

Congratulations on purchasing the WIK Air Hockey table- a guarantee of a great fun and high income! This manual will help you to assemble, safely use, customize your speedball, and insure your table's maximum earning power and player appeal over the years to come.

Gratulujemy zakupu Air hockey'a WIK - gwarancji dobrej zabawy i wysokich zysków! Ten poradnik pomoże Państwu w złożeniu urządzenia, jego bezpiecznym użytkowaniu, dostosowaniu ustawień do indywidualnych potrzeb oraz w zapewnieniu graczom satysfakcji z gry, a operatorom maksymalnych zysków.

Index

- I. Assembly.
 - II. How to play?
 - III. Warnings!
 - IV. Maintenance tips.
 - V. Software description.
 - VI. Warranty terms and conditions.
-

- I. Montaż.**
- II. Jak grać?**
- III. Uwaga!**
- IV. Czyszczenie/ konserwacja.**
- V. Programowanie.**
- VI. Ogólne warunki gwarancji.**

I. ASSEMBLY / MONTAŻ

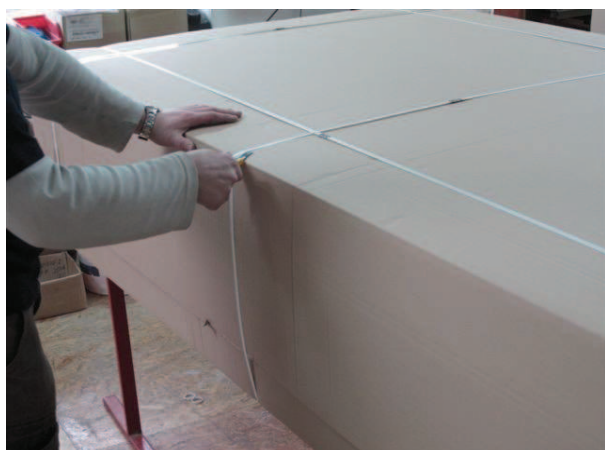
*2 persons are necessary for assembly air hockey table
Do przeprowadzenia montażu potrzebne są 2 osoby*

PL: INSTRUKCJA MONTAŻU AIR HOCKEY SHARK / SKATE / MAGIC WODOODPORNY

RU: ИНСТРУКЦИЯ СБОРКИ ВОЗДУШНОГО ВОДОУПОРНОГО ХОККЕЯ (модель: ШАРК, СКАЙТ)

ENG: MANUAL OF ASSEMBLY AIR HOCKEY OUTDOOR (models: SKATE, SHARK, baby MAGIC waterproof)

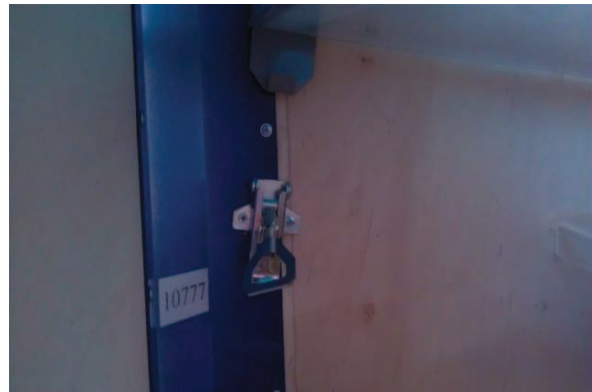
1. Rozpakować urządzenie z kartonu // ***Распаковать стол*** // *Unpack a table*



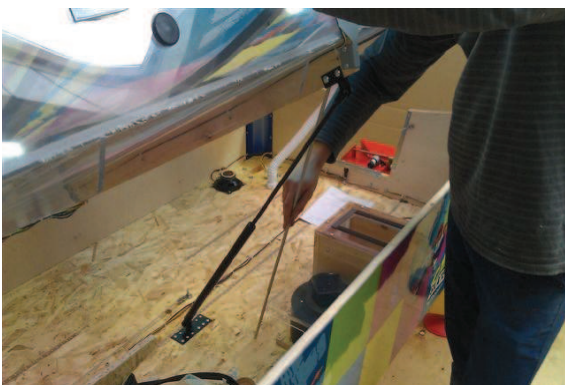
2. Otworzyć klapy za pomocą klucza // Открыть дверь – ключ прикреплены до жетонприёмника // *Open metal doors*



3. Rozpiąć klamry łączące blat i skrzynię (2szt.) // Открыть защёлки внутри стола соединительные игровое поле и корпус стола (2 шт.) // *Open buckles inside a table (2 pcs)*



4. Podnieść blat do góry i zablokować podpórką // Поднять игровое поле и заблокировать его подпоркой // *Lift the playfield bed and block it with a support*



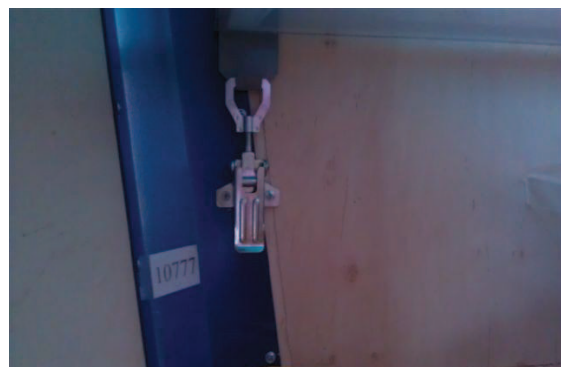
5. Wyjąć ze skrzyni zestaw montażowy (nogi, przegrody boczne i przegrodę środkową) // ***Вынуть оборудование из стола (ноги, перегородки, шайбы и хоккейки)*** // Take out accessories and other elements of table (legs, playfield's plexi partition, side panels, pucks and hammers)



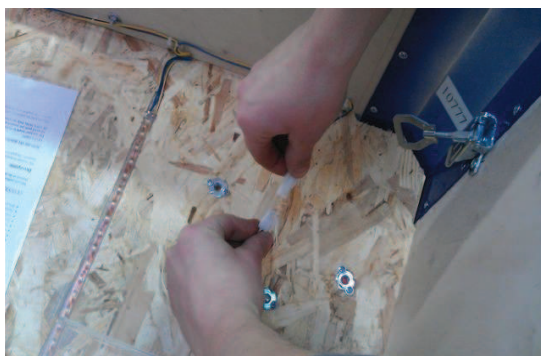
SKATE

SHARK

6. Zamknąć blat i zapiąć dwie klamry łączące blat z skrzynią // ***Закреть игровое поле*** // Put down and lock the playfield.



7. Wsunąć przez otwór w dnie kabel podświetlający nogi i połączyć z wiązką w blacie // ***Всунуть через отверстие в дне стола кабель от освещения ног и подключить в связку с игрового поля*** // Insert the cable of legs lighting through the whole in the bottom and plug in with the cable of the playfield.



8. Przykręcić nogi do skrzyni // **Подкрутить ноги** // Screw up legs.



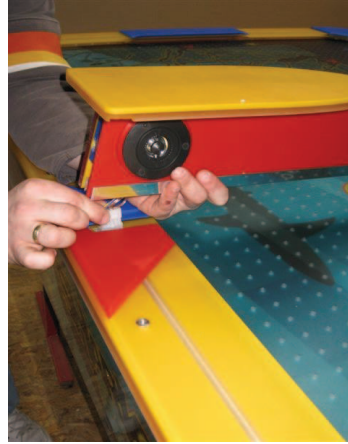
9. Przykręcić prawą przegrodę boczną // **Подкрутить боковой барьер справа** // Screw up right side panel



10. Odkręcić śruby montażowe przegrody środkowej // **Отвинтить монтажные болты из центральной перегородки** // Unscrew assembly bolts of middle barrier



11. Podłączyć wtyczkę przegrody środkowej z blatem // Подключить штепсель *центральной перегородки с игровым полем* // Connect a plug of the middle barrier with the playfield



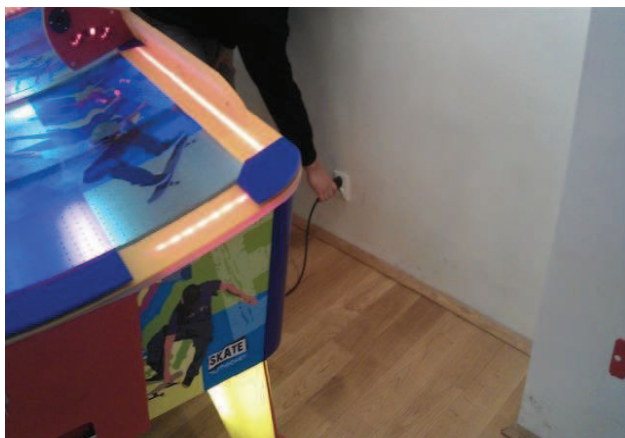
12. Przykręcić przegrodę środkową // *Подкрутить центральной перегородку* // Screw up the middle barrier



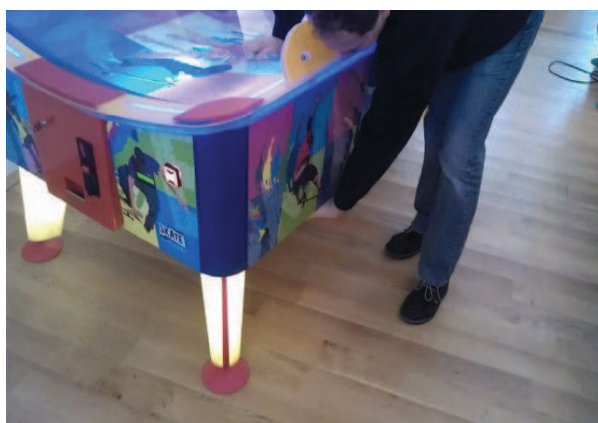
13. Przykręcić lewą przegrodę boczną // *Подкрутить боковой барьер слева* // Screw up left side panel



14. Podłączyć urządzenie do prądu: przeciągnąć kabel zasilający 230 V na zewnątrz stołu przez otwór wycięty w dnie i podłączyć do gniazdka zasilającego // **Вынуть кабель питательный 230 V через отверстие в дне стола и подключить в ток 230 V** // Take out power supply wire and plug in 230 V.



15. Włączyć urządzenie przyciskiem ON/OFF na zasilaczu (przez otwór w dnie stołu) // **Включить устройство по кнопку ON/OFF в питателю (через отверстие в дне стола)** // Press ON/OFF button on a power supply to start the machine.



II. HOW TO PLAY? / JAK GRAĆ ?

To start a play insert a coin (s)/ bill into the acceptor. There will appear a number of credits at the display . Push the START button. The game will finish after a set time or after one of the players gets a given number of goals. The aim of each player is to place a puck in opponent's goal. In order to score a player needs to hit a puck precisely with a mallet.

Urządzenie jest przeznaczone do gry w *air hockey* (cymbergaja). Gracze uderzają odbijakami w krążek w taki sposób, aby umieścić go w bramce przeciwnika. Krążek porusza się na cienkiej warstwie sprężonego powietrza po powierzchni pola gry. Aby rozpocząć grę należy wrzucić monetę. Na wyświetlaczu pojawi się ilość kredytów. Naciśnij przycisk START. Gra zakończy się kiedy jeden z graczy zdobędzie wymaganą do zwycięstwa ilość bramek lub gdy upłynie maksymalny czas gry.

III. WARNINGS! / UWAGA !

1. All metal parts are connected together and the machine must be plugged into the socket with earthing AC 230 V 50 Hz.(or 110 V for US version) Only this assembling makes the play safe and the machine works properly.
- 2.The appliance should be connected only to a power supply provided with a differential switch.
- 3.The appliance will be entirely disconnected from power supply only when unplugged from the socket.
- 4.Please ensure that the power supply cable does not come into contact with water.
- 5.Please do not attempt to extend the power cable on your own. Extension cords should not be used.
- 6.Where the appliance is used in the proximity of bodies of water, it must be fixed to the floor
- 7.The appliance must not be used when directly exposed to water (rain, flooding etc.). Should this happen, the appliance must be unplugged (remove the plug from the socket).

Urządzenie może być podłączone tylko do gniazdka z uziemieniem AC 230 V 50 Hz. Tylko takie podłączenie gwarantuje bezpieczną grę i sprawne działanie urządzenia. Po podłączeniu urządzenia do prądu należy włączyć zasilanie (przycisk na zasilaczu).

WARUNKI BEZPIECZNEJ EKSPLOATACJI:

3. **Urządzenie może być podłączone tylko do sieci wyposażonej w wyłącznik różnicowo-prądowy.**
4. **Calkowite odłączenie urządzenia od prądu następuje po wyjęciu wtyczki z urządzenia sieciowego.**
5. **Kabel zasilający powinien być poprowadzony w taki sposób, żeby nie stykał się z wodą.**
6. **Nie wolno przedłużać kabla zasilającego we własnym zakresie. Nie wolno stosować przedłużaczy.**
7. **W przypadku, gdy urządzenie jest użytkowane w pobliżu zbiorników wodnych, musi być na stałe przytwierdzone do podłoża przy pomocy stalowej linki zamontowanej wewnątrz stołu.**
8. **Długość kabla zasilającego nie może być większa od odległości pomiędzy gniazdkiem, do którego podłączone jest urządzenie, a krawędzią zbiornika wodnego. Jeżeli długość kabla przekracza tę odległość, należy skrócić kabel poprzez wciągnięcie go i zablokowanie wewnątrz stołu przy pomocy zacisku blokującego.**
9. **Urządzenie nie może być eksploatowane, jeżeli jest narażone na bezpośrednie działanie wody (padający deszcz, zalanie wodą, itp.). W takiej sytuacji należy odłączyć urządzenie od prądu (wyjąć wtyczkę z gniazdka sieciowego). Gra może być ponownie rozpoczęta dopiero po całkowitym wysuszeniu urządzenia. Tryb suszenia zostaje uruchomiony po wciśnięciu przycisku na zasilaczu oraz równoczesnym przytrzymaniu (przez ok. 10 sek.) przycisku START. Dokładny sposób suszenia jest opisany w menu programowania.**

IV. MAINTENANCE TIPS / CZYSZCZENIE I KONSERWACJA

1. **CLEANING the TABLE** - We highly recommend to clean the stainless steel top once a week, or more if necessary. When cleaning table surface use a soft dry cloth and polishing spray. **DO NOT APPLY WATER.** Avoid exposure to wetness when placed in basement or wet area. Check air holes periodically to ensure smoothair hockey play. Do not use sharp objects on playfield. Keep table surface always clean and dust free. The playfield naturally tends to cover up with tiny marks made by a puck and mallet. Keeping your device clean is very important; a dirty table can discourage players and significantly reduce earnings.
2. **PROPER LIGHTING** -The table is equipped with a lamp and LED lightning what makes it well - and evenly – lit. No type of lightning is never-ending, so please make sure that you

exchange the lightning after it stops working. Good lighting is very important; a dimly-lit table can discourage players and significantly reduce earnings.

1. CZYSZCZENIE STOŁU – Rekomendujemy czyszczenie blatu ze stali nierdzewnej co najmniej raz w tygodniu. Do czyszczenia używaj suchej, miękkiej ściereczki i niewielkiej ilości środka do czyszczenia szyb/usuwania kurzu (z rozpylaczem). **UNIKAJ WODY** i nadmiernej wilgoci. Okresowo należy sprawdzić drożność otworów w blacie przez które pompowane jest powietrze. **Chroń pole gry przed ostrymi przedmiotami. Utrzymuj pole gry w czystości. Pole gry w sposób naturalny pokrywa się zarysowaniami tworzonymi przez krążek i odbijaki. Utrzymywanie urządzenia w czystości jest bardzo ważne, gdyż brudny sprzęt może zniechęcić graczy.**

2. ODPOWIEDNIE OŚWIETLENIE -Urządzenie wyposażone jest w lampę I diody LED, co zapewnia dobre i równe oświetlenie pola gry i widoczność urządzenia w ciemności. Każde oświetlenie ulega jednak naturalnemu zużyciu. Proszę wymienić elementy oświetlenia na nowe gdy się wypalą. Dobre oświetlenie korzystnie wpływa na wrażenia z gry a tym samym na wysokość przychodu z urządzenia.

V. SYSTEM SOFTWARE DESCRIPTION / PROGRAMOWANIE

The machine is pre-set and ready to work. To change the settings open the metal doors on the side of coin acceptor and take out the keyboard . Enter the MENU pressing A button for 5 seconds. You will be asked to enter PIN code. Enter **fabric PIN – 1111** (gives you an access to programming menu and is recommended to set a new fabric PIN with your personal numbers in point 20). Now you can move to the option you want to program (e.g. 01, 05, 17) by pressing B and C buttons. To change the option use B and C or 0 – 9 numeric buttons. By pressing „#” you confirm changes and new values of the chosen option. Use buttons B and C if you want to go to another option. To confirm all changes and exit from programming menu press A button for 5 sec until “EXITING SETUP” appear on the score display.

In case of using ticket dispensers please enter the number of tickets inserted into the ticket dispenser (machine counts the number of tickets that have been paid out). You can enter this data by using the keyboard. Push and hold the A button for about 5 seconds. The device will prompt you to enter a PIN. **TICKETS PIN is 9 9 9 9**. Then, using the buttons (0-9) please enter the number of tickets inserted in the ticket dispenser and confirm by pushing #.

In order to exit the setup menu and save the changes, push and hold A -button for about five seconds, until you see > EXITING SETUP <.

KEYBOARD:



A – enter/exit to/from programming menu
B – moving in programming menu (up)
C – moving in programming menu (down)
D, * - exit (escape) from programming submenu
- confirmation of changes in programming menu

1 - /VOLUME/ DEMO

2 - /VOLUME/ GAME

- Volume (+)

* - Volume (-)

9 – Volume treble (+)

7 – Volume treble (-)

6 – Volume bass (+)

4 – Volume bass (-)

Options in programming menu of air hockey machine:

0P 00 – SERIAL NUMBER.

0P 01 – TOTAL CASH

Non resetable counter (not possible to change).

0P 02 – DAILY CASH

resetable counter.

0P 03 – LANGUAGE

Availabe languages: English, German, Polish, Greek

0P 04 – GOALS NUMBERS

Maximum goals during the game (0 - 99 goals; 00-no limit)

0P 05 – GAME TIME

Maximum game time (0 - 58 min 50 sec.; 00-no limit)

0P 06 – TICKETS AMOUNT

0P 07 – VOLUME (1 – 99)

0P 08 – TYPE OF MUSIC

Type of music during the game.

0P 09 – MOTOR TEST (open – close)

0P 10 – PUMP TEST (on – off)

0P 11 – LAMP TEST

0P 12 – OPTIC SENSOR TEST

0P 13 – GATE SETUP

0P 14 – AUTOSTART TIME

This is time after which another game starts automatically (in case there are any credits left).

AUTOSTART TIME is active if OP 20 setting is “AUTO”

0P 15 – LAMP OFF TIME

Setting how long the lamp is on after finishing the game (0 min, 0 sec, - the lamp is on all the time)

0P 16 – DEMO INTERVAL.

Setting the time between short music plays when there is no credits (demo mode)

0P 17 – IMPULSE FACTOR

Signal multiplication of coin selector (in most reasons should be set 1).

0P 18 – GAME COST

Price of the game – how many impulses send from coin selector is necessary to get one credit (game) (01 – 99; “free” - free plays - coin selector doesn't accept the coins).

0P 19 – TICKET FOR START

0P 20 – MENU CODE PIN

Makes possible to change the fabric PIN.

In case of loosing the new code please contact the producer or a distributor.

0P 21 – CHANNEL SETTINGS for coin selector working in parallel mode.

Factory settings: for PLN (CH01, CH02, CH03) and for EUR (CH04, CH05, CH06)

CH 01 impulse 01 bonus 00

CH 02 impulse 02 bonus 00

CH 03 impulse 05 bonus 01

CH 04 impulse 01 bonus 00

CH 05 impulse 02 bonus 00

CH 06 impulse 04 bonus 00

1 impulse=1 game, bonus= free game

0P 22 – PUMP OFF -TIME

0P 23 – COIN SELECTOR TEST

When you put the coin to the coin selector display shows which channel (pin) and how many impulses go to the CPU board.

0P 24 – PUCK STORAGE.

0P 25 – DRYING TIME – time of drying starting the drying mode

0P 26 – LED BLINK

Various combinations of LED BLINKING.

0P 27 – LED BLINK MODE

(AUTO or MANUAL)

0P 28 – MOISTURE SENSOR

0P 29– DEAFULT SETTINGS

0P 30 – SOUND FACTORY

0P 31 – LIGHT LEVEL LED

0P 32 – reserved.

0P 33 – VENTIL. TEMPOR – do not change.

0P 34 – VENTIL. TIME – do not change.

0P 35 – TICKETS

0P 36 – TICKETER SETUP

0P 37 – CUSTOMER NUMBER

0P 38 – SERIAL NUMBER

0P 39 – SAVE CHANGES

0P 40 – TIME SETTINGS

0P 41 – DATE SETTINGS

Urządzenie jest zaprogramowane fabrycznie i jest gotowe do pracy. Aby zmienić ustawienia, otwórz metalową klapę z wbudowanym wrzutnikiem monet. Wyjmij KLAWIATURĘ z urządzenia. Wejdź do MENU poprzez przytrzymanie przycisku **A** przez około 5 sekund. Urządzenie poprosi o podanie numeru PIN. Wprowadź **PIN fabryczny 1 1 1 1**. PIN fabryczny umożliwia dostęp do menu programowania, należy go zmienić w 20 punkcie menu programowania na nowy PIN. Za pomocą przycisków **B** i **C** dokonuje się wyboru kolejnych opcji/punktów w MENU, a przyciskiem **#** uzyskuje się możliwość zmiany wartości dla wybranej opcji. Zmiany wartości danej opcji uzyskujemy przyciskami **B** i **C** lub przyciskami numerycznymi (0-9). Przyciskiem **#** zatwierdza się nowe ustawienia i wychodzi się z głębokiego menu programowania (*powinna migać górna linijka wyświetlacza*). By przejść do kolejnej opcji użyj ponownie przycisków **B** i **C** lub klawiszy numerycznych. W celu wyjścia z menu programowania i zapamiętania dokonanych zmian należy przytrzymać przycisk **A** przez około 5 sekund, aż do pojawienia się napisu >EXITING SETUP<.

W przypadku zamontowanej wydawarki biletów, można za pomocą menu wpisać ilość włożonych biletów do podajnika (automat odlicza ilość wydawanych biletów). W tym celu należy wyjąć klawiaturę z urządzenia, nacisnąć przycisk **A** przez około 5 sekund. Urządzenie poprosi o podanie numeru PIN. **PIN TICKETS to 9 9 9 9**. Następnie przy pomocy przycisków numerycznych (0-9) wpisać ilość wkładanych biletów do podajnika i zatwierdzić **#**. **W celu wyjścia z menu programowania i zapamiętania dokonanych zmian należy przytrzymać przycisk A przez około 5 sekund, aż do pojawienia się napisu >EXITING SETUP<**.

KLAWIATURA:



A - WEJŚCIE/WYJŚCIE Z MENU PROGRAMOWANIA
B - PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA - GÓRA
C - PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA - DÓŁ
D, * - WYJŚCIE /ESCAPE/ Z PODMENU PROGRAMOWANIA
- ZATWIERDZENIE USTAWIEŃ W MENU PROGRAMOWANIA

1 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME/ **DEMO**
2 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME/ **GAME**
- GŁOŚNOŚĆ /VOLUME/ "+"
***** - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME/ "-"
9 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME TREBLE/ "+"
7 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME TREBLE/ "-"
6 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME BASS/ "+"
4 - GŁOŚNOŚĆ /VOLUME BASS/ "-"

WAŻNE:

Po wejściu do menu programowania wszystkie niewykorzystane kredyty zostają anulowane.

Opcje programowania:

0P 00 – NUMER SERYJNY

0P 01 – LICZNIK NIEKASOWALNY

Licznik niekasowalny (bez możliwości zmiany).

0P 02 – LICZNIK KASOWALNY

Licznik kasowalny.

0P 03 – JĘZYK

Dostępne wersje językowe: angielska, polska, niemiecka, grecka

0P 04 – ILOŚĆ GOLI

Maksymalna liczba goli w czasie jednej gry (0 - 99 goli; 00-bez limitu)

0P 05 – CZAS GRY

Maksymalny czas gry (0 - 58 min 50 sec.; 00-bez limitu)

0P 06 – ILOŚĆ BILETÓW

0P 07 – GŁOŚNOŚĆ (1 – 99)

0P 08 – TYP MUZYKI

Typ muzyki podczas gry.

0P 09 – TEST SILNIKA (zamknięcie – otwarcie)

0P 10 – TEST POMPY (wyłącz - włącz)

0P 11 – TEST LAMPY (wyłącz – włącz)

0P 12 – TEST OPTYKI (- / -, - - -)

0P 13 – BRAMKA SETUP

0P 14 – CZAS AUTOSTART

Jest to czas, po którym automatycznie rozpoczyna się następna gra (w przypadku, kiedy pozostały kredyty do wykorzystania).

0P 15 – CZAS WYŁĄCZENIA LAMP

Parametr określający czas świecenia lampy po zakończeniu gry (0 min, 0 sec, - lampa świeci się cały czas)

0P 16 – CZAS DEMO

Ustawienie czasu pomiędzy odtwarzaniem fragmentów muzycznych w trybie DEMO (gdy nie ma żadnych kredytów).

0P 17 – MNOZNIK IMPULSÓW

Zwielokrotnienie impulsów z wrzutnika (zwykle powinno być ustawione 1).

0P 18 – CENA GRY

Cena gry – liczba impulsów wysyłanych z wrzutnika konieczna do uzyskania 1 kredytu /1 gry (01 – 99; 00 – wolne kredyty – wrzutnik nie akceptuje monet)

0P 19 – BILECIK NA START

0P 20 – ZMIANA KODU PIN

Umożliwia zmianę fabrycznego kodu wejścia do MENU.

0P 21 – USTAWIANIE KANAŁÓW

Ustawienia dla wrzutnika pracującego w trybie równoległym – ustawienie bonusu dla konkretnej monety w trybie równoległym.

Ustawienia fabryczne (PLN(CH01,02,03) i EUR (CH04,05,06):

CH 01 impuls 01 bonus 00

CH 02 impuls 02 bonus 00

CH 03 impuls 05 bonus 01

CH 04 impuls 01 bonus 00

CH 05 impuls 02 bonus 00

CH 06 impuls 04 bonus 00

1 impuls=1 gra, bonus= darmowa gra

0P 22 – CZAS WYŁĄCZENIA POMP

0P 23 – TEST WRZUTNIKA

Po wrzuceniu monety (żetona) do wrzutnika na wyświetlaczu wyświetla się informacja, którym kanałem przesyłany jest sygnał (PIN) oraz liczba impulsów wysyłanych do płyty głównej.

0P 24 – ZASOBNIK KRAŻKÓW

0P 25 – CZAS SUSZENIA

0P 26 – TRYB MIGANIA LED

Dostępne różne kombinacje.