



## OWNER'S MANUAL



## OUTDOOR AIR HOCKEY

[www.wik.pl](http://www.wik.pl)

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



**CONGRATULATIONS!**  
**Gratulacje!**

**ENG**

Congratulations on purchasing your **WIK OUTDOOR air hockey** table- a guarantee of great fun and a high income!

This manual will help you to assemble and use safely your air-hockey table and maintain your machine's maximum earning power and players satisfaction over the years to come.

Thank you for choosing WIK products,

WIK team

**PL**

*Gratulujemy zakupu stołu do gry w air hockey'a marki WIK. Nasze produkty to gwarancja dobrej zabawy i wysokich zysków!*

*Ten poradnik pomoże Państwu złożyć urządzenie i bezpiecznie je użytkować. Dzięki informacjom zawartym w Instrukcji Obsługi będziecie Państwo mogli dostosować ustawienia swojego urządzenia tak, by graczom zapewnić satysfakcję z gry, a operatorom maksymalne zyski.*

*Dziękujemy, że wybraliście nasze produkty,*

Zespół WIK

**INDEX:**

- I. Assembly / *Montaż*
- II. How to play? / *Jak grać?*
- III. Warning! / *Uwaga!*
- IV. Maintenance tips / *Czyszczenie i konserwacja*
- V. Software description / *Programowanie*
- VI. Warranty terms and conditions / *Ogólne warunki gwarancji*



## I.

### **ENG: ASSEMBLY SHARK/SKATE/MAGIC WATERPROOF**

*PL: MONTAŻ WODOODPORNEGO SHARK/SKATE/MAGIC*

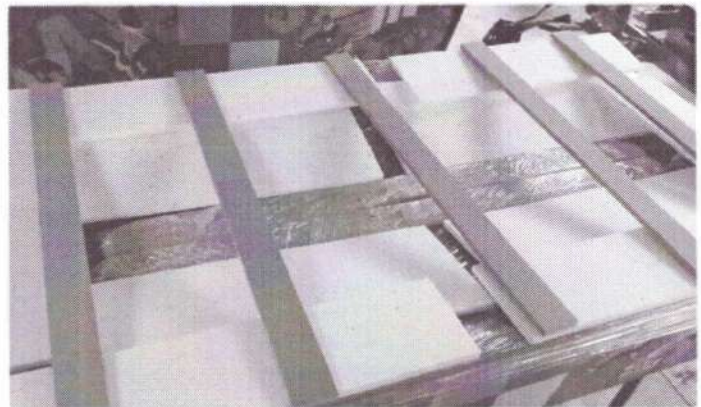
**RU: ИНСТРУКЦИЯ СБОРКИ ВОЗДУШНОГО ВОДОУПОРНОГО ХОККЕЯ (модель: ШАРК, СКАЙТ )**

Air hockey table must be assembled by minimum 2 persons!  
*Do przeprowadzenia montażu potrzebne są przynajmniej 2 osoby!*

#### **1. ENG: Unpack the machine.**

*PL: Rozpakować urządzenie.*

**RU: Распаковать стол.**



#### **2. ENG: Open metal doors located on the side of the table with the attached keys.**

*PL: Używając dołączonych do maszyny kluczy, otwórz metalowe klapy znajdujące się na bokach stołu.*

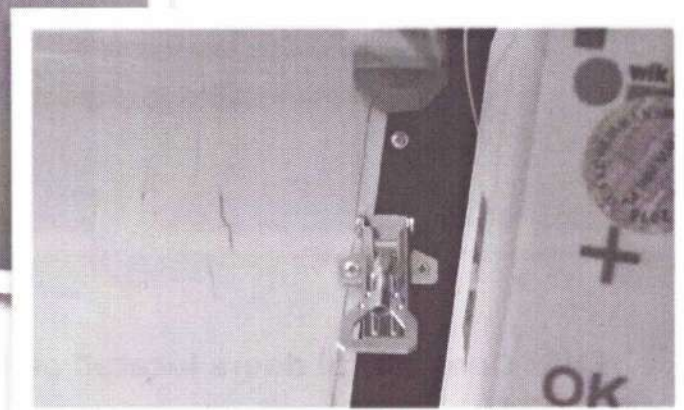
**RU: Открыть дверь – ключ прикреплены до жетонприёмника**



3. **ENG: Unfasten 2 metal clasps located on the inside of the table.**

*PL: Odepnij metalowe zaczepy łączące blat ze stołem. Znajdziesz je wewnątrz stołu.*

*RU: Открыть защёлки внутри стола соединительные игровое поле и корпус стола (2 шт.)*



**4. ENG: Lift the table's play field and block it with a supporting rod.**



*PL: Podnieś blat i zablokuj go metalową podpórką.*

*RU: Поднять игровое поле и заблокировать его подпоркой*

**5. ENG: Carefully cut the securing tapes and remove all accessories and elements of the table (legs, side barriers, plexi barrier, pucks and hammers).**

*PL: Ostrożnie przetnij taśmy zabezpieczające i wyjmij zestaw montażowy i akcesoria (nogi, przegrody, krążki i odbijaki).*

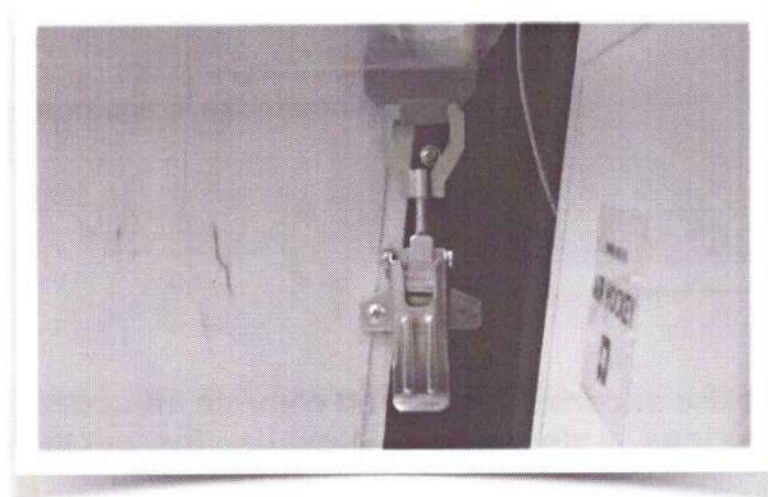
*RU: Вынуть оборудование из стола ( ноги, перегородки, шайбы и хоккейки)*



**6. ENG: Close the playfield and secure it by fastening metal clasps.**

*PL: Zamknij blat i zapnij klamry (2szt) łączące blat ze skrzynią.*

*RU: Закреть игровое поле.*



**7. ENG: Drag the leg's lighting cable through a dedicated hole in the bottom of the table. Connect.**

*PL: Przeciągnij przewód oświetlenia nogi przez otwór w dnie stołu i połącz z wiązką w blacie.*

*RU: Всунуть через отверстие в дне стола кабель от освещения ног и подключить в связку с игрового поля.*



**8. ENG: Attach the legs to the table. Use dedicated screws (4 per each leg).**

*PL: Przykręć nogi używając przeznaczonych do tego śrub (4 na każdą nogę).*

RU: Подкрутить ноги.



**9. ENG: Attach the right side barrier. Use dedicated screws.**

*PL: Przymocuj prawą przegrodę boczną, używając przeznaczonych do tego śrub.*

RU: Подкрутить боковой барьер справа.



**10. ENG: Remove the middle barrier's mounting screws.**

*PL: Odkręć śruby montażowe środkowej przegrody.*

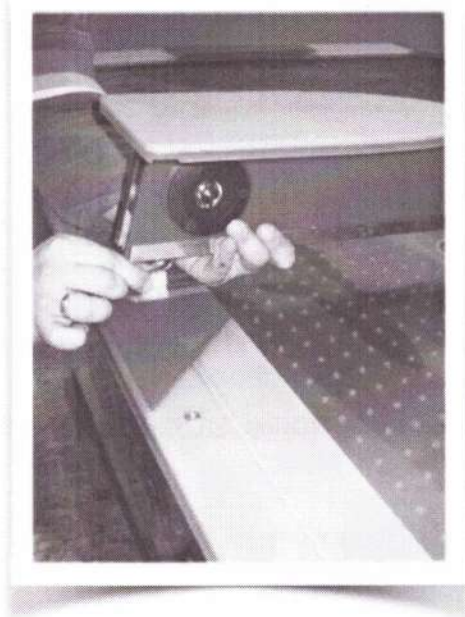
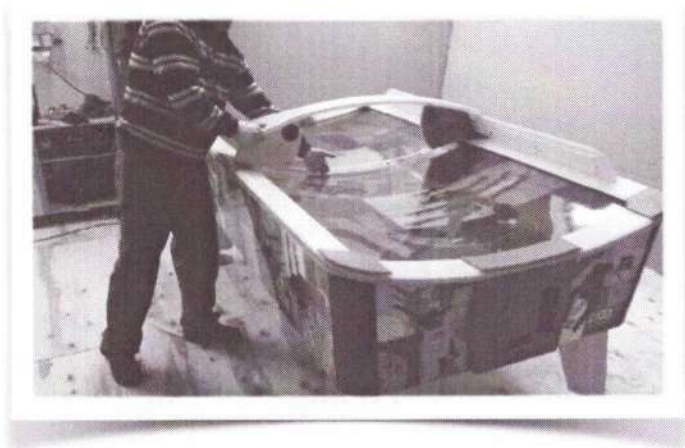
RU: Отвинтить монтажные болты из центральной перегородки.



**11. ENG: Connect the middle barrier's plug to the play field.**

*PL: Podłącz wtyczkę przegrody środkowej do blatu.*

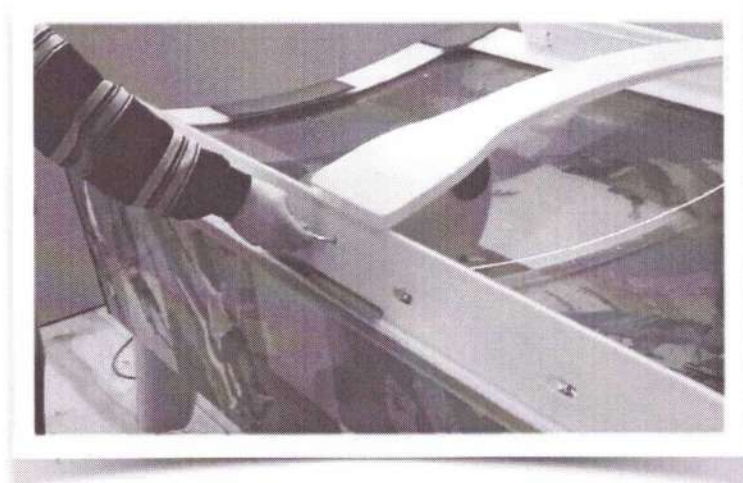
RU: Подключить штепсель центральной перегородки с игровым полем.



**12. ENG: Place the remaining side barrier. Then screw the middle barrier to the side barriers.**

*PL: Zamontuj pozostałą przegrodę boczną. Następnie przykręć przegrodę środkową do przegród bocznych.*

RU: Установите остальную часть боковой перегородки. Винт все вместе.



**13. ENG: Screw the left side barrier to the table tightly.**

*PL: Lewą przegrodę boczną przykręć do stołu.*

*RU: Подкрутить боковой барьер слева.*



**14. ENG: Drag the power lead through a space in the bottom of the table and plug the machine to the 230V power supply or 110V for USA.**

*PL: Kabel zasilający przeciągnij przez przeznaczony do tego otwór w dnie maszyny. Podłącz urządzenie do gniazdka zasilającego 230 V lub 110V dla USA.*

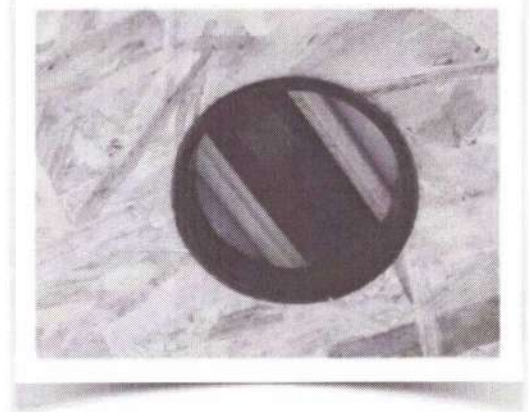
*RU: Вынуть кабель питательный 230 V через отверстие в дне стола и подключить в ток 230 V.*



**15. ENG: To start the machine press ON/OFF button on the power supply located on the bottom of the table.**

*PL: Aby włączyć maszynę wciśnij przycisk ON/OFF znajdujący się w dnie stołu.*

*RU: Включить устройство по кнопку ON/OFF в питателю (через отверстие в дне стола).*



## II. HOW TO PLAY? / JAK GRAĆ ?

**ENG: 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.**

*PL: 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.*

### III. **WARNING!** / UWAGA!

#### **ENG**

- 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.**

#### **PL**

- 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.*

#### IV. MAINTENANCE TIPS / CZYSZCZENIE I KONSERWACJA

**ENG: 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.**

*PL: 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.*

## V. SYSTEM SOFTWARE DESCRIPTION / PROGRAMOWANIE

### ENG



*The machine is pre-set and ready to work.*

To change settings, open the metal door on the coin acceptor's side of the table 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).

*It is recommended to set a new PIN code with your personal numbers in programming position no. 20.*

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)

#### **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

## **MACHINES WITH TICKET DISPENSERS**

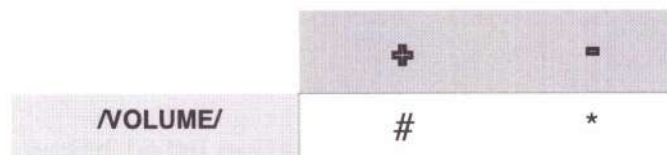
When using ticket dispensers you can enter the number of tickets inserted into the ticket dispenser (the machine counts the number of tickets that have been paid out). You can enter this data by using the keyboard:

Push and hold the **A** button for about 5 seconds. The device will prompt you to enter a PIN. **TICKETS PIN is 9 9 9 9**. 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.

**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 <**

## **VOLUME SETTING**

- 1** - volume settings in demo mode
- 2** - volume settings in game mode



## OPTIONS IN THE PROGRAMMING MENU

<b>OP 00</b>	OLD TYPE OP00	<b>SERIAL NUMBER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>mainboard's no.</li> <li>access Code: <b>1111</b></li> </ul>
<b>OP 01</b>	-	-	
<b>OP 02</b>	OLD TYPE OP01	<b>TOTAL CASH</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>non resettable counter</li> <li>shows a total number of impulses sent from the coin acceptor to the main board</li> </ul>
<b>OP 03</b>	OLD TYPE OP02	<b>DAILY CASH</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>resettable counter</li> <li>shows a number of impulses sent from the coin acceptor to the main board on a current day</li> </ul>
<b>OP 04</b>	OLD TYPE OP03	<b>LANGUAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>available languages : English, German, Polish</li> <li>def. English</li> </ul>
<b>OP 05</b>	OLD TYPE OP18	<b>GAME COST</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>price of a game - amount of impulses sent from coin selector necessary to get 1 credit (game).</li> <li>options: (01-99) ; 00- free play (coin acceptor doesn't accept any coins!)</li> </ul>
<b>OP 06</b>	OLD TYPE OP 21	<b>CHANNEL SETTINGS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>for coin selectors working in a parallel mode</li> <li>factory settings for PLN</li> <li><b>CH 01</b> impulse 01 bonus 00</li> <li><b>CH 02</b> impulse 02 bonus 00</li> <li><b>CH 03</b> impulse 05 bonus 01</li> <li>factory settings for EUR</li> <li><b>CH 04</b> impulse 01 bonus 00</li> <li><b>CH 05</b> impulse 02 bonus 00</li> <li><b>CH 06</b> impulse 04 bonus 00</li> </ul> <p><i>• 1 impulse = 1 game    bonus= free game</i></p>
<b>OP 07</b>	OLD TYPE OP23	<b>COIN SELECTOR TEST</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>impulses calculated according to settings in OP 06</li> <li>to perform the test put the coin to the coin selector and watch the display</li> </ul>
<b>OP 08</b>	-	<b>LED BLINK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gives the user different combinations and tempo options of LED's blinking</li> <li>def. tem:2 com:2</li> </ul>
<b>OP 09</b>	-	<b>LIGHT LEVEL LED</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to change brightness of LED lightning</li> <li>Br_ - sets brightness of white LEDs in the table's bottom, max value: 59</li> <li>Br_c - sets brightness of RGB LEDs.</li> <li>def. Br_:50, Br_c:90</li> </ul>
<b>OP 10</b>	-	<b>RESERVED</b>	not active
<b>OP 11</b>	OLD TYPE OP06	<b>TICKETS AMOUNT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>amount of tickets initially put into the ticket dispenser (TK1 or TK2)</li> <li>def. TK1: 3000 TK2:3000</li> </ul>
<b>OP 12</b>	OLD TYPE OP19	<b>TICKET FOR START</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>defines how many tickets will be paid out at the start of the game- tickets for credit (independently from OP 35)</li> <li>if set to 0 no tickets will be paid out at the start of the game (independently from OP 35)</li> </ul>
<b>OP 13</b>	OLD TYPE OP35	<b>TICKETS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows to set the number of tickets to be paid out for a goal and for a game</li> </ul>

OP 14	OLD TYPE OP36	TICKETER SETUP	<ul style="list-style-type: none"> <li>TK_1, TK_2- shows default quantity of tickets loaded into each of the ticket dispensers.</li> <li>TK1, TK2- settings for each of the ticket dispensers (sets the dispensing mechanism's rotation time in order to pay out 1 ticket): <ul style="list-style-type: none"> <li>0- ticket dispenser OFF</li> <li>50- ticket dispenser ON (50 is the recommended value for JENOX and CLE ticket dispensers)</li> <li>1- ticket dispenser ON (recommended value for ENTROPY ticket dispensers)</li> </ul> </li> </ul>
OP 15	OLD TYPE OP04	GOALS NUMBER	<ul style="list-style-type: none"> <li>maximum amount of points (during the game), whose reaching ends the game regarding of time;</li> <li>multiplied by a 100 (e.g. 10x100=1000 points)</li> <li>options: 0-99 00- no limit</li> </ul>
OP 16	OLD TYPE OP05	GAME TIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>game's maximum duration time</li> <li>options: 0-99 minutes 00- no limit</li> </ul>
OP 17	OLD TYPE OP14	AUTOSTART TIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>Time after which new game starts automatically (if there's any credits left)</li> <li>AUTOSTART option is active when OP 20 is set to AUTO</li> </ul>
OP 18	OLD TYPE OP22	PUMP OFF TIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>time when the pump goes off after the game ends (enables the players to finish the game)</li> <li>if puck is still on the table the pump stays on</li> <li>def. 0 min 10 sec.</li> </ul>
OP 19	OLD TYPE OP16	DEMO INTERVAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>time after which demo mode is enabled (when there's no more credits)</li> </ul>
OP 20	OLD TYPE OP24	PUCK STORAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to enable or disable puck storage device</li> <li>Different options available: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mode: 0 -OFF</li> <li>Mode: 1 -ON, pucks MUST be in the Puck Storage</li> <li>Mode: 2 -ON, pucks in Puck Storage not necessary.</li> </ul> </li> <li>it is recommended to place in the Puck Storage between 6-12 pucks</li> </ul>
OP 21	-	RESERVED	not active
OP 22	-	RESERVED	not active
OP 23	-	MENU CREDIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>option that allows user to add credits without entering the MENU</li> <li><b>MODE:0</b> option off</li> <li><b>MODE:1</b> option on, to add credits press B in the DEMO mode</li> </ul>
OP 24	-	RESERVED	not active
OP 25	OLD TYPE OP11	LAMP TEST	not active
OP 26	OLD TYPE OP12	OPTIC SENSOR TEST	<ul style="list-style-type: none"> <li>graphic visual test for optic sensors in goals</li> <li>place an object in front of the sensor to see if it's working</li> </ul>
OP 27	OLD TYPE OP10	PUMP TEST	<ul style="list-style-type: none"> <li>enter this mode (#) for a pump test</li> </ul>

<b>OP 28</b>	OLD TYPE OP09	<b>MOTOR TEST</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>enter this mode (#) for a motor test</li> </ul>
<b>OP 29</b>	-	<b>RESERVED</b>	<b>not active</b>
<b>OP 30</b>	OLD TYPE OP29	<b>DEFAULT SETTINGS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to restore the machine's default settings</li> </ul>
<b>OP 31</b>	OLD TYPE OP30	<b>SOUND FACTORY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to restore the default sounds</li> </ul>
<b>OP 32</b>	OLD TYPE OP08	<b>TYPE OF MUSIC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>type of music played during the game or demo mode</li> <li>choose from 10 types of melodies (0-10) in the <u>demo mode</u></li> <li>choose from 3 types of melodies (0-3) in the game mode</li> <li>set 0 to play melodies randomly</li> </ul>
<b>OP 33</b>	-	<b>RESERVED</b>	<b>not active</b>
<b>OP 34</b>	OLD TYPE OP37	<b>CUSTOMER NUMBER</b>	<b>not active</b>
<b>OP 35</b>	OLD TYPE OP38	<b>SERIAL NUMBER</b>	<p>not active</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>set by the manufacturer</li> </ul>
<b>OP 36</b>	OLD TYPE OP40	<b>TIME SETTINGS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to set time</li> </ul>
<b>OP 37</b>	OLD TYPE OP41	<b>DATE SETTINGS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>allows the user to set date</li> </ul>
<b>OP 38</b>	OLD TYPE OP20	<b>MENU CODE PIN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>user can change factory PIN to a personal code</li> <li>factory PIN is set to 1 1 1 1</li> <li><b>WARNING!</b> After change, restoring to a factory PIN is not possible. In case of losing your personal PIN contact the manufacturer.</li> </ul>

### ADVANCED MENU OPTIONS

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

<b>OP 39</b>	<b>GATE SETUP</b>	
<b>OP 40</b>	<b>VENTIL. TEMPR.</b>	not active (no sensor)
<b>OP 41</b>	<b>VENTIL. TIME</b>	not active <ul style="list-style-type: none"> <li>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. Ventilation time is set in OP 25.</li> </ul>
<b>OP 42</b>	<b>DRYING TIME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>duration of ventilation time (see OP 34)</li> <li>def. Time:3</li> </ul>
<b>OP 43</b>	<b>LIGHT SENSOR</b>	
<b>OP 44</b>	<b>MOISTURE SENSOR</b>	not active
<b>OP 45</b>	<b>LAMP OFF TIME</b>	not active, does not apply to outdoor air hockey
<b>OP 46</b>	<b>LED BLINK MODE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>playfield's backlighting</li> <li>options: STROBO ON / STROBO OFF</li> </ul>
<b>OP 47</b>	<b>LED BELTS</b>	