

巴黎铁塔[®]2

使用说明书

实物与本说明书中的图片若有不同，以实物为准。

 警告

- 请务必详阅本<使用说明书>，以确保正确安装操作本机台。
- 请妥善保存本<使用说明书>，并置于容易参阅的地方。
- 本机台框体、零件等若有变更，恕不另行通知。

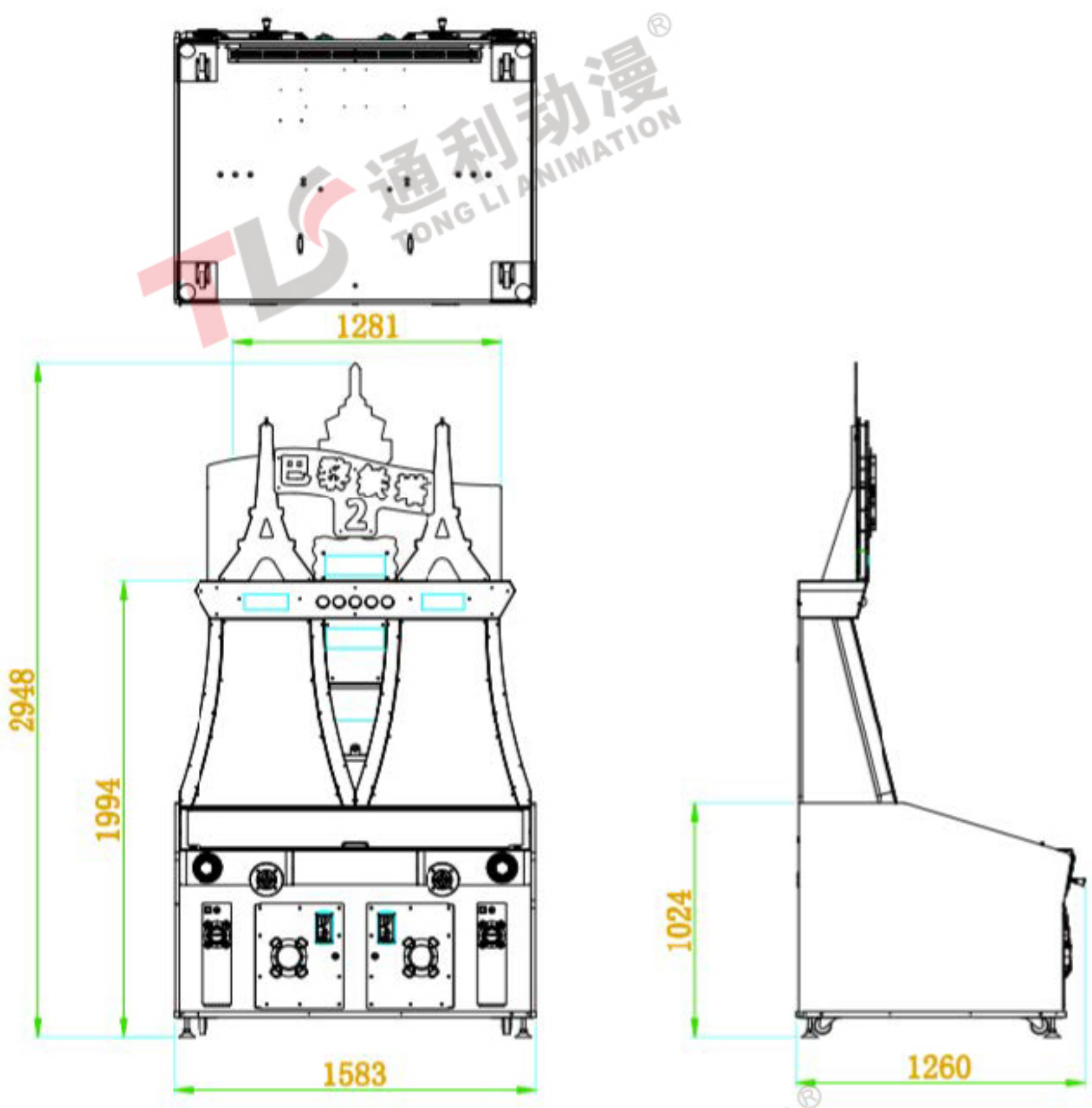
广州通利动漫科技有限公司
GUANG ZHOU TONG LI ANIMATION TECHNOLOGY CO.,LTD.

目录

1. 产品规格	P04	5-3. CONTROL PANEL PART	P23
1-1. 尺寸	P04	5-4. PLAY BOARD PART	P24
1-2. 参数	P04	5-5. SHOOTER PART	P25
1-3. 各部件名称	P05	5-6. CHIP HOPPER PART	P26
1-4. 附件清单	P06	5-7. PUSHER PART	P26
1-5. 塑胶圈配置清单	P07	6. 配线图	P32
2. 设置	P08	7. 产品保修条例	P33
2-1. 设置空间	P08		
2-2. 灯箱安装说明	P08		
3. 设置说明书	P09		
3-1. 机台设置	P09		
3-2. 设置模式	P13		
3-3. 清除模式	P14		
3-4. 查看账目	P15		
3-5. 恢复出厂设置	P16		
3-6. 测试模式	P19		
4. 故障代码	P20		
5. 拆卸图	P22		
5-1. MAIN CABINET	P22		
5-2. MAIN BOARD PART	P23		

1. 产品规格

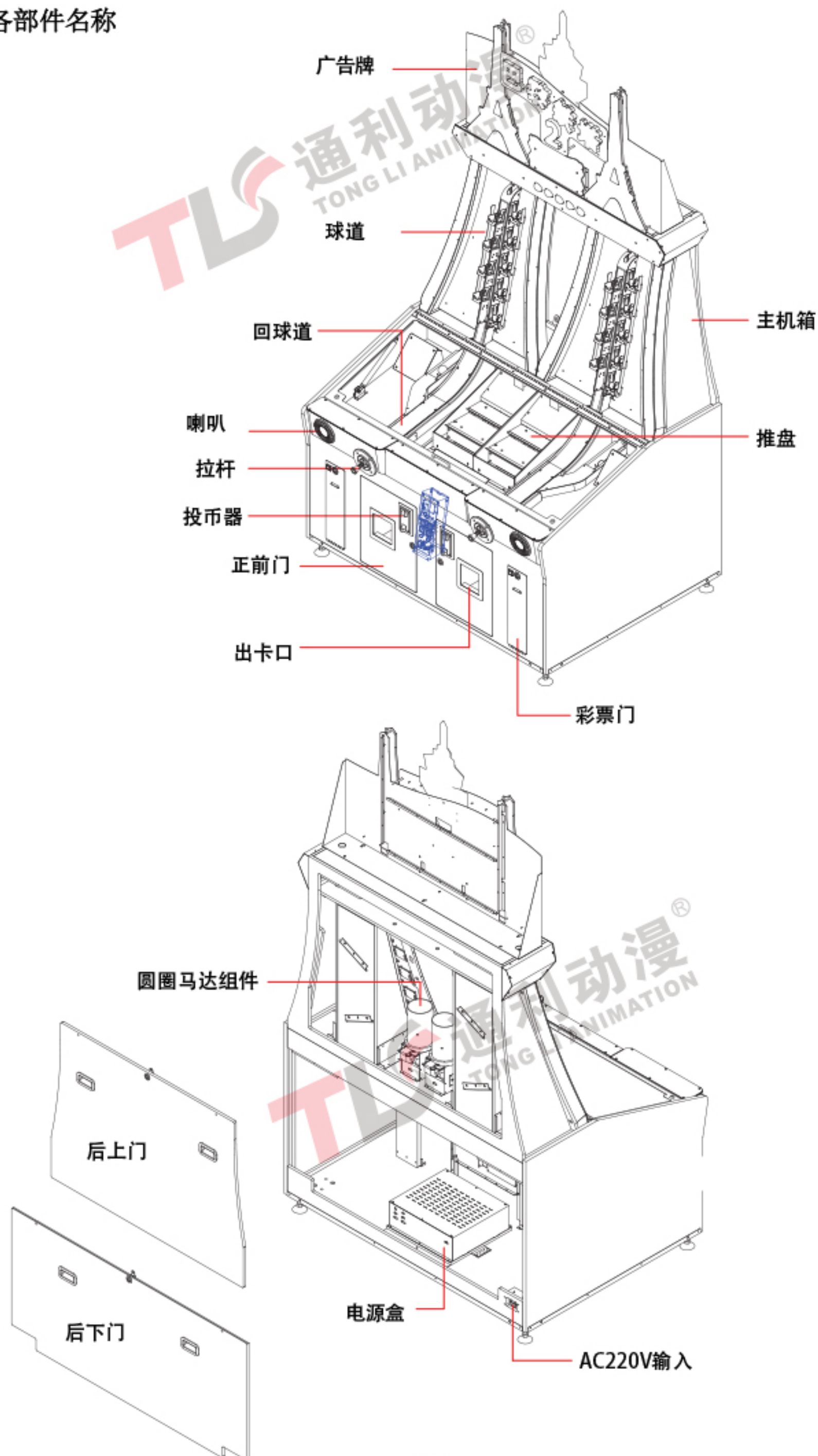
1-1. 尺寸



1-2. 参数

尺寸 (长 x 宽 x 高)	158.3 x 1265x 2950 (mm)
重量 (kg)	310kg
电压	AC220V
频率范围	50~60 Hz
耗电量	220W

1-3.各部件名称



1-4.附件清单

编 号	名 称	技术规格	数 量
1	巴黎铁塔2使用说明书	本使用说明书放附件袋内	1
2	TS-006	门锁钥匙放附件袋内	2
3	TS-005	币箱钥匙放附件袋内	2
4	电源线	此电源线放附件袋内	1
5	透明挡片	此透明挡片放附件袋	5
6	拉杆弹簧（长）	内此拉杆弹簧放附件袋	2
7	塑钢球	此塑钢球放附件袋	1
8	2.5mm内六角扳手	此内六角扳手放附件袋	1
9	3.0mm内六角扳手	此内六角扳手放附件袋	1
10	5.0mm内六角扳手	此内六角扳手放附件袋	1

1-5.塑胶圈配置清单

1.集齐9个塑胶圈获得超级大奖



2.每包塑胶圈配置明细

圆圈颜色	圆圈配置个数（一包）	圆圈兑票明细（单个）	兑换超级大奖圆圈配置明细
黑色	15个	50票	5个
红色	40个	25票	1个
黄色	40个	25票	1个
蓝色	40个	25票	1个
紫色	175个	10票	1个
合计	310		

注：每次添加必须严格按照要求配置数量添加，否则造成出票不准，后果自负

3.一台机器共配4包塑胶圈，每个P位两包

4.推盘塑胶圈添加方式

● PLAYFIELD-SETUP ◇ 自动在推盘放置200个塑胶圈 八字板显示 SCORE FND: 显示已出圆圈数 TIME FND: 显示动作状态 CREDIT FND: 显示圆圈出圈感应器					
LCD 显示			说 明		执 行
ALL	CHIP	OFF	1P, 2P 动作		按 SELECT 键执行
1P	200	OFF	1P 动作, 显示已出圈数		“OFF” 停止
2P	200	OFF	2P 动作, 显示已出圈数		“ON” 推盘ON, 进行出圈
EXIT			退出		“ERR” 推盘或圆圈分配器故障

注意事项:

- 1.进入PLAYFIELD-SETUP选择圆圈自动分配模式
- 2.选择ALL CHIP OFF/按右键启动
- 3.胶圈桶会自动分配200个塑胶圈到推盘上
- 4.分配过程中掉落出口的塑胶圈捡起重新放回到胶圈桶即可（此时塑胶圈分配完成。）

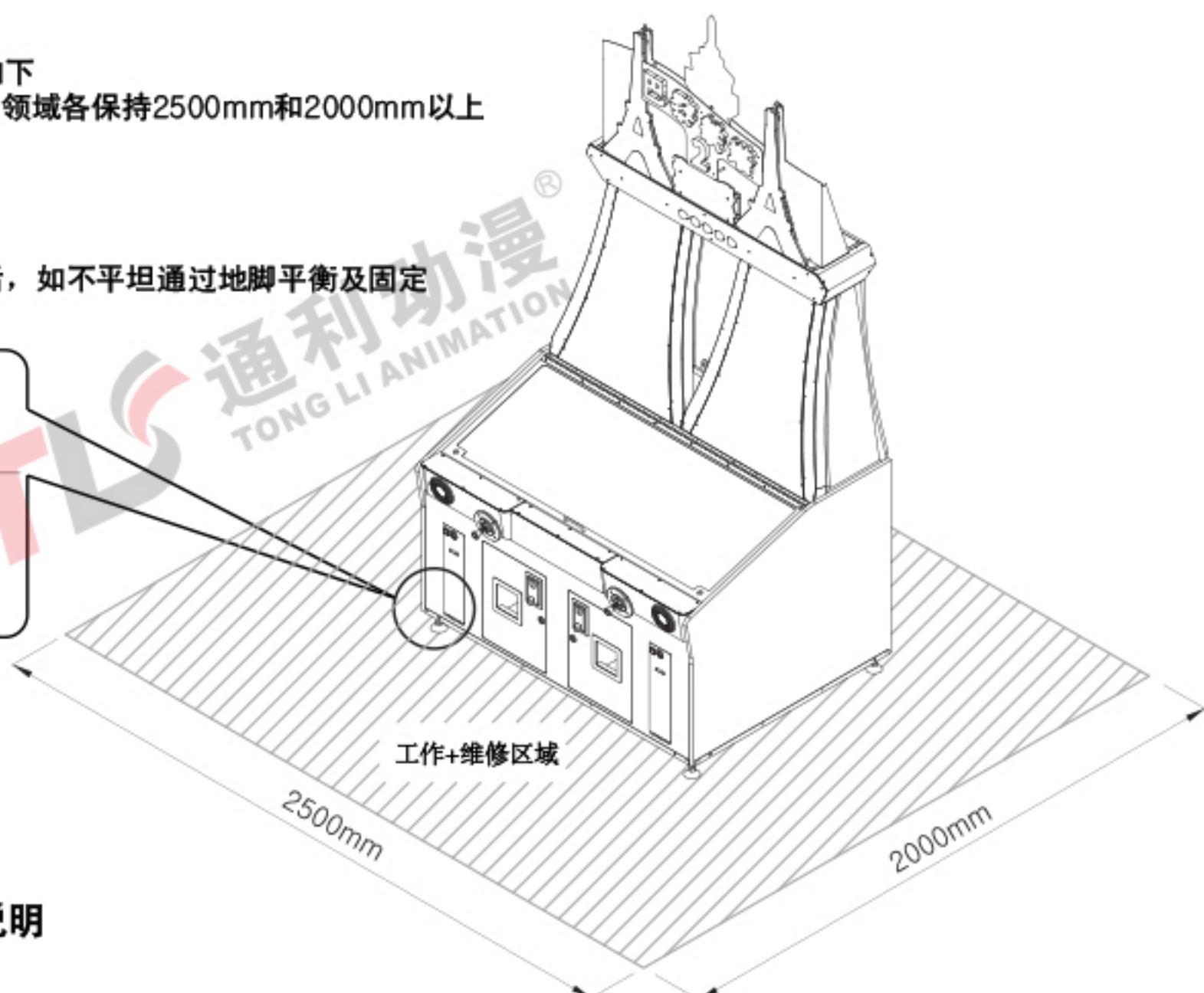
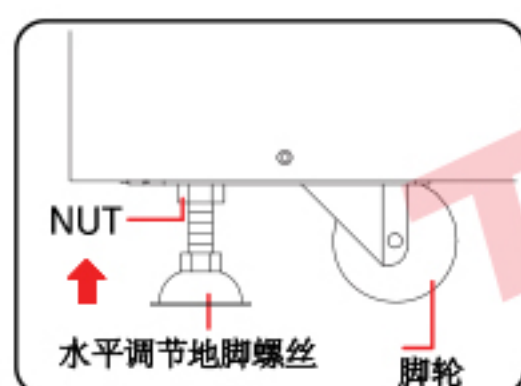
2. 设置

2-1. 设置空间

- 机器设置空间如下
游戏区跟维护区领域各保持2500mm和2000mm以上

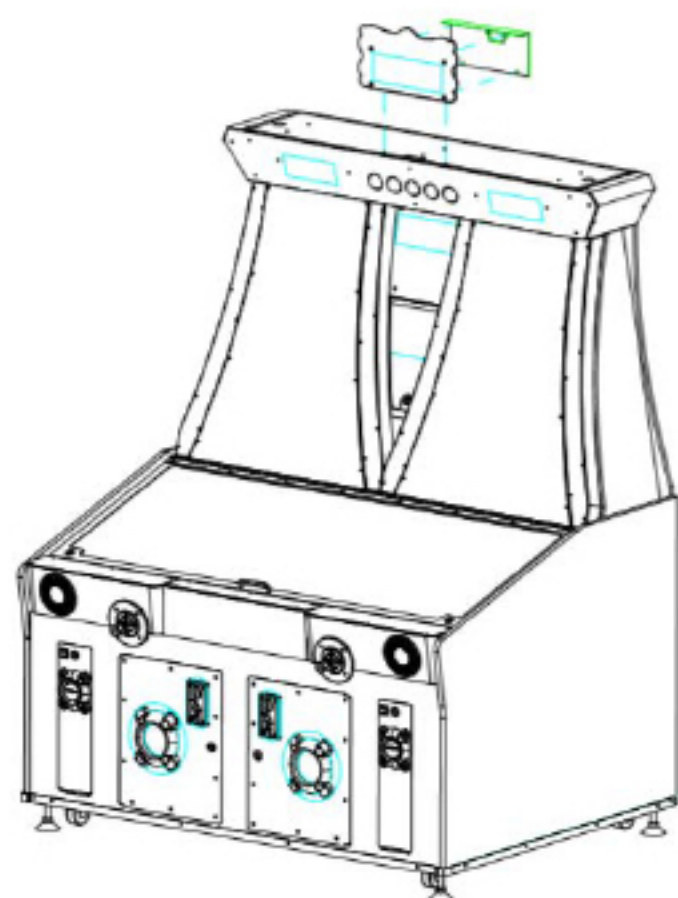
注意

- 选择摆放位置后，如不平坦通过地脚平衡及固定

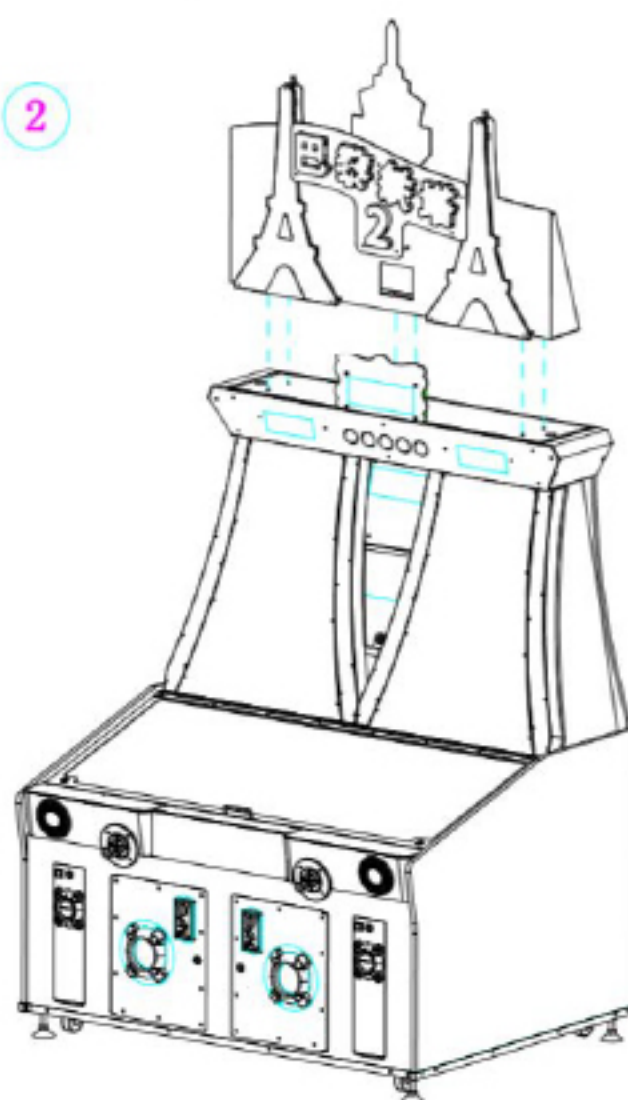


2-2. 灯箱安装说明

1



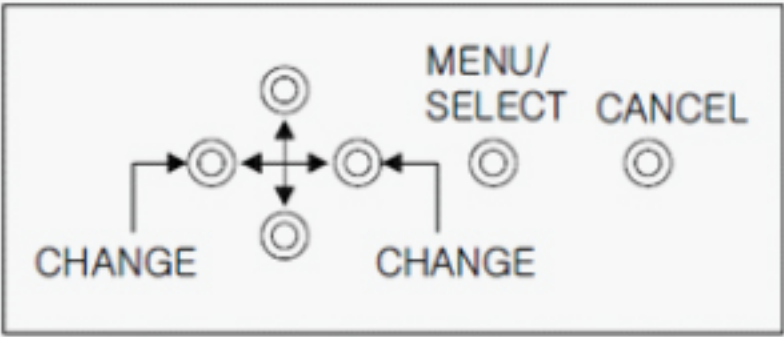
2



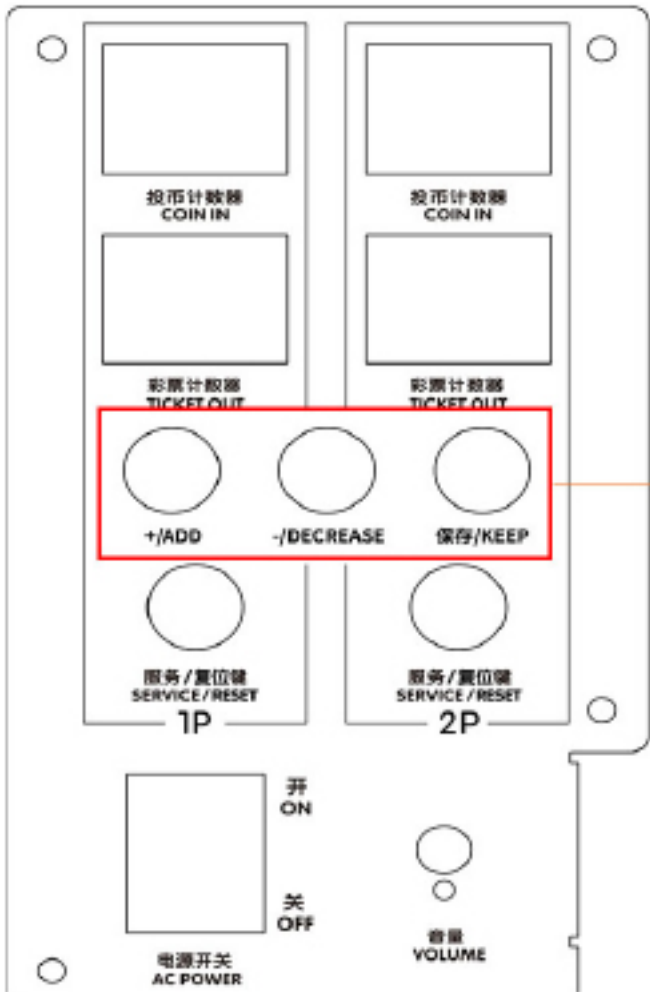
3. 设置说明书

3-1. 机台设置

1. 设置按键布局

	1) [↑↓] 上/下键 : 菜单上下移动 2) [←→] 左/右键 : 按左右键进行设定值变更 3) MENU/SELECT 键 : 进入菜单, 确认 4) CANCEL 键 : 退出
 1P SERVICE / RESET 2P SERVICE / RESET	平时用于服务键, 报错时用于复位键. * 每按一次服务键会增加一局游戏.

OPERATING OPTIONS (主菜单)	
请按菜单键. [菜单/确认键: 进入]	
PROGRAM SETTINGS	设置模式
CLEAR MODE	清除模式
BOOKKEEPING	查看账目
FACTORY SETTING	恢复工厂设置
TEST MODE	测试模式
PLAYFIELD-SETUP	设置推盘圆圈放置
EXIT	退出设置菜单



超级大奖调节按钮说明:

- 1.+/ADD: 数值增加
- 2.-/DECREASE: 数值减少
- 3.保存/KEEP: 保存数值
- 4.长按可快速调节
- 5.默认值3000票
- 6.最大值可调9900, 最小值可调0, 以100为单位调整

3-2. 设置模式

PROGRAM SETTINGS			
LCD 显示	说 明	范 围	默认值
★ CREDIT / COIN	设置局数与币数比例	“FREE”, 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/7, 1/8, 1/9, 1/10, 2/1, 3/1, 4/1, 5/1	“1/2”
GAME TIME	设置游戏时间	15 ~ 99 (几秒钟)	“30”
★ SCORE TYPE	设置进球孔分值 (S-JP 分值也会变更.) 请参考[表#1]	1 ~ 9	“7”
SCORE DETAIL	进球孔分数详细设置 请参考[表#2] SCORE DETAIL设置	每个进球孔分数都能分别设定 此处分值变更时 SCORE TYPE 设 设定值会显示 “USER” 字样	
S-JP VALUE	JP大奖起始分值	可设置为50 ~ 超级大奖最大值 (以10为单位增加)	500
S-JP LIMIT	JP大奖最大值	可设置为超级大奖起始分值到 9999 (以10为单位增加)	3000
S-JP INCREMENT	游戏超级大奖每局累积分值	0 ~ 50 (以1为单位增加)	1
S-JP CHIP	设置Super Jackpot圆圈出圈数量	0 ~ 99 (以1单位增加)	8
DIFFICULTY	设置游戏难度 (JP孔位于下端的频率变化)	EASY - 简单 NORMAL - 一般 HARD - 困难	NORMAL
JP MOVE/PLAY	设置JP移动频率	“HOLD”, “1/1”, “1/2”, “1/3” “1/4”, “1/5”	“1/1”
MERCY TICKET	安慰奖彩票分值 (没有得分时出票)	0 ~ 10 (以1为单位增加)	0
TICKET/SCORE	设置得分与彩票的比例 NONE: 不支付彩票, 自动消减彩票数.	“NONE”, “1/1”, “1/2”	“1/1”
ATTRACT VOLUME	演示音使用与否与音量设置.	“OFF”, 10 ~ 100 (以10为单位增加)	50
SAVE AND EXIT	保存后退出	按SELECT键后 移动光标选择 [YES] or [NO] 后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出		

注意！如改动有★ 标示的选项时内部BOOKKEEPING选项及
CLEAR DATA 选项中的(TICKET, CREDIT, GAME DATA) 信息全部会被删除.

[表#1] 分值列表

1 每局游戏平均出票标准分值表.
(以1个圆圈兑换25张彩票的平均量.)

DEFAULT: SCORE TYPE 6

* 八字板显示

SCORE FND: 显示SCORE TYPE (USER, 1~9)

S-JP FND: 显示S-JP分数

HOLE FND: 显示该孔的分数和圆圈数

(JP 累积4个时在 HOLE H-1显示 S-JP 的圆圈数)

* 括弧处的数值标示圆圈数

例) 99 (5) → 彩票 99张, 圆圈 5个

进球孔 位置		
	H - 0	
		H - 1
H - 2		
		H - 3
H - 4		
		H - 5
H - 6		
		H - 7
H - 8		
		H - 9

SCORE TYPE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
AVERAGE TICKET	10 张	15 张	20 张	25 张	30 张	35 张	40 张	45 张	50 张
S - JP	200 (2)	300 (4)	500 (6)	800 (8)	800 (8)	1000 (10)	500 (8)	1300 (10)	1500 (10)
H - 1 (JP)	50 (1)	60 (2)	70 (3)	80 (3)	80 (4)	99 (5)	99 (3)	99 (5)	99 (5)
H - 2 (CHIP)	8 (1)	10 (1)	10 (1)	20 (1)	25 (1)	25 (1)	25	30 (1)	30 (1)
H - 3	2	3	3	5	5	8	10	15	20
H - 4	10	12	14	16	20	20	25	35	40
H - 5 (CHIP)	15 (1)	20 (1)	25 (2)	30 (2)	35 (2)	40 (3)	45 (2)	45 (3)	50 (3)
H - 6	9	10	12	12	15	15	20	25	32
H - 7 (CHIP)	12 (1)	15 (1)	15 (1)	20 (1)	25 (1)	30 (2)	30 (1)	35 (2)	35 (2)
H - 8	5	6	6	8	10	10	15	20	25
H - 9	1	2	2	3	5	5	8	10	15

注：为保证出圆圈成本，建议调整值参考下表调整

票档位设置	SCORE TYPE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
平均票数设置	AVERAGETICKET (平均每币)	10	15	20	25	30	35	40	45	50
JP 数据设置	票数 (出圆圈数)	300 票 3 个圈	300 票 4 个圈	500 票 4 个圈	500 票 5 个圈	500 票 6 个圈	500 票 7 个圈	500 票 8 个圈	500 票 9 个圈	500 票 10 个圈
H-1 号洞 (小 JP)	票数 (出圆圈数)	50 (2)	60 (3)	70 (3)	80 (3)	88 (3)	99 (3)	99 (3)	99 (3)	99 (3)
H-2 号洞	票数 (出圈数)	8	10	10	20	25	25	25	30	30
H-3 号洞	票数 (出圈数)	2	3	3	5	5	8	10	15	20
H-4 号洞	票数 (出圈数)	10	12	14	16	20	20	25	30	40
H-5 号洞	票数 (出圈数)	15 (1)	20 (2)	25 (2)	30 (2)	35 (2)	40 (2)	45 (2)	45 (2)	50 (2)
H-6 号洞	票数 (出圈数)	9	10	12	12	15	15	25	30	32
H-7 号洞	票数 (出圈数)	12	15 (1)	15 (1)	20(1)	25 (1)	30(1))	30 (1)	35 (1)	35 (1)
H-8 号洞	票数 (出圈数)	5	6	6	8	10	10	15	20	25
H-9 号洞	票数 (出圈数)	1	2	2	3	5	5	8	10	15



[表#2] SCORE DETAIL 设置

进球孔顺序如右侧示意图

设定范围值中可设置为彩票 0~99, 圆圈 0~9.

[警告-1] 如改动下面选项会将每局平均出票率和彩票出票数量会有变动.
(设定值变更时在 SCORE TYPE 选项中显示 “USER” 文字.)

* 八字板显示

SCORE FND: SCORE TYPE 显示 (USER)

HOLE FND: 显示相应进球孔的分数 (选择的孔位八字板中闪烁)

进球孔 位置		
	H - 0	
	SLOPE	H - 1
H - 2		
		H - 3
H - 4		
		H - 5
H - 6		
		H - 7
H - 8		
		H - 9

LCD 显示		说 明	范 围	默认值
H - 1 TICKET	99	进球孔1号JP彩票设置	0 ~ 99	99
CHIP	5	进球孔1号JP圆圈设置	0 ~ 9	3
H - 2 TICKET	25	进球孔2号彩票设置	0 ~ 99	25
CHIP	1	进球孔2号圆圈设置	0 ~ 9	0
H - 3 TICKET	8	进球孔3号彩票设置	0 ~ 99	8
CHIP	0	进球孔3号圆圈设置	0 ~ 9	0
H - 4 TICKET	20	进球孔4号彩票设置	0 ~ 99	25
CHIP	0	进球孔4号圆圈设置	0 ~ 9	0
H - 5 TICKET	40	进球孔5号彩票设置	0 ~ 99	45
CHIP	3	进球孔5号圆圈设置	0 ~ 9	2
H - 6 TICKET	15	进球孔6号彩票设置	0 ~ 99	20
CHIP	0	进球孔6号圆圈设置	0 ~ 9	0
H - 7 TICKET	30	进球孔7号彩票设置	0 ~ 99	30
CHIP	2	进球孔7号圆圈设置	0 ~ 9	1
H - 8 TICKET	10	进球孔8号彩票设置	0 ~ 99	15
CHIP	0	进球孔8号圆圈设置	0 ~ 9	0
H - 9 TICKET	5	进球孔9号彩票设置	0 ~ 99	5
CHIP	0	进球孔9号圆圈设置	0 ~ 9	0
SAVE AND EXIT	保存后退出 (保存时 PROGRAM SETTING设定值会保存并删除 BOOKKEEPING & GAME DATA.)		按SELECT键 [YES] or [NO] 移动光标后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出			

3-3. 清除模式

CLEAR MODE		
● 可清零游戏数据以及账目信息.		
屏幕显示	说明	执行
CLEAR TICKET	待支付彩票数清零	按确认键移动光标后选择 [YES] or [NO]执行
CLEAR CREDIT	当前局数清零 (待出圆圈也一并清零)	
CLEAR DATA	游戏数据以及账目信息清零	
EXIT	退出 (回到OPERATION OPTIONS 菜单选项)	

3-4. 查看账目

● BOOKKEEPING	
LCD 显示	说 明
1P : 1 Player 2P : 2 Player TOTAL : 1P, 2P 统计	
— COIN IN — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P投币次数以及合计投币次数
— SERVICE IN — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P按服务键次数以及合计服务键次数. (每按一次服务键会增加一局游戏)
— GAME PLAYS — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P游戏次数以及合计游戏次数
— SCORE — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P各自以及全部得分 (获得彩票)
— TICKET OUT — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P出票数以及合计出票数
— CHIP OUT — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P出圆圈数以及合计出圆圈数

— SUPER JACKPOT — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P获得超级大奖次数以及合计获得超级大奖数
— JACKPOT — 1P : 0 2P : 0 TOTAL : 0	1P, 2P获得大奖次数以及合计获得大奖次数
— 1P HOLE GOAL IN — H-0 : 0 H-1 : 0 H-2 : 0 H-3 : 0 H-4 : 0 H-5 : 0 H-6 : 0 H-7 : 0 H-8 : 0 H-9 : 0 TOTAL : 0	1P 1~ 9号孔进球次数，全部进球次数
— 2P HOLE GOAL IN — H-0 : 0 H-1 : 0 H-2 : 0 H-3 : 0 H-4 : 0 H-5 : 0 H-6 : 0 H-7 : 0 H-8 : 0 H-9 : 0 TOTAL : 0	2P 1~ 9号孔进球次数，全部进球次数
— VER INFO — MAIN CHN-N Ver _._ LED IO Ver _	显示版本信息 - 主板程序版本信息 - LED IO 板固件版本
CANCEL 按键 : 退出	

3-5. 恢复工厂设置

FACTORY-SETTINGS 恢复出厂设置(清除所有游戏数据以及恢复默认值)	
LCD 显示 (执行)	LCD 显示 (执行)
FACTORY - SETTING ARE YOU SURE? [YES] or [NO] 移动光标并确认执行	FACTORY - SETTING REALLY ? [YES] or [NO] 移动光标并确认执行



3-6. 测试模式

TEST MODE		
测试选项	设置选项	说明
INPUT TEST	[=>]	进入输入状态确认模式
	将各选项的输入状态显示在LCD界面	
	[1P/2P SCORE FND 显示] SHOOTER SEN [SHOT], COIN SEN [COIN], TICKET BTN [TKBT], TICKET SEN [TKSE], SERVICE BTN [SERV]	
	[1P/2P HOLE FND 显示] HOLE SEN 0~9[88] [S-JP FND 显示] TILT [TILT], SETUP UP [UP] /DOWN[DN] /LEFT [LT] /RIGHT [RT] /SELECT [ST]/CANCEL[CL]	
FND & LAMP	LAMP, FND, LED 动作测试	
	“OFF”	全部关闭
	“SETP”	LAMP ▶ 全部亮灭 ▶ 1P TICKET LAMP ON ▶ 2P TICKET LAMP ON ▶ 1P CEILING LAMP ON ▶ 2P CEILING LAMP ON ▶ 1P TOWER LAMP ON ▶ 2P TOWER LAMP ON ▶ 1P CHIP OUT LAMP ON ▶ 2P CHIP OUT LAMP ON ▶ 全部 OFF 按顺序重复
		FND ▶ 全部亮灭 (双色 FND: 1P 红色, 2P 绿色) ▶ 显示所有数字 [0000]~[9999] (双色 FND: 红色→绿色) ▶ 1P FND[1111] 按顺序 ON (双色 FND: 红色) ▶ 2P FND [2222] 按顺序 ON (双色 FND: 绿色) ▶ S-JP FND [0000] ON 按顺序重复
		LED ▶ 全部白灯亮灭 ▶ 按LED各自顺序点亮白灯 ▶ RED ▶ GREEN ▶ BLUE ▶ WHITE 按顺序亮灯 按顺序重复
	“ON”	全部亮灯 (在其他测试模式中会维持ON状态)
	“ON/OFF”	全部反复亮灭

BALL OUT	顶球杆动作测试	
	◎ 按左右键选择测试项目后按确认键运行动作	
	“ALL”	1P, 2P 各出1球
	“1P”	1P 出1球
	“2P”	2P 出1球
	“AT”	1P, 2P 每3秒出1球
SCORE FND(分数八字板) : 显示ON, OFF时马达状态		
TIME FND(时间八字板) : 显示待出球数		
CREDIT FND(局数八字板) : 显示编码器(微动)状态0, 1		
PUSHER	圆圈推盘动作测试	
	◎ 按左右键选择测试项目后按确认键运行动作	
	“ALL”	1P, 2P 圆圈推盘动作
	“1P”	1P 圆圈推盘动作
	“2P”	2P 圆圈推盘动作
	SCORE FND(分数八字板) : 显示ON, OFF时马达状态	
TIME FND(时间八字板) : 显示编码器(微动)感应次数 0~99		
CREDIT FND(局数八字板) : 显示编码器(微动)状态		
CHIP OUT (CHIP HOPPER)	出圆圈测试	
	“ALL”	1P, 2P 各出1个圆圈
	“1P”	1P 出1个圆圈
	“2P”	2P 出1个圆圈
	“AT”	1P, 2P 自动各出1个圆圈 (启动时推盘会随之动作, 推盘到最里面时开始出圈)
	SCORE FND : 显示圆圈分配器动作状态 ON,OFF	
TIME FND : 显示待出圈数		
CREDIT FND : 显示出圈感应器状态		
COIN	投币器动作测试	
	“ON”, “OFF”	投币器动作开, 关
	SCORE FND(分数八字板) : 显示投币器开关动作状态	
	TIME FND(时间八字板) : 显示投币器信号状态 (0, 1)	
CREDIT FND(局数八字板) : 显示投币器感应到代币信号的次数统计		

TICKET	彩票机动作测试	
	◎ 按左右键选择测试项目后按确认键运行动作	
	◎ 按彩票键1P, 2P各自彩票机动作(出票3张)	
	“ALL”	1P, 2P各自彩票机动作(出票3张)
	“1P”	1P 彩票机动作(出票3张)
COUNTER	“2P”	2P 彩票机动作(出票3张)
	TIME FND(时间八字板) : 显示彩票机信号状态 (0, 1)	
	CREDIT FND : 显示出票数量	
	“COIN”	1P, 2P投币码表动作 按照1P ▶ 2P顺序码表增加1
	“TICKET”	1P, 2P彩票码表动作 按照1P ▶ 2P顺序码表增加1
SOUND TEST	声音测试	
	◎ 按左右键选择测试项目后按确认键进行测试(再生, 停止)	
	“CH”	按各声道喇叭分别输出One, Two, ~ Eight声音 左 : 1, 3, 5, 7 右 : 2, 4, 6, 8
	“BGM”	背景音乐输出测试
	“SFX”	效果音输出测试
	“VOC”	音量输出测试
EXIT	返回主菜单	

4. 故障代码

只有“Er. 02”，“Er. 03” “TILT” 报错才终止整个游戏，除此之外的其他报错只停止相应游戏

ERROR CODE	ERROR 种类	内容	确认事项
Er. 02	系统	设置参数保存异常	1. 确认 设置参数并保存 2. 恢复出厂设置 3. 机器 电源 重启 4. 继续发生异常更换主板
Er. 03		游戏数据保存异常	1. 进入清除模式将数据清零 2. 机器 电源 重启 3. 继续发生异常更换主板
Er. 11	投币器	持续收到投币信号	确认异常游戏位的投币感应器输入
Er. 31	推盘	未收到编码器信号	1. 确认 马达运行状态 2. 确认编码感应器输入
Er. 51	顶球杆	未收到编码器信号	1. 确认 马达运行状态 2. 确认编码感应器输入
Er. 52		无球 or 击球位感应器无信号	1. 确认有无球 2. 确认击球位感应器输入
Er. 70 ~ Er. 79	进球孔感应器	持续收到 0~9号孔位感应器信号	1. 确认 0~9 号孔感应器状态
Er. 7A		进球孔感应器无信号 (3次以上进球无感应)	1. 确认所有进球孔感应器状态
Er. 81	圆圈分配器	无圆圈or 圆圈分配器无动作	1. 确认有无 圆圈 2. 确认圆圈分配器
HELP	彩票	无彩票	1. 确认 有无彩票 2. 确认彩票机 马达动作 3. 确认彩票感应器
TILT	防摇器	感应到机身晃动时报错 15秒以后自动复位	1.确认防摇器

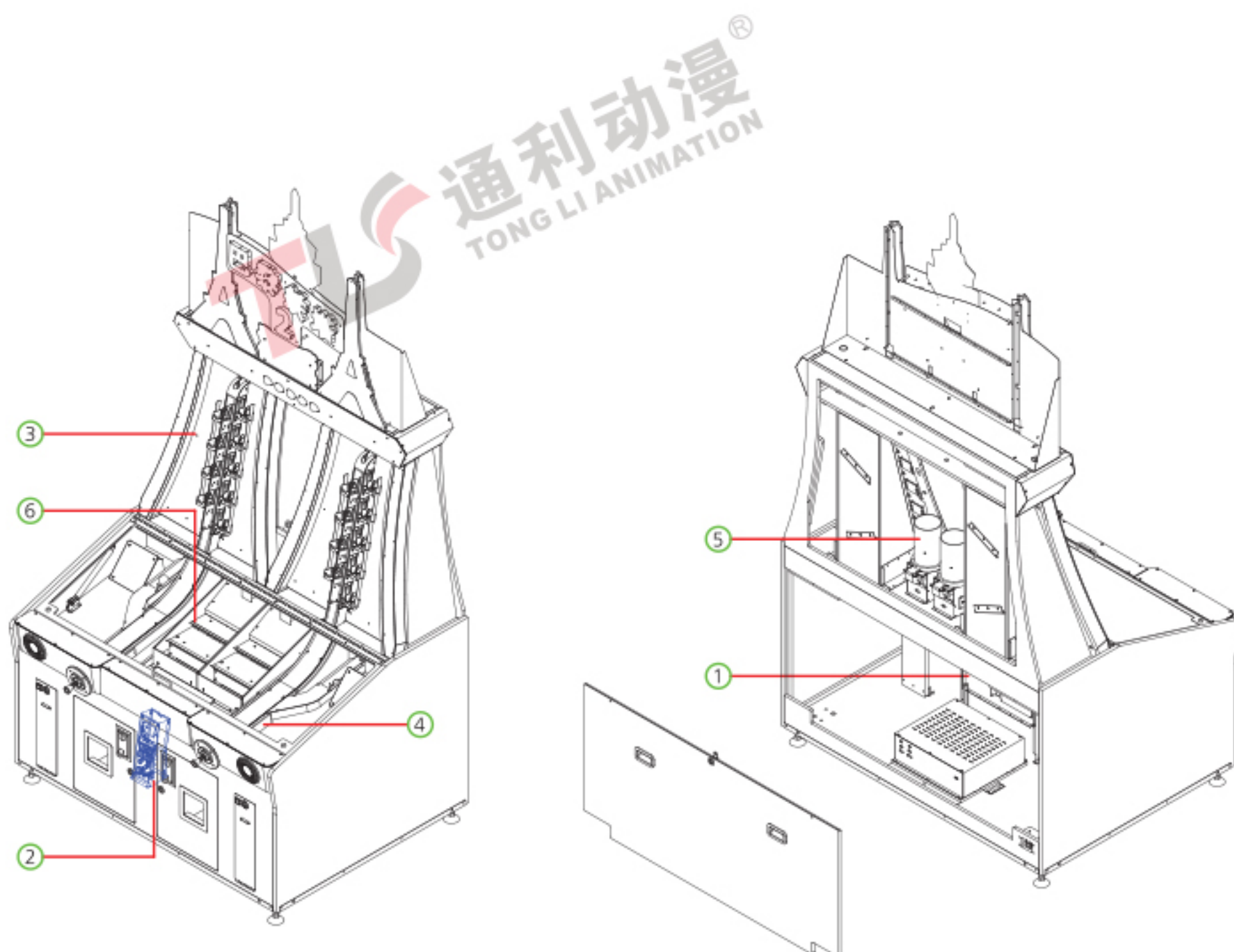
※ 基本上报错代码显示在游戏位上端分值八字板上

ERROR CODE(报错代码)检测方法

ERROR CODE	ERROR 种类	内容	报错确认条件
Er. 02	系统	设置参数保存异常	开启电源后确认主板设置相关的记忆条
Er. 03		游戏数据保存异常	开启电源后确认主板设置相关的记忆条
Er. 11	投币器	持续收到投币信号	禁止投币开启时2秒以上一直收到信号
Er. 31	推盘	未收到编码器信号	马达运行中4秒以上一直未收到编码器信号
Er. 51	顶球杆	未收到编码器信号	马达运行中3秒以上一直未收到编码器信号
Er. 52		无球 or 击球位感应器无信号	尝试出球 3 次以内未收到感应器信号
Er. 70 ~ Er. 79	进球孔感应器	持续收到 0~9号孔位感应器信号	3 秒以上未收到感应器信号
Er. 7A		进球孔感应器无信号 (3次以上进球无感应)	射球之后击球位感应器无信号, 进球孔感应器也无信号的状态下 游戏3次后 报错
Er. 81	圆圈分配器	无圆圈 or 圆圈分配器无动作	圆圈分配器运行中未收到感应器信号时 尝试 3 次以内无感应器信号
HELP	彩票	无彩票	出票过程中彩票感应器 1 秒以上无信号
TILT	防摇器	感应到机身晃动时报错 15秒以后自动复位	感应防摇器
※ 基本上报错代码显示在游戏位上端分值八字板上 .			

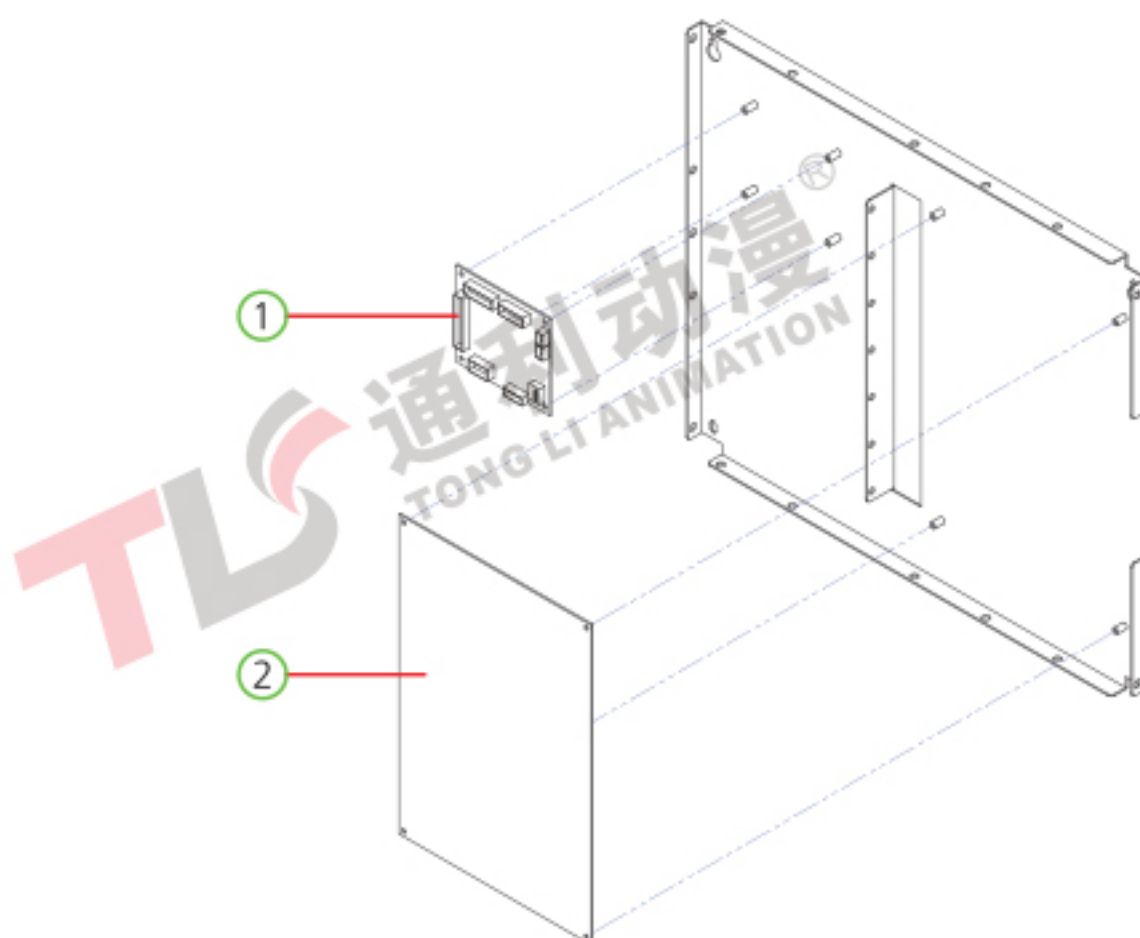
5. 拆卸图

5-1. MAIN CABINET



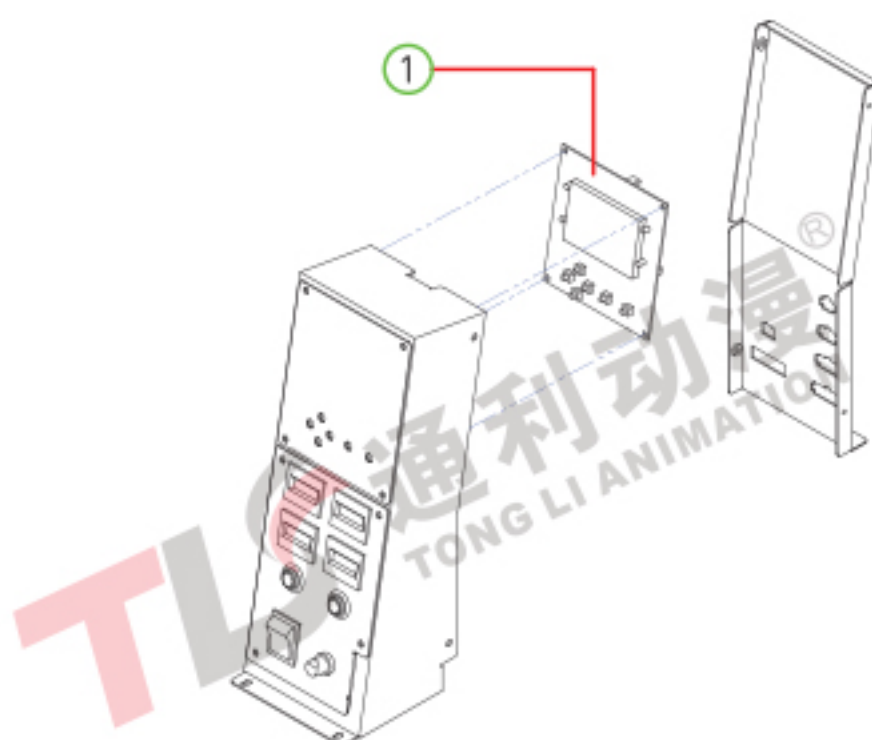
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	MAIN BOARD PART	-	1	-
2	CONTROL PANEL PART	-	1	-
3	PLAY BOARD PART	-	1	-
4	SHOOTER PART	-	1	-
5	CHIP HOPPER PART	-	1	-
6	PUSHER PART	-	1	-

5-2. MAIN BOARD PART



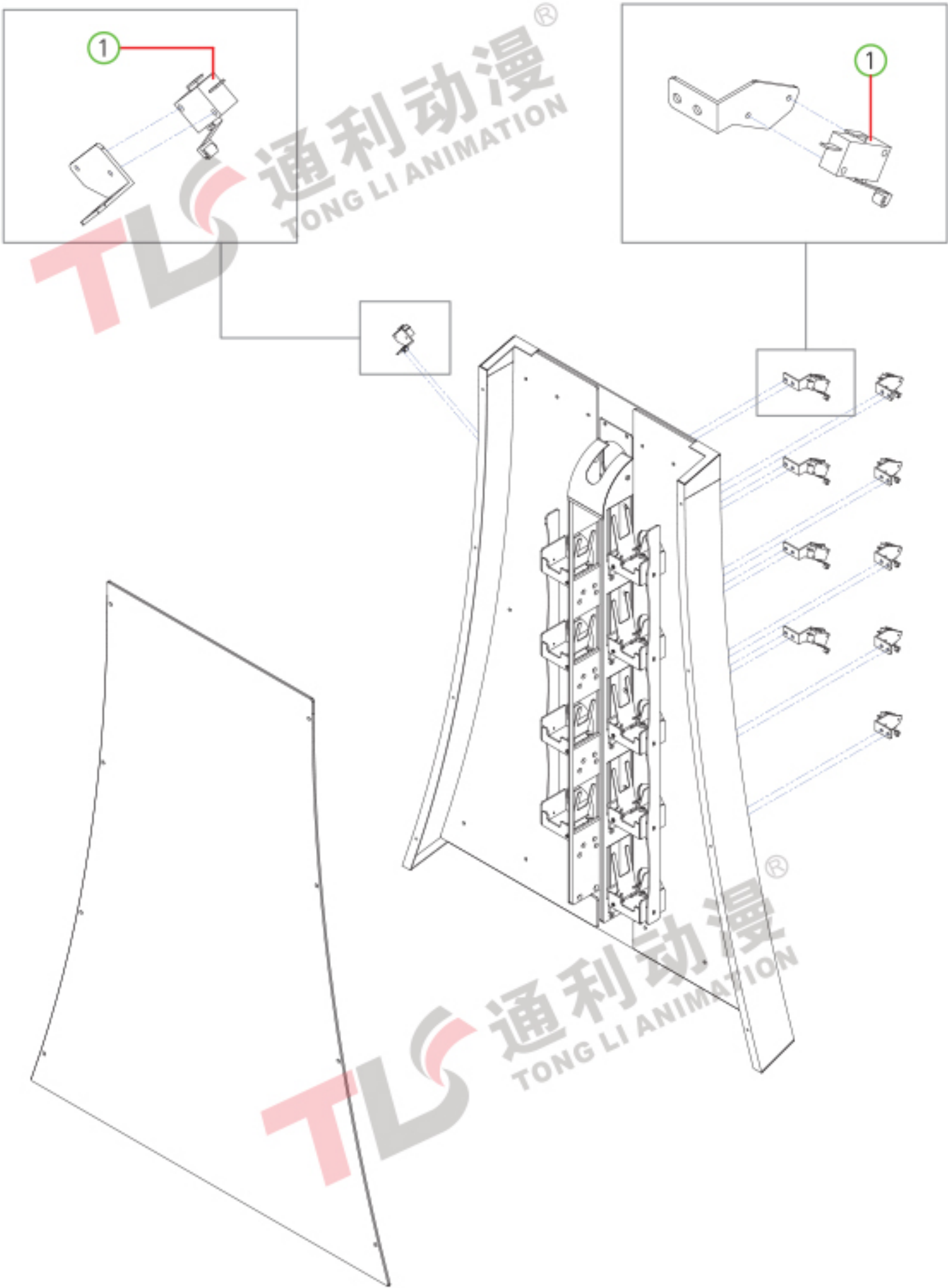
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	WS2812B IO PCB ASS'Y	-	1	AZZZ0PCB152
2	MAIN IO PCB ASS'Y	-	1	AET20PCB001

5-3. CONTROL PANEL PART



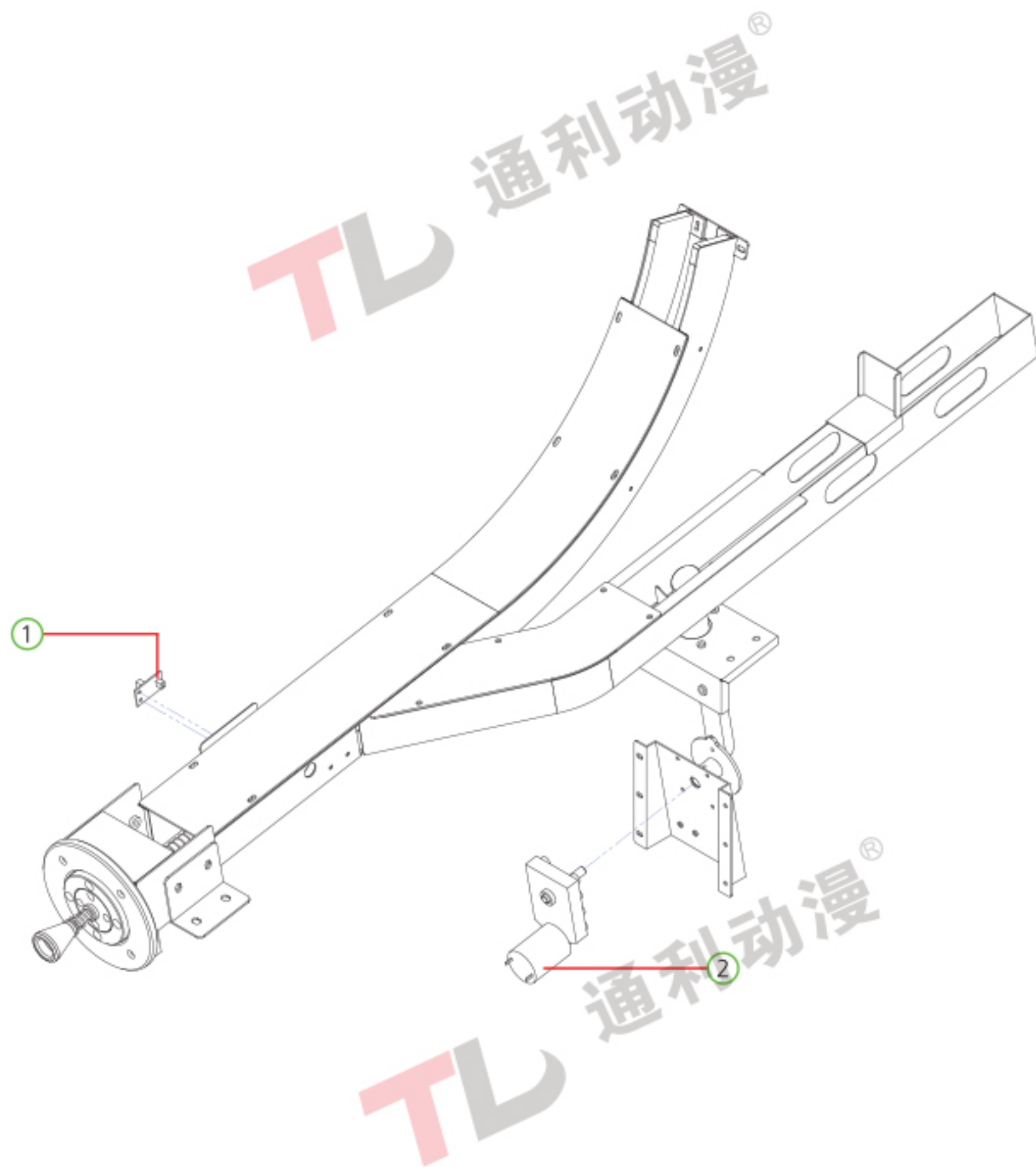
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	SETUP LCD PCB ASS'Y	-	1	AZZZ0PCB113

5-4. PLAY BOARD PART



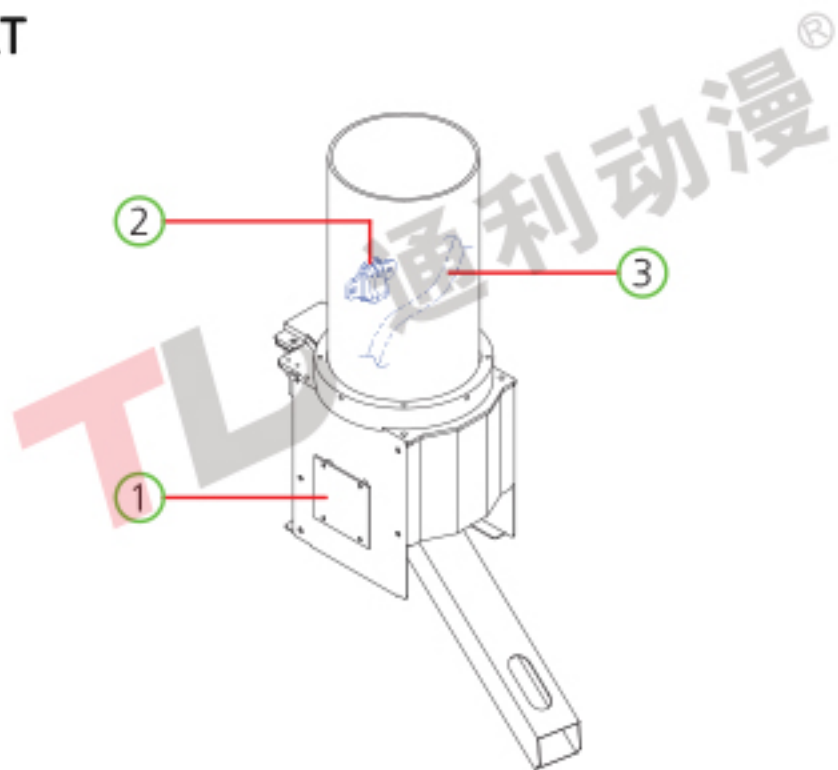
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	MICRO SWITCH	V6_FA_11_LONG ROLLER 5G	1	MEIF0PAR032

5-5. SHOOTER PART



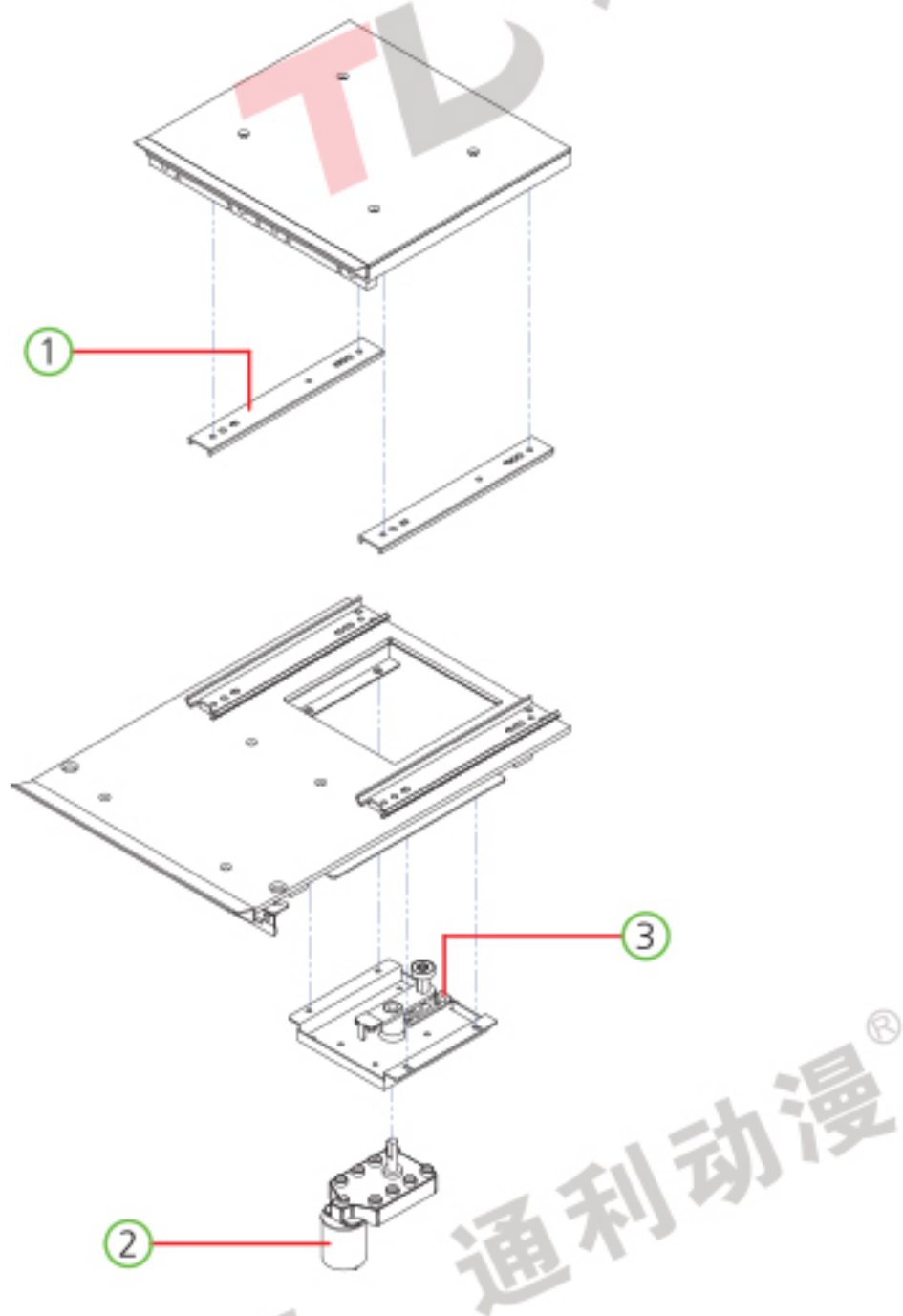
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	ELEVATOR DISK SENSOR PCB ASS'Y	-	1	AGHP0PCB020
2	MOTOR	KGE-240-3640S1 BLDC (18,7 RPM)	1	MEIF0PAR019

5-6. CHIP HOPPER PART

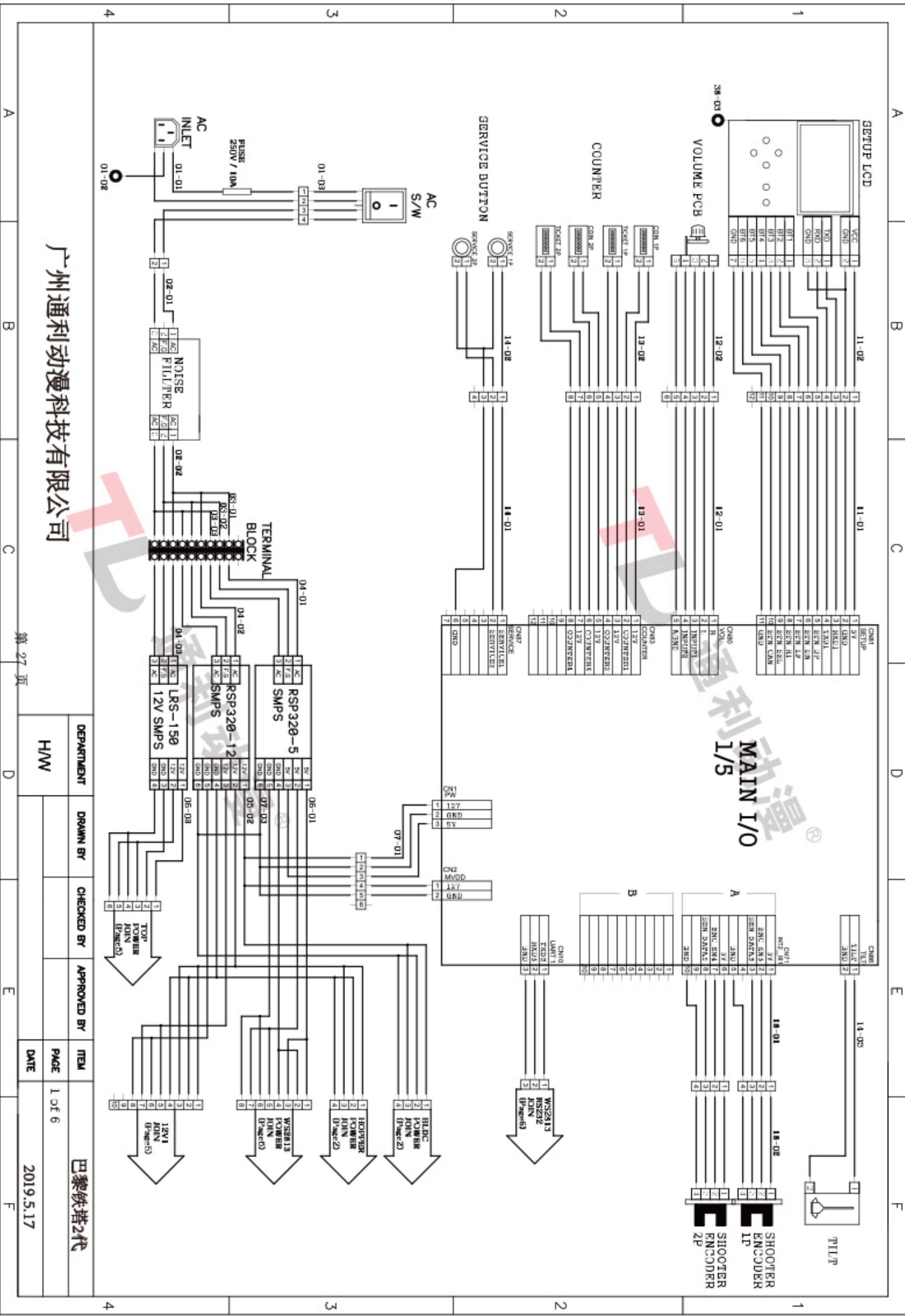


NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	CHIP HOPPER PCB ASS'Y	-	1	AZZZ0PCB153
2	HOPPER RAIL BALL GUIDE	-	1	MZZZ0ELH031
3	COIN BOWL BAFFLE BAR	8MM X L130 _PVC	1	MZZZ0ELH038

5-7. PUSHER PART

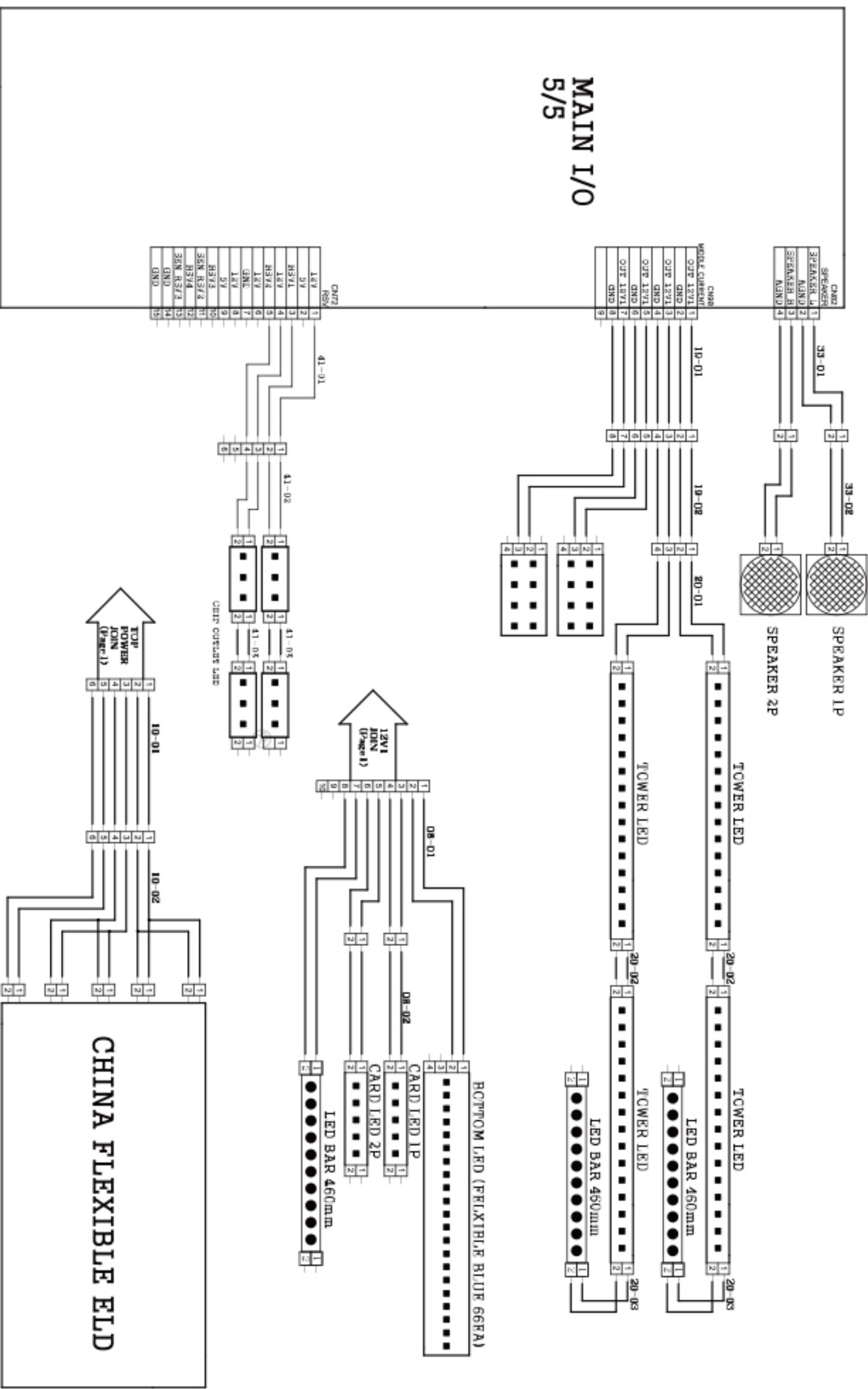


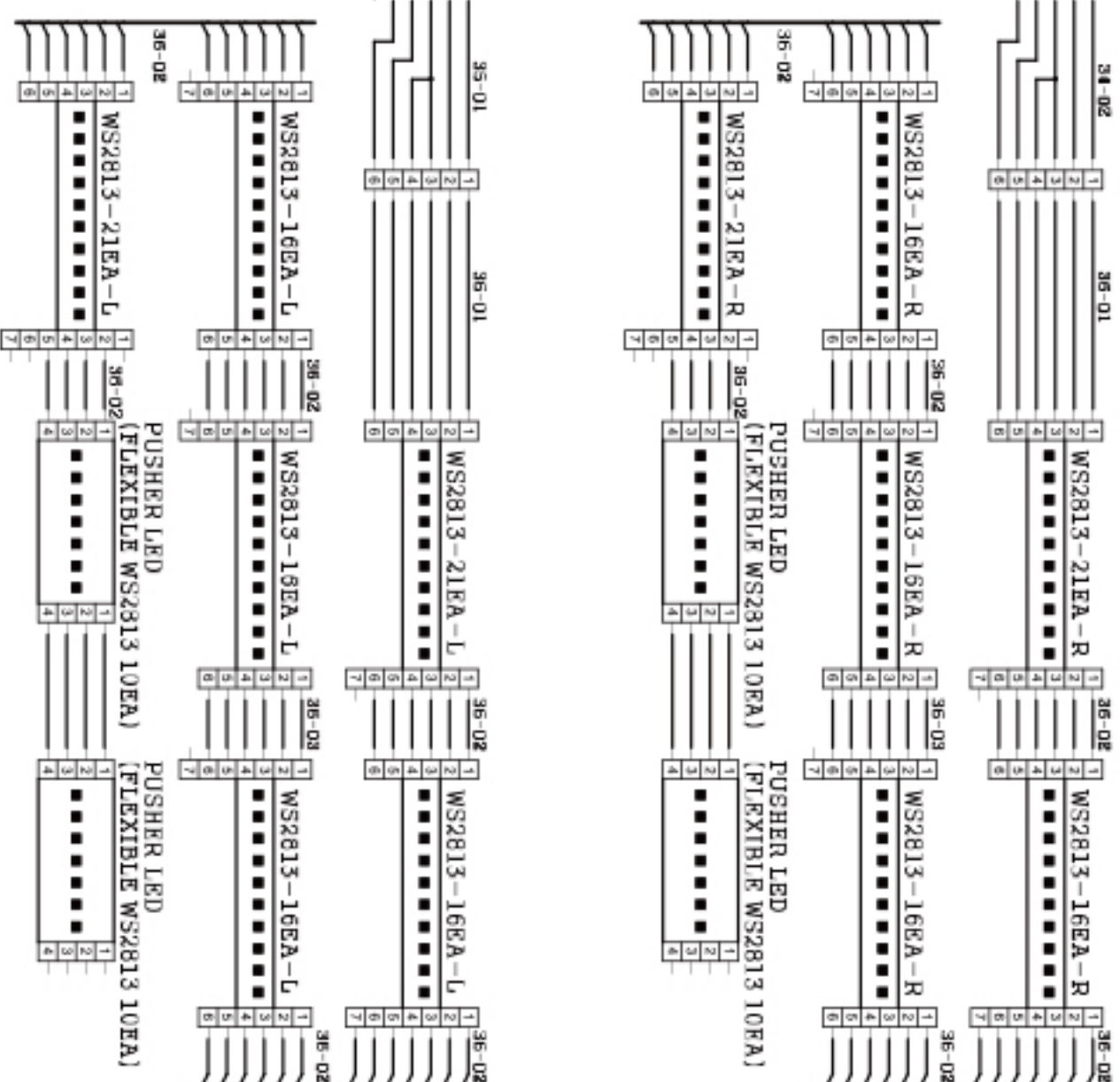
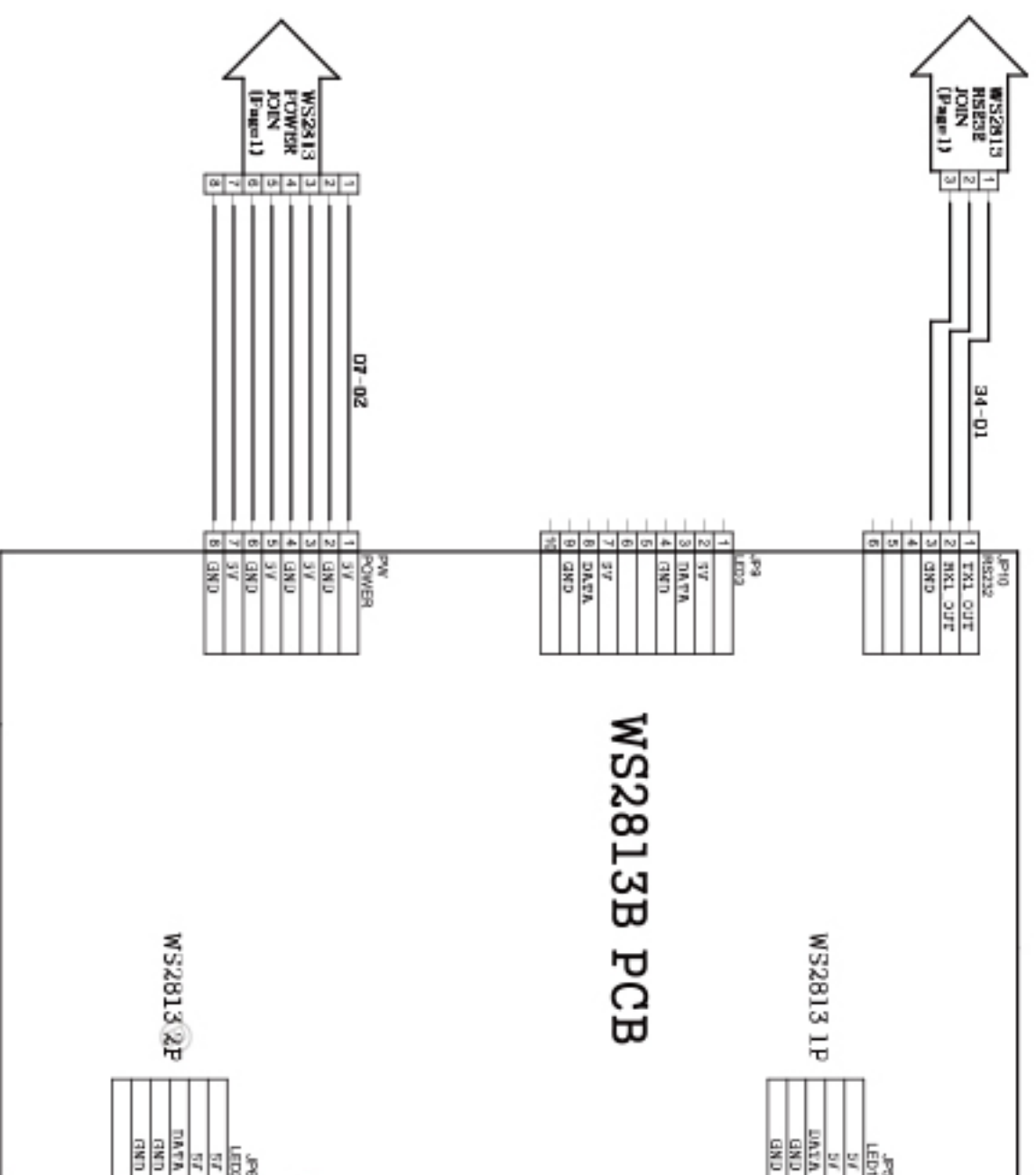
NO.	PART NAME	SPEC.	QUANTITY	CODE NO.
1	PUSHER GUIDE RAIL	200mm	1	MSBP0ZZZ011
2	MOTOR	KGE-240-3640S1 BLDC (18.7 RPM)	1	MZZZ0MOT129
3	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	ANGLE TYPE	1	AZZZ0PCB103



广州通利动漫科技有限公司

DEPARTMENT	DRAWN BY	CHECKED BY	APPROVED BY	ITEM
H/W				巴黎铁塔2代
				PAGE 1 of 6
				DATE 2019.5.17





7.产品保修条例

尊敬的客户：

您好！

感谢您购买<广州通利动漫科技有限公司>的产品！我们会不断提高产品及服务的质量，为您提供更优质、高效、专业的产品及售后服务。为了保护您的合法权益，请仔细阅读本说明书全文，详细了解本公司为您提供的服务内容及获取方式，如没有按照本说明书要求而造成产品或配件损坏的，本公司不负责保修，只提供有偿更换产品或配件的服务。

一、保修条款

本产品实行电子部件质量问题12月保修政策，即自您购买本公司产品之日（以正式购货收据的日期为准，下同）起12个月内（含）。

二、不能享受免费保修的情况

在您购买产品后，如果属于下列原因中的任何一种而导致产品出现故障或损坏时，本公司不按照保修条款的内容提供服务，而为您提供有偿服务。

- 1、整机或部件已经超出标准保修承诺的免费保修期限。
- 2、LCD液晶屏表面人为原因划伤、漏液、破裂等等。
- 3、用户未按本说明书要求，错误安装、保管及使用造成的产品故障或损坏的。
- 4、非本公司认证的维修机构人员维修，客户人为处理（操作失误、划伤、搬运磕碰、水湿、输入不合适电压等等）而导致产品故障或损坏的。
- 5、无有效保修凭证及有效的购货凭证的。
- 6、保修凭证和购货凭证被擅自涂改的。
- 7、保修凭证上的产品型号和编号与商品实物不相符的。
- 8、使用非本公司提供或指定的配件而导致故障或损坏的。
- 9、因自然灾害等不可抗力（如地震、火灾等）原因导致故障或损坏的。

三、服务方式

- 1、产品出现故障，请您拨打本公司认证服务机构的电话报修。
- 2、产品故障维修，必须先把故障件邮寄回我司，并提供相关的购货凭证。

四、特别提醒

- 1、保修过程中更换下来的配件归本公司所有。
- 2、有偿服务包括维修的人工费和维修材料费。
- 3、如需要查询任何产品相关信息（产品操作方法，规格说明，维修方式及本公司授权维修站等），请与本公司客服中心联系。

五、服务与支持

- 1、有关最新信息请随时登陆本公司网站www.tongliananimation.com
- 2、技术支持及售后服务热线：020-39960806/02023885090

备忘录

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION



产品名称：巴黎铁塔2代
出品商：广州通利动漫科技有限公司
生产地址：广州市番禺区东环街迎星东路143号星力动漫园H19号
版本：Ver1.0
版权所有 不得翻印