヌ	ラ	g	π
xxxx1000	(1)			(	8	H	X	h	x				イ	ク	ネ	リ	フ	×
xxxx1001	(2)			)	9	I	Y	i	y				ウ	ケ	ル	ル	´	Y
xxxx1010	(3)			*	:	J	Z	j	z				エ	コ	ン	レ	j	≠
xxxx1011	(4)			+	;	K	L	k	l				オ	サ	ヒ	ロ	*	π
xxxx1100	(5)			,	<	L	¥	1	1				カ	シ	フ	ワ	Φ	π
xxxx1101	(6)			—	=	M	I	m	}				ユ	ズ	ハ	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.