

Grafiktastenbelegung AC1 - 1.ZG SCCH

															#80 - #8F	
@	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
															#90 - #9F	
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü	ß	<-	< Rücklösch (#7F)
															#A0 - #AF	
LT	!	"	#	\$	^%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	
															#B0 - #BF	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	
															#C0 - #CF	
§	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
															#D0 - #DF	
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	^	_	

Grafiktastenbelegung AC1 - 2.ZG ACC

															#80 - #8F	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o		
															#90 - #9F	
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	ß	<-	< Rücklösch (#7F)
															#A0 - #AF	
!	"	#	\$	^%	&	'	()	*	+	,	-	.	/		
															#B0 - #BF	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	
															#C0 - #CF	
§	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
															#D0 - #DF	
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_	

Grafikzeichen #E0 bis #FF können nicht über die Tastatur erzeugt werden (nur mit Poke-Bef.).
 Voraussetzung ist die Änderung im Monitor (V.8 / 2010) auf Adresse #02A9 von #FF auf #21.
 Bei Änderung auf #20 kann auch das Zeichen #A0 (Leertaste - LT) im 1. Zeichensatz geschrieben werden.