

www.andamirousa.com

说明书



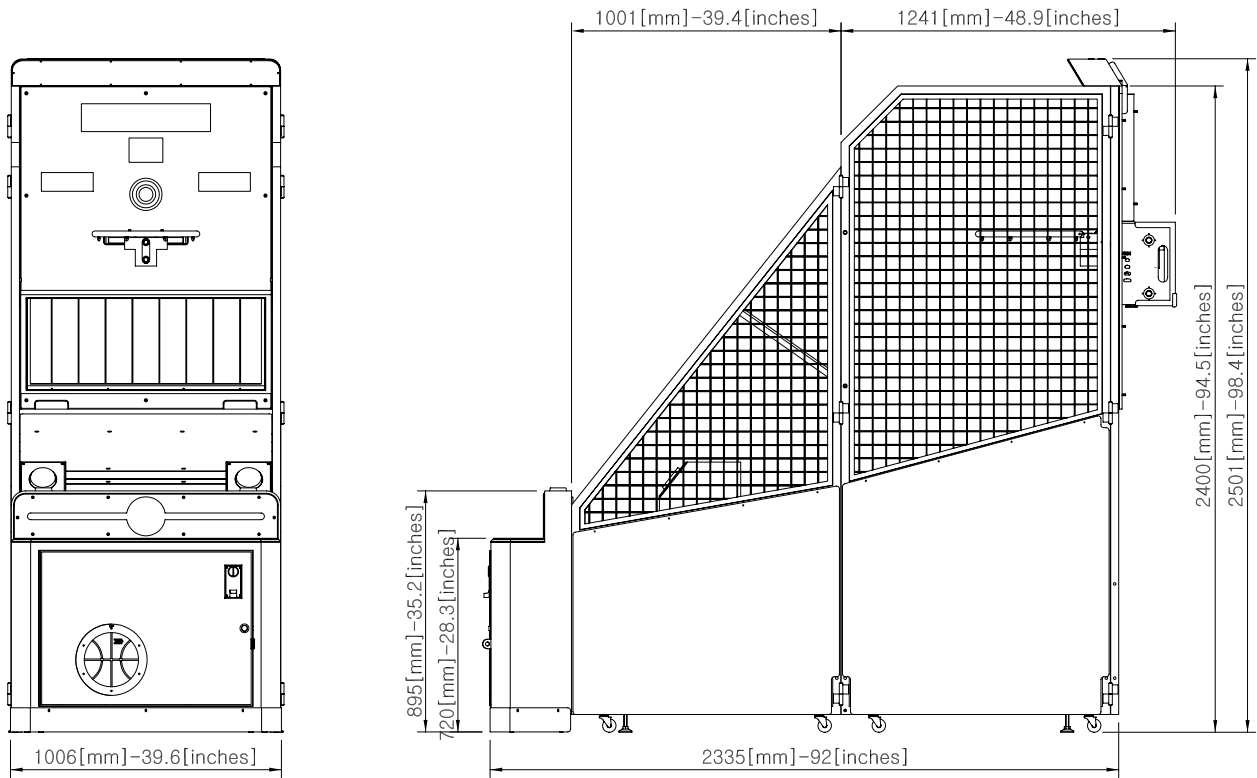
ISSUE DATE: Aug.25, 2011



- ▶ 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	220V
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

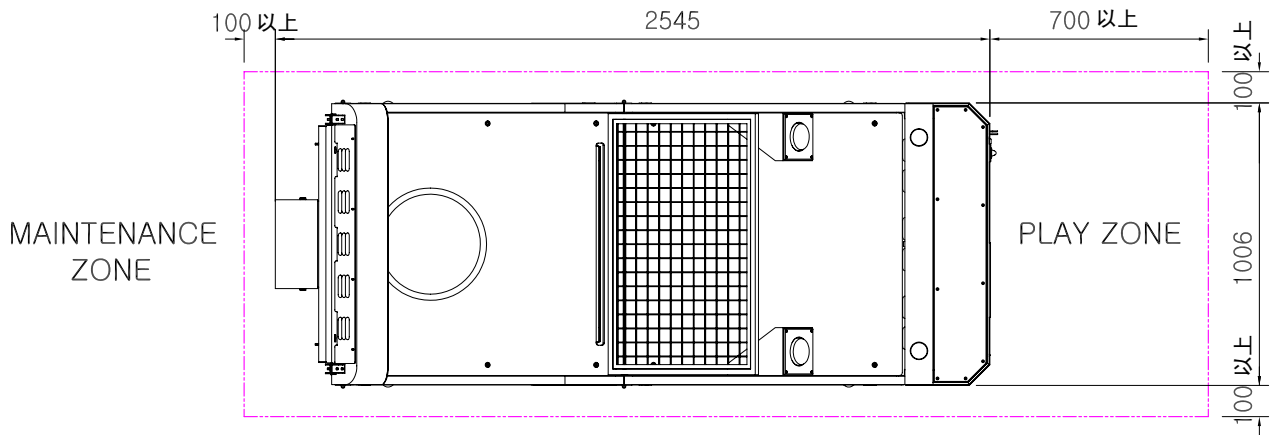
零件

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

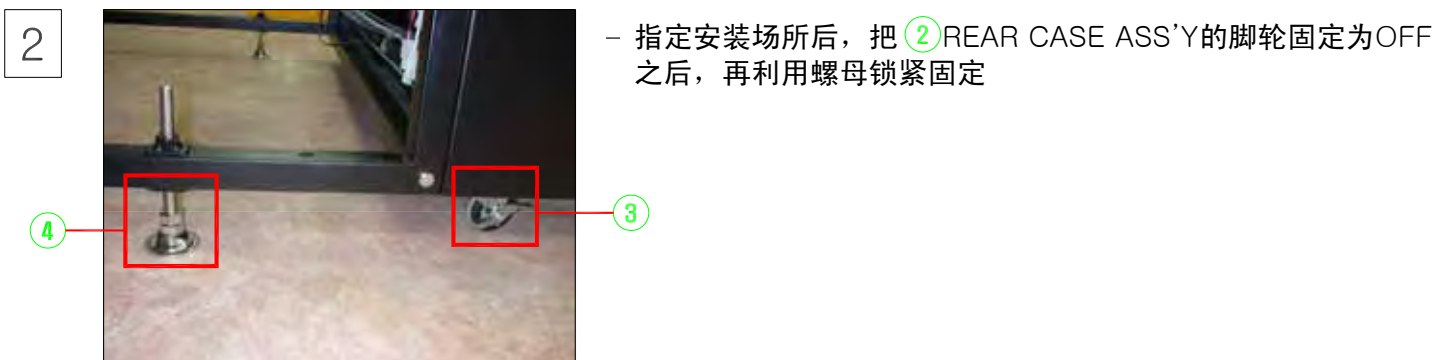
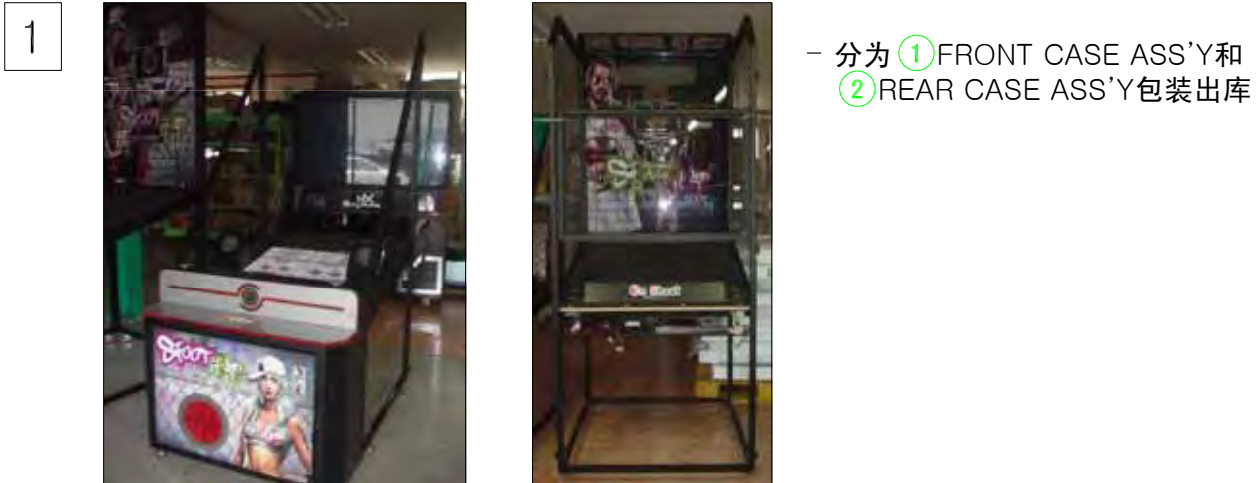
- 设置之前先要确保设置空

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]



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

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) 有利于大众的普通游戏
 - 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。

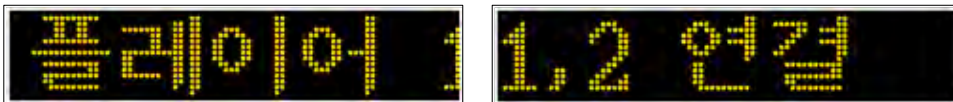
* 上述内容随着设定的设置不同而不同。

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



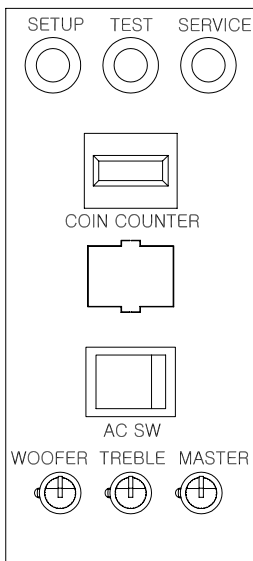
6. 设置

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	RMoveTime 1Q 【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	RMoveTime 2Q 【STAGE蓝圈移动开始时间】		Off	Off, On	10
12	RMoveTime 3Q 【STAGE蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
13	RMoveTime 4Q 【STAGE蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
14	RMoveTime 5Q 【奖励阶段蓝圈移动开始时间】		On	Off, On	10
15	ClearScore 1Q 【 第一关清除分数 】		50	0 ~ 200	10
16	ClearScore 2Q 【 第二关清除分数 】		150	0 ~ 400	10
17	ClearScore 3Q 【 第三关清除分数 】		300	0 ~ 600	10
18	ClearScore 4Q 【 第四关清除分数 】		500	0 ~ 800	10
19	Def Top Score 【 最初分数基本开始值 】		300	0 ~ 950	50
20	Multi Time 【多人游戏各阶段时间】		30	0 ~ 90	5
21	Network ID 【 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	* 0 : 男子声音 1 : 女子声音
				1, Girl	1
23	演示声音音量		7	0 ~ 10	* 0% ~ 100% 止 (设定值 x 10%)
					1
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
26	FACTORY-SET [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	CLEAR-CREDIT [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	SAVE & EXIT [存储并退出]				
31	CANCEL & EXIT [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。


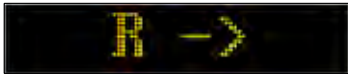


[如欲脱离测试模式，按测试键1.5秒以上或关闭电源后重新打开]

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"> - BLOCK OK - OPEN ERROR - CLOSE ERROR - BLOCK ERROR 	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

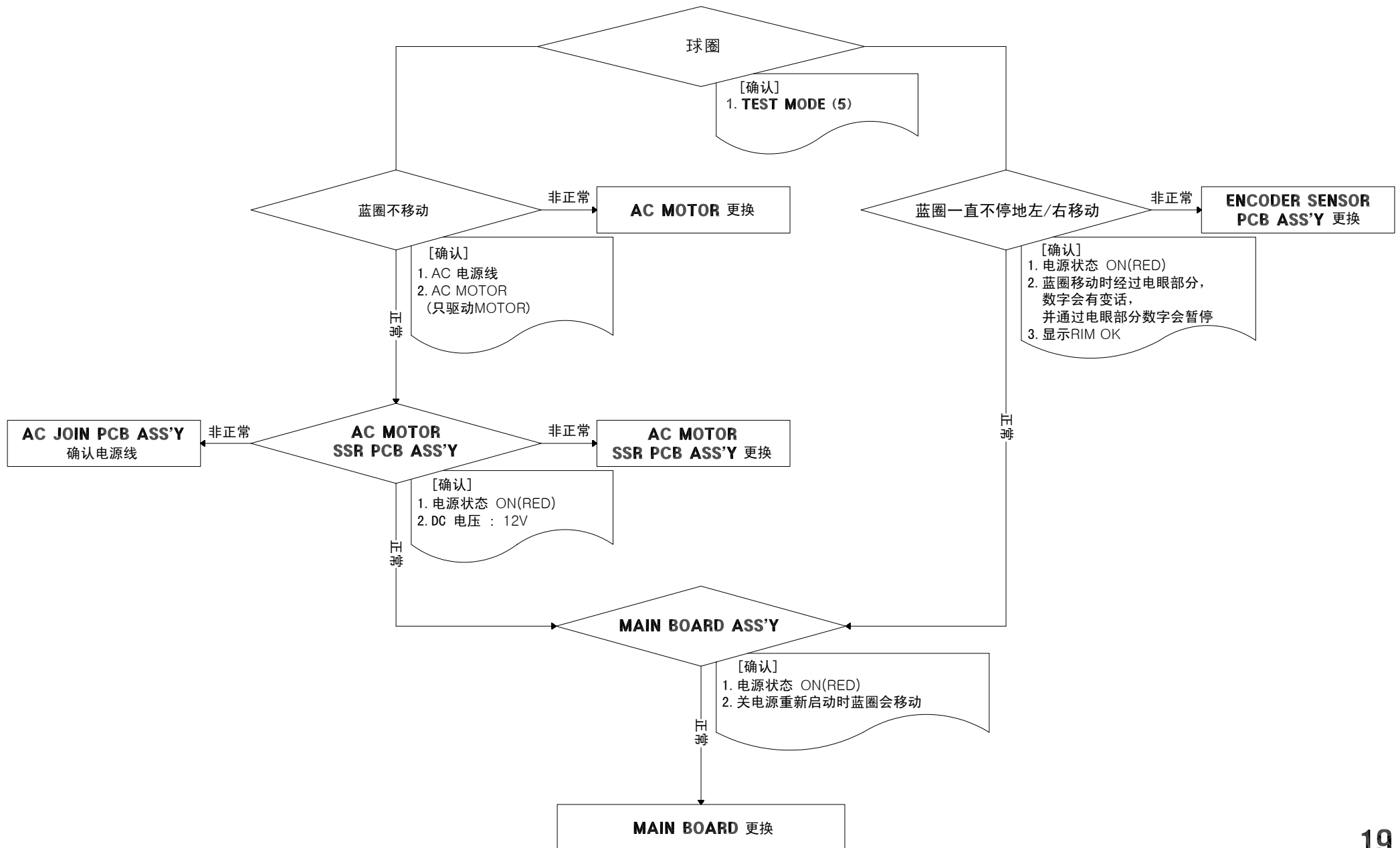
NO.	错误代码	目录	显示跑马灯	说明
1	ERROR 1-1	COIN SENSOR	 	投币器错误 投币器电眼信号继续输入 (2秒以上)
2	ERROR 2-1	GOAL SENSOR	 	入球电眼错误 入球电眼信号继续输入 (10秒以上)
3	ERROR 3-1	BLOCK OPEN	 	挡球板装置错误 挡球板装置打不开 (Block Open Sensor 6秒以上不能感应)

- 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

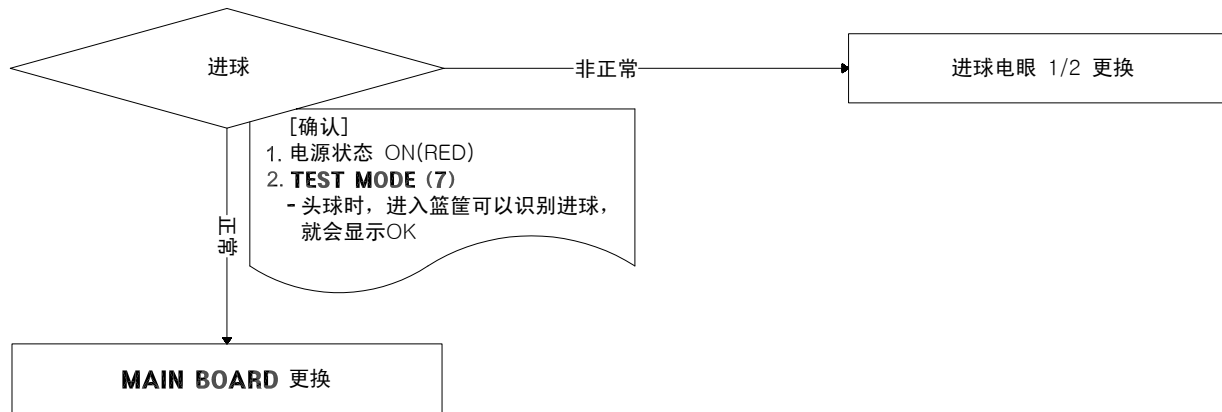
9-1. 球圈

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

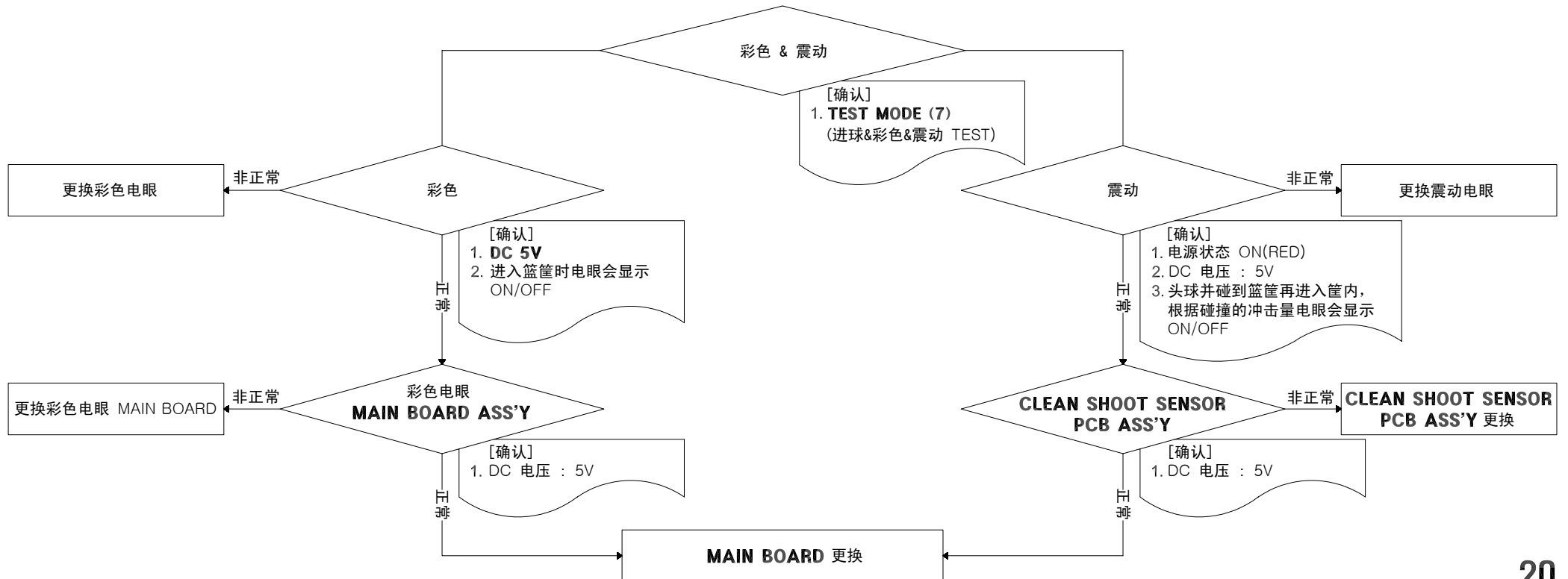


9-2. 进球

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

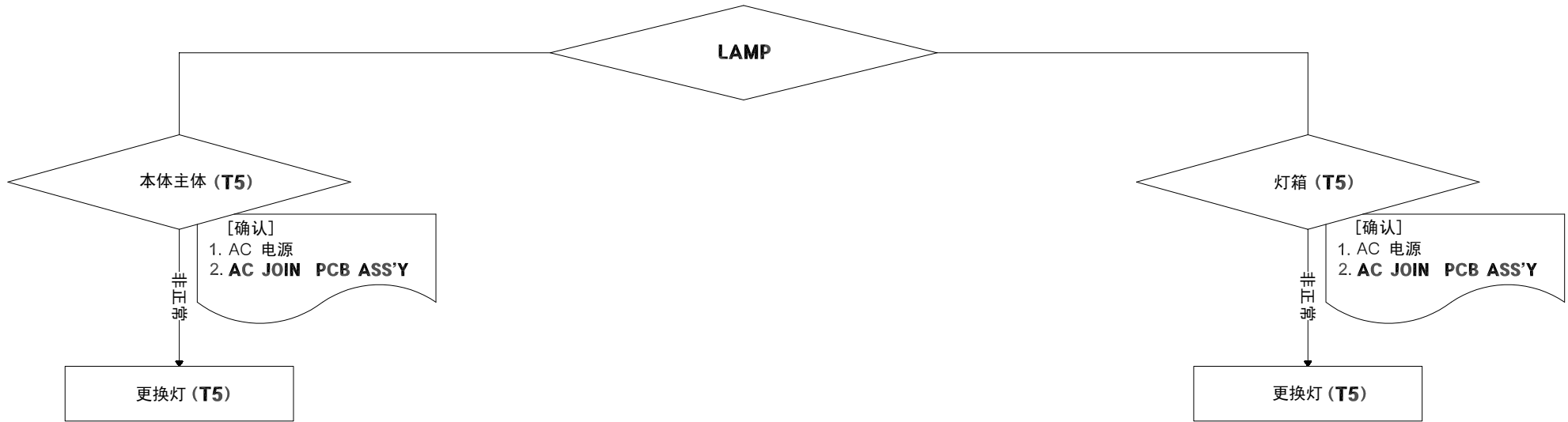


9-3. 彩色 & 震动

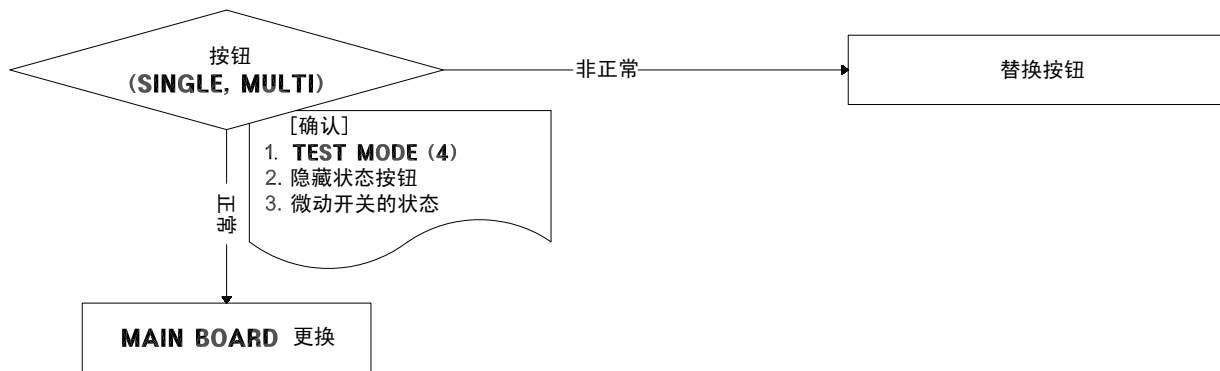


9-4. LAMP

*共同:输入电压确认, 电线连接确认

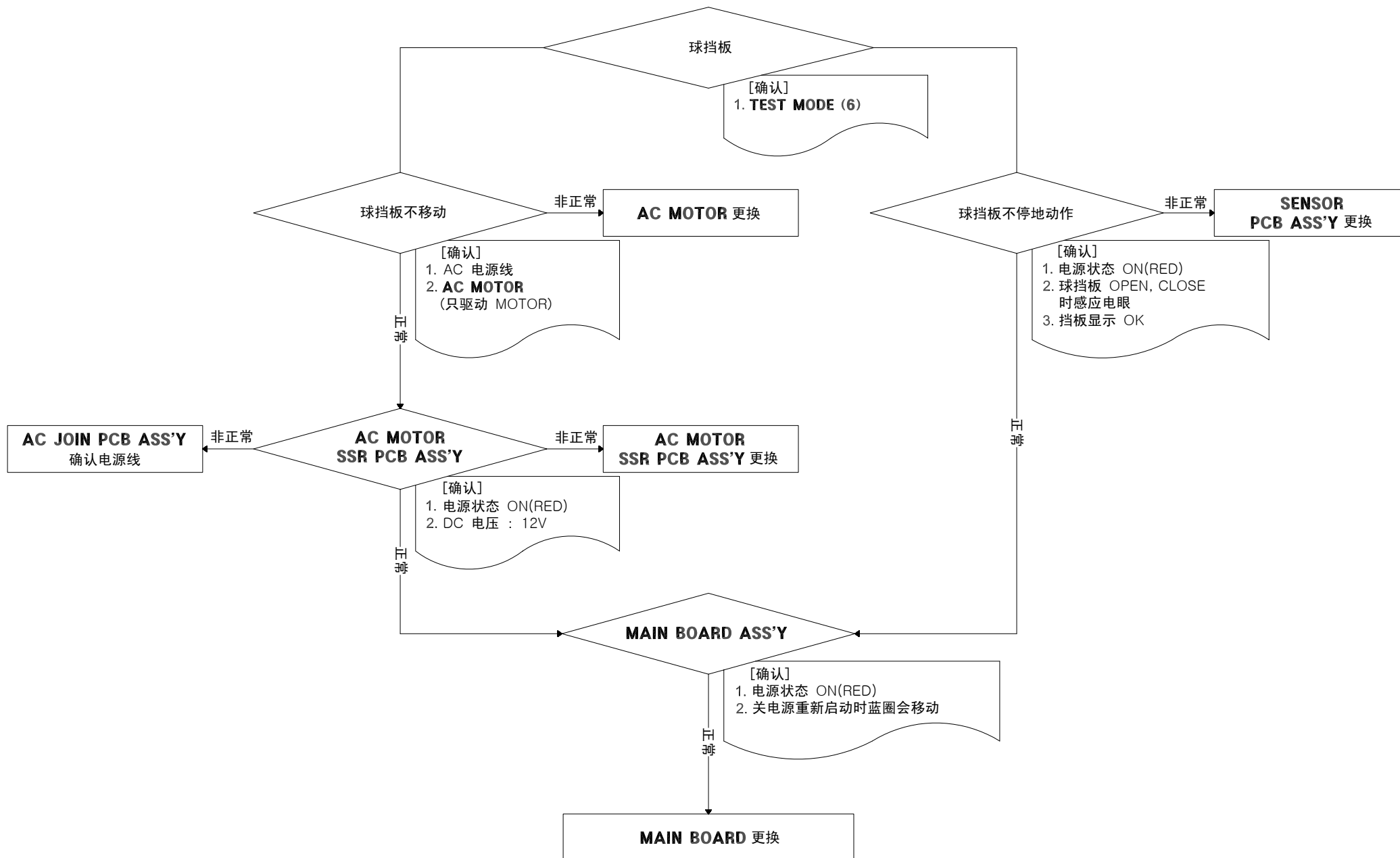


9-5. 按钮



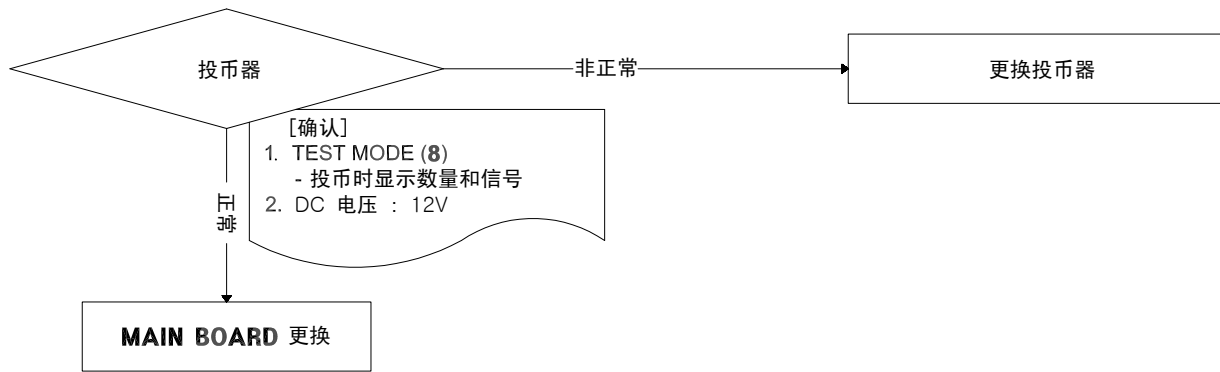
9-6. 球挡板

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

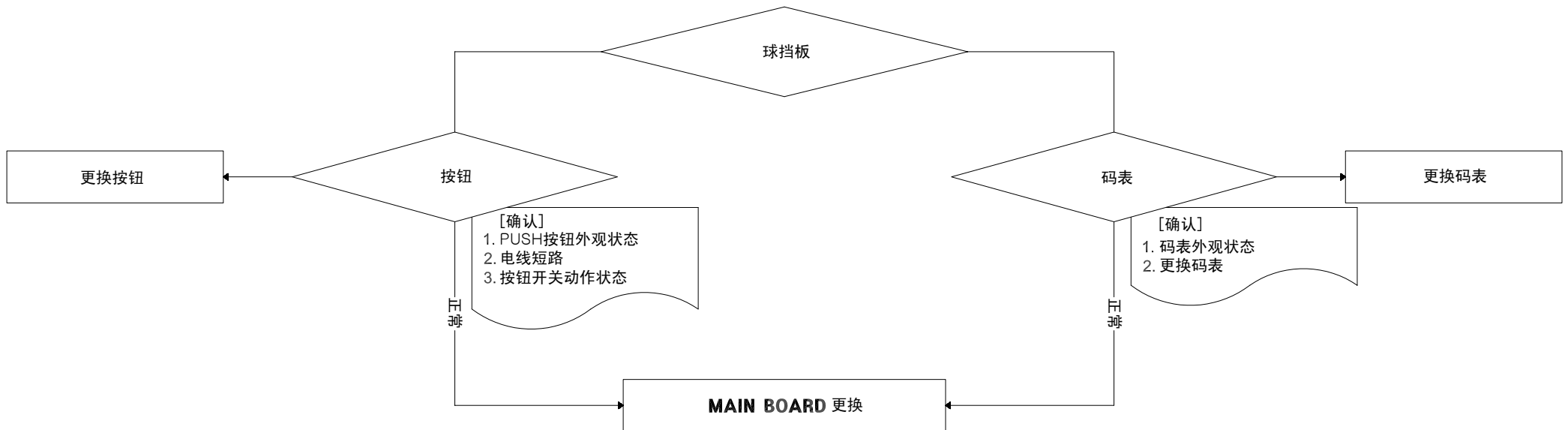


9-7. 投币器

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

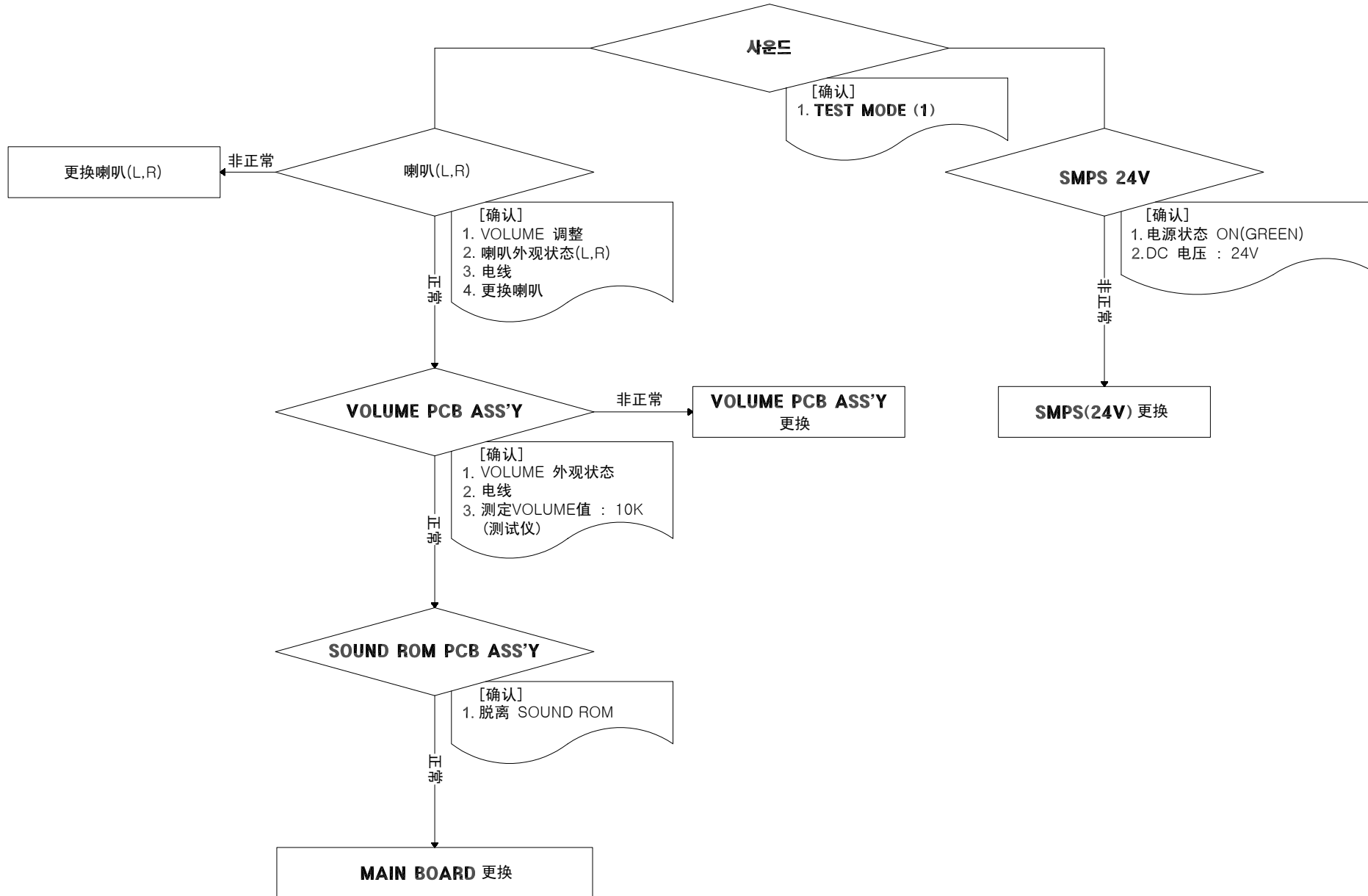


9-8. SETUP 按钮 & 码表



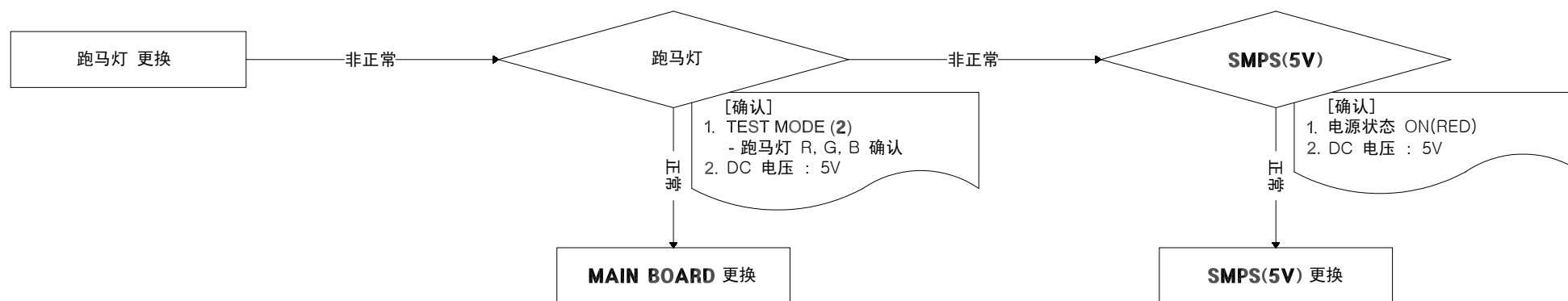
9-9. 声音

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

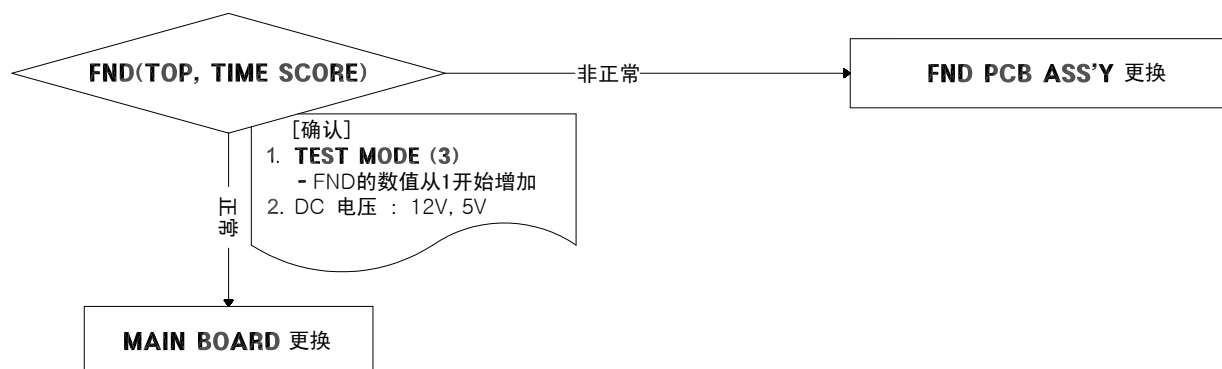


9-10. 跑马灯

*共同:输入电压确认, 电线连接确认

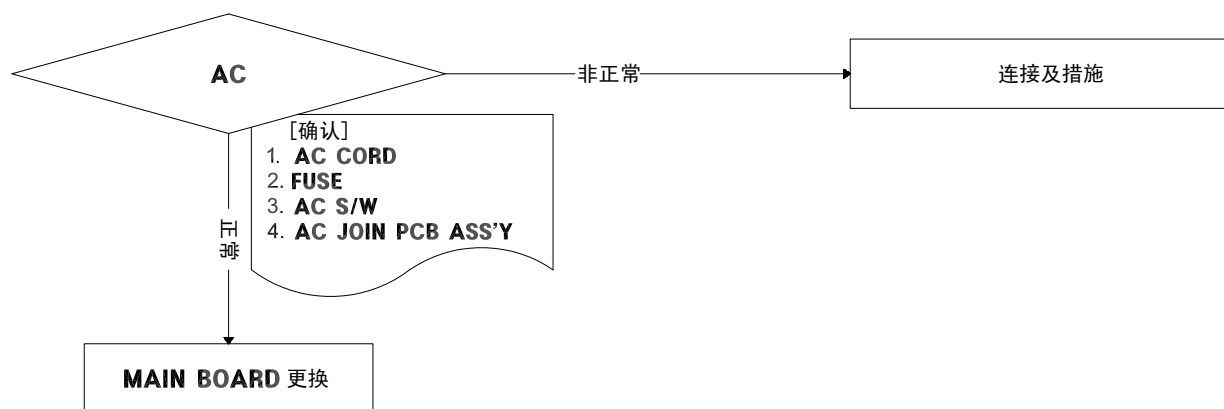


9-11. FND

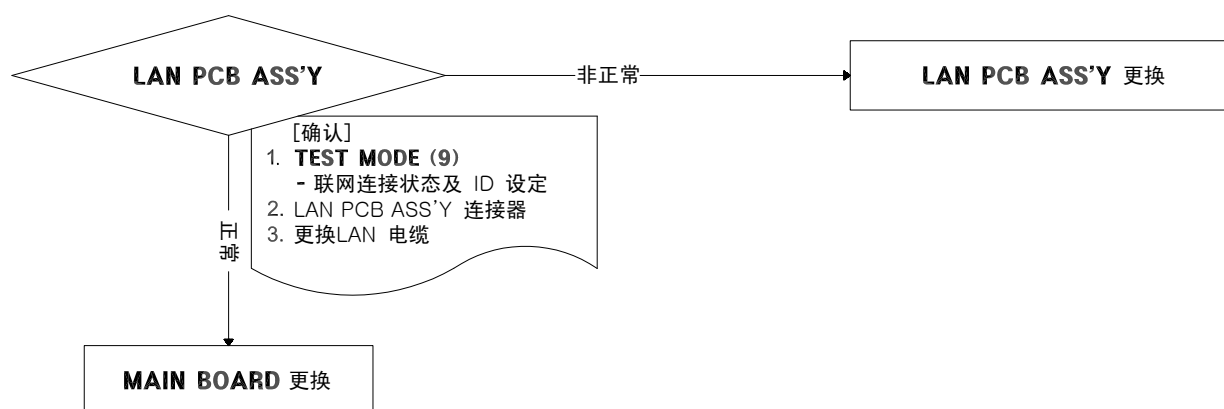


9-12. 电源

*共同: 输入电压确认, 电线连接确认

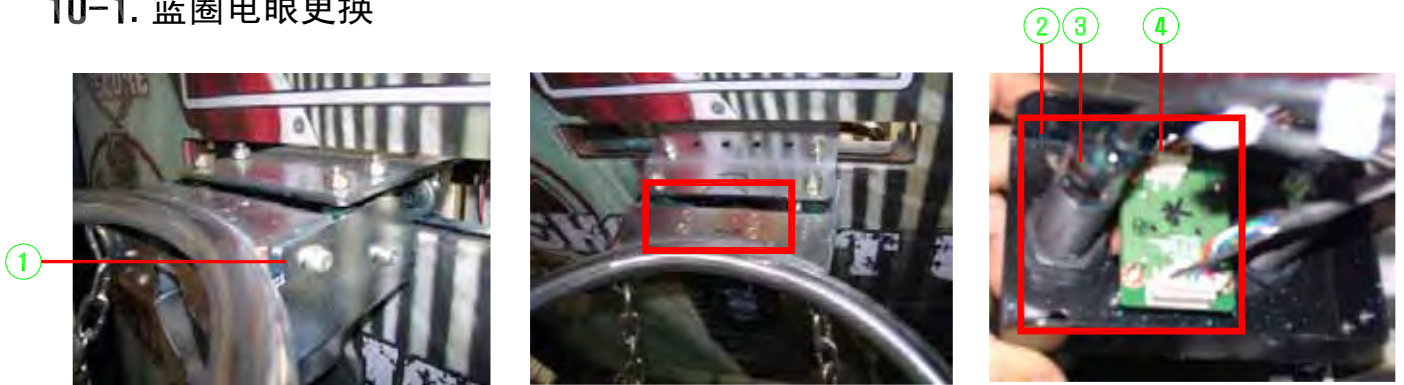


9-13. 联网



10. 消耗品更换方法

10-1. 篮圈电眼更换



如图 A

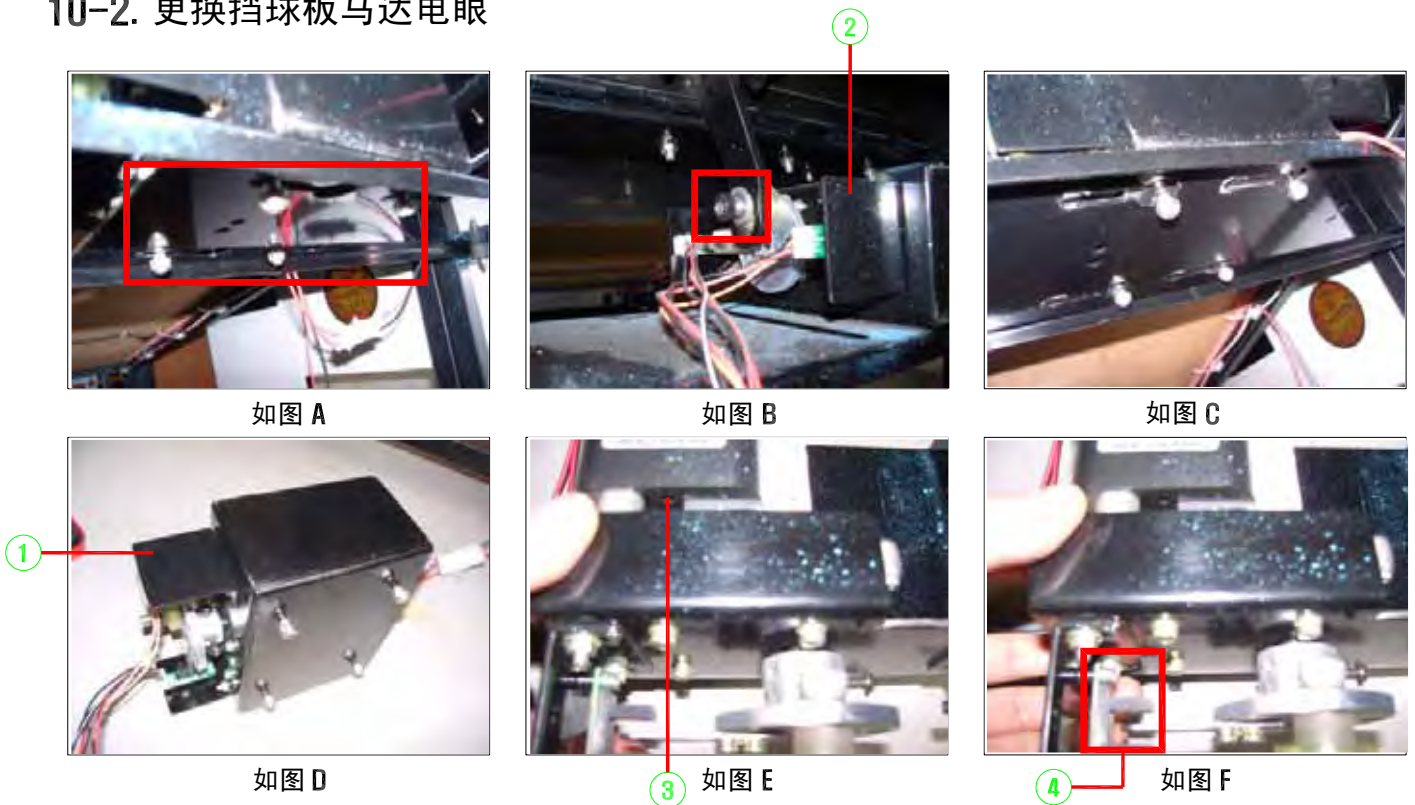
如图 B

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

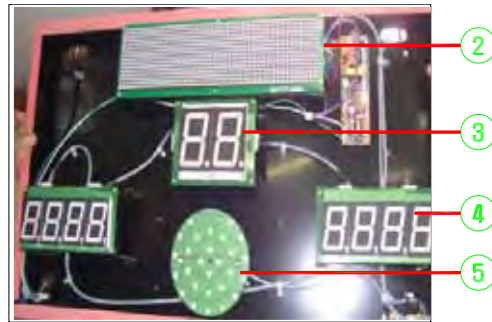
- (1) 松掉图A的4个螺母, 去除图B的一个螺母, 把 ① 如图C一样向右移动
 (2) 把 ① 如图D一起分离后, 利用5个螺丝如图E一样更换MOTOR 利用2个螺丝如图F一样更换 ③

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



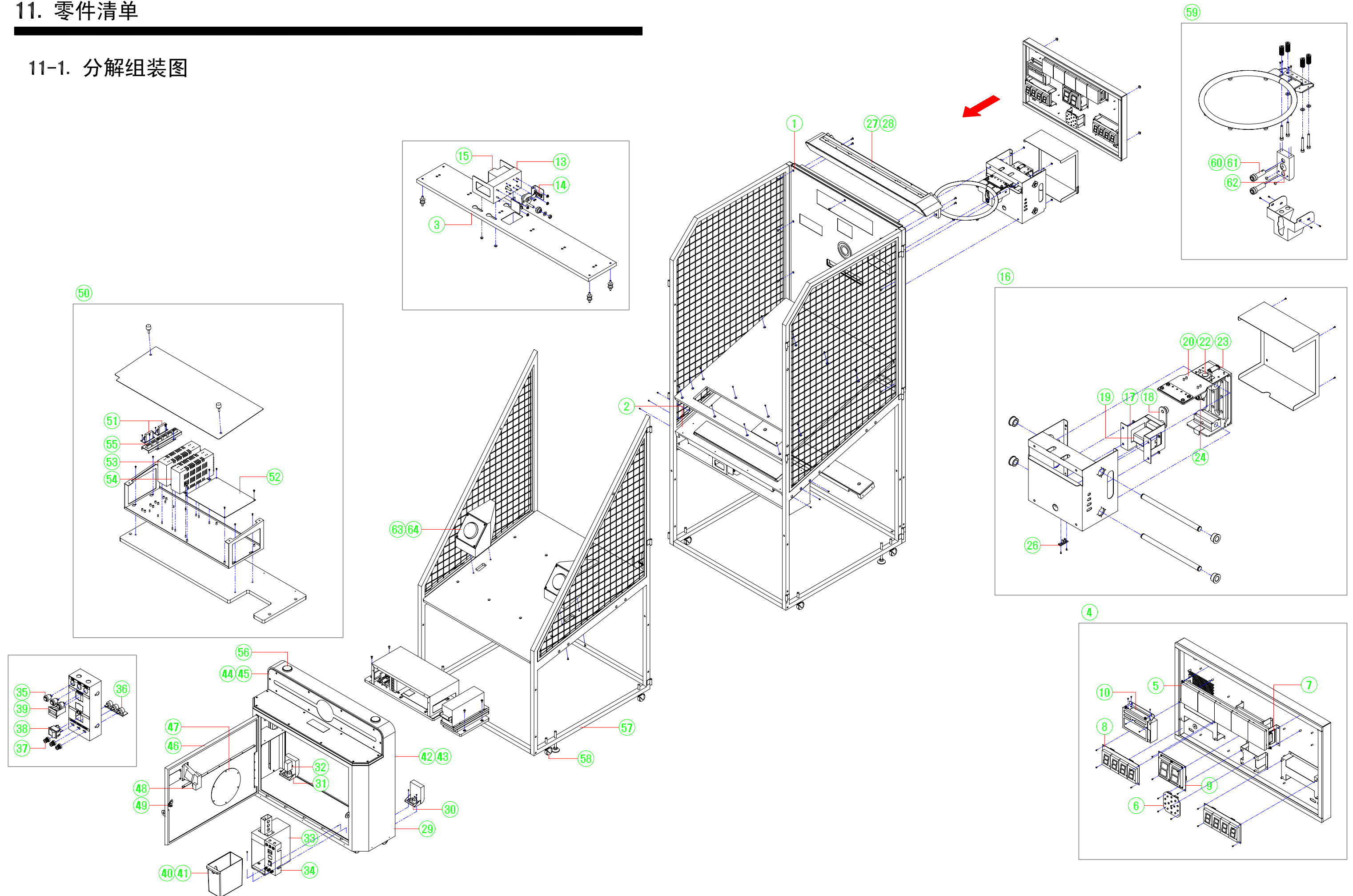
如图 A

(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



ANDAMIRO[®]