

# 说明书

## 水果派对 2

Ver 1.0



ISSUE DATE: May. 29, 2013



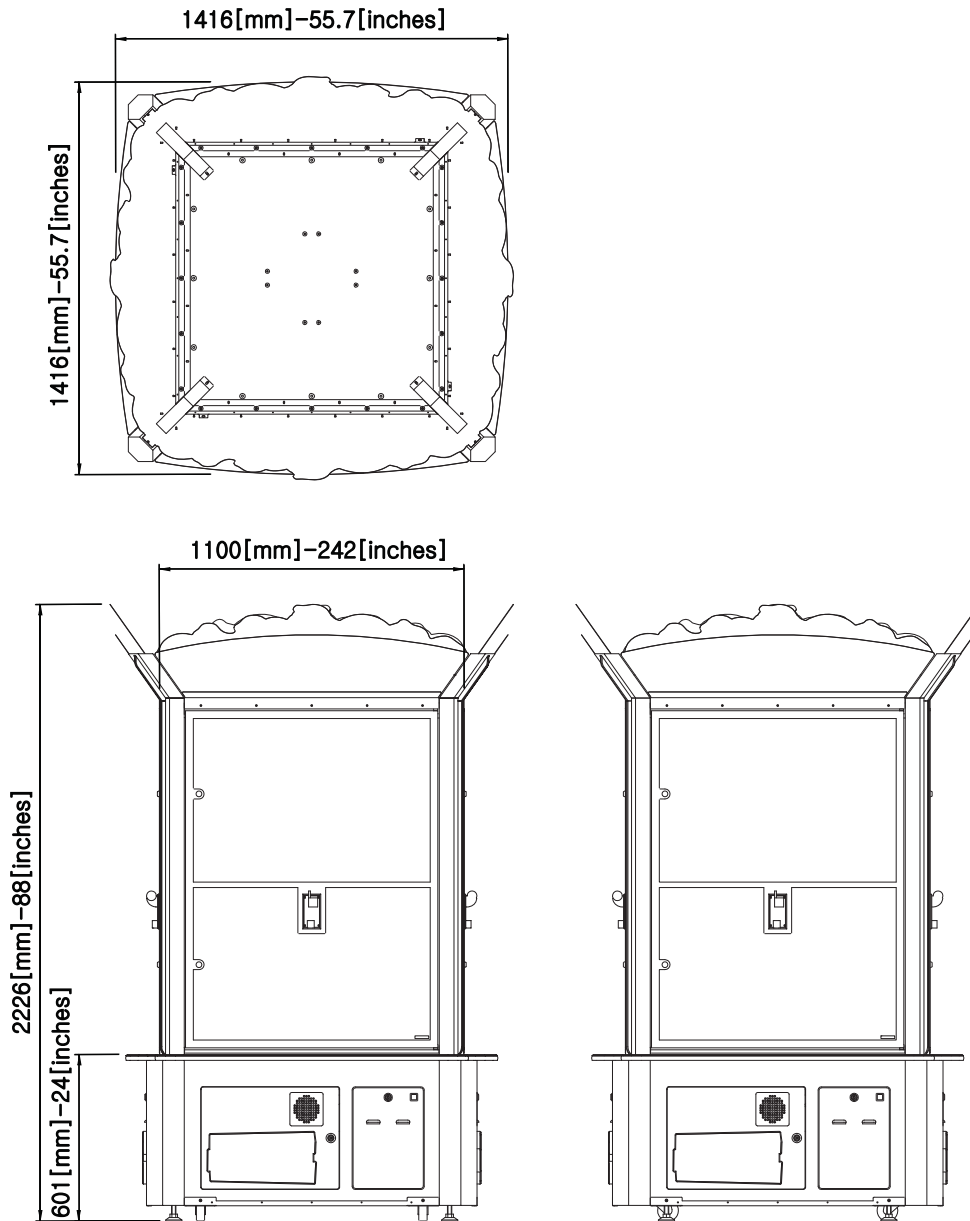
- ▶ 在使用这机台前，请仔细阅读并使用说明书。
- ▶ 请把此说明书为善收藏，以便随时阅读。

# 目录

<b>1. 产品规格和标签位置</b>	.....P02	<b>7. 故障排除</b>	.....P15
1-1. 尺寸	.....P02	7-1. 断电时	.....P15
1-2. 参数	.....P02	7-2. SENSOR 错误	.....P15
1-3. 零件名称和标签位	.....P03	7-3. TOP CORNER LED & UPPER CORNER LED PCB 错误	.....P16
1-4. 注意粘贴位置	.....P04	7-4. LED LAMP & BILLBOARD BAR LED PCB	.....P17
[ 零件 ]	.....P04	7-5. BONUS LED & LUCKY WHEEL LED PCB 错误	.....P18
<b>2. 安装</b>	.....P05	7-6. JACKPOT FND & BONUS FND PCB 错误	.....P19
2-1. 安装空间	.....P05	7-7. 主转盘不能旋转时	.....P20
<b>3. 产品特征</b>	.....P06	7-8. 幸运转轮不能旋转时	.....P20
<b>4. 游戏玩法</b>	.....P06	7-9. COIN SELECTOR 错误	.....P21
<b>5. 设置说明</b>	.....P07	7-10. TICKET DISPENSER 错误	.....P21
5-1. 机器设定	.....P07	7-11. SOUND 错误	.....P22
5-2. 安装模式	.....P08	7-12. SETUP LCD 错误	.....P23
* 基座倍数及尺寸	.....P10	<b>8. 套件清单</b>	.....P24
5-3. 错误代码	.....P11	8-1. 分解组装图	.....P24
5-4. 测试模式	.....P12	8-2. 列表	.....P25
<b>6. 更换主要部件操作说明</b>	.....P13	<b>9. 线材图</b>	.....P26
6-1. 更换主板	.....P13		
6-2. 更换投币器	.....P13		
6-3. 更换马达	.....P14		
6-4. 更换电路板	.....P14		

# 1. 产品规格和标签位置

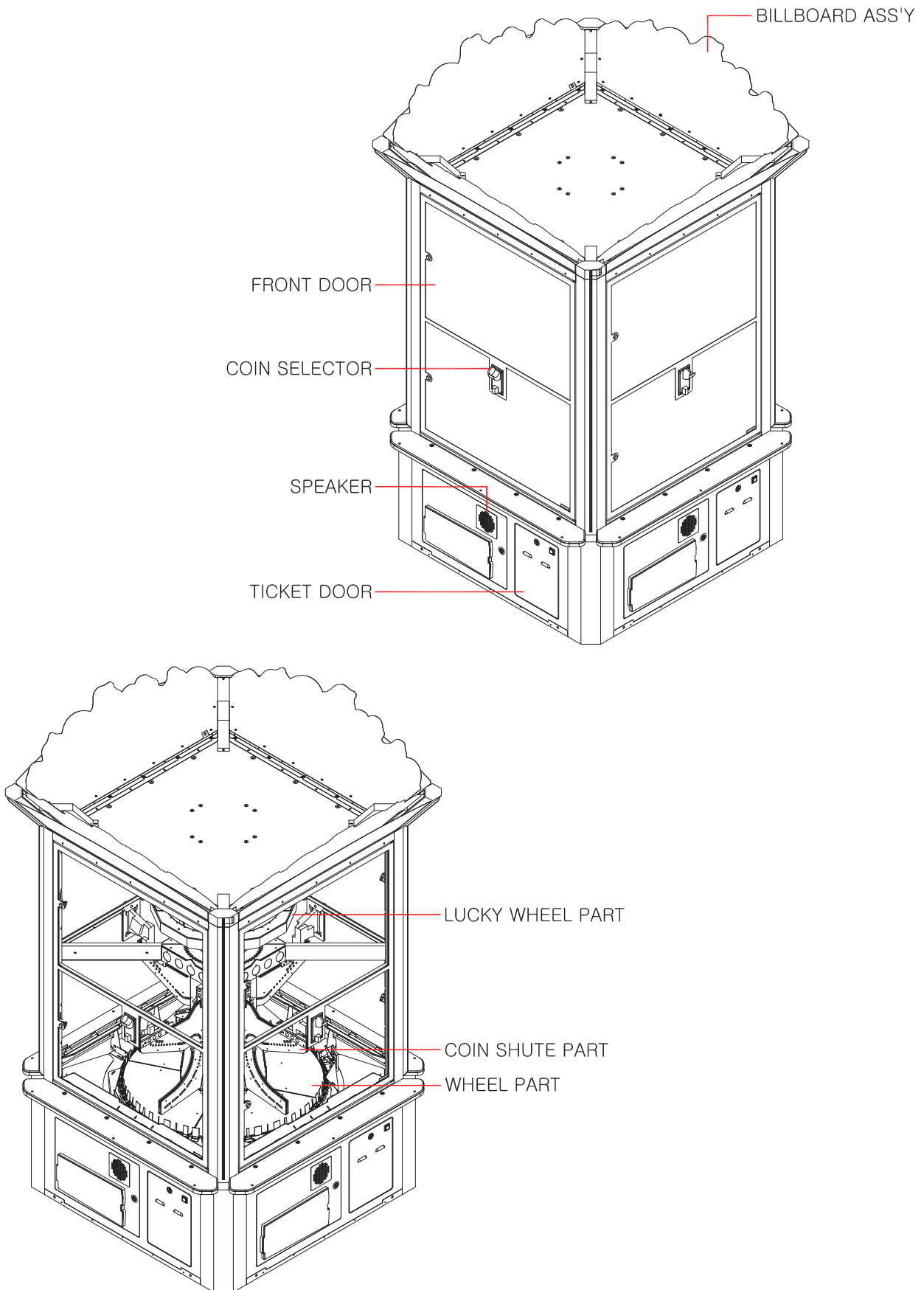
## 1-1. 尺寸



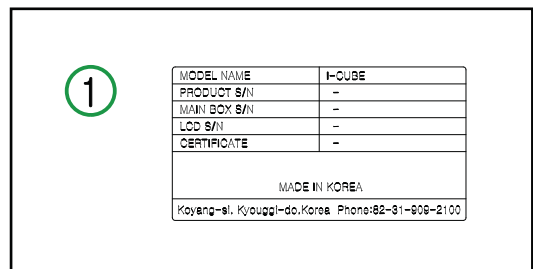
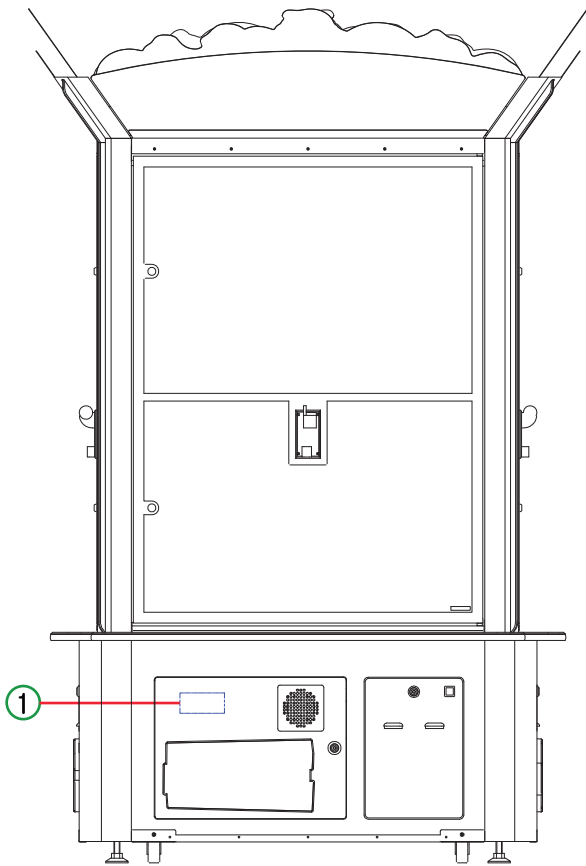
## 1-2. 参数

尺寸(W x D x H)	1416 x 1416 x 2226(mm)
封装尺寸(W x D x H)	1650 x 2220 x 1650 (mm)
重量 (kg)	370kg [ 包括包装重量 : 404kg ]
电压	AC 220V
频率范围	50~60Hz
耗电量	280W

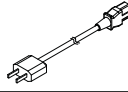



### 1-3. 零件名称和标签位置



## 1-4. 注意粘貼位置



## 零件

NO.	PART NAME	SPEC.	QTY
1	AC POWER CORD	220V 	1
2	KEY	6001 	2
3	KEY	7001 	2
4	MANUAL	- 	1

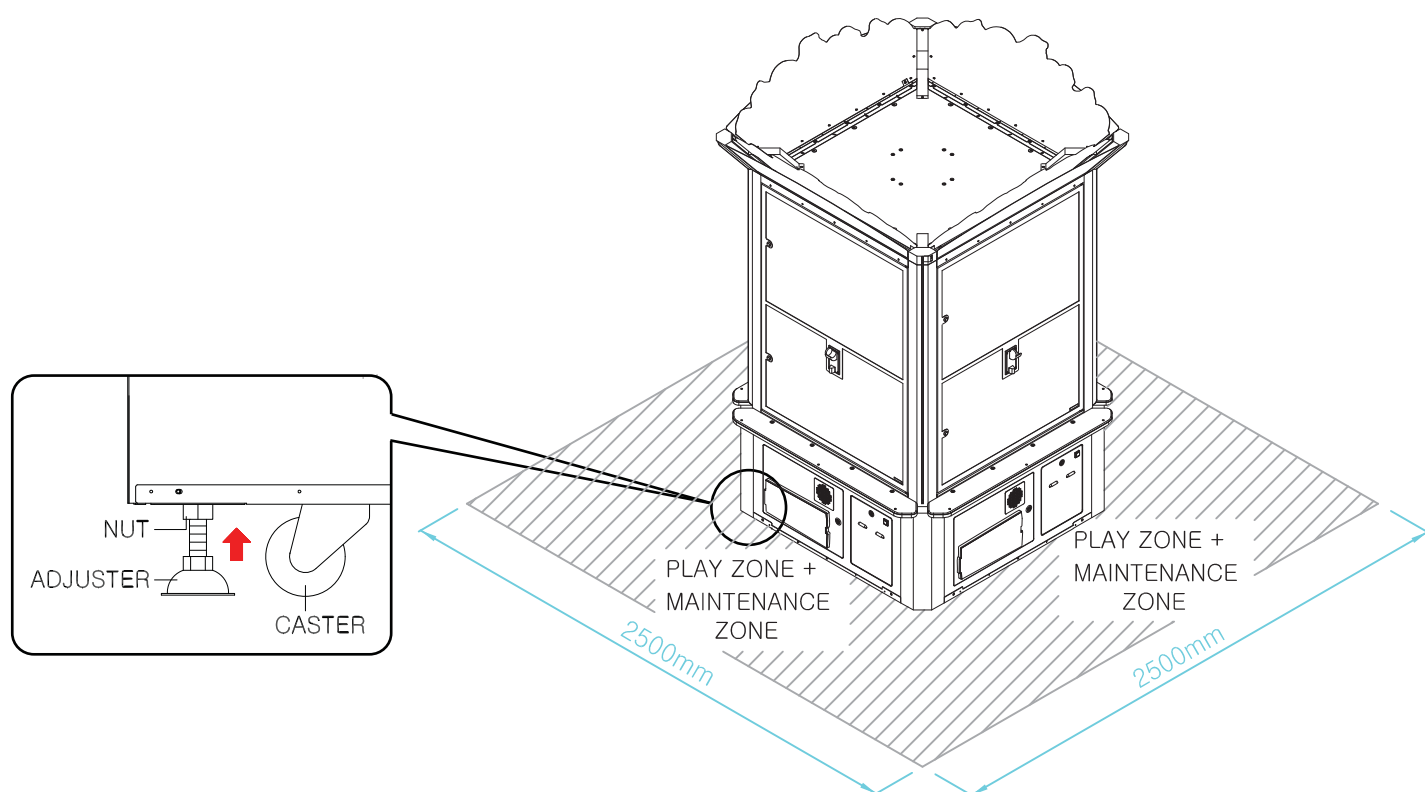
## 2. 安装

### 2-1. 安装空间

- 游戏区域和维修区域隔分为2500毫米和2500毫米以上



- 确认摆放位置后，如不平坦的地段时，用水平器调节水平，并用地脚固定机器即可。



## 3. 产品特征

- 3-1. 使用固有专利（连续投币击中目标的游戏）
- 3-2. 场地必备产品
- 3-3. 无与伦比的营收
- 3-4. 跟前作相比，更容易，更有趣，更丰富的游戏功能
- 3-5. 多样化的派对奖励时间
- 3-6. 稳定的机率（平均彩票数）

## 4. 游戏玩法



幸运奖

- 击倒幸运奖基座即可获得幸运彩金机会！
- 击倒幸运基座5次获得幸运彩金机会！

\* 不适用于派对时间当中

转盘显示：1000, 70, 50, 10

按钮：幸运, 幸运, 幸运, 幸运, 幸运



金果 点亮5个金果灯, 获得300张彩票 + 进入金果派对时间X3或者X3以上

银果 点亮5个银果灯, 获得300张彩票 + 进入银果派对时间X2或者X2以上

派对时间

转盘显示：金果, 银果, 金果, 银果, 金果, 银果, 金果, 银果, 金果, 银果

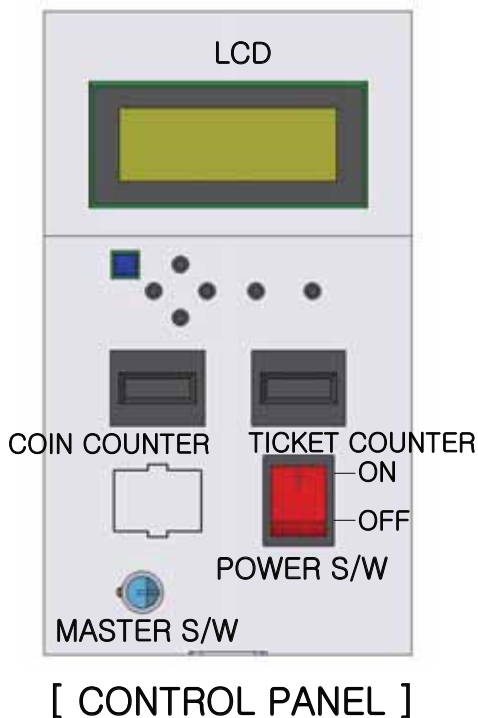
- 4-1. 在开启金果或银果派对时间时就不存在会有幸运奖，而派对时间内“幸运25”会变成“幸运50”然后乘以派对倍数等于彩票数，同样“5个幸运”在派对时间内会变成“幸运100”然后乘以派对倍数等于彩票数。  
备注：等于是“幸运25”设为基本值时， $25 \times 2 \times$  派对倍数、同样“幸运100”设为基本值时， $100 \times 2 \times$  派对倍数。
- 4-2. 当进入幸运奖机会的时候，转盘转到金果/银果时，不但可以或得相应的彩票值，同时还会点亮二颗相对应的金果/银果灯。
- 4-3. 点亮五个金果灯，可进入X3 或者 X3 以上 的金果派对时间进入幸运彩金机会获得相应彩票
- 4-4. 点亮五个银果灯，可进入X2 或者 X2 以上 的银果派对时间

## 5. 设置说明

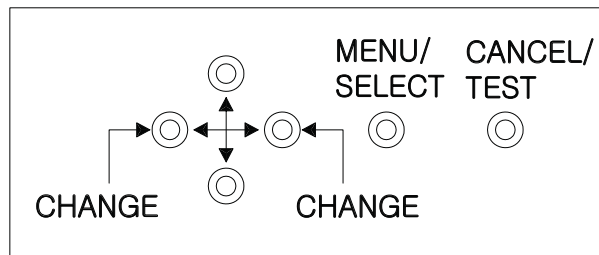
### 5-1. 机器设定

#### 1. 调试方法

- 1 打开前门可以看到控制面板  
根据用户设定为运营操作。



#### 2. 设置按钮使用说明



- 1) [ ↑↓ ] 上/下键：菜单 上/下 移动
- 2) [ ←→ ] 左/右键：设定值 左/右 变
- 3) 菜单/选择键：设置菜单模式，选择实行
- 4) 取消/测试键：取消/测试模式

#### 3. 游戏进行中 VIEW / CLEAR TICKETS

- VIEW TICKETS：游戏时按“←/→”按钮
- CLEAR TICKETS：（查看彩票按←, →, ↑, ↓键查看想看的控台，按SELECT键相应控台停止出票）  
（按SELECT键一次清除所有剩余彩票）  
（按CANCEL键重新退出剩余彩票）

#### 4. OPERATION MENU

OPERATION MENU			
↑ ↓ 移动	SETUP MODE	设置模式	按SELECT键：进入
	SCORE - DETAILS	分数设定模式	
	CLEAR MODE	删除模式	
	BOOKKEPPING	查账模式	
	FACTORY - SETTING	初始化模式	
	GAME MODE	进入游戏模式	



## 5-2. 安装模式

SETUP MODE					
	显示	说明		范围	基本值
↑ ↓ 移动	TK-Average	平均彩票数 (1)	←/→: 设定值 变更	20-30	25
	HalfTicket	2分出一张彩票 (2)		OFF, ON	OFF
	No-Ticket	不出彩票 (3)		OFF, ON	OFF
	TicketType	彩票类型 (4)		1Tic, 2Tic	2Tic
	Lucky-Stop	幸运转轮停止类型 (5)		T-1, T-2, T-3	T-2
	LuckyDatum	幸运转轮原点位置 (6)		P-1, P-2, P-3, P-4	P-1
	LuckySlice	幸运转轮片校正 (7)		←5, ←4, ←3, ←2, ←1, 0, →1, →2, →3, →4, →5	0
	DemoVolume	演示音量		OFF, 10-100 (±10)	100
	SAVE AND EXIT	储存并退出		按SELECT确认	
	CANCEL AND EXIT	取消并退出			

(1) TK-Average : 每基座分数设置为基本值时所退出的平均彩票数

(2) HalfTicket : 显示为ON时, 每两分可退出一张彩票, 如剩1分时, 过会自动消失

(3) No-Ticket : 设定为 ON时, 停止出彩票, 剩余分数自动减少 (展示用)

(4) TicketType : 1Tic 模式是使用右侧彩票机. 2Tic 模式是使用两侧彩票机

(5) Lucky-Stop : T-1: 快速停止幸运转轮. T-2: 中速停止幸运转轮. T-3: 慢速停止幸运转轮

(6) LuckyDatum : 幸运转轮圆点编号

(7) LuckySlice : 幸运转轮未停至积分板的正中央时修复 (积分板一格 = 10Slice)

SCORE-DETAILS

	显示	说明		范围	基本值
↑ 이 동 ↓	Ticket-A1	转盘基座分数 A1 (1)		1-300	30
	Ticket-A2	转盘基座分数 A2 (2)		1-300	100
	Ticket-A3	转盘基座分数 A3		1-300	20
	Ticket-A4	转盘基座分数 A4		1-300	70
	Ticket-A5	转盘基座分数 A5		1-300	30
	Ticket-A6	转盘基座分数 A6 (3)		1-300	25
	Ticket-A7	转盘基座分数 A7		1-300	20
	Ticket-A8	转盘基座分数 A8		1-300	200
	Ticket-A9	转盘基座分数 A9		1-300	20
	Ticket-A10	转盘基座分数 A10 (3)		1-300	25
	Ticket-A11	转盘基座分数 A11		1-300	30
	Ticket-A12	转盘基座分数 A12		1-300	70
	Ticket-A13	转盘基座分数 A13		1-300	30
	Ticket-A14	转盘基座分数 A14 (2)		1-300	100
	Ticket-A15	转盘基座分数 A15		1-300	20
	Ticket-B1	幸运积分 B1 (1)		1-1000	100
	Ticket-B2	幸运积分 B2		1-2000	500
	Ticket-B3	幸运积分 B3		1-1000	50
	Ticket-B4	幸运积分 B4		1-1000	150
	Ticket-B5	幸运积分 B5		1-1000	150
	Ticket-B6	幸运积分 B6		1-1000	200
	Ticket-B7	幸运积分 B7		1-1000	70
	Ticket-B8	幸运积分 B8		1-2000	1000
	Ticket-B9	幸运积分 B9		1-1000	50
	Ticket-B10	幸运积分 B10		1-1000	200
	Ticket-B11	幸运积分 B11		1-1000	150
	Ticket-B12	幸运积分 B12		1-1000	150
	Ticket-B13	幸运积分 B13		1-1000	100
	Ticket-B14	幸运积分 B14		1-2000	300
	Ticket-B15	幸运积分 B15		1-1000	70
	TK-BGold	金果派对奖励时间		10-500 (±10)	300
	TK-BSilver	银果派对奖励时间		10-500 (±10)	300
	TK-Mercy	平均赠送彩票		0-5	0
SAVE AND EXIT	储存并退出		SELECT 按键: 进入		
CANCLE AND EXIT	取消并退出				

(1) 彩票A序号的是转轮分数，彩票B序号的是幸运轮分数。

(2) 派对时间时转盘基座A2, A14是基本分数  
 - 一般游戏时没有基本分数，可直接进入幸运奖励机会  
 (击中A2, A14目标得分，累积到规定的数量获得一个幸运奖励机会)  
 例如：设定为100张彩票，派对时间倍数 X 3，等于获得100 X 3 = 300张彩票。

(3) 无法获得派对时间等幸运灯的时候可获得 X 2

(4) (Mercy Ticket)是没有击中基座时退出的彩票

CLEAR MODE			
↑ ↓ 移动	CLEAR TICKETS	现退中的所有彩票清除	(按SELECT键:进入)
	CLEAR GAME-DATA (1)	清除游戏数据	
	CLEAR CALIBRATION (2)	清除校正数据	
	EXIT	退出	

(1) 游戏数据是指累计营收数据，概率数据，现退中的彩票数据，奖励游戏的统称

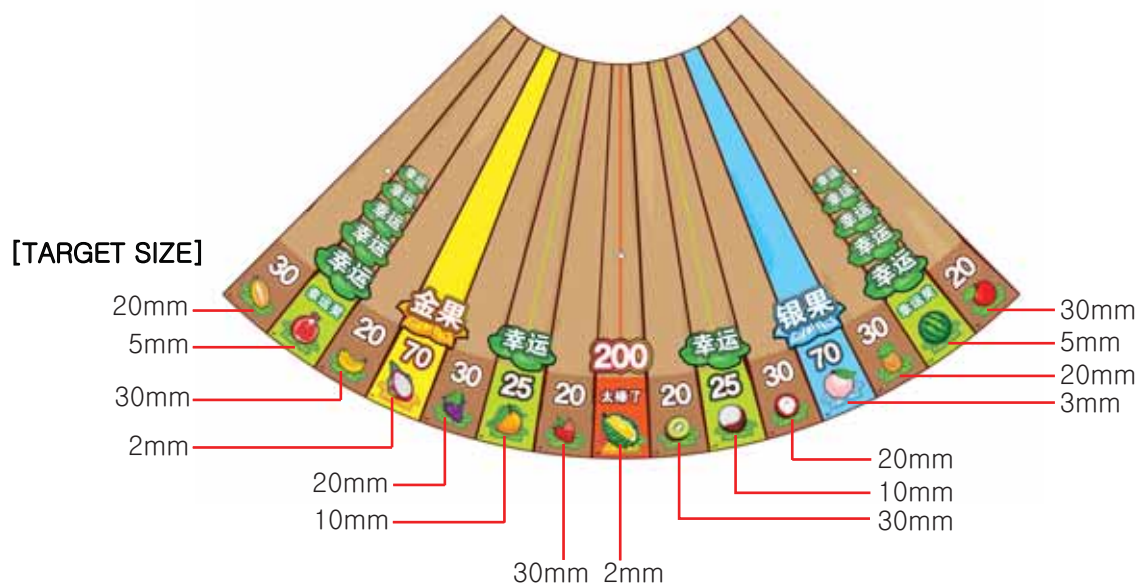
(2) 校正数据是指主转盘，幸运转轮的转速测试数据。  
(如果清除校正数据，重新启动时会自动校正数据)

BOOKKEPPING		
Income	收入	(按CANCEL键:退出)
Payout	支出	
AVG	平均出彩票值计算	

FACTORY-SETTING	
出厂设置为初始化	(清除整个数据及自动默认为出厂设置)
再次按SELECT键确认初始化	

GAME MODE	
返回到游戏模式	按SELECT键:进入

**\* 基座倍数及尺寸**



## 5-3. 错误代码

### 1) 游戏故障：

- 停止该控台的游戏，问题解决后再按退出彩票键清楚错误并重新开始运行
- 错误代码显示在八字板上的同时，也显示在控制板上
- 如整机控台都报同样的错误代码，必须重新启动程序

主错误代码	备注/例子	解决方案
<b>E 1</b>	投币器不良	投币器，线材等异常
<b>E 3</b>	幸运转盘错误	顶部幸运转盘电眼，感应片，线材等异常
<b>E 4</b>	主转盘错误	主转盘电眼，感应片，线材等异常
<b>E 5</b>	基座感应电眼错误	基座电眼，线材等异常
<b>E 6</b>	删除	

追加错误代码	内容	追加错误代码	内容
E 1	<b>Er1-1</b> 投币器信号 CLOSE		
E 3	<b>Er3-1</b> 幸运转盘电眼无信号.	E 4	<b>Er4-1</b> 幸运转盘电眼无信号
	<b>Er3-2</b> 幸运转盘电眼信号. OPEN		<b>Er4-2</b> 幸运转盘电眼信号. OPEN
	<b>Er3-3</b> 幸运转盘电眼信号. CLOSE		<b>Er4-3</b> 幸运转盘电眼信号. CLOSE
	<b>Er3-4</b> 幸运转盘电眼信号. NOISE		<b>Er4-4</b> 幸运转盘电眼信号. NOISE
	<b>Er3-5</b> 幸运转盘感应片圆点无信号		<b>Er4-5</b> 幸运转盘感应片圆点无信号
	<b>Er3-6</b> 幸运转盘感应片圆点信号异常		<b>Er4-6</b> 幸运转盘感应片圆点信号异常
	<b>Er3-7</b> 幸运转盘感应片分值感应异常		<b>Er4-7</b> 幸运转盘感应片分值感应异常
	<b>Er3-9</b> 幸运转盘感应篇平坦度异常	E 5	<b>Er5-2</b> 电眼成功信号 CLOSE
	<b>Er3-A</b> 幸运转盘速度快		<b>Er5-3</b> 电眼成功信号 NOISE
	<b>Er3-B</b> 幸运转盘速度慢		
	<b>Er3-C</b> 超过幸运转盘速度测试局数		
	<b>Er3-D</b> 幸运转盘停止异常		

### 2) 彩票故障：

- 可以进行游戏，问题解决后按退出彩票键，即可退出剩余彩票
- 错误代码显示在TICKET FND

主要错误代码	错误问题描述	故障排除
<b>E-t</b>	彩票错误	没有彩票
		彩票卡住
		补充彩票
		清除卡票

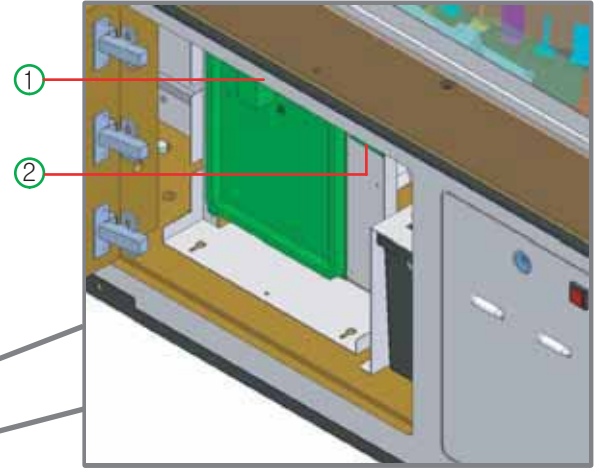
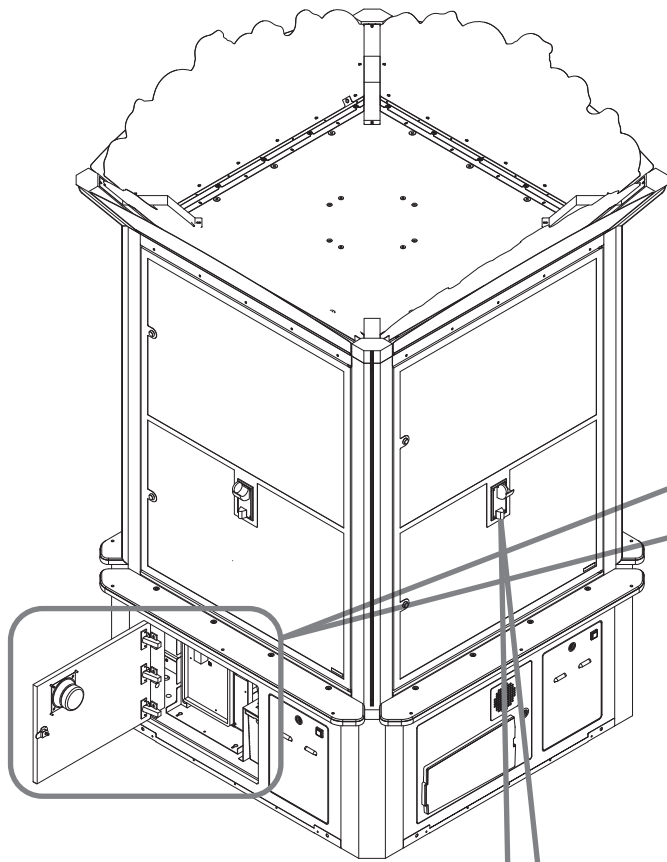
## 5-4. 测试模式

- 开启电源，按测试按钮进入测

←/→ 移动	TEST MODE 1	<b>GAME TEST</b>		<b>游戏测试</b>			
		游戏中进行测试					
		↑/↓ 移动	NCNT	(进/出码表) 无工作			
	CNT		(进/出马表) 工作中				
	TEST MODE 2	<b>PLACE TEST</b>		<b>定位测试</b>			
		FND, LED, 喇叭等位置及动作测试					
		↑/↓ 移动	T-1	玩家控台位置测试			SELECT: PAUSE/RESUME
	T-2		操作测试				
	TEST MODE 3	<b>INOUT TEST</b>		<b>(IN/OUT) 测试</b>			
		测试输出/输入感应端口					
		TIME FND	x				x=1~6 : 菜单按钮
				s			成功传感电眼信号
					E		主转盘感应原点信号
						e	主转盘面板分值感应信号
		TICKET FND	c				投币器信号
				b			彩票机按钮信号
					7		彩票机1信号
						t	彩票机2信号
		LUCKY FND			L		幸运转盘感应原点信号
						u	幸运转盘分值感应信号
↑/↓ 移动		T11	P1-1 彩票马达				SELECT: Run CANCEL: Stop
		T12	P1-2 彩票马达				
	T21	P2-1 彩票马达					
	T22	P2-2 彩票马达					
	T31	P3-1 彩票马达					
	T32	P3-2 彩票马达					
	T41	P4-1 彩票马达					
	T42	P4-2 彩票马达					
TEST MODE 4	<b>SOUND TEST</b>		<b>声音测试</b>				
	BGM, FX, Voice 等声音测试						
	↑/↓ 移动	0001~0007	BGM Test			SELECT: Play CANCEL: Stop	
		0008~0052	Effect Test				
0053~0169		Voice Test					

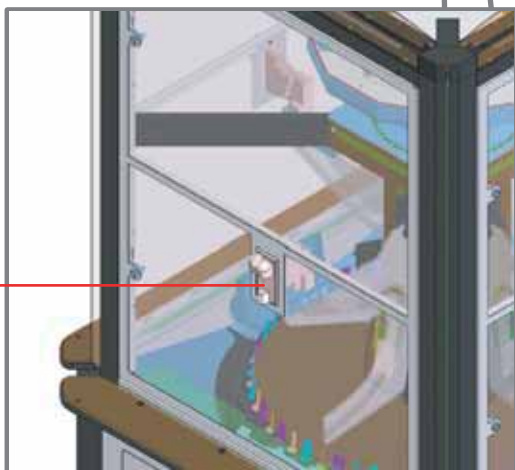
## 6. 更换主要部件操作说明

### 6-1) 更换主板



- (1) 使用钥匙打开安装主板的门
- (2) ①用工具拆下固定主板的螺丝 [M3的螺丝4个]  
②控值显示板 [M3的螺丝4个]
- (3) 松掉主板螺丝拆下连接线材, 然后更换主板
- (4) 更换后, 拆解的逆顺重新组装

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	MAIN PCB ASS'Y	-	AFP20PCB007
②	DISPLAY COPY PCB ASS'Y	-	AFP20PCB008



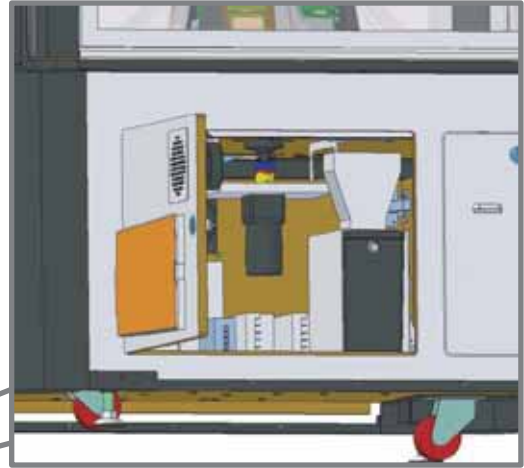
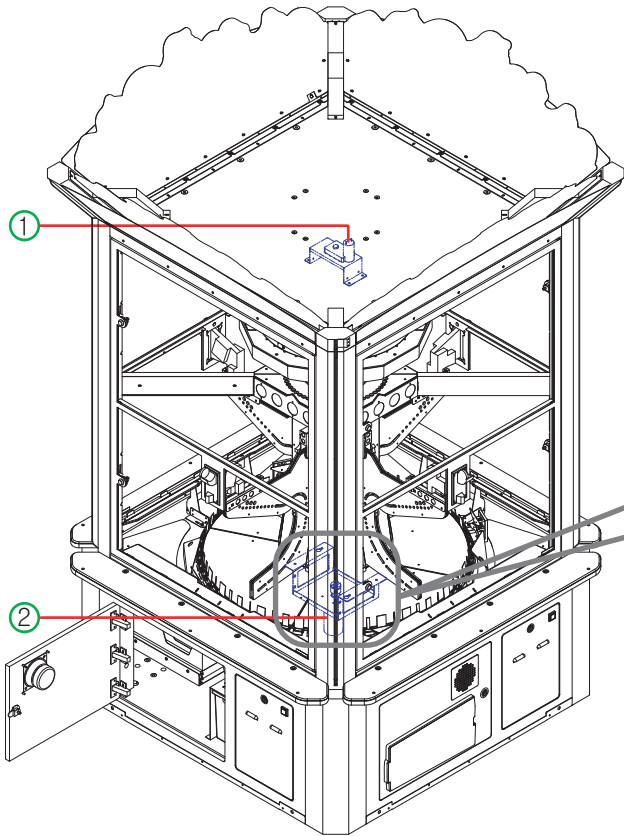
### 6-2) 更换投币器

- (1) 使用钥匙打开安装投币器的门
- (2) 拆解投币器连接线材
- (3) 拆下固定的螺丝与螺母 [M4螺丝, 螺母8个]
- (4) 更换后, 拆解的逆顺重新组装

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	COIN SELECTOR	TW-930	MZZZ0COS036

\* 所有上述更换品按照相反的顺序 重组后, 开机检查动作状态。

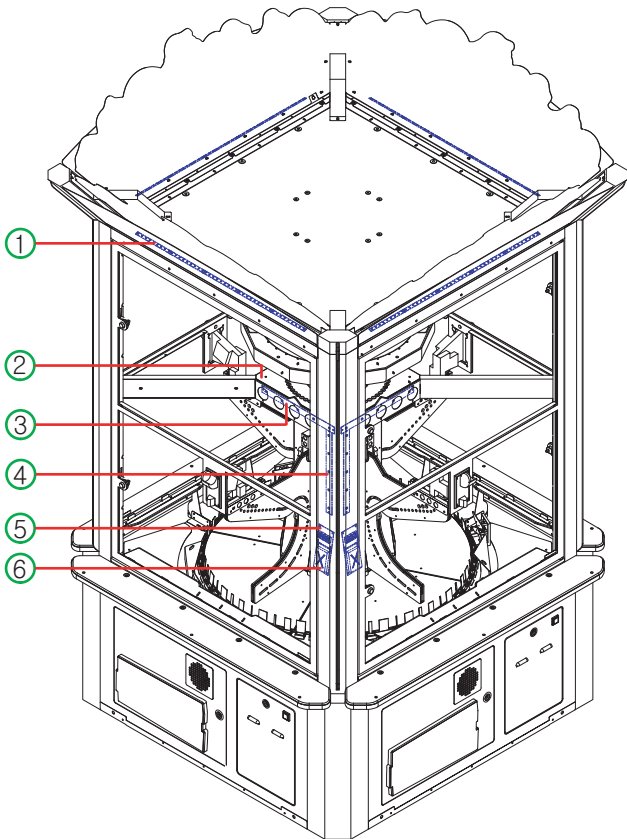
### 6-3) 更换马达



- (1) 使用钥匙打开安装马达位置的门
- (2) 断开马达电源连接器
- (3) 松开联轴器 [M5的螺丝2个] 马达固定支架 [M6的螺丝个]
- (4) 更换马达

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	MOTOR	KGE-3448C 12V DC, RPM19.1	MZZZ0MOT055
②	MOTOR	K6D12V15W K6D-180	MZZZ0MOT03 MZZZ0GEA003

### 6-4) 更换电路板



- (1) 断开电路板上的线材连接器
- (2) 更换后，拆解的逆顺重新组装

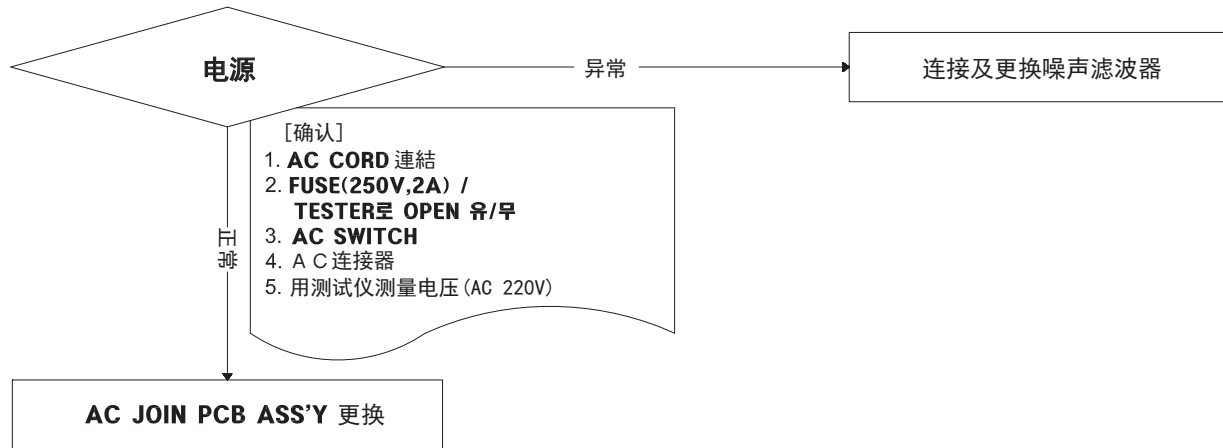
NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	FLEXIBLE LED PCB ASS'Y	-	-
②	LUCKY WHEEL LED PCB ASS'Y	-	AFP20PCB003
③	LAMP LED X2	-	MCLB0PCB007
④	BONUS LED PCB ASS'Y	-	ASUP0PCB003
⑤	FND PCB ASS'Y	-	AFP20PCB002
⑥	BONUS FND PCB ASS'Y	-	ASUP0PCB002

\* 所有上述更换品按照相反的顺序 重组后，开机检查动作状态。

## 7. 故障排除

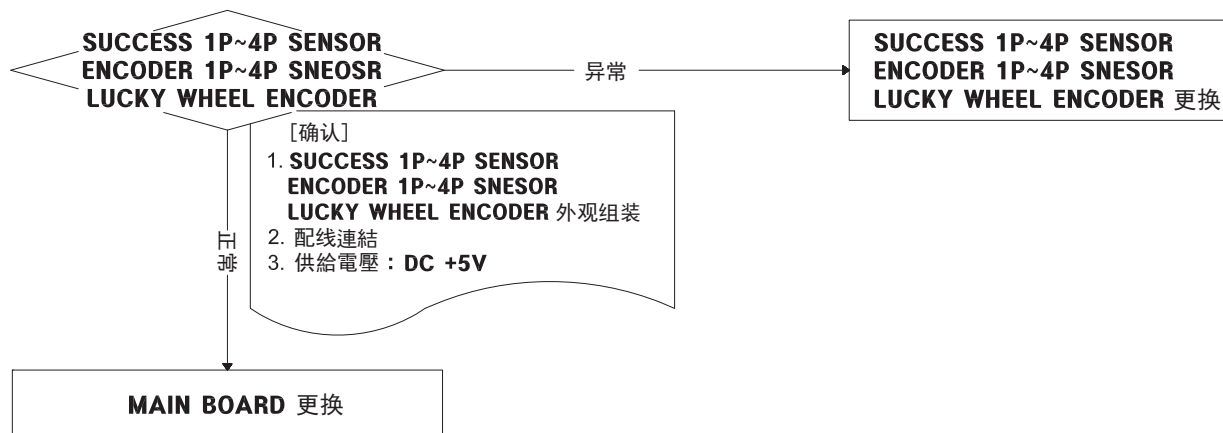
### 7-1. 断电时

\*共同：检查输入电压，连接线



### 7-2. SENSOR 错误

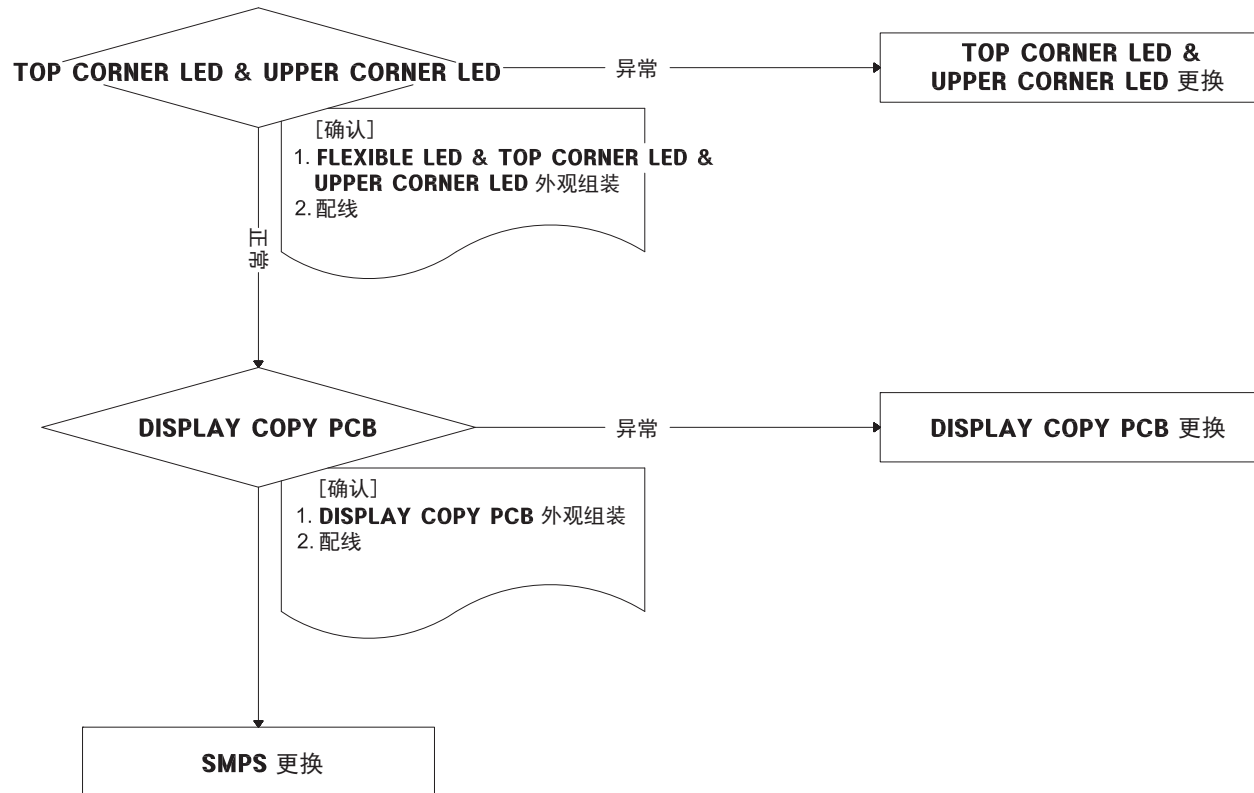
\*共同：检查输入电压，连接线





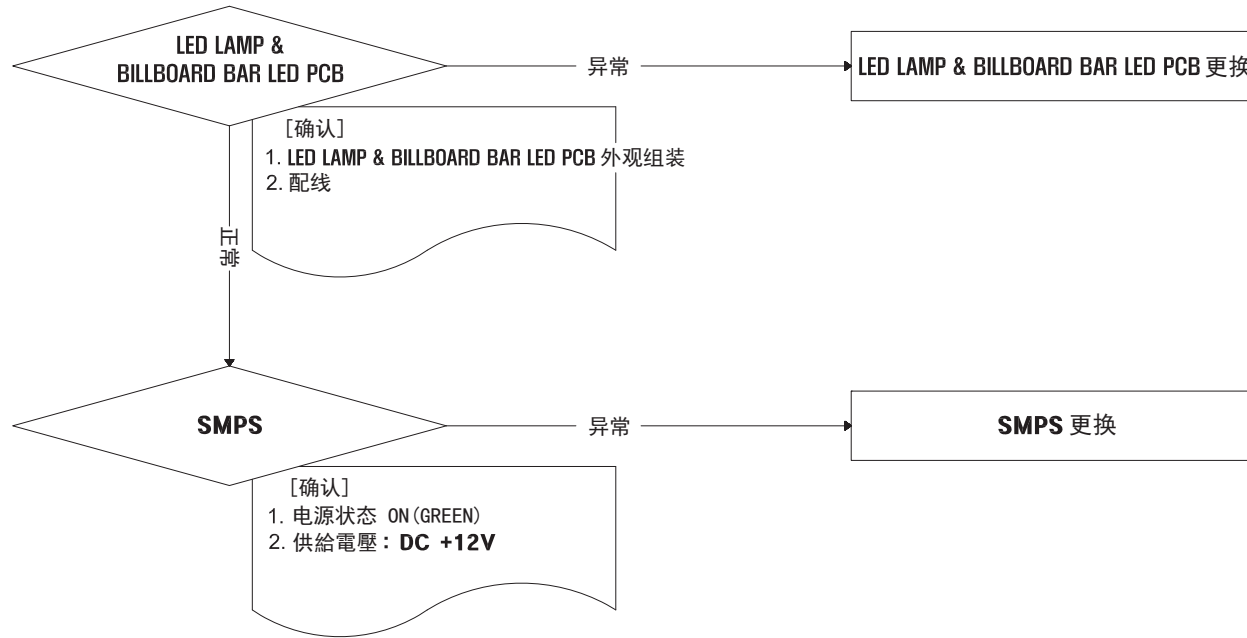
### 7-3. TOP CORNER LED & UPPER CORNER LED PCB 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



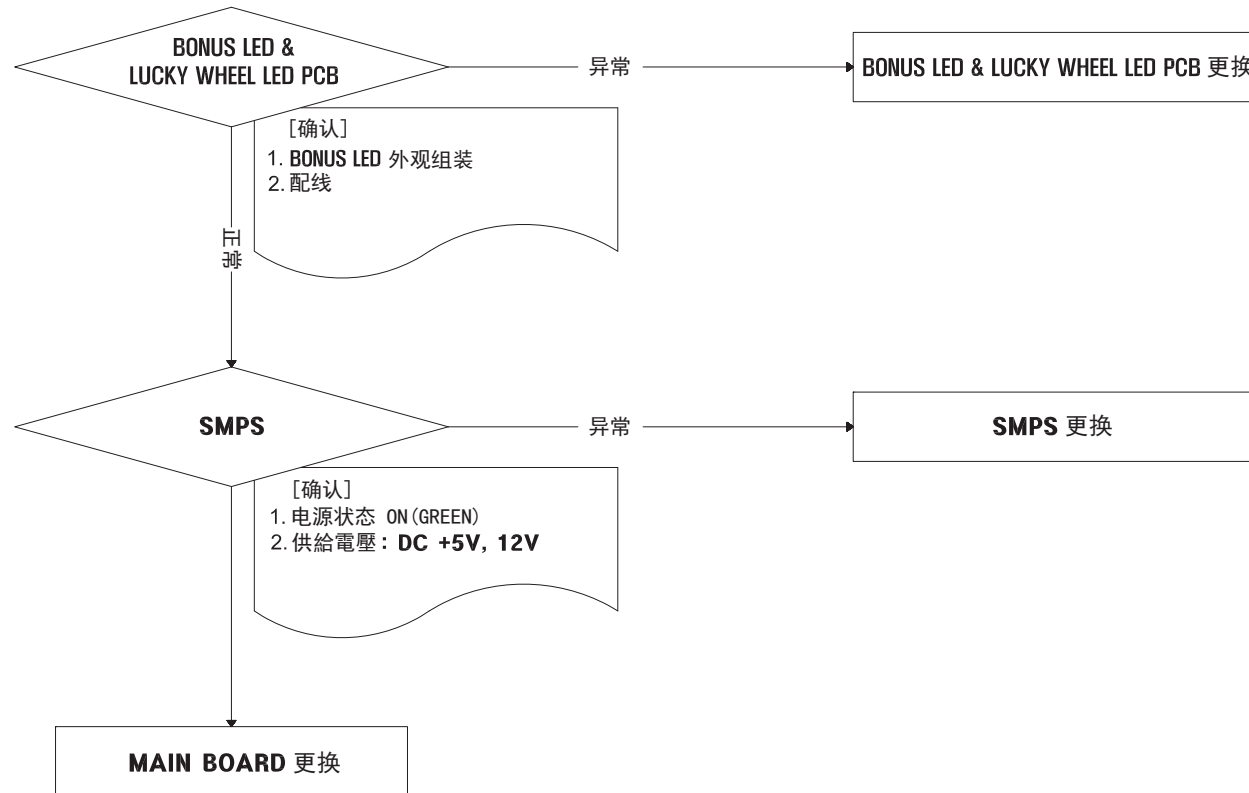
## 7-4. LED LAMP & BILLBOARD BAR LED PCB 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



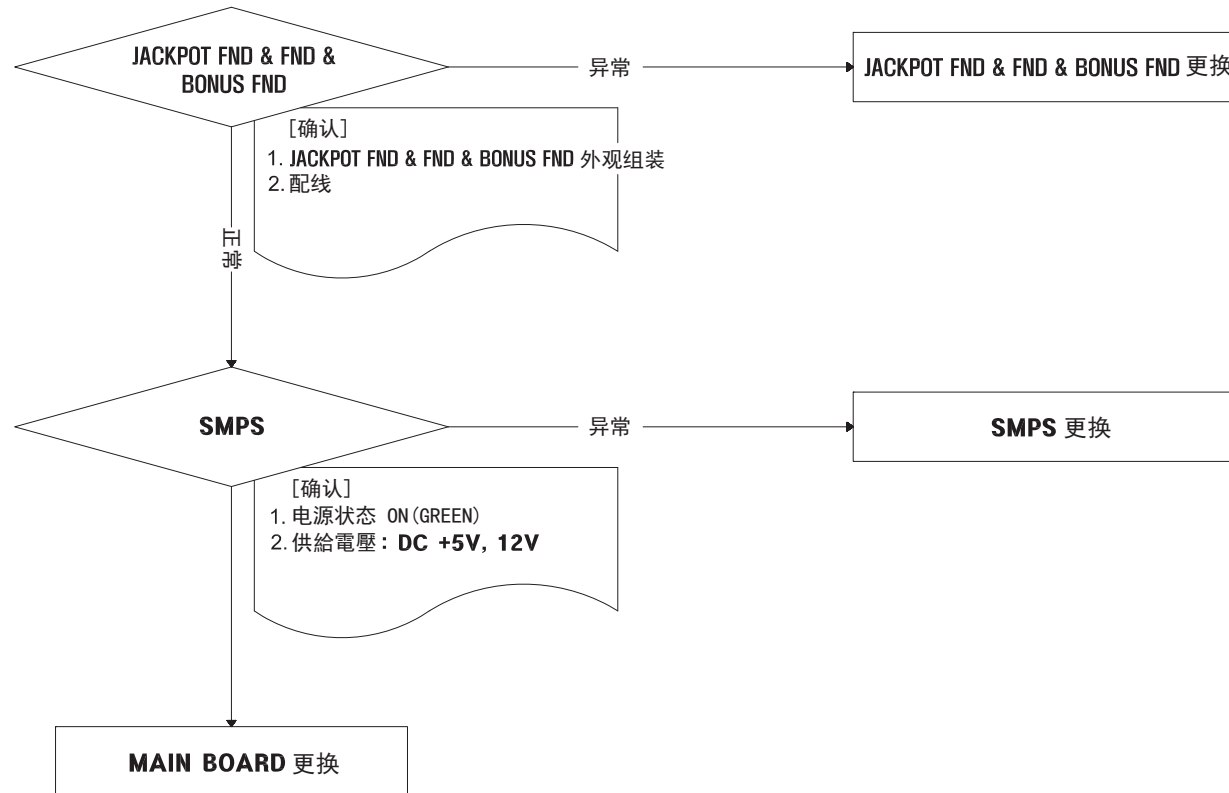
## 7-5. BONUS LED & LUCKY WHEEL LED PCB 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



## 7-6. JACKPOT FND & FND & BONUS FND PCB 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



## 7-7. 主转盘不能旋转时

\*共同：检查输入电压，连接线



## 7-8. 幸运转轮不能旋转时

\*共同：检查输入电压，连接线



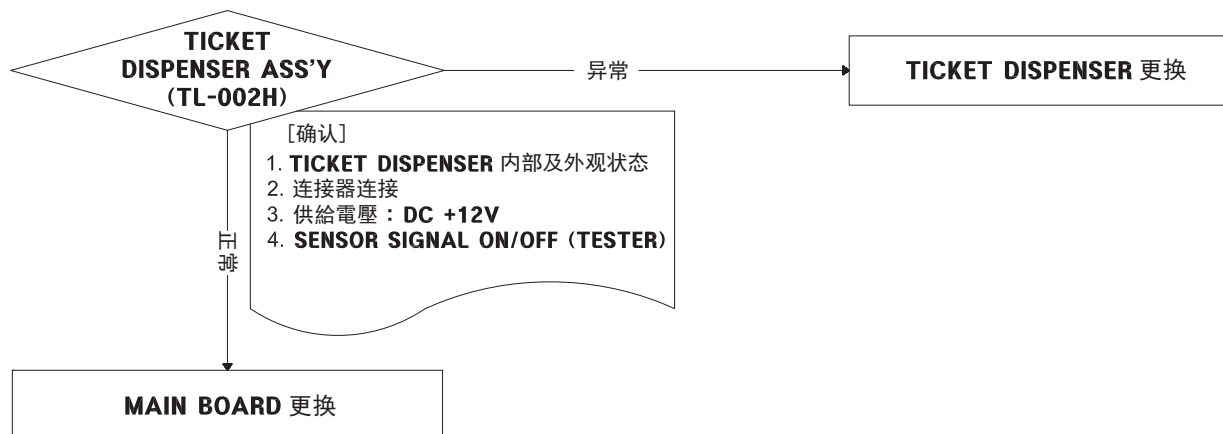
## 7-9. COIN SELECTOR 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



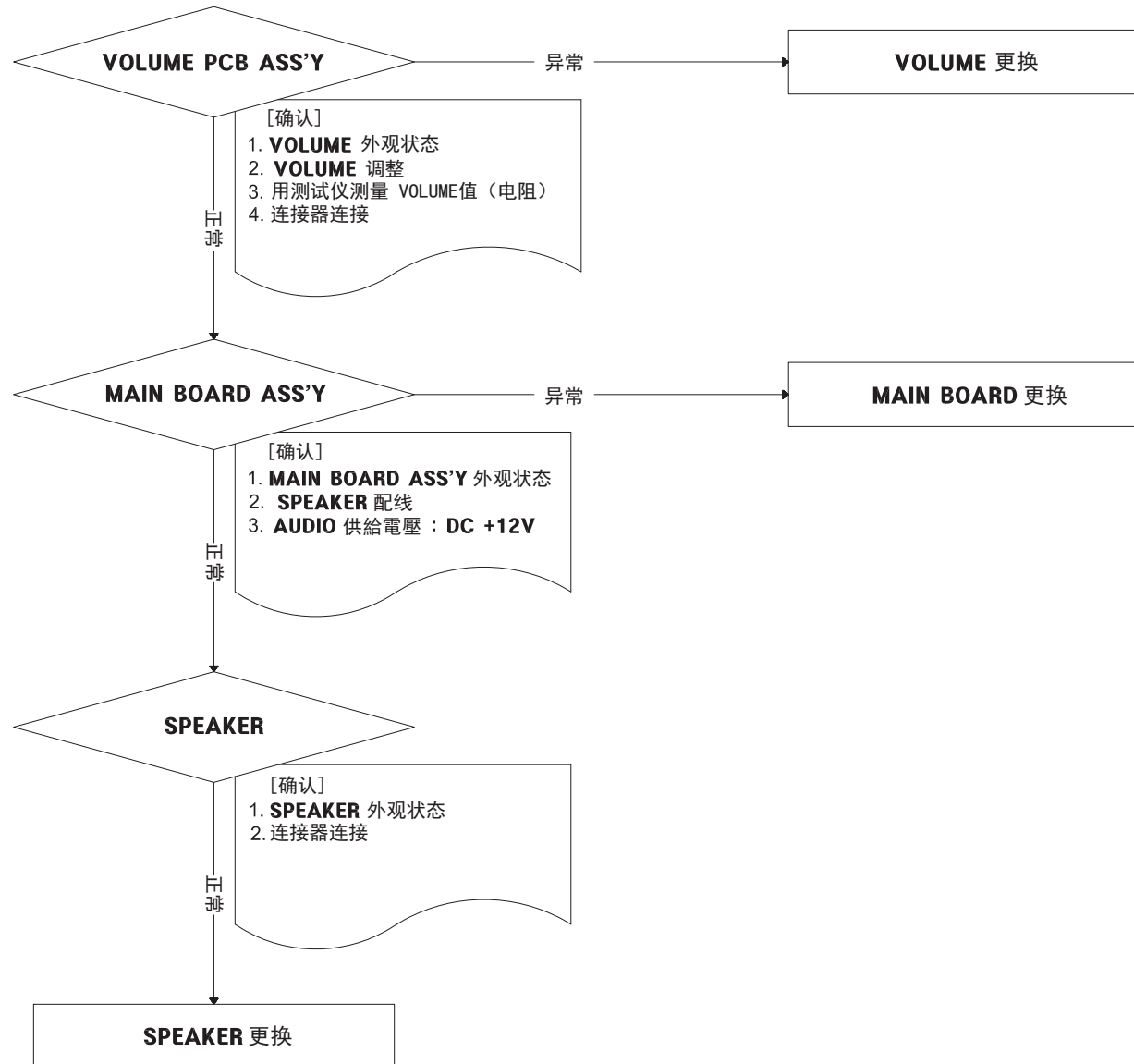
## 7-10. TICKET DISPENSER 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



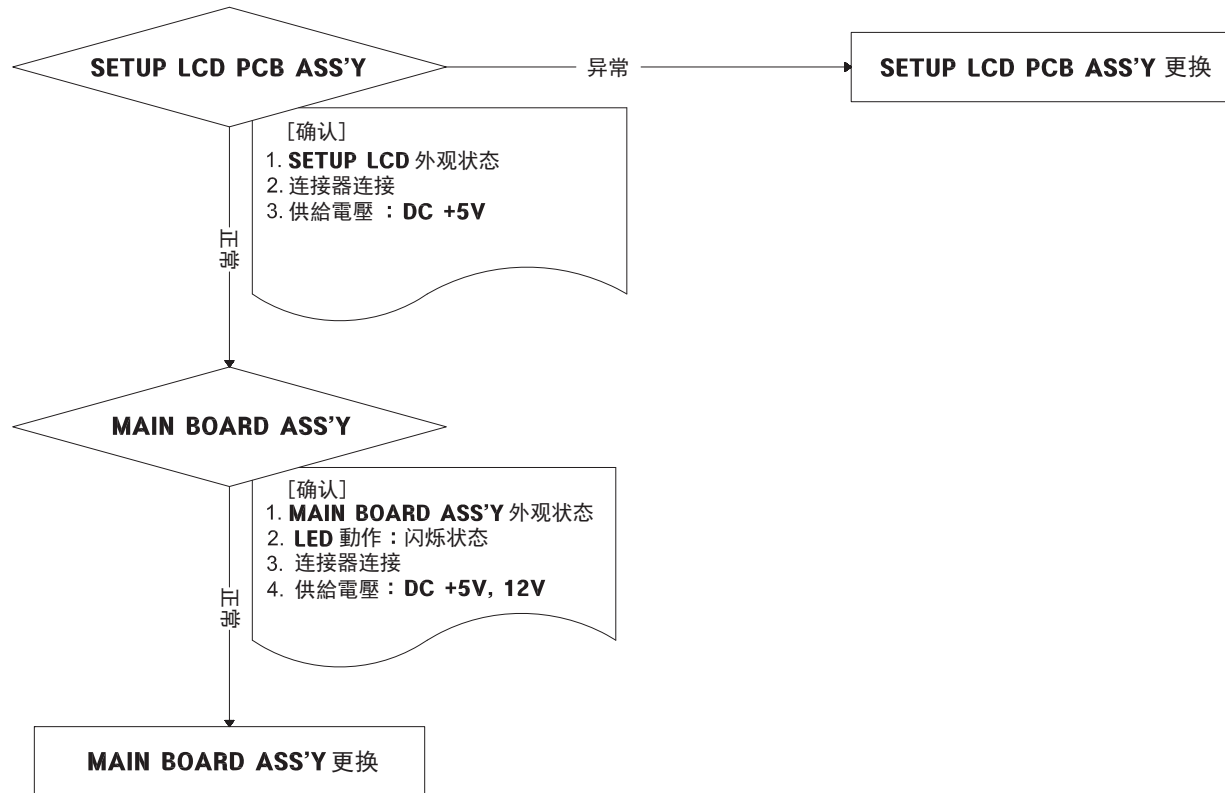
## 7-11. SOUND 错误

\*共同：检查输入电压，连接线



## 7-12. SETUP LCD 错误

\*共同：检查输入电压，连接线

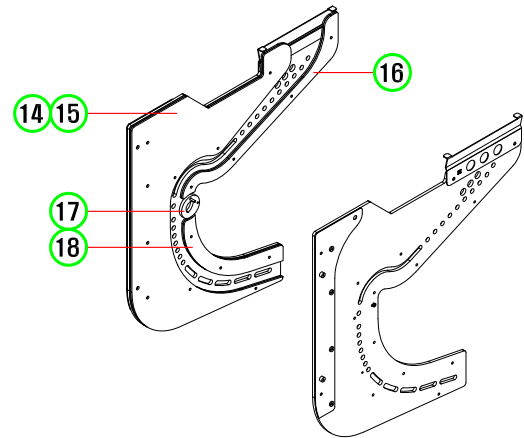




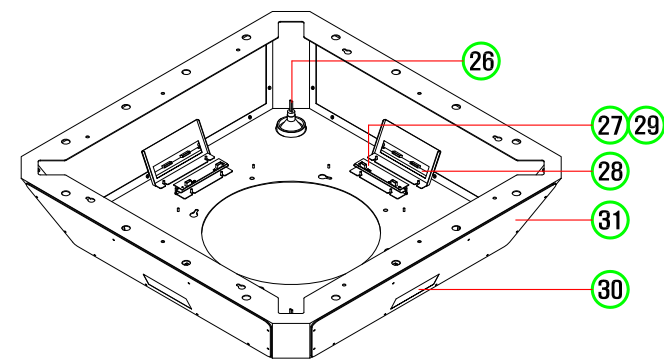
# 8. 套件清单

## 8-1. 分解组装图

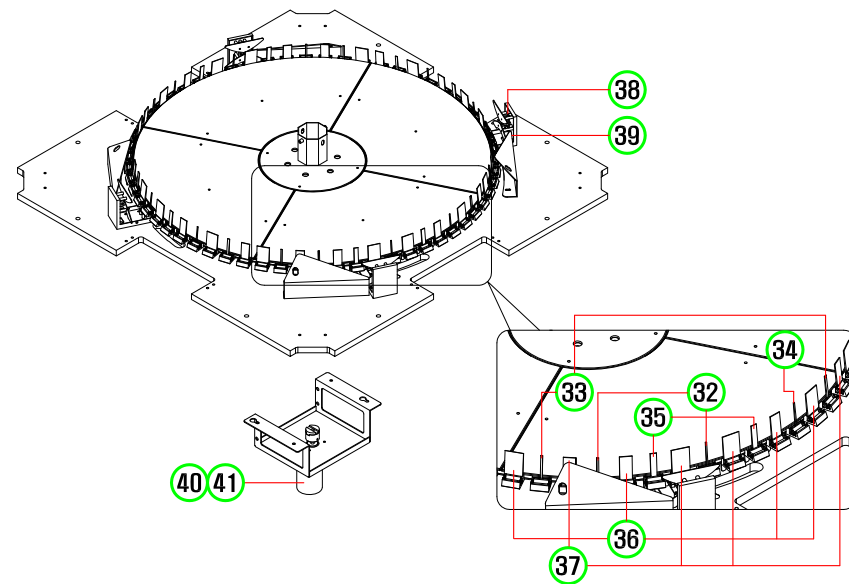
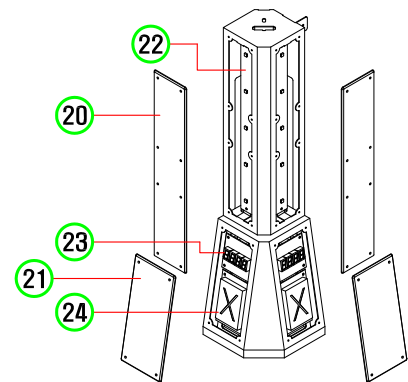
13 COIN CHUTE PART



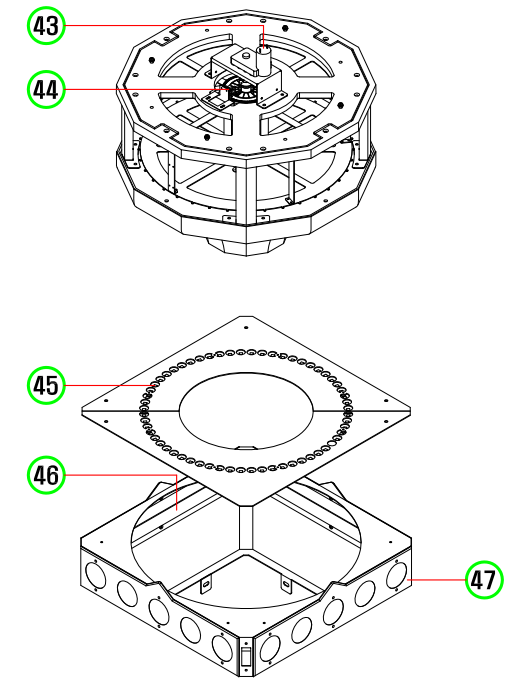
25 INSIDE BILLBOARD PART



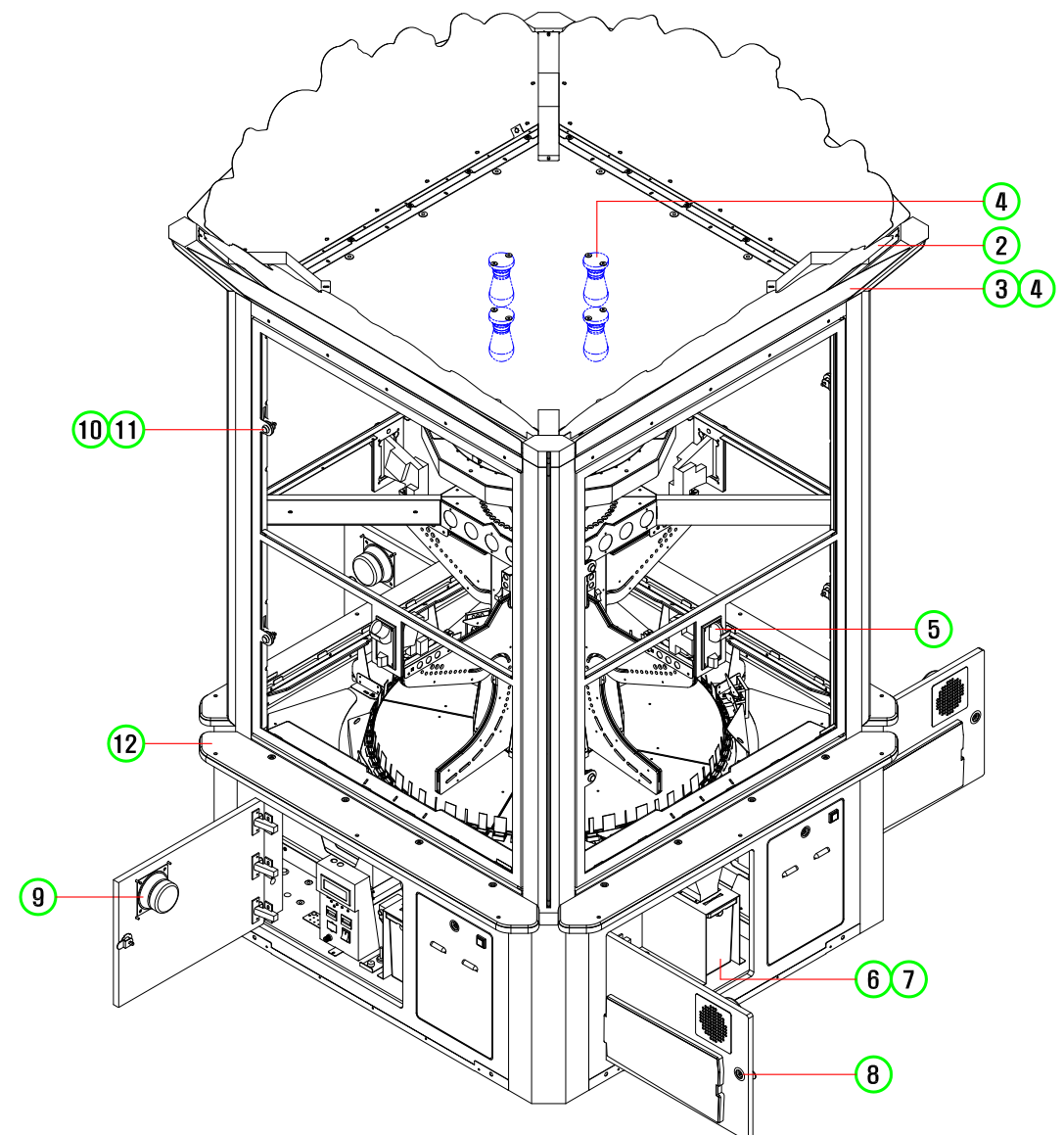
19 BONUS PART



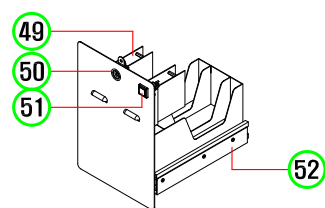
42 LUCKY WHEEL PART



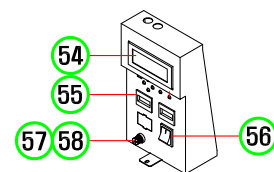
1 MAIN CABINET PART



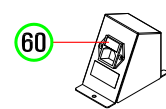
48 TICKET DOOR PART



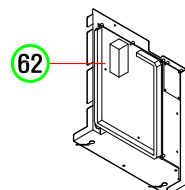
53 SMPS PANEL PART



59 NOISE FILTER PART



61 MAIN BOARD PART

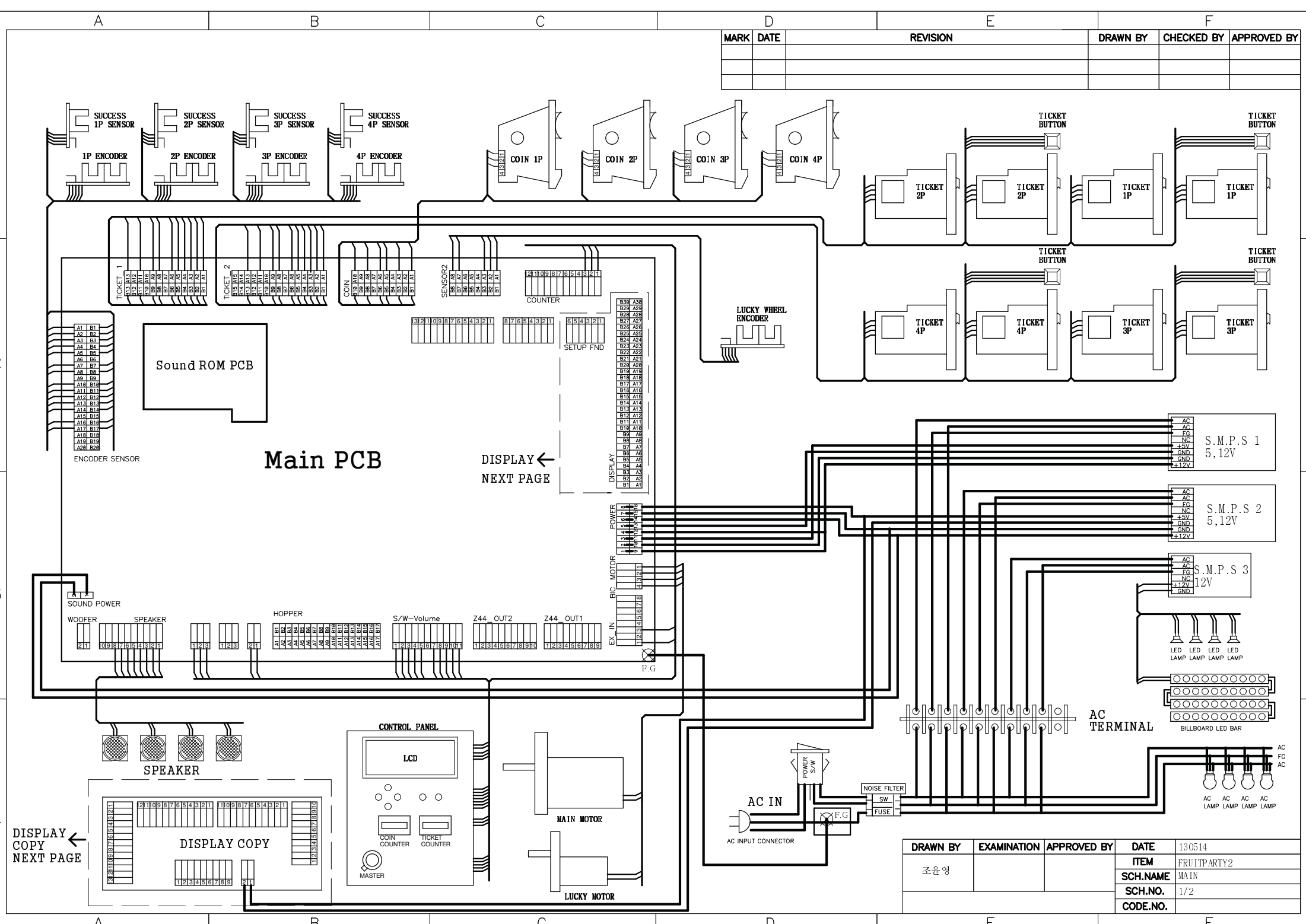


8-2. 列表

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
①		1	<b>MAIN CABINET PART</b>			
②		2	2ND BILLBOARD PANEL	-	4	MFP20ACR002
③		2	1ST BILLBOARD PANEL	-	4	MFP20ACR001
④		2	FLEXIBLE LED PCB ASS'Y	150x10	20	-
⑤		2	COIN SELECTOR	TW-930	4	MZZZ0COS036
⑥		2	COIN BOX	-	4	MDRE0PLA007
⑦		2	KEY ASS'Y	6001	4	MZZZ0KEY041
⑧		2	KEY ASS'Y	7001	4	MZZZ0KEY032
⑨		2	SPEAKER	-	1	MZZZ0SPE021
⑩		2	FRONT DOOR	GLASS-5.0t	4	MFP20GLA001
⑪		2	KEY ASS'Y	7001	8	MZZZ0KEY032
⑫		2	TABLE COVER	ACRYL-5.0t	4	MFP20ACE010
⑬		2	<b>COIN CHUTE PART</b>			
⑭		2	CHUTE SIDE ACRYL	ACRYL-5.0t	8	MFP20ACR013
⑮		2	CHUTE SIDE RIGHT ACRYL	ACRYL-2.7t	8	MFP20ACR015
⑯		2	CHUTE SLIDE UPPER ACRYL	ACRYL-2.7t	4	MFP20ACR018
⑰		2	CHUTE BRACKE	ACRYL-4.5t	4	MFP20ACR019
⑱		2	CHUTE SLIDE LOWER ACRYL	ACRYL-2.7t	4	MFP20ACR014
⑲		1	<b>BONUS PART</b>			
⑳		2	SILVER LED COVER	ACRYL-3.0t	8	MFP20ACR009
㉑		2	WIN FND COVER	ACRYL-3.0t	8	MFP20ACR007
㉒		2	BONUS LED PCB ASS'Y	-	8	ASUP0PCB003
㉓		2	FND PCB ASS'Y	-	8	AFP20PCB002
㉔		2	BONUS FND PCB ASS'Y	-	8	ASUP0PCB002
㉕		1	<b>INSIDE BILLBOARD PART</b>			
㉖		2	LAMP	MR16_5W	4	MELE0LAM075
㉗		2	JACKPOT FND PCB ASS'Y	-	4	ADOS0PCB005
㉘		2	TOP CORNER LED PCB ASS'Y	-	4	AFP20PCB004
㉙		2	AIMING POINT ACRYL	-	4	MFP20ACR011
㉚		2	JACKPOT FND PCB ASS'Y	-	4	ADOS0PCB005
㉛		2	INSIDE BILLBOARD PANEL	ACRYL-3.0t	4	MFP20ACR003
㉜		2	TARGET	2mm	8	MSUP0PLA002
㉝		2	TARGET	5mm	8	MSUP0PLA006
㉞		2	TARGET	3mm	4	MSUP0PLA003
㉟		2	TARGET	10mm	8	MSUP0PLA007

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
⑳		2	TARGET	20mm	16	MSUP0PLA005
㉑		2	TARGET	30mm	16	AICU0PCB006
㉒		2	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	4	ACIR0PCB011
㉓		2	PHOTO INT-2 PCB ASS'Y	-	4	AWIW0PCB009
㉔		2	DC MOTOR	K6D12V15W	1	MZZZ0MOT032
㉕		2	GEAR HEAD	K6D-180	1	MZZZ0GEA003
㉖		1	<b>LUCKY WHEEL PART</b>			
㉗		2	MOTOR	KGE-3448C, 12V DC,RPM19.1	1	MZZZ0MOT055
㉘		2	PHOTO INT-2 PCB ASS'Y	-	1	AWIW0PCB009
㉙		2	LUCKY WHEEL LED PCB ASS'Y	-	4	AFP20PCB003
㉚		2	BONUS LED PCB ASS'Y	-	4	ASUP0PCB003
㉛		2	LUCKY BONUS AIMING POINT ACRYL	ACRYL-3.0t	4	MFP20ACR004
㉜		2	<b>TICKER DOOR PART</b>			
㉝		2	TICKET DISPENSER	TL-002H	4	MZZZ0TID007
㉞		2	KEY ASS'Y	-	4	MZZZ0KEY032
㉟		2	BUTTON SWITCH	-	4	MMUM0BUT002
㊱		2	GUIDE RAIL	-	4	
㊲		1	<b>SMPS PANEL PART</b>			
㊳		2	SETUP LCD PCB ASS'Y	-		AZZZ0PCB084
㊴		2	COUNTER	-	2	MZZZ0COU002
㊵		2	ROCKER SWITCH	-	1	MELE0SWI004
㊶		2	VOLUME KNOB	-	1	MELE0VOL007
㊷		2	VR PCB ASS'Y	-	1	AHM20PCB016
㊸		1	<b>NOISE FILTER PART</b>			
㊹		2	NOISE FILTER	-	1	MELE0SWI015
㊺		1	<b>MAIN BOARD PART</b>			
㊻		2	PUBLIC MAIN PCB ASS'Y	-	1	AFP20PCB007
		2	SOUND ROM PCB ASS'Y	-	1	AFP20PCB006
		2	DISPLAY ROM PCB ASS'Y	-	1	AFP20PCB008

MARK	DATE	REVISION	DRAWN BY	CHECKED BY	APPROVED BY



Sound ROM PCB

Main PCB

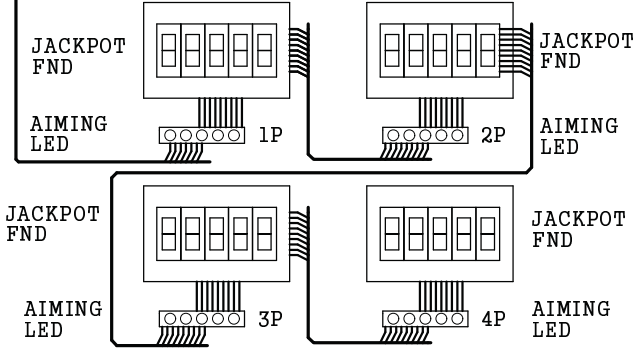
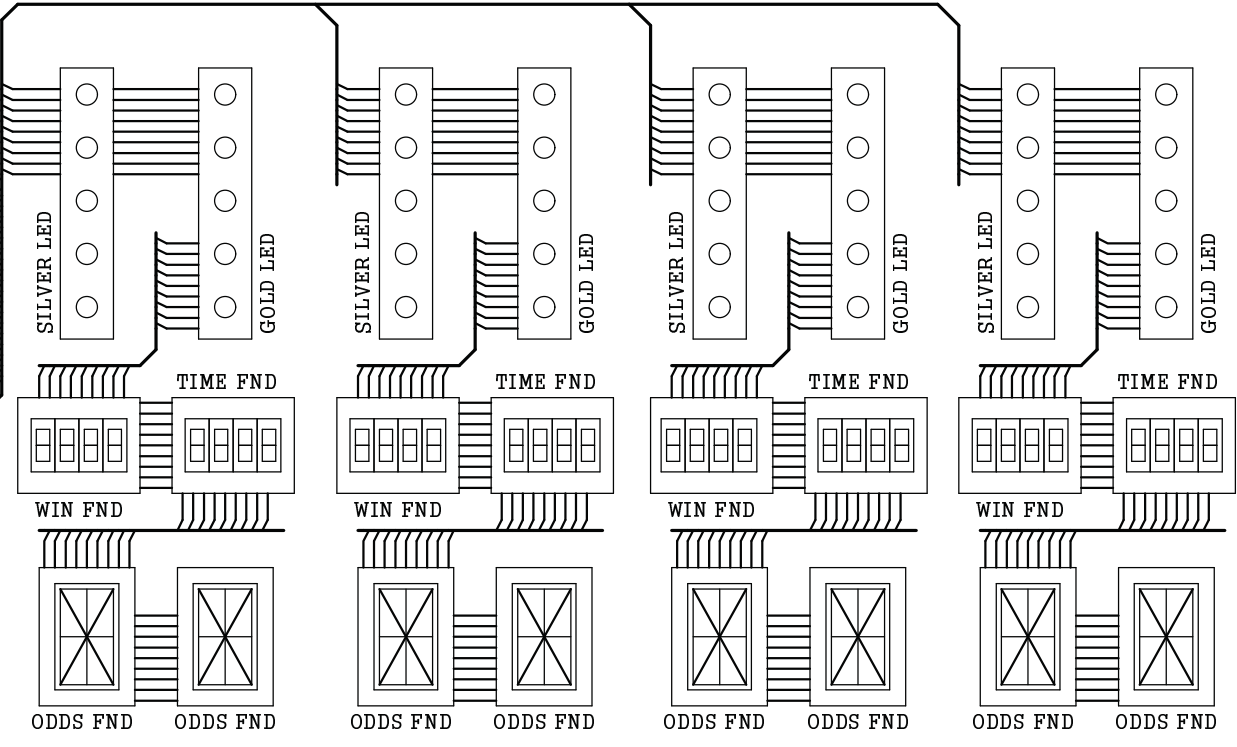
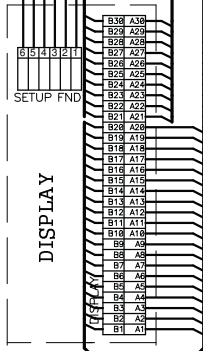
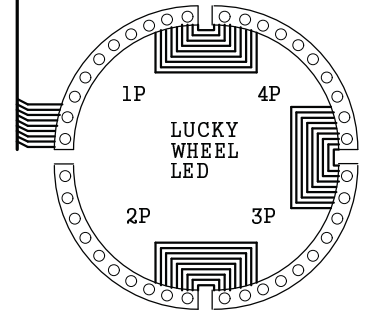
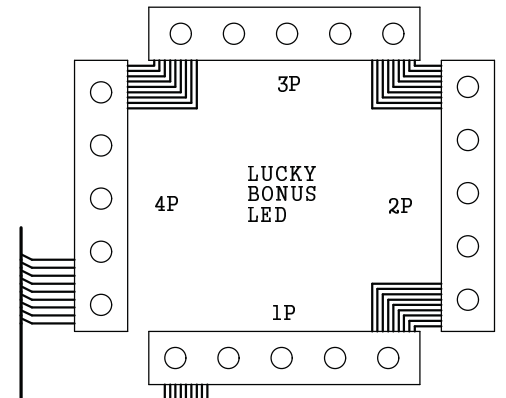
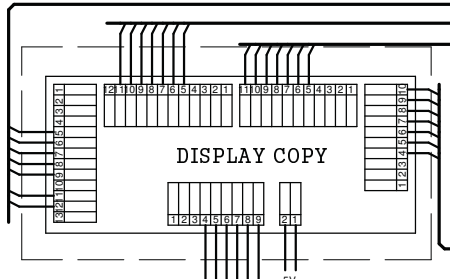
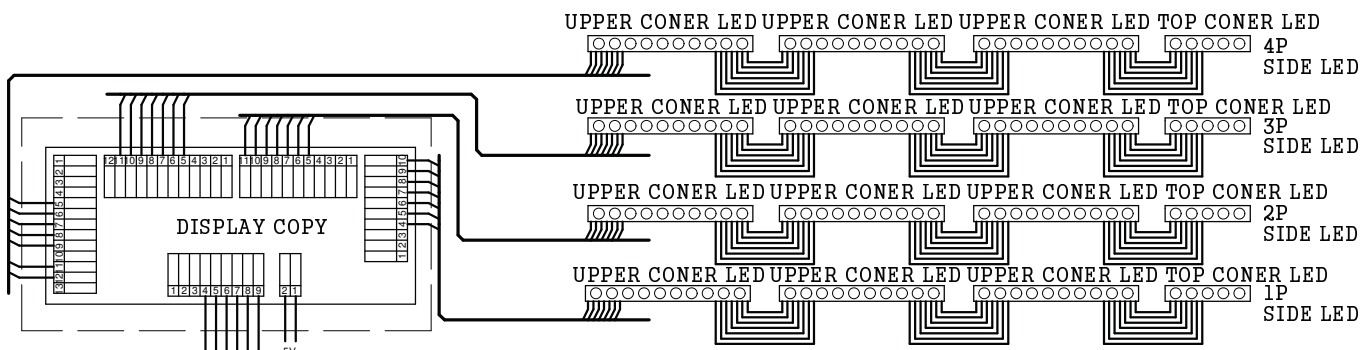
DISPLAY ←  
NEXT PAGE

DISPLAY ←  
COPY  
NEXT PAGE

DISPLAY COPY

DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	DATE	130514
조운영			ITEM	FRUITPARTY2
			SCH.NAME	MAIN
			SCH.NO.	1/2
			CODE.NO.	

MARK	DATE	REVISION	DRAWN BY	CHECKED BY	APPROVED BY



DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	DATE	130514
조윤영			ITEM	FRUITPARTY2
			SCH.NAME	DISPLAY
			SCH.NO.	2/2
			CODE.NO.	

# 水果派对 2

