WIK
the best amusement equipment

LE STAR JEUX VIDEO

MANUEL DE SERVICE

LE STAR JEUX VIDEO

15 rue Alfred SAUVY
ZAE Francazal Sud
31270 Cugnaux
FRANCE

Tél.: 05 61 92 07 27
infos@lestar.fr

FÉLICITATIONS!

1. **Félicitations pour l'achat de HOCKEY À AIR INTÉRIEUR fabriqué par WIK- une garantie d'un grand plaisir et un revenu élevé.**
2. **Ce manuel vous aidera à assembler, utiliser en toute sécurité, personnaliser et maintenir la puissance de gain maximale de votre appareil et des joueurs**
3. **satisfaction au cours des années à venir.**
4. **Merci d'avoir choisi les produits WIK.**

WIK équipe

www.lestar.fr

INDOOR AIR HOCKEY- MANUEL D'ASSEMBLAGE AIR HOCKEY- INSTRUCTIONS DE MONTAGE

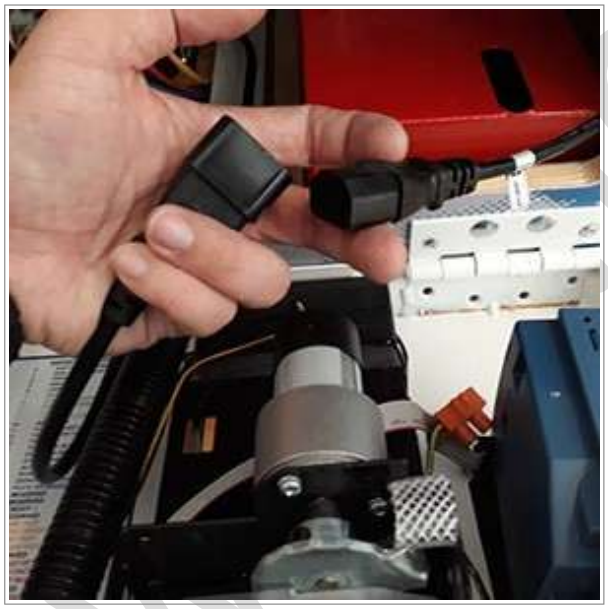
(GOLD, COMIX, AIR BATTLE, GAMELAND, MAGIC, KICKSHOT, BEAVERSVSBEARS)

ATTENTION!
Deux personnes sont nécessaires pour assembler le hockey à air en raison du risque de dommages. Ne le faites pas seul !

1. **Déballage de la machine**

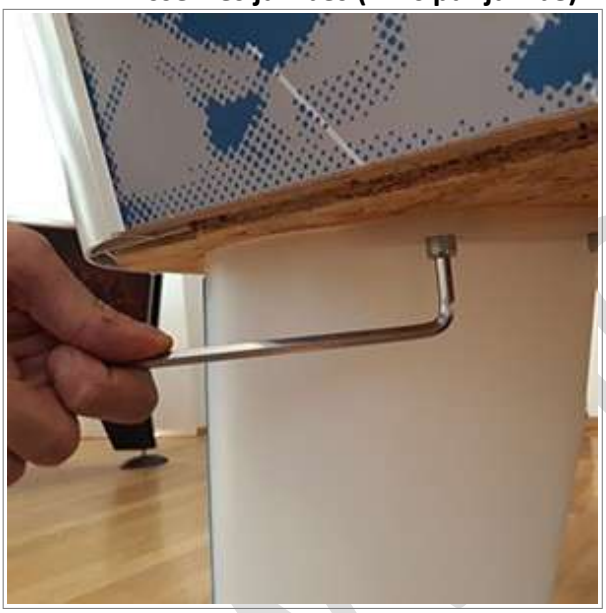
lestar.fr

2. **Ouvrez les deux portes avec des clés, déverrouillez les fermoirs métalliques (4 à l'intérieur de la table). Débrancher la pompe and playsfield inside the table**



3. **Retirer le terrain de jeu pour supprimer les éléments restants**

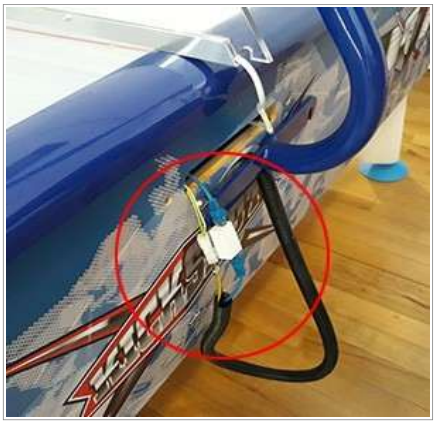
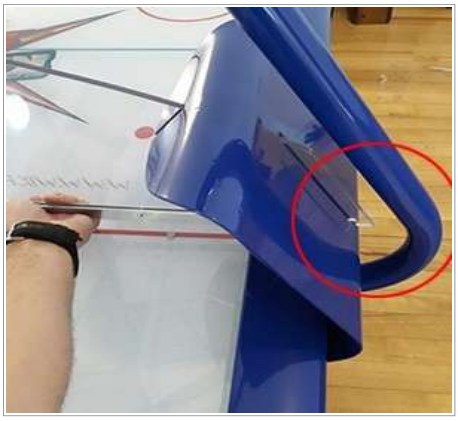
4. **Vissez les jambes (4 vis par jambe)**



5. **Mettre sur le terrain de jeu et fixer par des fermoirs en métal**

6. **Fixer ensemble les éléments de la construction de la lampe**

7. **Passer les câbles à travers le trou, connecter et monter la barrière centrale et la lampe**

8. **Ouvrez la porte et branchez le câble de la pompe et du terrain de jeu. Insérez les branchies avec la lumièrepar les ouvertures de jambe. Ensuite, faites glisser le câble d'alimentation à travers le trou dans un fond**

9. Brancher la machine sur l'alimentation 230V

5. **Pour commencer une partie, insérez une pièce ou un billet dans le accepteur. Un certain nombre de crédits seront appearon l'affichage. Pour démarrer un jeu, appuyez simplement sur le bouton START. Le jeu se termine après un certain temps ou après qu'un des joueurs ait marqué un nombre de buts donné. Chaque joueur devrait viser à placer un puckin sur le but de l'adversaire. Pour marquer, un joueur doit frapper une rondelle avec un maillet.**

www.lestar.fr

AVERTISSEMENT !

A. Toutes les pièces métalliques sont connectées et la machine doit être branchée dans la prise avec mise à la terre
B. AC 230 V 50 Hz (ou 110 V pour la version américaine). Seul un tel assemblage rend le jeu sûr et la machine fonctionne efficacement.
C. La machine ne doit être raccordée qu'à une alimentation électrique munie d'un interrupteur différentiel.
D. La machine ne sera complètement déconnectée de l'alimentation que si elle est débranchée de la prise.
E. Assurez-vous que le câble d'alimentation n'entre pas en contact avec l'eau.
F. Veuillez ne pas essayer de rallonger le câble d'alimentation vous-même. Les rallonges ne doivent pas être utilisées.
G. Si la machine doit être utilisée dans un endroit où l'eau est à portée de main, elle doit être fixée à la base au moyen d'un cordon en acier situé à l'intérieur de la table.
H. L'appareil ne doit pas être utilisé lorsqu'il est directement exposé à l'eau (pluie, inondation, etc.).
I. Si cela se produit, débranchez l'appareil (la fiche est retirée de la prise).
J. Le jeu peut reprendre une fois que la machine est complètement sèche. Le mode de séchage peut être activé en appuyant sur le bouton du câble d'alimentation et le bouton START ensemble pendant environ 10 secondes. Vous trouverez plus d'informations sur le mode de séchage dans la description du logiciel dans le manuel.
K. La longueur du cordon d'alimentation ne peut pas dépasser la distance entre la prise d'alimentation et
L. la source d'eau la plus proche. Toutefois, si cela se produit, il est fortement conseillé de raccourcir le câble en le faisant glisser à l'intérieur de la table et en le bloquant.

CONSEILS D'ENTRETIEN !

6. **Le terrain de jeu doit être nettoyé tous les jours avec des produits de nettoyage réguliers. Il est possible de rénover le plateau et les autres surfaces en les polissant avec du papier émeri P240 et P320. Il est fortement recommandé d'effectuer une telle fonctionnement au moins une fois par an. Il peut également être fait fréquemment et sans nuire aux paramètres de la surface (épaisseur 8mm).**
7. **Les capteurs optiques doivent être vérifiés souvent. Pour conserver un rendement élevé, elles doivent être propres en tout temps.**

www.lestar.fr

PARAMÈTRES PRINCIPAUX

La machine est préréglée et prête à fonctionner.

Pour modifier les réglages, ouvrez la porte métallique et sortez le clavier.

8. **Vous pouvez entrer dans le menu en appuyant sur la touche A pendant 5 secondes (vous verrez les numéros apparaître à l'écran) jusqu'à ce qu'on vous demande d'entrer le code PIN.**
9. **Saisir le code PIN par défaut de l'usine – 1111 (vous donne accès au menu de programmation).**
10.
11. **Vous pouvez maintenant passer à l'option que vous voulez définir (p. ex., 01, 5, 17) en appuyant sur les boutons B (haut) et C (bas). Pour entrer et modifier l'option, appuyer sur le # jusqu'à ce que la ligne inférieure avec la position que vous voulez changer commence à clignoter.**
12.
13. **Pour modifier la valeur, utiliser les touches B et C ou 0 à 9. En appuyant sur # vous confirmez les changements et les nouvelles valeurs de l'option choisie – le numéro de la première ligne commence à clignoter. Utilisez les boutons B et C si vous voulez aller à une autre option. Pour confirmer toutes les modifications et quitter le menu de programmation, appuyer sur la touche A pendant 5 secondes jusqu'à ce que « EXITING SETUP » apparaisse sur l'affichage des scores. La navigation au clavier est indiquée ci-dessous : (également à l'arrière du clavier). Lors de l'utilisation des distributeurs de billets, vous pouvez entrer le nombre de tickets insérés dans le distributeur (la machine compte le nombre de tickets qui ont été payés). Vous pouvez saisir ces données à l'aide du clavier :**
14. **Appuyez sur la touche A et maintenez-la enfoncée pendant environ 5 secondes. L'appareil vous demandera d'entrer un code PIN.**
15. **Le NIP des billets est 9 9 9 9. Ensuite, en utilisant les touches numériques 0-9, veuillez ntrer le nombre de billets insérés dans le distributeur de billets et confirmer en appuyant sur #. Utilisez les touches B et C. choisir un distributeur de billets approprié.**

10. CLAVIER :

A – Menu de programmation, entrée/sortie
B – navigation dans le menu de programmation (haut)
C – naviguer dans le menu de programmation (en bas)
- entrer et naviguer dans le sous-menu (lignes de fond avec les valeurs que vous voulez changer)
M. D, * - quitter (échapper) le sous-menu

MENU DE PROGRAMMATION

OP 00	**VERSION LOGICIELLE**	• mainboard's no. • Code d'accès : **1111**
OP 01	**WAV. PLAYER SOFT.**	
OP 02	**TOTAL CASH**	• compteur non réinitialisable • T- indique le nombre total de billets émis à partir du distributeur • IMP- indique le nombre total d'impulsions envoyées du récepteur de pièces à la carte principale
OP 03	**TRÉSORERIE QUOTIDIENNE**	• Compteur réinitialisable (appuyer sur # pour réinitialiser) • T- indique le nombre total de billets émis à partir du distributeur le jour même • montre un certain nombre d'impulsions envoyées par le receveur de pièces au tableau principal le jour même
OP 04	**Langue**	• langues disponibles : anglais, allemand, polonais • par défaut – Anglais
OP 05	**COÛT DU JEU**	• prix d'un jeu - quantité d'impulsions envoyées par le receveur de pièce nécessaire pour obtenir 1 crédit (jeu). • options : (01-99); 00- jeu gratuit (accepteur de pièces n'accepte pas les pièces!)
OP 06	**PARAMÈTRES DU CANAL**	• pour les accepteurs de pièces fonctionnant en mode parallèle • paramètres d'usine pour les PLN **CH 01** impulse *01* bonus *00* **CH 02** impulse *02* bonus *00* **CH 03** impulse *05* bonus *01* • paramètres d'usine pour EUR **CH 04** impulse *01* bonus *00* **CH 05** impulse *02* bonus *00* **CH 06** impulse *04* bonus *00* • *1 impulsion = 1 bonus de jeu = jeu gratuit*
OP 07	**TEST DU SÉLECTEUR DE PIÈCES**	• impulsions calculées selon les réglages de l'OP 06 • pour effectuer le test mettre une pièce de monnaie à l'accepteur de pièces et regarder l'affichage
OP 08	**CLIGNOTEMENT DU VOYANT**	• permet à un utilisateur de définir différentes combinaisons et options de tempo du clignotement des LED • default- tem:2 com:2
OP 09	**LED DE NIVEAU LUMINEUX**	• permet à un utilisateur de changer la luminosité de la foudre LED Br_ - définit la luminosité des LED blanches dans le bas de la table, valeur maximale : 59 • Br_c - définit la luminosité des LED RVB. • par défaut- Br_:50, Br_c:90

www.lestar.fr

0P 10	**GATES STATE**	• G_1 : 255; G_2 : 255; GL1 : 255; GL2 : 255;
OP 11	**MONTANT DES BILLETS** •	• Nombre de billets initialement placés dans le distributeur, par défaut : 3000
OP 12	**BILLET POUR CRÉDIT**	• défie combien de tickets seront payés au début du jeu- des tickets pour le crédit • si la valeur est 0, aucun ticket ne sera payé au début de la partie
OP 13	**BILLETS**	• permet de définir le nombre de tickets à payer pour un but
OP 14	**CONFIGURATION TICKETER**	• TK- indique la quantité par défaut de billets chargés dans le distributeur. • TK- paramètres pour les distributeurs de tickets (définit le temps de rotation du mécanisme de distribution afin de payer 1 ticket) : 0- Distributeur de billets désactivé 50- distributeur de billets ON (50 est la valeur recommandée pour les distributeurs de billets JENOX et CLE) 1,2- distributeur de billets ON (1 est la valeur recommandée pour l'impulsion ENTROPY, 2 pour le continu)
OP 15	**NOMBRE D'OBJECTIFS**	• Nombre maximum de points (pendant la partie) dont l'atteinte met fin à la partie en fonction du temps; • multiplié par 100 (ex. 10X100=1000 points) • option : 0-99 • 00 – aucune limite
OP 16	**HEURE DU JEU**	• Durée maximale du jeu • option : 0-99 minutes • 00 – aucune limite
OP 17	**HEURE DE DÉMARRAGE AUTOMATIQUE**	• l'heure après laquelle le nouveau jeu démarre automatiquement (s'il reste des crédits) • par défaut- min:0, sec:10
OP 18	**HEURE DE FERMETURE**	• l'heure à laquelle la pompe s'éteint après la fin de la partie (permet aux joueurs de terminer la partie) • si la rondelle est toujours sur la table, la pompe reste allumée • par défaut : 0 min 10 sec
OP 19	**DEMO INTERVAL**	• temps après lequel le mode démo est activé (quand il n'y a plus de crédits) • par défaut- min:0, sec:30
OP 20	**PUCK STORAGE**	* permet à l'utilisateur d'activer ou de désactiver le périphérique de stockage des disques • Différentes options disponibles : • Mode : 0 -OFF; lorsque la rondelle dans le volet est manquante, la machine n'accepte pas les pièces de monnaie; • Mode : 1 -ON, s'il n'y a pas de rondelle dans le conteneur, la machine n'acceptera pas les pièces; • Mode : 2 -ON, lorsque la rondelle dans le stockage de la rondelle est manquante, la machine accepte les pièces; • il est recommandé de placer dans le Puck Storage entre 6 et 12 disques
OP 21	**Réservé**	Non actif
OP 22	**CONFIGURATION DES PRIMES**	• imp : 3 ; BON : 0
OP 23	**CRÉDIT +**	• option qui permet à un utilisateur d'ajouter des crédits sans entrer dans le MENU • MODE : option 0 désactivée • MODE : 1 option activée, pour ajouter des crédits appuyez sur B en mode DEMO
OP 24	**Réservé**	Non actif
OP 25	**TEST DE LA LAMPE**	• entrer dans ce mode (#) pour le test de la lampe

OP 26	**TEST DU CAPTEUR OPTIQUE**	• test visuel graphique pour les capteurs optiques dans les objectifs • placer un objet devant le capteur pour voir s'il fonctionne
OP 27	**TEST DE POMPE**	• entrer dans ce mode (#) pour le test de la pompe
OP 28	**MOTOR TEST**	• entrer dans ce mode (#) pour le test du moteur
OP 29	**Réservé**	Non actif
OP 30	**PARAMÈTRES PAR DÉFAUT**	• permet à un utilisateur de restaurer les paramètres par défaut de la machine
OP 31	**SOUND FACTORY**	• permet à un utilisateur de restaurer les sons par défaut
OP 32	**TYPE DE MUSIQUE**	• type de musique jouée pendant le jeu ou en mode démo • choisir parmi 10 types de mélodies (0-10) en mode démo • choisir parmi 9 types de mélodies (0-9) en mode jeu • set 0 pour jouer des mélodies aléatoirement
OP 33	**Réservé**	non actif
OP 34	**NUMÉRO DE CLIENT**	non actif
OP 35	**NUMÉRO DE SÉRIE**	non actif • réglé par le fabricant
OP 36	**PARAMÈTRES DE TEMPS**	• permet à un utilisateur de définir l'heure
OP 37	**PARAMÈTRES DE DATE**	• permet à un utilisateur de définir la date
OP 38	**MENU CODE PIN**	• l'utilisateur peut changer le PIN d'usine à un code personnel • PIN d'usine est réglé sur 1 1 1 1 • **ATTENTION!** Après la modification, il n'est pas possible de restaurer un PIN d'usine. En cas de perte de votre NIP personnel, contactez le fabricant.

www.lestar.fr

www.lestar.fr

OPTIONS DE MENU AVANCÉES

(pour entrer dans les options du menu avancé, ajouter 1 au dernier chiffre du code PIN, p. ex., 1111 + 1 = 1112)

OP 39	**CONFIGURATION DE LA PORTE**	• default- time : 60
OP 40	**VENTILATION TEPMER.**	• non actif (pas de capteur)
OP 41	**TEMPS DE VENTILATION**	• Pour activer la ventilation, éteignez manuellement l'appareil, appuyez et maintenez le bouton START enfoncé pendant que vous allumez l'appareil. La pompe doit démarrer après env. 10 secondes. • par défaut – désactivé : 0 m; sur :0 sec
OP 42	**TEMPS DE SÉCHAGE**	• durée du temps de ventilation (voir OP 34) • def. Heure :
OP 43	**CAPTEUR DE LUMIÈRE**	
OP 44	**CAPTEUR D'HUMIDITÉ**	
OP 45	**HEURE D'ARRÊT DE LA LAMPE**	• par défaut - m:0 sec : 5
OP 46	**MODE CLIGNOTANT LED**	• rétro-éclairage du terrain de jeu • options : STROBO ON/ STROBO OFF
OP 47	**COURROIES LED**	• WS : LED : 84 ; COL: 0
OP 48	**LED RGB SETTINGS**	• R = 50 ; G=50 ; B=50 ;

www.lestar.fr

CONDITIONS DE GARANTIE :

1. **Tous les produits WIK sont conçus et fabriqués selon les meilleures normes et garantissent une haute qualité, la simplicité d'utilisation et de montage. En cas de problème, nous vous conseillons de lire les instructions et informations publiées dans la section support technique de notre site web : www.wik.pl**
2. **Les droits de garantie sont accordés aux acheteurs des produits WIK et sont basés sur une facture ou un reçu. Les produits WIK sont garantis pour :**
   -24 mois à compter de la date d'achat par les consommateurs pour un usage non commercial
   -12 mois à compter de la date d'achat effectuée par l'entreprise pour un usage commercial
3. **Si le produit est défectueux, WIK Sp. z o.o. Ci-après dénommé WIK, organisera la réparation afin de rétablir le fonctionnement du produit.**
4. **Si des défauts dus à des matériaux défectueux et/ou à une fabrication défectueuse apparaissent pendant la période de garantie, WIK procédera gratuitement à la réparation. La réparation en premier lieu est organisée par consultation téléphonique ou par courriel et envoi de pièces détachées pour remplacer les articles défectueux.**
   En cas de remplacement des pièces/ composants, le début de la période de garantie pour cette partie est la date d'achat initiale. La garantie WIK ne couvre que les produits utilisés conformément à l'usage prévu, selon les informations publiées dans le manuel.
5. **Le bénéficiaire de la garantie n'est pas en droit de réclamer une indemnisation pour les prestations perdues pendant la période où l'unité sous garantie**
   ne fonctionne pas correctement. WIK n'est pas responsable des dommages matériels ou personnels causés par une utilisation inappropriée des produits WIK.
6. **La garantie WIK ne s'applique pas dans les cas suivants :**
   a. les documents d'achat ont été modifiés de quelque manière que ce soit ou rendus illisibles
   b. le modèle et/ou le numéro de série (si disponible) a été altéré, enlevé ou défiguré .
   c. des réparations ou modifications ont été effectuées sans consultation du service après-vente WIK
   d. le produit est utilisé à des fins contraires 11
   e. les dommages sont causés par une utilisation inappropriée du produit ou les conditions environnementales ne respectent pas l'opération recommandée.
   f. Le dommage est causé par une connexion incorrecte de l'équipement, des équipements supplémentaires ou des accessoires autres que ceux recommandés par WIK.
   g. les dommages ont été causés par une force externe (y compris la foudre, des surtensions dans l'alimentation électrique, un incendie, une catastrophe naturelle) ou pendant le transport.
   h. le produit est défectueux en raison de la baisse de qualité des articles qui sont soumis à l'usure naturelle ou des dommages aux pièces soumises à des rayures naturelles .
   i. l'usure naturelle des pièces consommables ou des accessoires tels que les luminaires, les joints d'étanchéité, les rondelles, les matraques, les marteaux ou les contacts
   j. défauts ou dommages causés par accident, renversement, chute du produit, dommages mécaniques causés par les utilisateurs abusant intentionnellement de la force physique dans le jeu
   k. les défauts et dommages résultant d'une mauvaise utilisation des accessoires pour jouer
   l. défauts ou dommages dus à des modifications de la forme et/ou du fonctionnement d'origine du produit, tels que spécifiés dans le manuel du produit
   m. défauts causés par une mauvaise connexion, utilisation ou stockage du produit
7. **Tout défaut doit être signalé par écrit, ou envoyé par e-mail au service de WIK immédiatement, au plus tard dans les sept jours**
   à partir de la date de détection. Les plaintes faites au sujet des procédures de non-conformité et des délais fixés dans cette garantie annuleront la garantie et ne seront pas prises en compte.
8. **La suppression des défauts identifiés doit être effectuée dans un délai de 14 jours à compter de la date d'avis au service après-vente WIK.**
   S'il arrive qu'en raison du diagnostic incorrect des défaillances le problème reste non résolu, une période de 14 jours est recomptée à partir de la date de la nouvelle demande.
9. **Les pièces enlevées dans le cadre de la garantie restent la propriété de WIK et le bénéficiaire de la**

www.lestar.fr

garantie est tenu de les retourner immédiatement (en personne sur les lieux de WIK ou par envoi par courrier à ses propres frais).

Le fait de ne pas retourner la pièce échangée dans les 30 jours suivant l'expédition des pièces de rechange/ réparation constituera la base de la facture dans la somme de l'équivalent des pièces de rechange.

10. **Pour la réparation sous garantie, seule la réparation d'un produit défectueux effectuée pendant la période de garantie et dans les conditions de cette garantie sera considérée.**

Toutes les autres activités telles que : l'entretien, l'inspection périodique, le réglage, la vérification et le nettoyage du produit ne seront pas considérées comme une réparation de garantie.

11. **Le produit n'est pas couvert par la garantie dans les cas suivants :**
    - **le défaut de signaler les défauts immédiatement après leur découverte, mais au plus tard sept jours à compter de la date de détection;**
    - **le non-respect du manuel d'utilisation, de l'entretien et des réglages du produit;**
    - **le non-respect des conditions de garantie obligatoires du produit,**
    - **toute modification du Produit sans l'accord préalable de WIK,**
12. **WIK a le droit de refuser la garantie si l'acheteur est en retard de paiement, quel que soit son titre, notamment en cas de défaut de paiement des marchandises livrées par WIK à l'acheteur ou du service fourni par WIK. Dans le cas visé au présent article,**

WIK peut refuser de fournir des services sous garantie et est exonéré de toute responsabilité envers l'acheteur en vertu de la garantie.

13. **Seuls les produits achetés directement auprès de WIK ou de ses revendeurs agréés sont couverts par la garantie. Une élimination ultérieure du produit ne transfère pas les droits en vertu de cette garantie à un acheteur ultérieur**

www.lestar.fr