

[www.andamirousa.com](http://www.andamirousa.com)

# 说明书



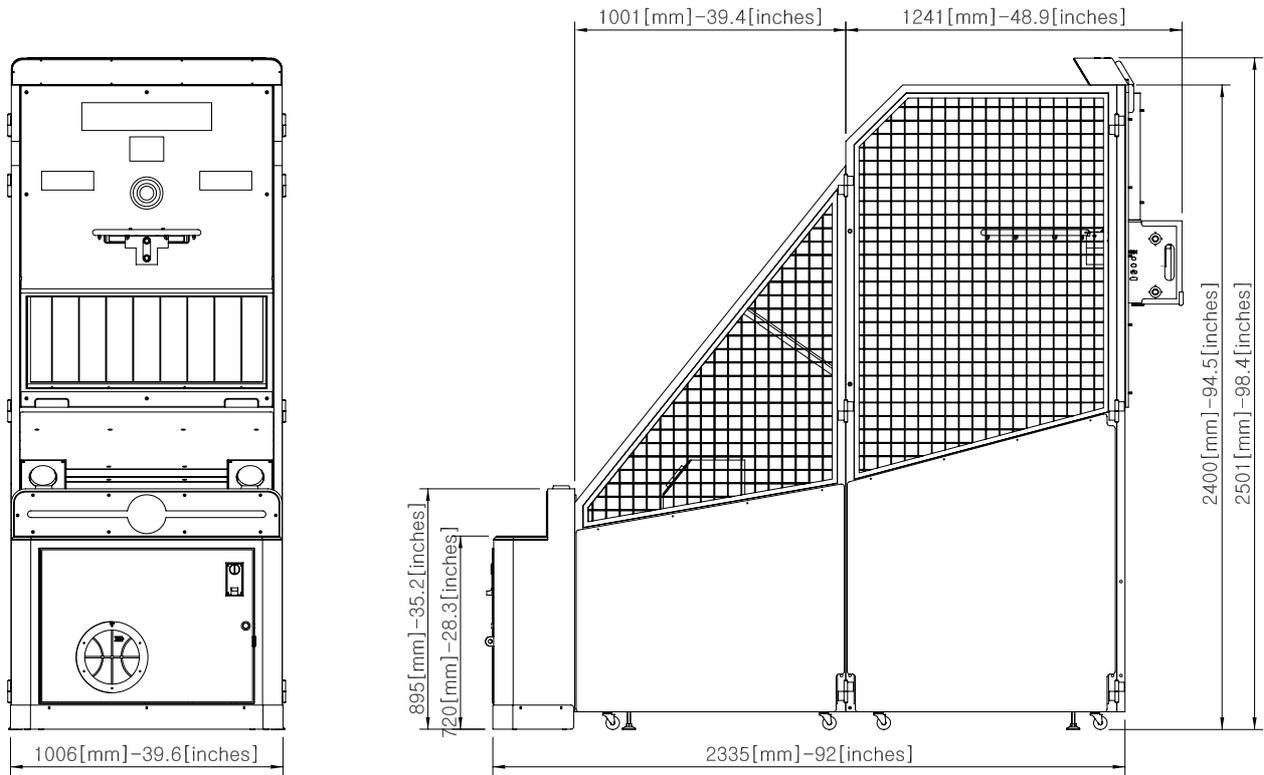
ISSUE DATE:Aug.25, 2011



- ▶ 在使用这机台前，请仔细阅读并使用说明书。
- ▶ 请把此说明书为善收藏，以便随时阅读。

# 1. 产品规格和标签位置

## 1-1. 尺寸



## 1-2. 参数

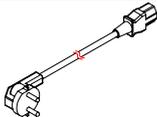
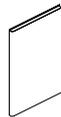
尺寸 (W x D x H)	1006 x 2335 x 2501 (mm)
包装尺寸 (kg)	250 kg
重量	AC 220V
电压	50 Hz
频率范围	<b>220V</b>
耗电量	300 W

## 1-3. 注意贴纸及位置



- 不要靠在或者爬到机台上面

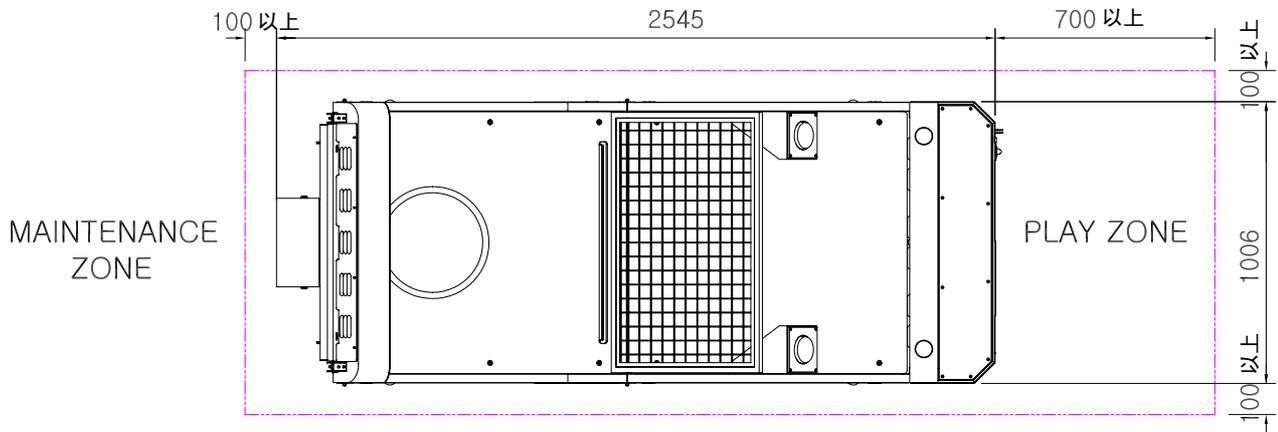
## 零件

NO.	PART NAME	SPEC.		QTY
1	CASH BOX KEY	6001		2
2	FRONT DOOR KEY	7001		2
3	AC POWER CORD	220V		1
4	LAN CABLE	-		1
5	CABLE TIE	-		20
6	BOLT	M4x10L		12
7	BOLT	M6x30L		4
8	MANUAL	-		1
9	球	-		4
10	彩色球	-		1

## 2. 设置方法

- 设置之前先要确保设置空

**주의** - 机器设置时尽量避免有直射光线直接暴露的



① [FRONT CASE ASS'Y]

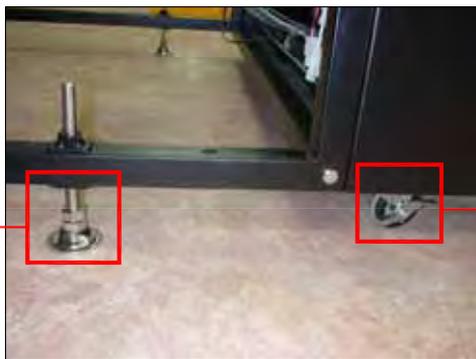
② [REAR CASE ASS'Y]

1



- 分为 ① FRONT CASE ASS'Y 和 ② REAR CASE ASS'Y 包装出库

2



- 指定安装场所后, 把 ② REAR CASE ASS'Y 的脚轮固定为 OFF 之后, 再利用螺母锁紧固定

3



- 去除固定螺钉

4



- 去除固定螺钉

5



- FRONT CASE的连接线和 REAR CASE连接在一起 (前, 后2处)

6



- 在AC INPUT ASS'Y里, 把电源线和 LAN连接器位置相连接  
[网络连接]

- 局域网连接器, LAN上的机器, 你希望你的

7



- 打开FRONT CASE前门后, 关电源开关

7

## 3. 游戏特点及优点

### 3-1. 特性设计及功能

- 利用男女角色，显示与其他机台不一样的设计效果
- 使用高级材料，制作名牌篮球游戏机
- 华丽耀眼的跑马灯演示，传达实时游戏进行过程
- 利用普通球，空心球，彩色球的不同分数，使玩家被高额分数魅力所吸引
- 每一轮的最后5秒是赋予2倍分数，所以集中精神坚持到最后一秒钟为止
- 每一轮通过分数修整和每一轮游戏时间都可设置

### 3-2. 按照普通球，空心球，彩色球3种不同颜色球

- (1) 利用普通球的普通球跟空心球的分数体系差距
  - 球先碰到篮筐，电眼感应到冲击篮筐入球时，识别为普通球
  - 上端球感应器上，先感应到球，再被冲击电眼感应时，识别为空心球。
- (2) 能够识别到彩色球，并安装了彩色感应装置，利用彩色球功能赋予更高的分数
  - 利用彩色球的空心球等于是彩色球，赋予利用彩色球的普通球相同分数

### 3-3. 游戏模式

- (1) 有利于大众普通游戏
  - 总共有1~4轮，并通过4轮时可以进入奖励游戏
  - 已设定每一轮基本通过分数，所以必须要通过基本分数才可进入下一句
- (2) 情侣或同事之间PK的多人游戏模
  - 从1台到最多16台机器中，玩家任意指定的机台才可进行下一轮游戏
  - 跟分数无关可进行到第4轮
  - 比赛当中最高分数的选手分数实时记录到TOP SCORE
  - 每一轮结束后比赛排名显示在跑马灯上
- (3) 联盟或组织，可用于当事件游戏的游戏
  - 连接到网络，同时在整个游戏提供多达16个产品
  - 1-4季度至第四季度，进入服务时，游戏舞台
  - 每个季度通过一个分数四分之一是考虑到及格分数必须在未来25年是游戏
  - 比赛当中最高分数的选手分数实时记录到TOP SCORE
  - 每一轮结束后比赛排名显示在跑马灯上

## 4. 游戏说明

---

### 4-1. 单人游戏

4个关 + 1个奖励=共有5关。

在1 ~ 4 关超出规定分数以上才能到下一关。

如果成功至第4关，就能进行奖励游戏。

### 4-2. 多人游戏

可与其它联网的机器一起玩游戏并确定排名。

1至4关，在设定的时间内可以玩游戏。

多人游戏进行中，在Top Score上显示比赛最高分数。

各关的游戏时间结束后，显示玩家的目前排名。

最后第4关的游戏时间结束后，显示排行，告诉玩家的胜败。

\* 设置时，输入联网用户名方能使用。

### 4-3. 中奖游戏 - 中奖游戏中奖功能

所有联网的机器可同时进行单人游戏。

游戏方法与单人比赛一样。（需要另行操作。）

游戏进行中，在Top Score上显示玩家中的最高分。

游戏结束后，显示玩家排行榜。

## 5. 游戏流程

---

### 5-1. 单人游戏

---

- 1 投入硬币

---

- 2 选择SINGLE BUTTON

---

- 3 挡球板下去 (OPEN)

---

- 4 显示清除分数 (CLEAR SCORE 50)

---

- 5 游戏开始 (START)

---

- 6 游戏时间减少

---

- 7 在设定的时间里蓝圈移动 (设定设置)

---

- 8 游戏时间还剩2秒时, 挡球板上升 (CLOSE)

---

- 9 游戏时间为0时, 游戏停止。

---

- 10 如不能输入CLEAR SCORE分数, 游戏便结束 (GAME OVER)。

---

- 11 GAME SCORE比TOP SCORE高时, 被处理为TOP SCORE上演。

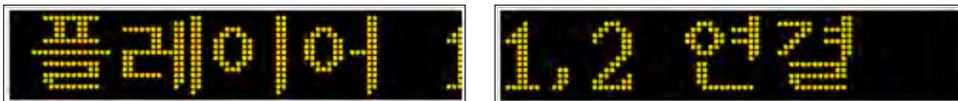
\* 上述内容随着设定的设置不同而不同。

## 5-2. 多人游戏

- 1 投入硬币。
- 2 选择MULTI BUTTON：出现等待画面。
- 3 连接其他玩家：以相同方式投入硬币后，按多人游戏键。
- 4 等待时间为0时，多人游戏开始：如无其他玩家，就进行单人游戏。
- 5 游戏开始 (START)

[ 跑马灯展示 ]

— 其它机器连接状态



— 显示玩家ID



— 多人游戏开始



## 5-3. 中奖游戏

1 与单人游戏进行方式相同。

### \* 操作方法

\* 在本地服务器 (Network ID 1号) 上操作。

(1) 在关闭电源的情况下, 按Setup键和服务键的同时打开电源。

(Setup + Service + 电源on)

如在跑马灯上出现EVENT字样, 即是中奖模式状态。

在此状态下等待, 与网络连接的所有机器都会变成EVENT ID JOIN。

(2) 所有的机器都已变成中奖模式准备状态时, 把服务器上的两个游戏开始键按1秒钟。

— 服务器中奖模式连接状态



(Multi Play 键 + Single Play 键同时按1秒钟)

倒计时10秒以后, 开始游戏。

— 中奖游戏开始前倒计时



(3) 游戏结束后, 为了重新开始游戏比赛, 按照如上所述, 重新按游戏开始键1秒钟, 即可回到首页中奖等待画面。

— 客户中奖模式连接状态



— 中奖游戏开始时



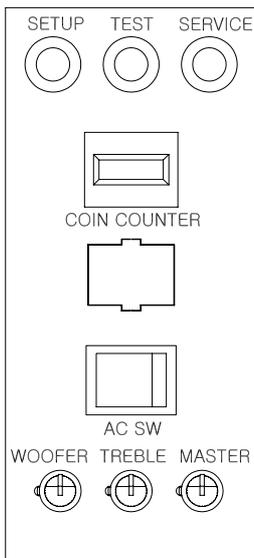
## 6. 设置

### 6-1. 设定设置

- (1) 利用机器前门（正门）的7001K钥匙打开前门。
- (2) 在机器内部WOOFER ASS'Y和COIN BOX之间有CONTROL PANEL。



CONTROL PANEL



CONTROL PANEL

- 按SETUP键，转换为设定设置画面。

SETUP : 数据减少 / TEST : 选择及设定 / SERVICE : 数据增

- 1) 选择转换为SETUP 或 SERVICE键的设置菜单项目。
- 2) 按TEST键，转为交换价格功能（设定的价格闪烁）。
- 3) 用SETUP or SERVICE键改变设定的价格（增加，减少）。
- 4) 按TEST键，脱离交换价格的功能。
- 5) 为了实现最终运用，应选择菜单项目中的SAVE & EXIT。

\* 如换错了价格或取消时，选择CANCLE & EXIT，不保存，直接结束设置设定。

## 6-2. 设置

NO.	设置项目	显示跑马灯	基本值	设定值	价值转换比例	备注
1	Credit / Coin		1-1	free		
				1-1		
				1-2		
				1-3		
				1-4		
				1-5		
2	Normal Point [ 普通球分数 ]		2	1 ~ 10	1	
3	Clean Point [ 空心球分数 ]		3	1 ~ 10	1	
4	Color Point [ 彩色球分数 ]		6	0 ~ 10	1	
5	StageTime 1Q [ 第一关游戏时间 ]		50	10 ~ 90	10	
6	StageTime 2Q [ 第二关游戏时间 ]		40	10 ~ 90	10	
7	StageTime 3Q [ 第三关游戏时间 ]		30	10 ~ 90	10	
8	StageTime 4Q [ 第四关游戏时间 ]		30	10 ~ 90	10	
9	StageTime 5Q [ 奖励阶段游戏时间 ]		20	10 ~ 90	10	

10	<b>RMoveTime 1Q</b> 【STAGE蓝圈移动开始时间】		Off	Off, On	* Off: 不使用篮圈移动 * On: 开始移动 10
11	<b>RMoveTime 2Q</b> 【STAGE蓝圈移动开始时间】		Off	Off, On	10
12	<b>RMoveTime 3Q</b> 【STAGE蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
13	<b>RMoveTime 4Q</b> 【STAGE蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
14	<b>RMoveTime 5Q</b> 【奖励阶段蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
15	<b>ClearScore 1Q</b> 【 第一关清除分数 】		50	0 ~ 200	10
16	<b>ClearScore 2Q</b> 【 第二关清除分数 】		150	0 ~ 400	10
17	<b>ClearScore 3Q</b> 【 第三关清除分数 】		300	0 ~ 600	10
18	<b>ClearScore 4Q</b> 【 第四关清除分数 】		500	0 ~ 800	10
19	<b>Def Top Score</b> 【 最初分数基本开始值 】		300	0 ~ 950	50
20	<b>Multi Time</b> 【多人游戏各阶段时间】		30	0 ~ 90	5
21	<b>Network ID</b> 【 联网ID设定 】		0	0 ~ 4	* 0 设置时: 不使用联网 1

22	性别 [投球声音种类]		0, Men	0, Men 1, Girl	* 0 : 男子声音 1 : 女子声音
23	演示声音音量		7	0 ~ 10	* 0% ~ 100% 止 (设定值 x 10%)
24	游戏结束后平均退出彩票量		0	0 ~ 5	1
25	分数单位的彩票值		0	0 ~ 150	* 10分是每10分退出一张彩票 20分是每20分退出一张彩票 10
26	<b>FACTORY-SET</b> [设置为工厂基本值]		[ 说明关于退出彩票处理 ] - 没有彩票时, 出现CHECK TICKET 信息. (参照 CHECK CODE 表) 没有彩票时, 按测试键会退出剩余彩票 或者完全删除剩余彩票数的话, 就取消设置模式的 CLEAR-TICKET 项目		
27	<b>CLEAR-CREDIT</b> [删除目前游戏局数]				
28	删除目前剩余彩票数				
29	目前最高分数初始化		* 设定为Def Top Score的设置分数		
30	<b>SAVE &amp; EXIT</b> [存储并退出]				
31	<b>CANCEL &amp; EXIT</b> [取消并退出]				

\* 上述内容随着设定的设置不同而不同。

**[ 参考用 ]**

*	完整的网络连接数		0	0 ~ 16	8	只能在 Network 1 上设定
---	----------	---	---	--------	---	-------------------------

\* 如联网ID设定值不是1, 就不能激活。

## 7. 测试模式

### 7-1. 设定测试模式

(1) 声音测试：声音及扬声器测

- 按控制面板上的TEST键，进入测试模式。

[如欲脱离测试模式，按测试键1.5秒以上或关闭电源后重新打开]

单人游戏键：进入下一个测试项目(SKIP 功能)

多人游戏键：目前测试项目重新实施

### 7-2. 测试模式

(1) 声音测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	左侧扬声器		左侧扬声器(英语声音 One~)
2	右侧扬声器		右侧扬声器(英语声音 Two~)
3	两侧扬声器		两侧扬声器(英语声音 Three~)
4			声音测试结束

(2) 跑马灯测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	RED颜色		RED颜色测试
2	GREEN颜色		GREEN颜色测试
3	YELLOW颜色		YELLOW颜色测试
4			跑马灯测试结束

## (3) FND测试 : Top Score, Time, Score FND测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	TOP SCORE, TIME, SCORE FND		FND的数字从1开始增加，测试FND的状态。
2			FND测试结束

## (4) 键输入及灯测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	键		没有按键时的状态
2			多人游戏键 按单人游戏键时的状态
3			键测试结束

## (5) 篮筐测试 : 篮筐移动测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	篮筐移动		篮筐移动
2			篮筐测试结束

## (6) 挡球板测试 : 挡球板装置Open, Close测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	挡球板装置		启动及电眼灵敏度测试
2			挡球板装置测试结束
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- BLOCK OK</li> <li>- OPEN ERROR</li> <li>- CLOSE ERROR</li> <li>- BLOCK ERROR</li> </ul>	正常启动 挡球板OPEN时出现问题 挡球板CLOSE时出现问题 OPEN, CLOSE出现问题

 注意

目前动作在4秒内测试，如在此时间内不能正常启动，就以ERROR处理。  
 [4秒标准是在没有球的状态下，按Open, Close动作处理时的标准时间]

## (7) 入球测试：需直接投球确认

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	入球电眼1, 2		入球电眼1, 2检查结果(ON 或 ERROR)
2	颜色和振动传感器		颜色电眼, 震动电眼检查结果(OFF, ON)
3			入球测试结束

## (8) COIN测试：投币信号测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	投币器1, 投币器2		电眼信号
2	投币器1电眼		投入硬币后出现的信号次数
3			投币器测试结束

## (9) 联网测试

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1	联网		客户联网连接状态
2			联网连接没有设定时
3			联网ID没有设定时
4			联网测试结束

## (10) 测试模式结束

 注意

测试模式结束时, 按测试键1.5秒以上或关闭电源重新打开

NO.	测试项目	显示跑马灯	说明
1			测试模式结束
2			最终结束

## 8. 错误代码

### 8-1. 错误代码

- 游戏过程中不存在问题，但是一旦机台状态不好，就会出现检查信息

NO.	显示跑马灯	说明	
1		没有入球 1, 入球 2 信号时 (确认入球 1, 入球 2 电眼)	* 演示进行中显示标志后, 显示检查代码进行演示、 (演示一直反复进行) 解决每个问题或关电源重 新开机就不会出现提醒信息 (有剩余彩票时, 万一没有退 出彩票, 就会反复出现提醒信息)
2		挡球板装置马达不动作时 挡球板装置电眼没有信号时 (确认挡球板装置动作)	
3		篮圈马达不动作时 篮圈电眼没有信号时 (确认篮圈动作状态)	
4		震动电眼没有信号时	
5		彩色电眼没有信号时 (彩色电眼, 彩色球(蓝色) 确认)	
6		联网出现问题时	
7		彩票退出口出现问题时 没有彩票时 按TEST键并解除	

### 8-2. 错误代码

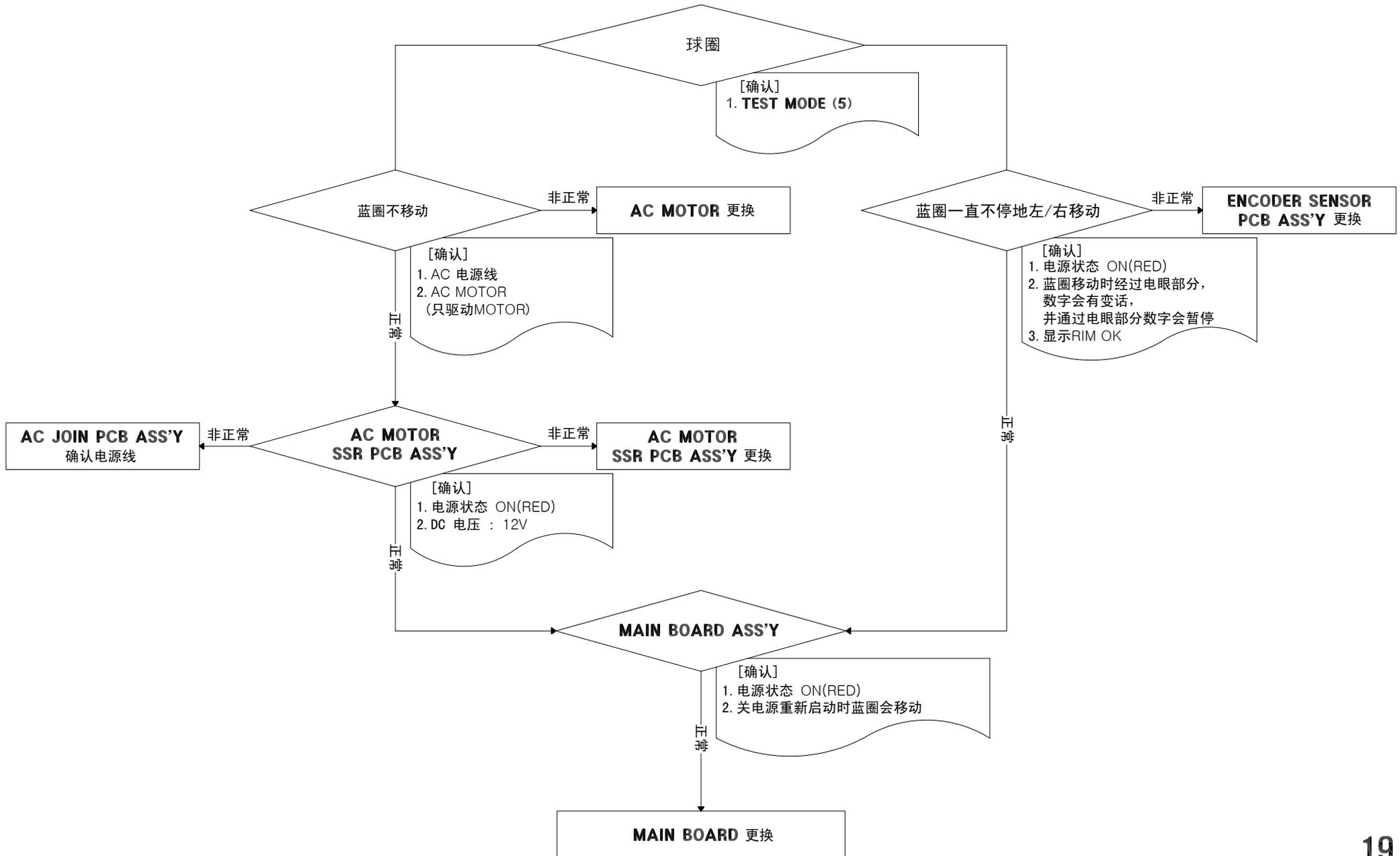
NO.	错误代码	目录	显示跑马灯	说明
1	ERROR 1-1	COIN SENSOR		投币器错误 投币器电眼信号继续输入 (2秒以上)
2	ERROR 2-1	GOAL SENSOR		入球电眼错误 入球电眼信号继续输入 (10秒以上)
3	ERROR 3-1	BLOCK OPEN		挡球板装置错误 挡球板装置打不开 (Block Open Sensor 6秒以上不能感应)

- 如上错误代码对游戏是致命问题，万一出现问题时，就不能进行游戏并发送错误信息 (但是如果有余局数，或者游戏正在进行当中，游戏结束后，发送错误信息)
- 按测试键进入测试模式，确认状态或者关闭电源后重新开机，可脱离错误画面。

# 9. 故障分析

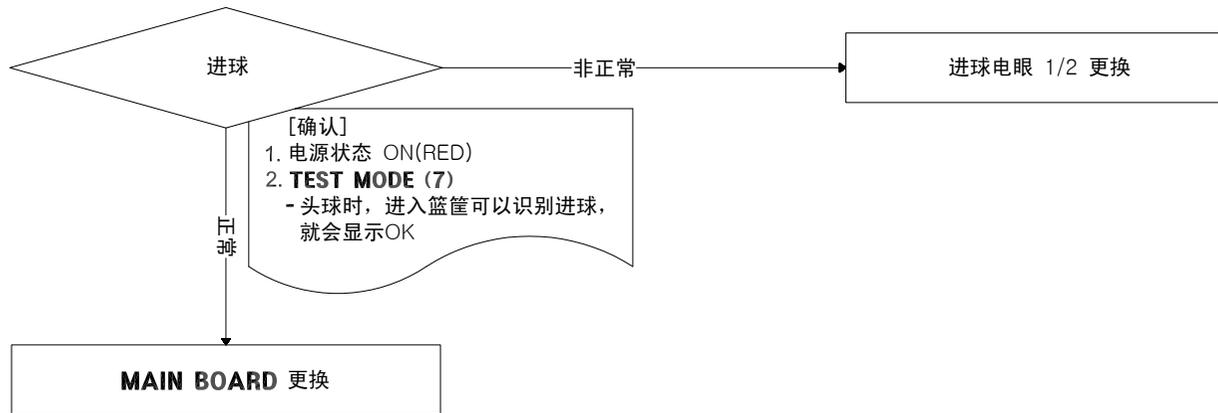
## 9-1. 球圈

\*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

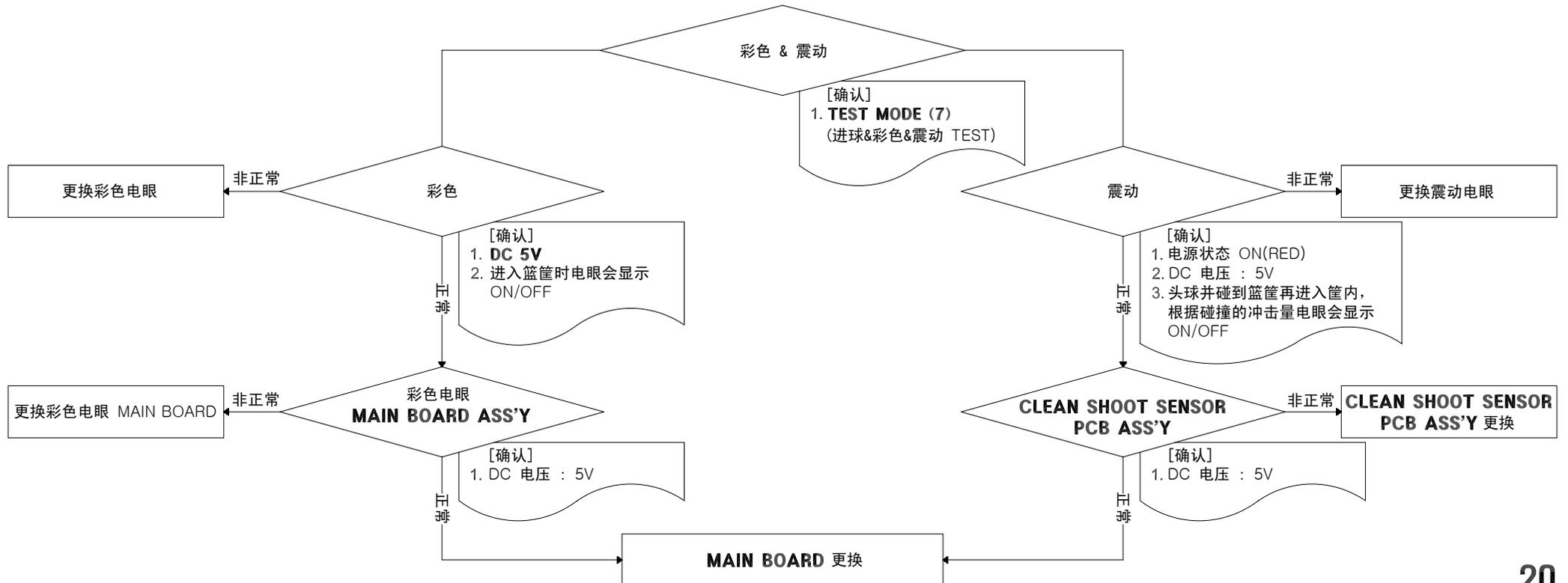


## 9-2. 进球

\*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

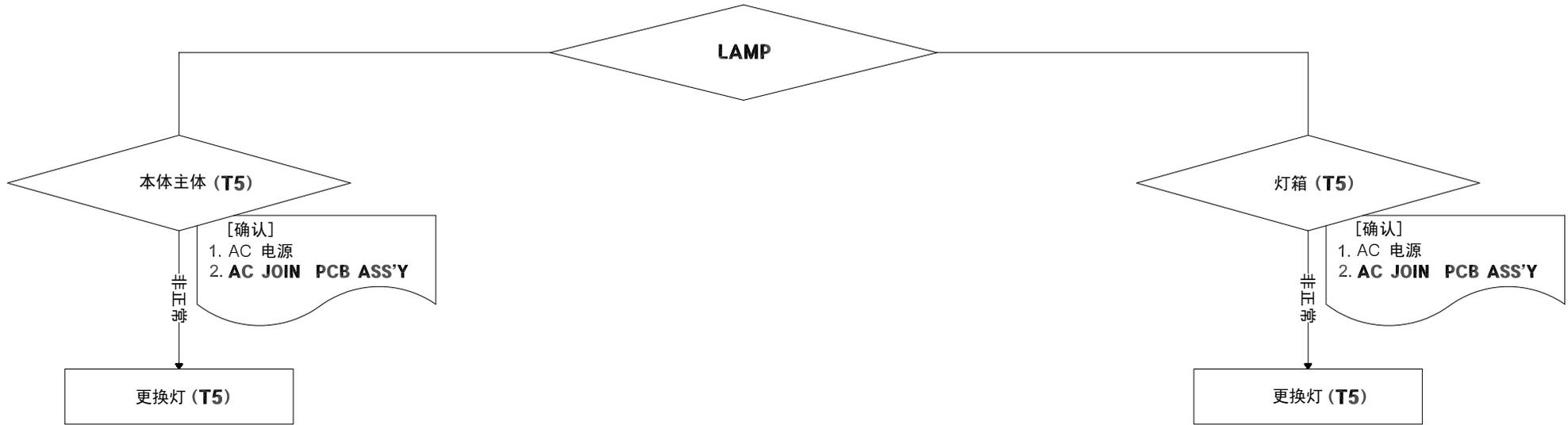


## 9-3. 彩色 & 震动

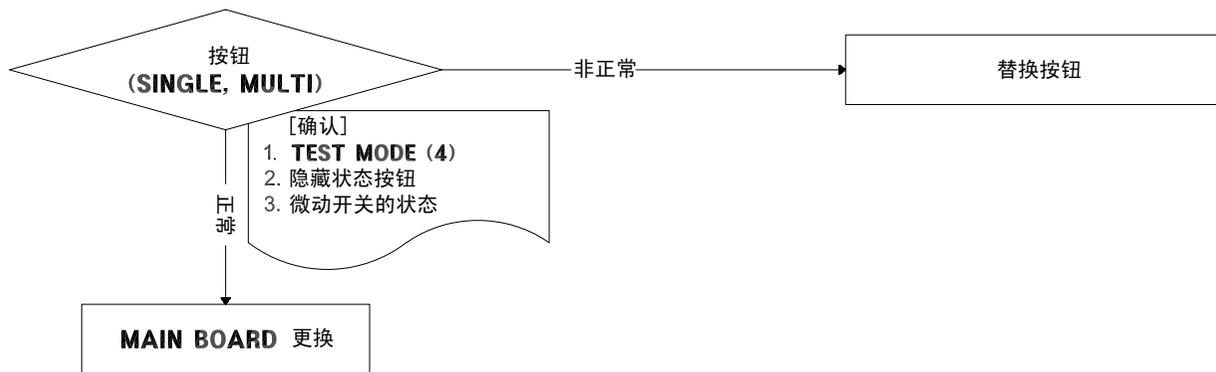


## 9-4. LAMP

\*共同:输入电压确认, 电线连接确认

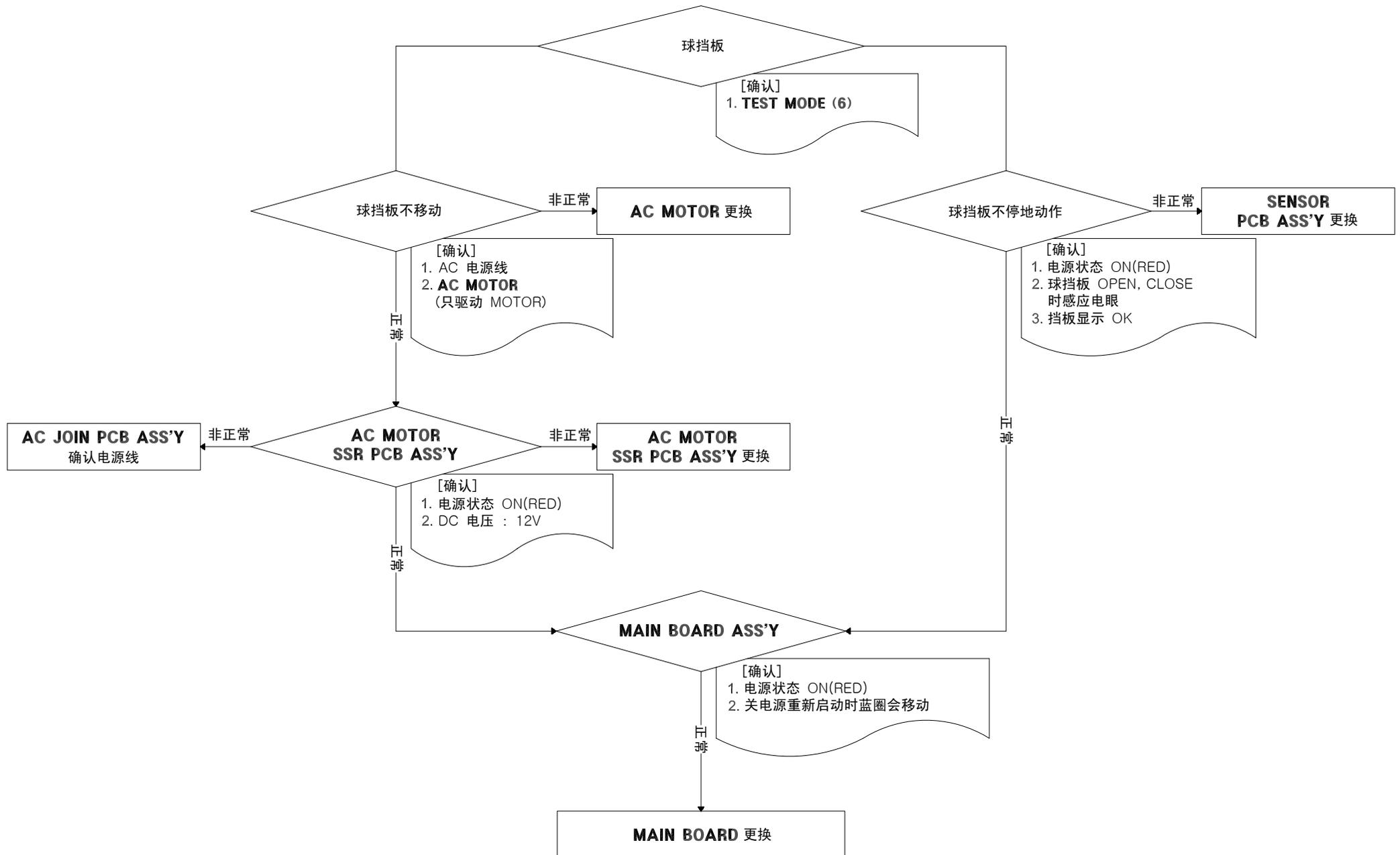


## 9-5. 按钮



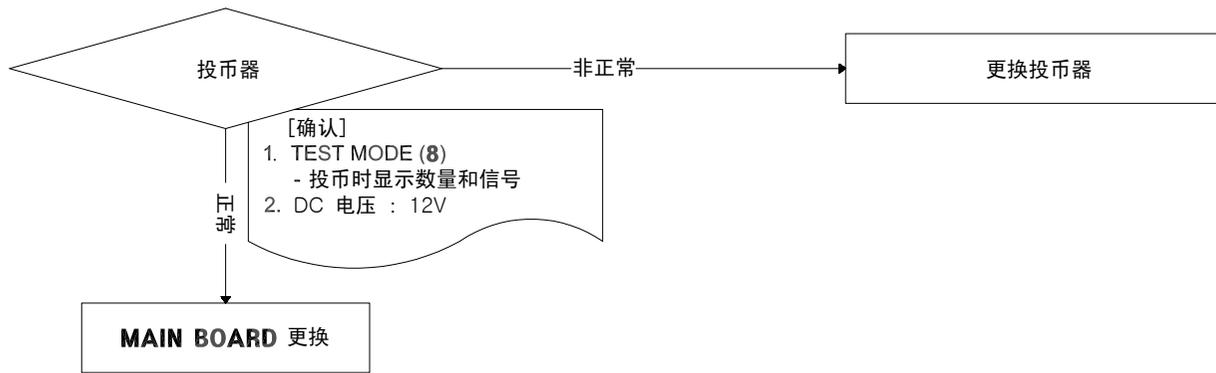
## 9-6. 球挡板

\*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

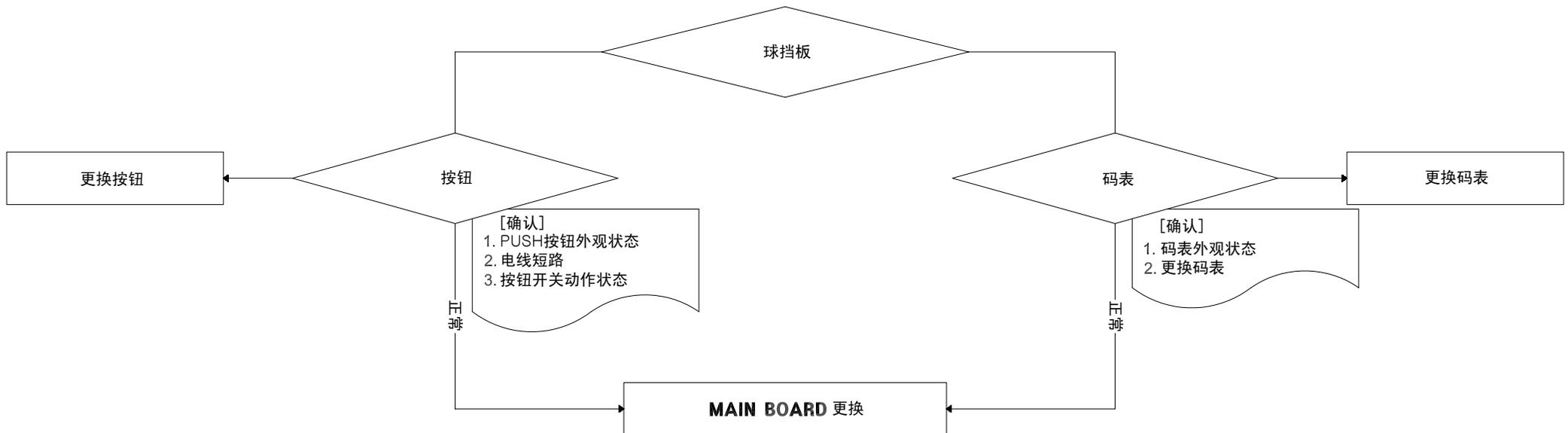


## 9-7. 投币器

\*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

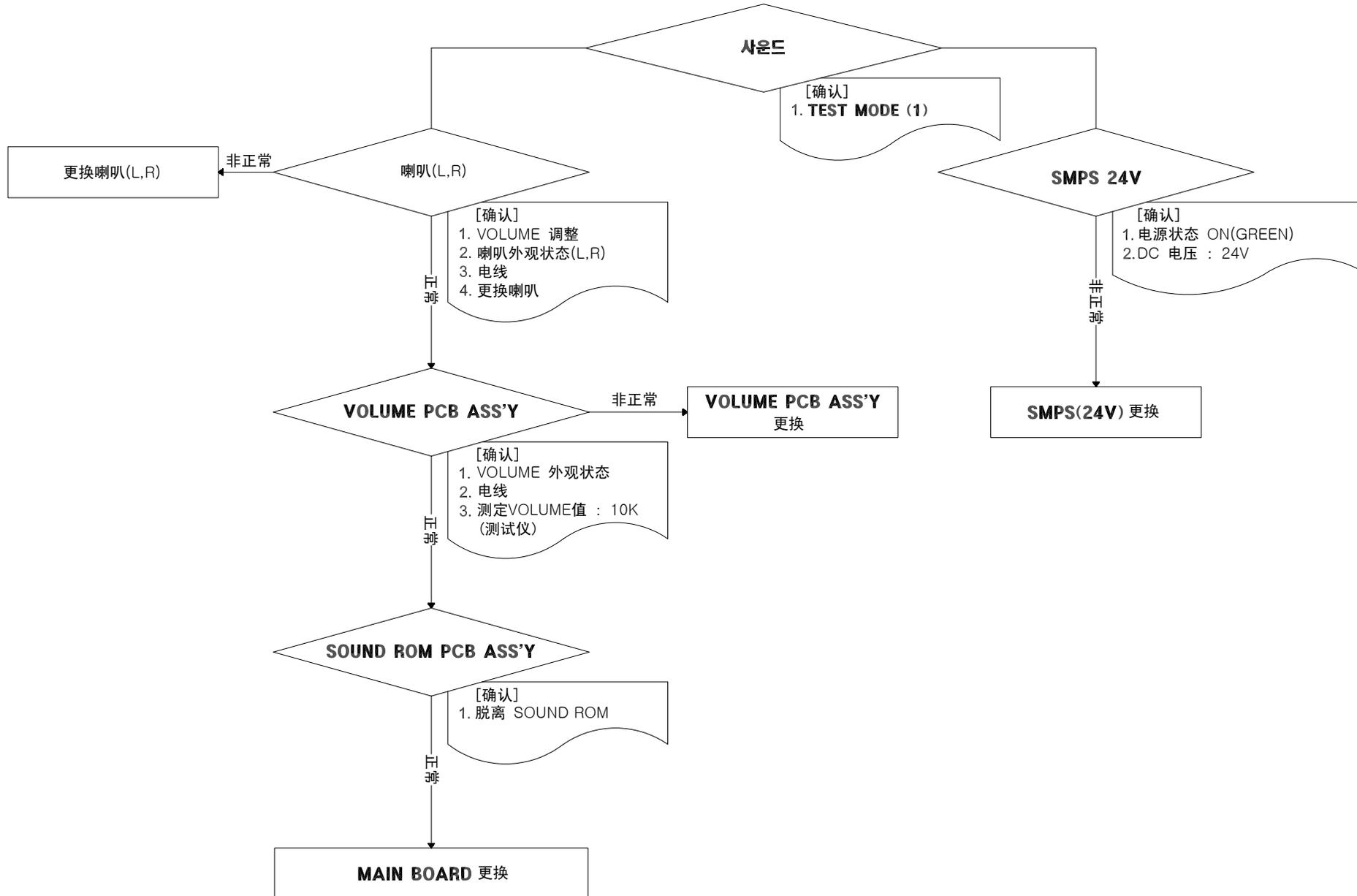


## 9-8. SETUP 按钮 & 码表



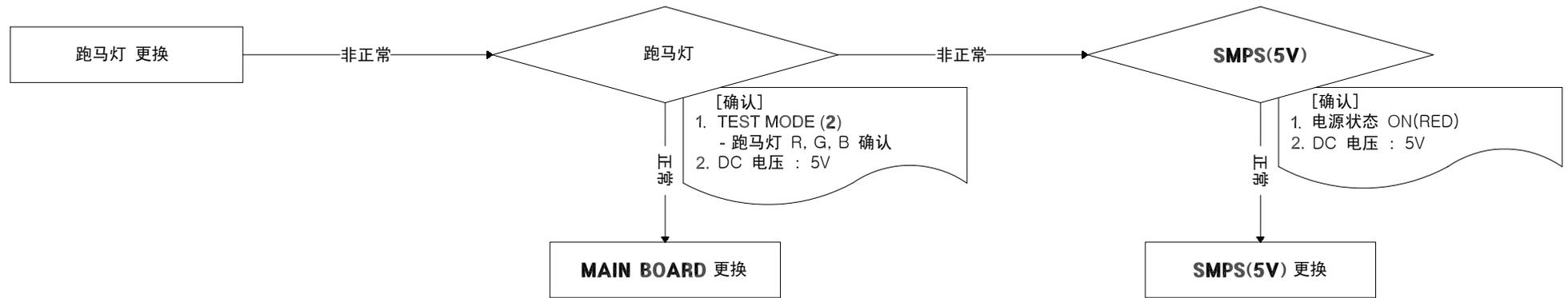
# 9-9. 声音

\*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

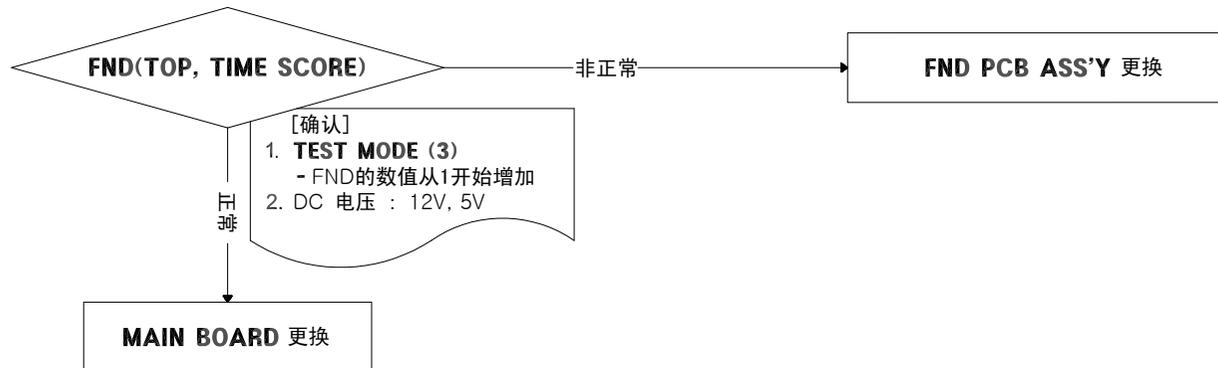


## 9-10. 跑马灯

\*共同:输入电压确认, 电线连接确认

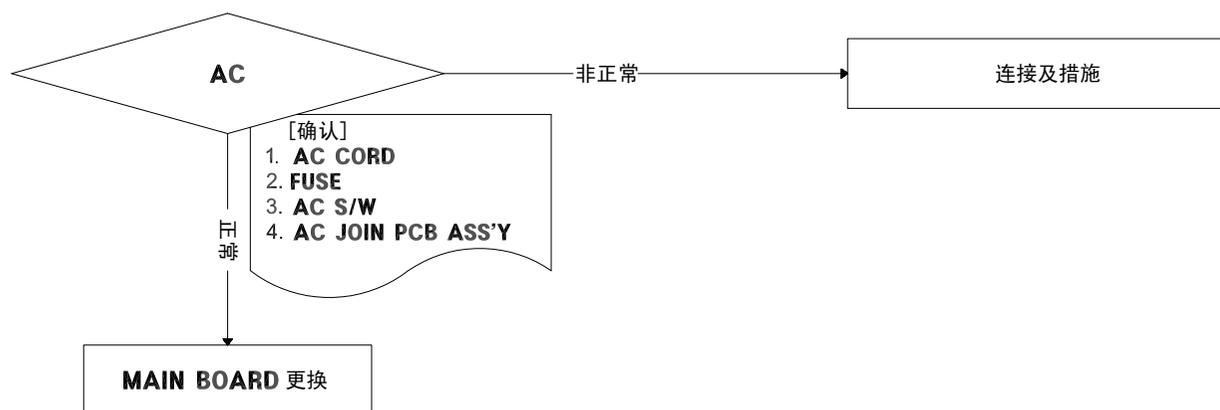


## 9-11. FND

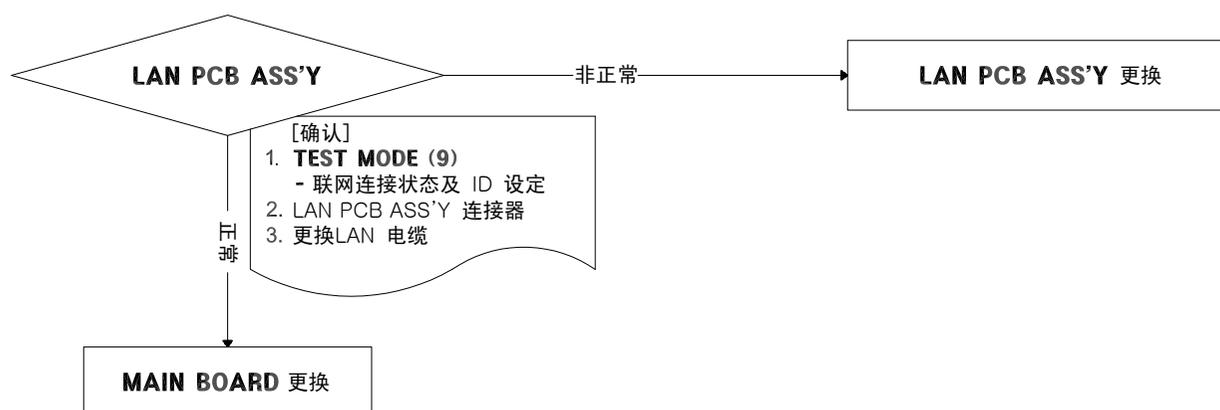


## 9-12. 电源

\*共同:输入电压确认, 电线连接确认



## 9-13. 联网



## 10. 消耗品更换方法

### 10-1. 篮圈电眼更换



如图 A

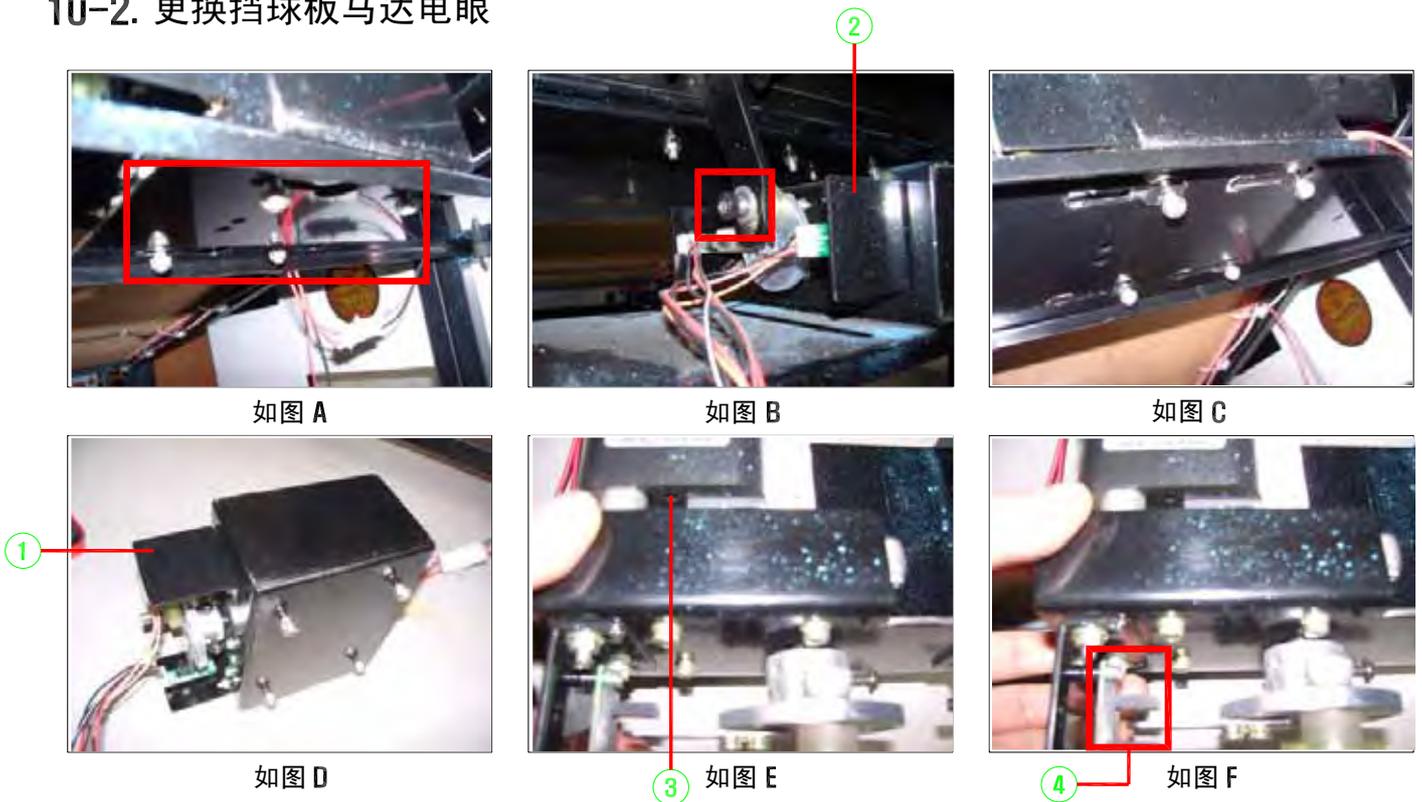
如图 B

如图 C

- (1) 如图A一样对称先去除4个螺丝再去除 ①  
 (2) 去除图B 的螺丝分离 ②后, 更换 ③ OR ④电眼

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	RIM COVER BRACKET	-	MENS0MEP045	③	PHOTO SNESOR	-	MELE0PHO023
②	MAIN SENSOR BRACKET	-	MENS0MEP044	④	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	-	AENS0PCB013

### 10-2. 更换挡球板马达电眼



如图 A

如图 B

如图 C

如图 D

③ 如图 E

④ 如图 F

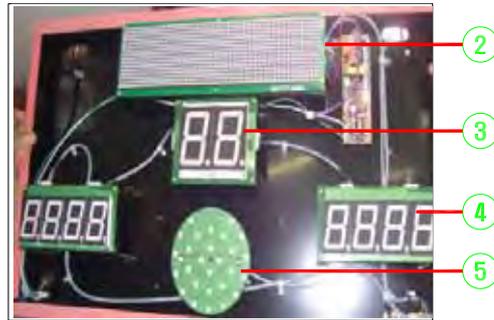
- (1) 松掉图A的4个螺母, 去除图B的一个螺母, 把 ① 如图C一样向右移动  
 (2) 把 ① 如图D一起分离后, 利用5个螺丝如图E一样更换MOTOR 利用2个螺丝如图F一样更换 ③

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	BALL BLOCK ASS'Y	-	AENS0ASS002	③	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	ACIR0PCB011
②	BALL BLOCK MOTOR BRACKET	-	MENS0MEP010	④	MOTOR	KGB 6150-50	MZZZ0MOT045

### 10-3. 分离跑马灯及更换配件



如图 A



如图 B

(1) 去除图A的螺丝和线材，更换图B的配件

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	FND BASE ASS'Y	-	AENS0ASS007	④	DOUBLE POINT LED PCB ASS'Y	-	AENS0PCB004
②	MATRIX PCB ASS'Y	-	AENS0PCB007	⑤	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	-	AENS0PCB008
③	SCORE FND PCB ASS'Y	-	AENS0PCB005	⑥	TIME FND PCB ASS'Y	-	AENS0PCB006

### 10-4. 更换灯箱



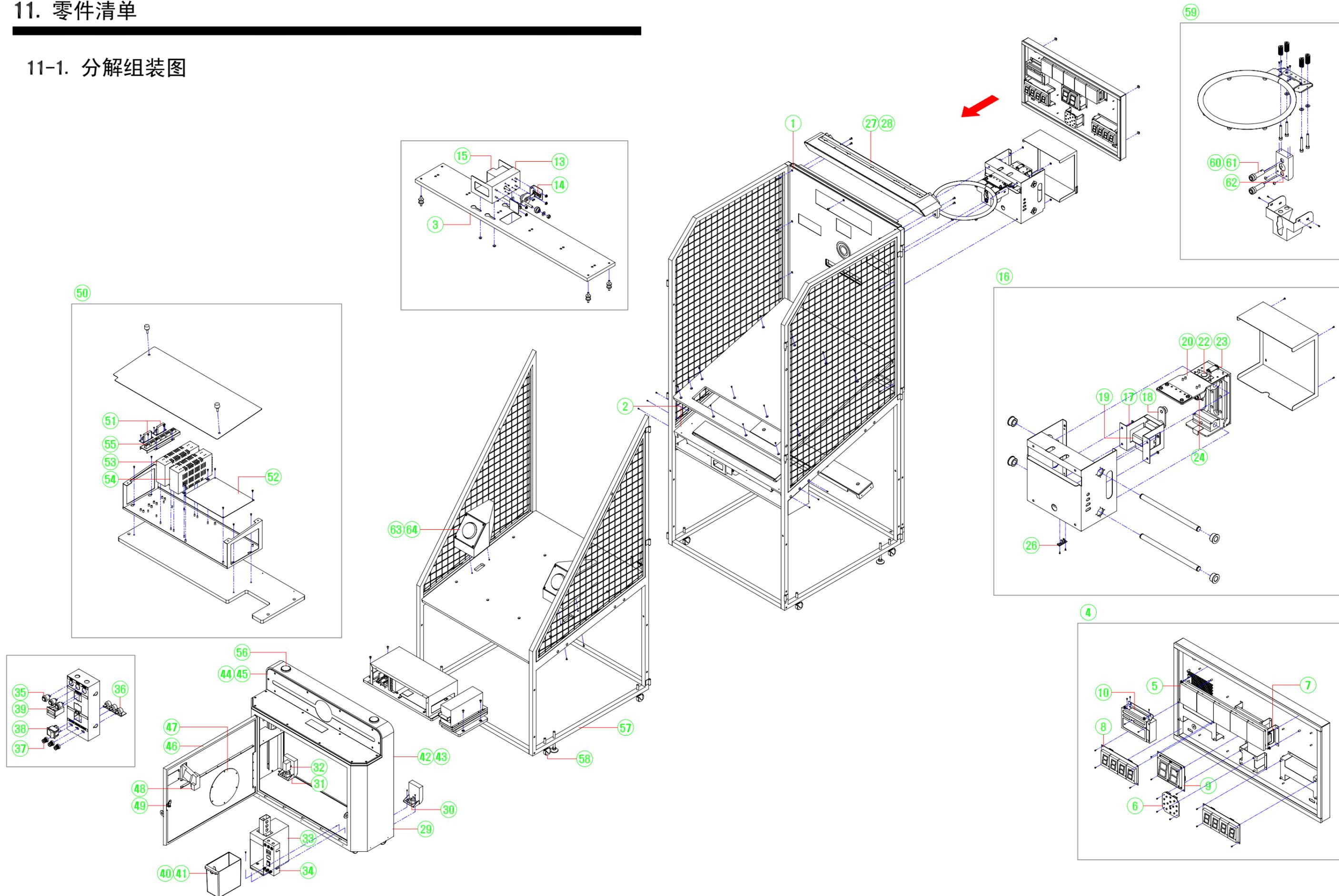
如图 A

(1) 去除图A的 ① 后，更换灯

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	BILLBOARD LAMP BRACKET	-	MENS0MEP054	②	LAMP	T5	MELE0LAM049

# 11. 零件清单

## 11-1. 分解组装图

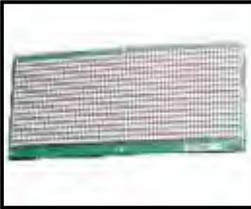
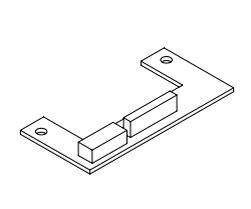
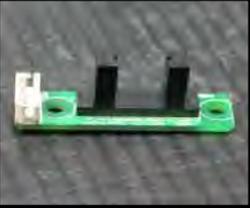


## 11-2. 列表

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
1		1	BACKBOARD ASS'Y	-	1	AENS0ASS001
2		1	BALL BLOCK ASS'Y	-	1	AENS0ASS002
3		1	BALL BLOCK PANEL ASS'Y	-	1	AENS0ASS004
4		1	FND BASE ASS'Y	-	1	AENS0ASS007
5	○	2	MATRIX PCB ASS'Y	MATRIX	5	AENS0PCB007
6	○	2	DOUBLE POINT LED PCB ASS'Y	-	1	AENS0PCB004
7	○	2	MATRIX CONNECTOR PCB ASS'Y	-	1	AENS0PCB008
8	○	2	SCORE FND PCB ASS'Y	FND-SND2317	2	AENS0PCB005
9	○	2	TIME FND PCB ASS'Y	FND-SND3017	1	AENS0PCB006
10	○	2	POWER-SMPS	-	1	MELE0SMP040
11	○	1	BASKETBALL	220PI NO6 BLUE	1	MENS0000002
12	○	1	BASKETBALL	220PI NO6 RED	4	MENS0000003
13		1	BALL BLOCK MOTOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS003
14	○	2	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	2	ACIR0PCB011
15	○	2	MOTOR	KGB-6150-50 1/154 15.6RPM 220V	1	MZZZ0MOT045
16		1	BASKET MOVING ASS'Y	-	1	AENS0ASS005
17		2	MOVING MOTOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS017
18		2	ROTATOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS023
19	○	2	MOTOR	KGB-6150-50 1/380 6.3RPM 220V	1	MZZZ0MOT044
20		2	RIM FIX ASS'Y	-	1	AENS0ASS020
21		2	SHOCK SENSOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS024
22	○	2	SHOCK SENSOR	-	1	MELE0PHO009
23	○	2	COIN SHOCK	-	1	AFWH0PCB015
24		2	SUPPORT BEARING ASS'Y	-	1	AENS0ASS025
25	○	2	COLOR SENSOR CPU PCB ASS'Y	COLOR SENSOR_CPU	1	AENS0PCB014
26		2	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	1	ACIR0PCB011
27		1	BILLBOARD ASS'Y	-	1	AENS0ASS006
28	○	2	LAMP	T5_220V 21W	1	MELE0LAM049
29		1	FRONT CASE ASS'Y	-	1	AENS0ASS008
30	○	2	422 JOIN PCB ASS'Y	-	2	AENS0PCB009
31		2	AC INPUT ASS'Y	-	1	AENS0ASS013
32	○	2	NOISE FILTER	IP-0642-H2	1	MELE0NOI002
33		2	COIN BOX ASS'Y	-	1	AENS0ASS014
34		2	SERVICE PANEL ASS'Y	-	1	AENS0ASS026

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
35	○	2	PUSH BUTTON SWITCH	DS-412R	3	MELE0PUS006
36	○	2	VOLUME PCB ASS'Y	-	1	APUJ0PCB005
37	○	2	VOLUME KNOB	-	3	MELE0VOL006
38	○	2	ROCKER SWITCH	T-125 4P	1	MELE0SWI004
39	○	2	COUNTER	AMMC-712(OA127CL)	1	MZZZ0COU002
40	○	2	COIN BOX	-	1	MDRE0PLA007
41		2	KEY ASS'Y	YELLOW SLEEVE,A4148	1	MZZZ0KEY052
42		2	REAR DOOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS019
43		2	KEY ASS'Y	BLUE SLEEVE,A4147	1	MZZZ0KEY056
44		2	FRONT CASE LIGHT ASS'Y		1	AENS0ASS015
45		2	LAMP	T5_220V 14W	2	MELE0LAM048
46		2	FRONT DOOR ASS'Y		1	AENS0ASS016
47		2	WOOFER RING-L	LARGE,DX	1	MPUD0PLA002
48	○	2	COIN SELECTOR	CLE	1	MZZZ0COS024
49		2	KEY ASS'Y	BLUE SLEEVE,A4147	1	MZZZ0KEY056
50		2	POWER ASS'Y		1	AENS0ASS018
51	○	2	AC MOTOR SSR PCB ASS'Y	AC SSR	2	AENS0PCB001
52	○	2	MAIN BOARD PCB ASS'Y	MAIN BOARD	1	AENS0PCB002
53	○	2	POWER-SMPS	DSF80-24	1	MELE0SMP031
54	○	2	POWER SMPS CSR028A UL	12V7A,5V8A	1	MELE0SMP034
55	○	2	AC JOIN SUB PCB ASS'Y		1	AZZZ0PCB081
56	○	2	BUTTON SWITCH	AMIPB-60HR-W12	2	MZZZ0BUT054
57		1	MAIN FRAME ASS'Y		1	AENS0ASS009
58		2	CASTER	TP3020-25-CR-PLY-TLB (RED) 2INCH	1	MZZZ0CAS012
59		1	RIM ASS'Y		1	AENS0ASS010
60		1	RIM SENSOR ASS'Y		1	AENS0ASS021
61	○	2	PHOTO SENSOR	BRP400-DDT	2	MELE0PHO023
62	○	2	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	COLOR SENSOR_LED	1	AENS0PCB013
63		1	SIDE SPEAKER ASS'Y		2	AENS0ASS011,012
64	○	2	SPEAKER	MID 4.5" + TW 1/2"	2	MZZZ0SPE021

11-3. 如图

5 	6 	7 	8 	9 
10 	11 	12 	14 	15 
19 	22 	23 	25 	28 
30 	32 	35 	36 	37 
38 	39 	40 	48 	51 
52 	53 	54 	55 	57 
58 	59 	64 	65 	67 

[www.andamiro.com](http://www.andamiro.com)



**ANDAMIRO<sup>®</sup>**