

INSTRUKCJA OBSŁUGI SERVICE MANUAL



the best amusement equipment

WIK Sp. z o.o.
ul. Dworska 82
Kostkowice
43-426 Dębowiec
POLAND
tel: +48 33 8577110
email: wik@wik.pl





CONGRATULATIONS!

Congratulations on purchasing INDOOR AIR HOCKEY made by WIK-
a guarantee of a great fun and high income.

This manual will help you to assemble, safely use, customize
and maintain your device's maximum earning power and player's
satisfaction over the years to come.

Thank you for choosing WIK products.

WIK team

GRATULACJE!

Gratulujemy zakupu AIR HOCKEY'A- urządzenia, które jest gwarancją
świetnej zabawy i jeszcze lepszych zysków.

Niniejsza instrukcja pomoże państwu złożyć i bezpiecznie użytkować
urządzenie, przy jednoczesnym zachowaniu maksymalnych zdolności
zarobkowych urządzenia jak i satysfakcji graczy.

Dziękujemy, że wybraliście produkty WIK.

zespół WIK



INDOOR AIR HOCKEY- ASSEMBLY MANUAL AIR HOCKEY- INSTRUKCJA MONTAŻU

**(GOLD, COMIX, AIR BATTLE, GAMELAND, MAGIC, KICKSHOT,
BEAVERSVSBEARS)**

CAUTION!

Two people are required to assemble the air hockey because of the risk of damage. Don't do it alone.

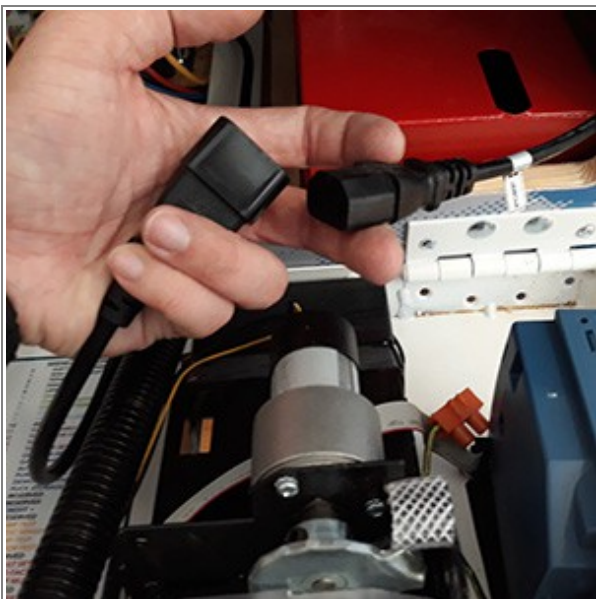
UWAGA!

Wymagane jest montowanie stołu we dwie osoby z powodu ryzyka uszkodzenia maszyny. Nie rób tego sam.

1. || Unpuck the machine || [Rozpakuj urządzenie](#) ||



2. || Open both of doors with keys, unfasten metal clasps (4 inside of the table). Unplug pump and playsfield inside the table || Otwórz obie klapy dołączonymi kluczami, odepnij metalowe zaczepy łączące blat ze skrzynią (4 wewnątrz stołu). Odłącz wtyczki pompy oraz pola gry ||



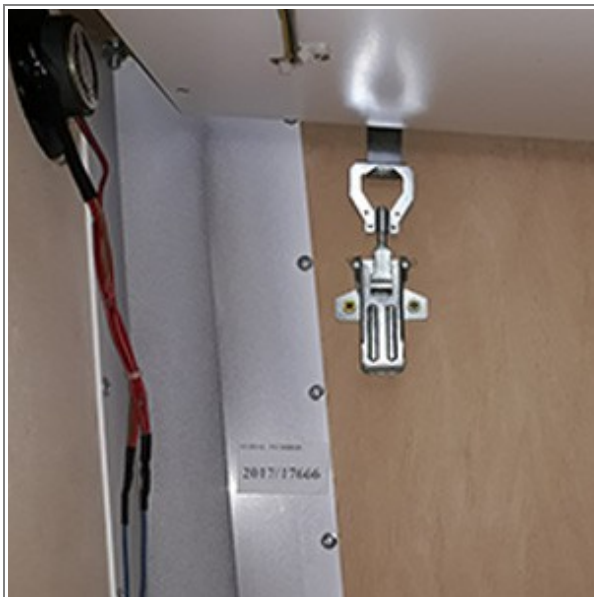
3. || Take out the playfield to remove remaining elements || [Zdejmij pole gry, aby wyjąć pozostałe elementy](#) ||



4. || Screw in the legs (4 screws per each leg) || [Przykręć nogi \(4 śruby na jedną nogę\)](#) ||



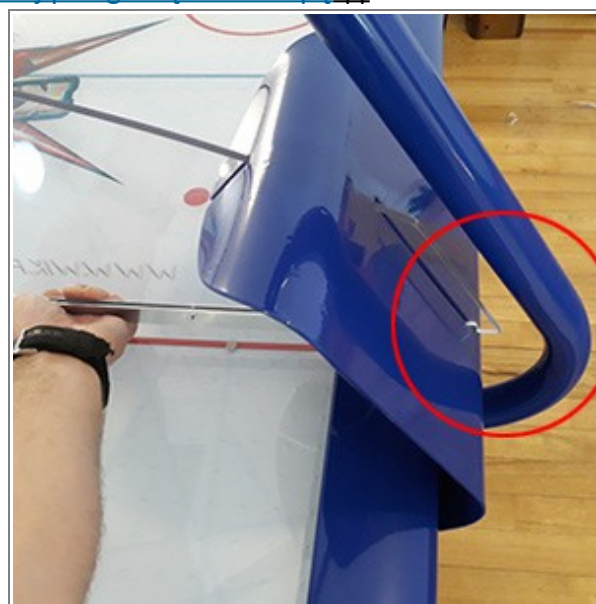
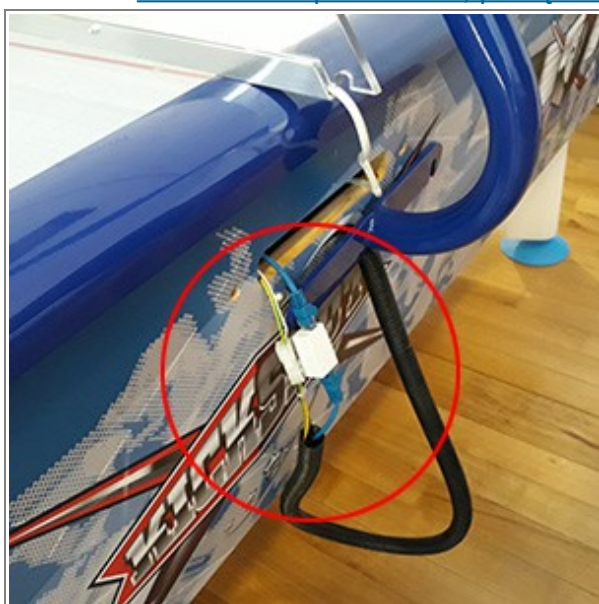
5. || Put in the playfield and secure it by fastening metal clasps || [Założ pole gry i zapnij klamry](#) ||



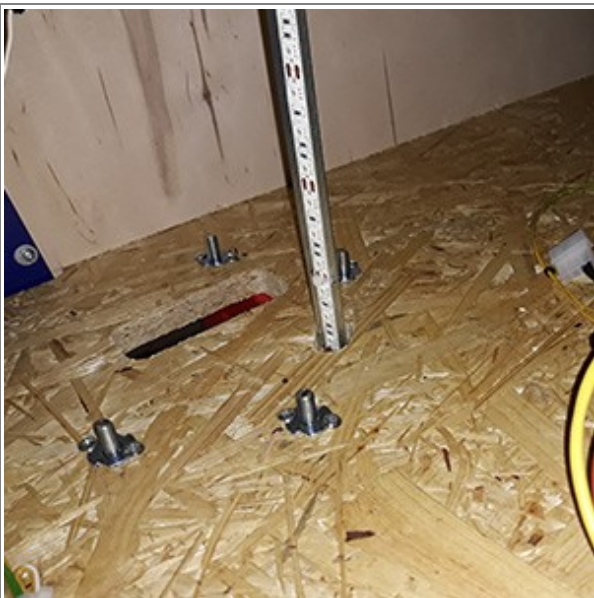
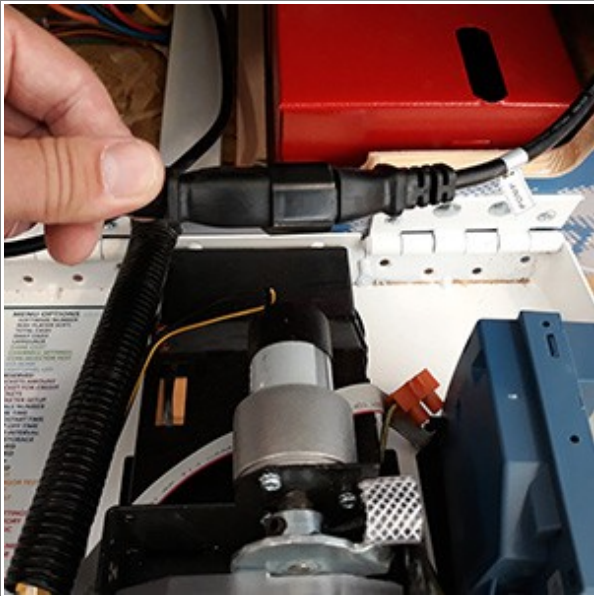
6. || Fix together elements of lamp's construction || [Połącz ze sobą elementy lampy](#) ||



7. || Pass the cables through the hole, connect and mount the middle barrier and the lamp || [Przełóż kable przez otwór, podłącz i zamontuj przegrodę oraz lampę](#) ||



8. || Open the door and plug the cable from pump and playsfield. Insert the gills with lighting through the leg openings. Then drag the power lead through the hole in a bottom of the table || [Otwórz pole gry oraz podłącz kable z pompy i pola gry. Włóż blaszki z oświetleniem przez otwory do nóg. Następnie przełóż kabel zasilający przez przeznaczony do tego otwór ||](#)



9. || Plug the machine to the 230V power supply || [Podłącz urządzenie do gniazdka zasilającego 230V.](#) ||



In order to start a game, insert a coin(s) or bill into the acceptor. A number of credits will appear on the display. To start a game simply press the START button. The game will finish after a set time or after one of the players scores a given number of goals. Each player should aim to place a puck in the opponent's goal. In order to score, a player must hit a puck with a mallet.

Urządzenie jest przeznaczone do gry w air hockey'a (cymbergaja).
Gracze uderzają odbijakami w krążek w taki sposób, aby umieścić go w bramce przeciwnika.
Krążek porusza się po powierzchni pola gry na cienkiej warstwie sprężonego powietrza.
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.



WARNING !

UWAGA !

1. All metal parts are connected and the machine must be plugged into the socket with earthing AC 230 V 50 Hz (or 110 V for US version). Only such assembly makes the game safe and the machine working efficiently.
2. The machine should only be connected to a power supply provided with a differential switch.
3. The machine will only be entirely disconnected from the power supply when unplugged from the socket.
4. Please, make sure the power supply cable does not come in contact with water.
5. Please, do not attempt to extend the power cable on your own. Extension cords should not be used.
6. Should the machine be used within the easy reach of water it must be attached to the basis with a steel cord located on the inside of the table.
7. The appliance must not be used when directly exposed to water (rain, flooding etc.).
Should this happen, the machine must be unplugged (the plug removed from the socket).
The game can be resumed after the machine dries completely. The drying mode can be enabled by pressing the button on the power cable and the START button together for about 10 seconds.
More information on the drying mode can be found in the Software Description in the Manual.
8. The length of the power cord can not exceed the distance between the supplying socket and the closest source of water. However, should this happen, it is highly advised to shorten the cable by dragging it inside the table and blocking it.

1. Urządzenie może być podłączone jedynie 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).
2. Urządzenie może być podłączone jedynie do sieci wyposażonej w wyłącznik różnicowo-prądowy.
3. Całkowite odłączenie urządzenia od prądu następuje po wyjęciu wtyczki z urządzenia sieciowego.
4. Kabel zasilający powinien być poprowadzony w taki sposób, żeby nie stykał się z wodą.
5. Nie wolno przedłużać kabla zasilającego we własnym zakresie. Nie wolno stosować przedłużaczy.
6. W przypadku, gdy urządzenie jest użytkowane w pobliżu zbiorników wodnych, musi na stałe zostać przytwierdzone do podłoża przy pomocy stalowej linki zamontowanej wewnątrz stołu.
7. 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.
8. 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.

MAINTENANCE TIPS ! CZYSZCZENIE I KONSERWACJA !

Playfield should be cleaned everyday with regular cleaning products. It is possible to renovate the table-top and other surfaces by polishing them with P240 and P320 emery paper. It is highly recommended to perform such operation at least once a year. It can also be done frequently and with no harm to the surface's parameters (8mm thickness).

Optic sensors should be checked often. To keep high efficiency they should be clean at all times.

Pole gry powinno być czyszczone codziennie przy użyciu szeroko dostępnych środków czyszczących. Renowacja pokrywy stołu jak i innych powierzchni możliwa jest poprzez polerowanie papierem ściernym P240 i P320. Zaleca się, by wykonać ją przynajmniej raz w roku lub częściej. Nie powoduje to zmian w grubości pokrywy (8mm) czy pozostałych parametrach. Zaleca się częsty przegląd stanu czujników optycznych. Czujniki powinny być zawsze czyste, aby utrzymać ich wysoką wydajność.



the best amusement equipment

USTAWIENIA GŁÓWNE

Urządzenie jest fabrycznie zaprogramowane i gotowe do pracy. Aby zmienić ustawienia, otwórz metalową klapę, wyjmij i podłącz Klawiaturę z wyświetlaczem.



Aby wejść do MENU programowania wciśnij i przytrzymaj przez 5 sekund przycisk A (do momentu wyświetlania #####). Urządzenie poprosi o wprowadzenie numeru PIN.

Wprowadź fabryczny kod PIN 1111.

Fabryczny kod PIN daje dostęp do MENU programowania.

Za pomocą przycisków **B** i **C** dokonuje się wyboru kolejnych opcji/punktów w MENU, a przyciskiem **#** uzyskuje się możliwość zmiany wartości dla wybranej opcji. Wartości zmieniamy przyciskami B i C lub przyciskami numerycznymi (0-9). Przyciskiem **#** zatwierdza się nowe ustawienia i wychodzi z głębokiego MENU programowania (*powinna migać górna linijka wyświetlacza*).

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<**.

Jeśli urządzenie wyposażone zostało w wydawarkę biletów, istnieje możliwość wprowadzenia ilości biletów włożonych do podajnika (dzięki temu urządzenie automatycznie liczy ilość wydawanych biletów). Wartość tą można wpisać za pomocą klawiatury w następujący sposób:

Wyjmij klawiaturę z urządzenia. Wciśnij i przytrzymaj przez około 5 sekund przycisk A. Urządzenie poprosi o wpisanie kodu PIN.

Kod PIN dla wydawarki biletów to 9 9 9 9 .

Przy pomocy przycisków numerycznych (0-9) wprowadź ilość biletów wkładanych do podajnika. Wciśnij **#** by zatwierdzić.

KLAWIATURA:

(opis można znaleźć z tyłu klawiatury)

A- WEJŚCIE/WYJŚCIE Z MENU PROGRAMOWANIA

B- PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA (GÓRA)

C- PORUSZANIE SIĘ PO MENU PROGRAMOWANIA (DÓŁ)

#- ZATWIERDZENIE USTAWIEŃ W MENU PROGRAMOWANIA

D, *- WYJŚCIE (ESCAPE) Z PODMENU PROGRAMOWANIA

OPCJE MENU PROGRAMOWEGO

OP 00	NUMER SOFTWARE	• numer płyty głównej. • kod dostępu: 1111
OP 01	WAV. PLAYER SOFT.	
OP 02	LICZNIK NIEKASOWALNY	• nieresetowalny licznik • T- wyświetla całkowitą liczbę biletów wydanych przez bileciarkę • IMP- pokazuje całkowitą liczbę impulsów przesłanych z wrzutnika do płyty głównej
OP 03	LICZNIK KASOWALNY	• resetowalny licznik (wciśnij # by zresetować) • T- wyświetla całkowitą liczbę biletów wydanych przez bileciarkę w danym dniu • IMP- pokazuje całkowitą liczbę impulsów przesłanych z wrzutnika do płyty głównej (UWAGA! Wskaźnik wyświetla liczbę impulsów, nie pieniędzy/monet!)
OP 04	JĘZYK	• dostępne języki : angielski, niemiecki, polski • domyślny- angielski
OP 05	CENA GRY	• cena gry- liczba impulsów potrzebnych do uzyskania 1 kredytu (1 gry) • opcje: 01-99 ; 00- darmowa gra (wrzutnik nie akceptuje żadnych pieniędzy)
OP 06	USTAWIANIE KANAŁU	• dla wrzutników pracujących równolegle • fabryczne ustawienia dla PLN CH 01 impuls 01 bonus 00 CH 02 impuls 02 bonus 00 CH 03 impuls 05 bonus 01 • fabryczne ustawienia dla EUR CH 04 impulse 01 bonus 00 CH 05 impulse 02 bonus 00 CH 06 impulse 04 bonus 00 • 1 impuls = 1 gra bonus= gra za darmo
OP 07	TEST WRZUTNIKA	• liczba impulsów obliczana zgodnie z ustawieniami w OP06 • by przeprowadzić test, monetę należy włożyć do wrzutnika, a następnie obserwować wyświetlacz (pojawi się numer kanału i liczba impulsów)
OP 08	MIGANIE LED	• daje użytkownikowi możliwość wyboru różnych kombinacji i tempa migania oświetlenia LED • domyślnie- tem:2 com:2

OP 09	POZIOM JASNOŚCI LED	• umożliwia ustawienie jasności oświetlenia LED • Br_ - ustawienie jasności białych LEDów, maksymalna wartość: 59 • Br_c – ustawienie jasności LEDów RGB • domyślna wartość- Br_:50, Br_c:90
OP 10	ZAREZERWOWANY	nie aktywny
OP 11	ILOŚĆ BILETÓW	• początkowa liczba biletów włożonych do bileciarki • domyślnie- TK: 3000
OP 12	BILECIK ZA KREDYT	• liczba biletów wydawanych na początku gry • jeżeli opcja ustawiona jest na 0, żadne bilety nie będą wydawane na początku gry
OP 13	BILECIKI ZA MECZ	• umożliwia ustawienie ilości biletów wydawanych w zamian za ilość zdobytych punktów
OP 14	BILECIARKA-SETUP	• TK- ilość biletów załadowanych do bileciarki. • TK- ustawienia dla każdej bileciarki (ustawia czas obrotu dla wydania 1 biletu) 0- bileciarka wyłączona 50- bileciarka włączona (50 to rekomendowana wartość JENOX i CLE) 1,2 – bileciarka włączona (1 to rekomendowana wartość dla Entropy Pulse, 2 dla Entropy Continuous)
OP 15	ILOŚĆ GOLI	• Maksymalna liczba punktów, której osiągnięcie zakończy grę bez względu na pozostały czas • mnożone przez 100 (np. 10x100=1000 punktów) • dostępne opcje : 0-99 pkt • 0 pkt – gra bez limitu punktów
OP 16	CZAS GRY	• czas trwania gry • dostępne opcje : 0-99 minut • 0 – gra bez limitu czasowego
OP 17	CZAS AUTOSTART	• czas, po którym gra rozpocznie się automatycznie (jeżeli są kredyty do wykorzystania) • wpisanie wartości czasowej- włączenie automatyczne po ustawionym czasie • domyślnie- min:0, sec:10
OP 18	CZAS WYŁĄCZENIA POMPY	• Czas liczony od zakończenia gry, po którym pompa automatycznie się wyłączy (chyba, że wcześniej krążek wpadnie do bramki); pozwala to graczom dokończyć grę • domyślne: 0 min 10 sek
OP 19	CZAS DEMO	• czas, po którym uruchomi się tryb DEMO (jeśli wykorzystano wszystkie kredyty) • domyślnie- min:0, sec:30
OP 20	ZASOBNIK KRAŻKÓW	• Umożliwia włączenie lub wyłączenie zasobnika krążków • dostępne opcje: • MODE:0 – zasobnik krążków wyłączony, gdy brak krążka w klapie automat nie przyjmuje monet; • MODE:1 – zasobnik krążków włączony; gdy brak krążków w zasobniku automat nie przyjmuje monet; • MODE:2 – zasobnik krążków wyłączony; gdy brak krążka w zasobniku automat przyjmuje monety; • rekomendowana ilość krążków w urządzeniu : 6-12
OP 21	ZAREZERWOWANY	nie aktywne
OP 22	ZAREZERWOWANY	nie aktywne

OP 23	CREDIT+	• opcja ta umożliwia użytkownikowi dodawanie kredytów bez wchodzenia do MENU • MODE:0 opcja wyłączona • MODE:1 opcja włączona, aby dodać kredyt naciśnij przycisk B w trybie DEMO
OP 24	ZAREZERWOWANY	nie aktywne
OP 25	TEST LAMPY	nie aktywne
OP 26	TEST OPTYKI	• umożliwia przeprowadzenie testu optyki • umieść dowolny przedmiot przed czujnikiem i obserwuj grafikę na wyświetlaczu
OP 27	TEST POMPY	• umożliwia przeprowadzenie testu pompy
OP 28	TEST SILNIKA	• umożliwia przeprowadzenie testu silnika
OP 29	ZAREZERWOWANY	nie aktywne
OP 30	USTAWIENIA FABRYCZNE	• umożliwia użytkownikowi przywrócenie ustawienia fabrycznych maszyny
OP 31	DŹWIĘKI FABRYCZNE	• umożliwia użytkownikowi przywrócenie fabrycznych ustawień dźwięków
OP 32	TYP MUZYKI	• melodia odtwarzana w trybie DEMO I GRY • dla trybu DEMO dostępnych jest 10 różnych melodii. Dla trybu GRY dostępnych jest 9 różnych melodii • wartość 0 włącza tryb losowego odtwarzania wszystkich melodii dostępnych dla danego trybu
OP 33	ZAREZERWOWANY	nie aktywne
OP 34	NUMER KLIENTA	nie aktywne
OP 35	NUMER SERYJNY	nie aktywne • ustawiane przez producenta
OP 36	CZAS	• umożliwia użytkownikowi ustawienie czasu
OP 37	DATA	• umożliwia użytkownikowi ustawienie daty
OP 38	ZMIANA KODU PIN	• umożliwia użytkownikowi zmianę fabrycznego kodu PIN na własny • fabryczny kod PIN to 1 1 1 1 • UWAGA! W przypadku zgubienia nowego kodu PIN, <u>przywrócenie fabrycznego kodu PIN jest niemożliwe!</u> W razie zaistnienia powyższej sytuacji należy skontaktować się z producentem,

OPCJE MENU ZAAWANSOWANEGO

(Aby wejść do menu zaawansowanego należy ostatnią cyfrę kodu dostępowego zwiększyć o 1- np. dla seryjnego kodu będzie to 1112)

OP 39	BRAMKA SETUP	
OP 40	TEMPERATURA CHŁODZENIA	nie aktywne
OP 41	CZAS CHŁODZENIA	aby ręcznie włączyć tryb chłodzenia wyłącz maszynę, następnie wciśnij i przytrzymaj przycisk START jednocześnie włączając maszynę, tryb powinien włączyć się po około 10 sekundach
OP 42	CZAS SUSZENIA	- czas wentylacji (OP 34) - domyślnie- czas: 3 min
OP 43	CZUJNIK ŚWIATŁA	umożliwia przeprowadzenie gier treningowych w etapie 1 i etapie 2
OP 44	CZUJNIK WILGOCI	nie aktywne
OP 45	CZAS WYŁĄCZENIA POMPY	- Czas liczony od zakończenia gry, po którym pompa automatycznie się wyłączy (chyba, że wcześniej krążek wpadnie do bramki); pozwala to graczom dokończyć grę - domyślne: 0 min 10 sek
OP 46	TRYB MIGANIA LED	- Podświetlenie pola gry - opcje STROBO ON/OFF
OP 47	PASKI LED	

MAIN SETTINGS

The machine is pre-set and ready to work.

To change settings, open the metal door and take out the keyboard.



You can enter the menu by pressing **A** button for 5 seconds (you will see #’s appear on the screen) until you are asked to enter the PIN code.

Enter **factory default PIN code – 1111** (gives you access to the programming menu).

Now you can move to the option you want to set (e.g. 01, 05, 17) by pressing **B** (up) and **C** (down) buttons. To enter and change the option press **#** until the lower line with the position you want to change starts blinking.

To change value use **B** and **C** or **0 – 9** numeric buttons. By pressing **#** you confirm the changes and the new values of the chosen option – the number in the first line starts to blink.

Use buttons **B** and **C** if you want to go to another option. To confirm all changes and exit from the programming menu press **A** button for 5 sec until “EXITING SETUP” appears on the score display. Keyboard navigation listed below: (also found on the back of the keyboard).

When using ticket dispensers you can enter the number of tickets inserted into the ticket dispenser (the 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 **9999**. Then, using the 0-9 numeric buttons please enter the number of tickets inserted in the ticket dispenser and confirm by pushing **#**. Use **B** and **C** buttons to chose proper ticket dispenser.

KEYBOARD:

- A** – enter/exit to/from programming menu
- B** – navigating in the programming menu (up)
- C** – navigating in the programming menu (down)
- #** - entering and navigating in the submenu (bottom lines
with values you want to change)
- D, *** - exit (escape) from submenu

PROGRAMMING MENU

OP 00	SOFTWARE RELEASE	- mainboard's no. - access Code: 1111
OP 01	WAV. PLAYER SOFT.	
OP 02	TOTAL CASH	- non resettable counter - T- shows a total number of tickets given from the ticket dispenser - IMP- shows a total number of impulses sent from the coin acceptor to the main board
OP 03	DAILY CASH	- resettable counter (press # to reset) - T- shows a total number of tickets given from the ticket dispenser on current day - shows a number of impulses sent from the coin acceptor to the main board on current day
OP 04	LANGUAGE	- available languages : English, German, Polish - default- English
OP 05	GAME COST	- price of a game - amount of impulses sent from the coin acceptor necessary to get 1 credit (game). - options: (01-99) ; 00- free play (coin acceptor doesn't accept any coins!)
OP 06	CHANNEL SETTINGS	- for coin acceptors working in a parallel mode - factory settings for PLN CH 01 impulse 01 bonus 00 CH 02 impulse 02 bonus 00 CH 03 impulse 05 bonus 01 - factory settings for EUR CH 04 impulse 01 bonus 00 CH 05 impulse 02 bonus 00 CH 06 impulse 04 bonus 00 <i>1 impulse = 1 game bonus= free game</i>
OP 07	COIN SELECTOR TEST	- impulses calculated according to settings in OP 06 - to perform the test put a coin to the coin acceptor and watch the display
OP 08	LED BLINK	- allows a user to set different combinations and tempo options of LED's blinking - default- tem:2 com:2
OP 09	LIGHT LEVEL LED	- allows a user to change brightness of LED lightning - Br_ - sets brightness of white LEDs in the table's bottom, max value: 59 - Br_c - sets brightness of RGB LEDs. - default- Br_:50, Br_c:90

OP 10	GATES STATE	G_1: 255; G_2: 255; GL1: 255; GL2: 255;
OP 11	TICKETS AMOUNT	amount of tickets initially put into the ticket dispenser, default- TK: 3000
OP 12	TICKET FOR CREDIT	- defines how many tickets will be paid out at the start of the game- tickets for credit - if set to 0 no tickets will be paid out at the start of the game
OP 13	TICKETS	allows to set the number of tickets to be paid out for a goal
OP 14	TICKETER SETUP	- TK- shows default quantity of tickets loaded into the ticket dispenser. - TK- settings for the ticket dispensers (sets the dispensing mechanism's rotation time in order to pay out 1 ticket): 0- ticket dispenser OFF 50- ticket dispenser ON (50 is the recommended value for JENOX and CLE ticket dispensers) 1,2- ticket dispenser ON (1 is recommended value for ENTROPY Pulse, 2 for Continuous)
OP 15	GOALS NUMBER	- Maximum amount of points (during the game), whose reaching ends the game regarding of time; - multiplied by a 100 (e.g. 10X100=1000 points) - option: 0-99 00 – no limit
OP 16	GAME TIME	- Game's maximum duration time - option: 0-99 minutes 00 – no limit
OP 17	AUTOSTART TIME	- time after which new game starts automatically (if there's any credits left) - default- min:0, sec:10
OP 18	PUMP OFF TIME	- time when the pump goes off after the game ends (enables the players to finish the game) - if puck is still on the table the pump stays on - default: 0 min 10 sec
OP 19	DEMO INTERVAL	- time after which demo mode is enabled (when there's no more credits) - default- min:0, sec:30
OP 20	PUCK STORAGE	* allows the user to enable or disable puck storage device • Different options available: • Mode: 0 -OFF; when the puck in the flap is missing, the machine does not accept coins; • Mode: 1 -ON, if there are no puck in the container, the machine will not accept coins; • Mode: 2 -ON, when the puck in the Puck Storage is missing, the machine accepts coins; • it is recommended to place in the Puck Storage between 6-12 pucks
OP 21	RESERVED	Not active
OP 22	BONUS SETUP	imp: 3; BON:0
OP 23	CREDIT +	- option that allows a user to add credits without entering the MENU - MODE:0 option off - MODE:1 option on, to add credits press B in the DEMO mode
OP 24	RESERVED	Not active
OP 25	LAMP TEST	enter this mode (#) for a lamp test

OP 26	OPTIC SENSOR TEST	• graphic visual test for optic sensors in goals • place an object in front of the sensor to see if it's working
OP 27	PUMP TEST	• enter this mode (#) for a pump test
OP 28	MOTOR TEST	• enter this mode (#) for a motor test
OP 29	RESERVED	Not active
OP 30	DEFAULT SETTINGS	• allows a user to restore the machine's default settings
OP 31	SOUND FACTORY	• allows a user to restore the default sounds
OP 32	TYPE OF MUSIC	• type of music played during the game or demo mode • choose from 10 types of melodies (0-10) in the <u>demo mode</u> • choose from 9 types of melodies (0-9) in the <u>game mode</u> • set 0 to play melodies randomly
OP 33	RESERVED	not active
OP 34	CUSTOMER NUMBER	not active
OP 35	SERIAL NUMBER	not active • set by the manufacturer
OP 36	TIME SETTINGS	• allows a user to set the time
OP 37	DATE SETTINGS	• allows a user to set the date
OP 38	MENU CODE PIN	• user can change factory PIN to a personal code • factory PIN is set to 1 1 1 1 • WARNING! After change, restoring to a factory PIN is not possible. In case of losing your personal PIN contact the manufacturer.

ADVANCED MENU OPTIONS

(to enter advanced menu options add 1 to the PIN code's last digit e.g. 1111+1= 1112)

OP 39	GATE SETUP	• default- time:60
OP 40	VENTILATION TEPMER.	• not active (no sensor)
OP 41	VENTILATION TIME	• to turn the ventilation on manually turn off the machine, push and keep pressing the START button while turning the machine on. The pump should start after approx. 10 seconds. • default – off: 0 m; on:0 sec
OP 42	DRYING TIME	• duration of ventilation time (see OP 34) • def. Time:
OP 43	LIGHT SENSOR	
OP 44	MOISTURE SENSOR	
OP 45	LAMP OFF TIME	• default - m:0 sec: 5
OP 46	LED BLINK MODE	• playfield's backlighting • options: STROBO ON / STROBO OFF
OP 47	LED BELTS	• WS: LED: 84; COL: 0
OP 48	LED RGB SETTINGS	• R=50; G=50; B=50;

WARRANTY TERMS AND CONDITIONS:

1. All of WIK products are designed and manufactured according to best standards and they guarantee high quality, simplicity of use and assembly. In case of any trouble we advise to read the instruction and information published in technical support section on our website: www.wik.pl
2. Warranty rights are entitled to purchasers of WIK products and are based on an invoice or receipt. WIK products are under warranty for:
 - 24 months starting from the date of purchase made by consumers for non-commercial use
 - 12 months starting from the date of purchase made by company for commercial use
3. In case the product appears to be faulty WIK Sp. z o.o. Hereinafter called WIK, will organize repair in order to restore the functionality of the product.
4. If any defects due to faulty materials and / or workmanship appears during the warranty period WIK will arrange repair free of charge. Repair in the first place is organized through consultation by telephone or email and sending spare parts to replace defective items. In case of replacement of parts / components the beginning of the warranty period for this part shall be the original date of purchase. WIK warranty covers only products used for their intended purpose according to the information published in the manual.
5. Beneficiary of the warranty is not entitled to claim compensation of the lost benefits for the period in which the unit under warranty fails to operate properly. WIK is not responsible for any damage to property or person caused by improper use of the WIK products.
6. WIK warranty does not apply in the following cases :
 - purchasing documents have been altered in any way or made illegible
 - model and / or serial number (if available) has been altered, removed or defaced .
 - repairs or modifications have been made without consulting WIK service department
 - product is used contrary to its purpose
 - damage is caused by improper use of the product or environmental conditions do not comply with the recommended operation.
 - damage is caused by improper connection of equipment ,additional equipment or accessories other than those recommended by WIK.
 - the damage was caused by an external force (including lightning, surges in the power supply, fire, natural disaster) or during transport.
 - the product is defective due to the decline in the quality of items that are subject to natural wear and tear or damage to the parts subject to natural scratching .
 - natural wear and tear of consumable parts or accessories such as lighting , gaskets , pucks, mallets, hammers or contacts
 - defects or damage caused by accident, rollover, product's fall, mechanical damage caused by the users intentionally abusing physical force in the game
 - defects and damage resulting from improper use of accessories to play
 - defects or damage due to changes in the original form and/or function of the product specified in the product's manual
 - defects caused by incorrect connection , use, or storage of the product
7. Any defect should be reported in writing, or via e-mail sent to the WIK service department immediately, not later than seven days from the date of detection. Complaints made of non-compliance procedures and time limits set forth in this warranty will void the warranty and will not be considered.
8. Removal of identified defects must be made within not more than 14 days from the date of notification to WIK service department. If it happens that due to the incorrect diagnose of failures problem remains unsolved, a 14-day period is counted again from the date of reapplication.
9. Parts removed as a part of warranty service remain the WIK property and beneficiary of the warranty is obliged to return them immediately (in person at the WIK premises or by sending by a courier at their own cost). Failure to return the exchanged part within 30 days of the dispatch of spare parts / repair will form the basis for the invoice in the sum of the equivalent of spare parts.
10. For warranty repair shall be considered only repair of a defective product made in the warranty period and under the conditions of this warranty. Any other activities such as: maintenance, periodic inspection, adjustment, checking and cleaning of the product will not be treated as a warranty repair.
11. Product is not under the warranty in case of:
 - failure to report defects immediately upon discovery, but not later than seven days from the date of detection;
 - failure to follow product's manual in the operation, maintenance and adjustment of the product;
 - failure to comply with the mandatory terms of guarantee of the product,
 - any modification of the Product without the prior consent of the WIK,
12. WIK has the right to refuse warranty service if the purchaser is in arrears with payments, regardless of their title, in particular default of payment for goods delivered by WIK to the Purchaser or service provided by WIK. In the case referred to in this section, WIK may refuse to perform any services under the guarantee and is exempt from liability to the purchaser under warranty.
13. Only products purchased directly from WIK or its authorized dealers are under warranty. Further disposal of the product does not transfer rights under this warranty to a subsequent purchaser.

OGÓLNE WARUNKI GWARANCJI:

1. Wszystkie produkty WIK Sp. z o.o. są projektowane i produkowane zgodnie z wysokimi standardami i zapewniają wysoką jakość działania, łatwość użytkowania oraz instalacji. W przypadku napotkania trudności podczas instalacji lub użytkowania produktu zalecamy w pierwszej kolejności zapoznanie się z instrukcją obsługi lub informacjami w sekcji pomocy technicznej znajdującej się na stronie www.wik.pl
2. Uprawnienia gwarancyjne przysługują nabywcom produktów WIK na podstawie faktury lub paragonu przez okres:
 - 24 miesięcy liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez konsumentów do użytku nie związanego z prowadzeniem działalności gospodarczej
 - 12 miesięcy liczonych od dnia zakupu w przypadku produktów nabytych przez przedsiębiorców do celów związanych z wykonywaniem działalności gospodarczej.
3. W przypadku gdy produkt okaże się wadliwy, WIK Sp. z o.o. zwana dalej WIK, zorganizuje naprawę celem przywrócenia funkcjonalności produktu. Gwarancja na sprzedany towar konsumpcyjny nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z tytułu niezgodności towaru z umową. Skorzystanie z uprawnień gwarancyjnych przez przedsiębiorcę oznacza zgodę na wyłączenie uprawnień z tytułu rękojmi za wady przy umowie sprzedaży.
4. Jeżeli jakiegokolwiek defekty wynikające z wadliwości materiałów i/lub wykonania pojawią się w czasie trwania gwarancji WIK zorganizuje naprawę bezpłatnie. Naprawa w pierwszej kolejności organizowana jest poprzez konsultacje telefoniczne oraz wysłanie części zamiennych, mających zastąpić wadliwe elementy. W przypadku obiektywnej niemożności dokonania naprawy w ten sposób, naprawa zostanie przeprowadzona przez mobilny serwis gwarancyjny. W przypadku wymiany części/elementów, za początek gwarancji przyjmuje się pierwotną datę zakupu produktu. Gwarancja WIK obejmuje produkty użytkowane zgodnie z ich przeznaczeniem oraz informacjami umieszczonymi w instrukcji obsługi.
5. Korzystającemu z uprawnień gwarancyjnych nie przysługują roszczenia odszkodowawcze w związku z utraconymi korzyściami za czas, w którym urządzenie objęte gwarancją nie funkcjonuje prawidłowo. WIK Sp. z o.o. nie odpowiada za szkody na mieniu lub osobie powstałe wskutek niewłaściwego użytkowania produktów WIK.
6. Gwarancja WIK nie obowiązuje w następujących przypadkach:
 - dokumenty zakupu zostały w jakikolwiek sposób zmienione lub są nieczytelne
 - model i/lub numer seryjny (jeśli dostępny) zostały zmienione, usunięte lub są nieczytelne.
 - naprawy lub modyfikacje produktu zostały wykonane bez konsultacji z działem serwisowym WIK
 - produkt jest używany sprzecznie z jego przeznaczeniem
 - uszkodzenie jest spowodowane niewłaściwym użytkowaniem produktu lub warunkami środowiska niezgodnymi z zalecanymi do działania urządzeniami.
 - uszkodzenie jest spowodowane przez niewłaściwe podłączenie urządzenia, dodatkowy sprzęt lub akcesoria inne niż zalecane przez WIK.
 - uszkodzenie powstało z przyczyn natury zewnętrznej m.in. uderzenia pioruna, przepięcia w sieci elektrycznej, lub działania ognia, klęski żywiołowej lub podczas transportu.
 - produkt jest niesprawny z powodu obniżenia jakości elementów, które ulegają naturalnemu zużyciu lub uszkodzenia elementów ulegających naturalnemu zarysowaniu.
 - naturalnego zużycia części eksploatacyjnych lub akcesoriów takich jak: oświetlenie, uszczelki, krążki, odbijaki, młotki styki styczników,
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek wypadku, przewrócenia, upadku produktu, uszkodzeń mechanicznych spowodowanych przez użytkowników umyślnie nadużywających siły fizycznej podczas gry
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek zastosowania niewłaściwych akcesoriów do gry
 - wad i uszkodzeń powstałych wskutek dokonania zmiany pierwotnej formy oraz/lub funkcji produktu określonej w załączonej do produktu instrukcji obsługi
 - wad spowodowanych niewłaściwym podłączeniem, użytkowaniem lub przechowywaniem produktu.
7. Każdą wadę należy niezwłocznie, nie później niż w terminie 7 dni od daty jej wykrycia, zgłosić pisemnie, lub za pośrednictwem poczty elektronicznej w dziale serwisowym WIK. Zgłoszenia reklamacyjne dokonane z nie zachowaniem procedur i terminów, określonych w niniejszej gwarancji, powodują **ustratę** praw z tytułu gwarancji i nie będą rozpatrywane.
8. Usunięcie stwierdzonej wady w ramach gwarancji nastąpi w terminie nie przekraczającym 14 dni od daty dokonania zgłoszenia w dziale serwisowym WIK. W przypadku nierozwiązania problemu przez niewłaściwą diagnozę awarii termin 14 dniowy liczony jest ponownie od dnia powtórnego zgłoszenia
9. Części wymontowane w ramach usługi gwarancyjnej pozostają własnością WIK a korzystający z uprawnień gwarancyjnych zobowiązany jest do ich niezwłocznego zwrotu (osobiście w siedzibie WIK Sp. z o.o. lub poprzez odesłanie przesyłką kurierską na własny koszt). Niezwroćcie wymontowanych części w terminie 30 dni od wysłania części zamiennych/ dokonania naprawy stanowić będzie podstawę do wystawienia faktury opiewającej na równowartość części zamiennych.
10. Za naprawę gwarancyjną uważa się tylko i wyłącznie naprawę wadliwego Produktu wykonaną w okresie, o którym mowa w pkt. 4 i na warunkach określonych w niniejszej gwarancji. W szczególności nie stanowią napraw gwarancyjnych konserwacje, okresowe przeglądy, regulacje, sprawdzenia działania oraz czyszczenie Produktu.
11. Nabywca traci uprawnienia z tytułu gwarancji w przypadku:
 - niezgłoszenia wady niezwłocznie po jej wykryciu, jednak nie później niż w terminie 7 dni od dnia jej wykrycia;
 - nieprzestrzegania „Instrukcji obsługi” w zakresie eksploatacji, konserwacji i regulacji produktu;
 - nieprzestrzegania terminów obowiązkowych przeglądów gwarancyjnych produktu,
 - dokonywania modyfikacji Produktu bez uprzedniego uzyskania zgody WIK,
12. WIK ma prawo do odmowy wykonania naprawy gwarancyjnej w przypadku, gdy Nabywca zalega w stosunku do WIK z wymagalnymi płatnościami, niezależnie od ich tytułu, w szczególności zalega z zapłatą za dostarczone Nabywcy towary lub świadczone na jego rzecz przez WIK usługi. W przypadku, o którym mowa w niniejszym punkcie, WIK może odmówić wykonania wszelkich świadczeń z tytułu udzielonej gwarancji i jest zwolniony z odpowiedzialności wobec Nabywcy z tytułu gwarancji.
13. Prawa gwarancyjne posiada wyłącznie Nabywca, który nabył produkt bezpośrednio od WIK lub autoryzowanych dealerów WIK. Dalsze zbycie produktu nie powoduje przeniesienia praw przysługujących z mocy niniejszej gwarancji na kolejnego nabywcę.