

N·GAGE QD

ПОСЖБНИК КОРИСТУВАЧА

NOKIA

# CE 168

ДЕКЛАРАЦІЯ ВІДПОВІДНОСТІ Компанія NOKIA CORPORATION заявляє про свою виключну відповідальність, що продукт RH-29 відповідає вимогам наступної Директиви Ради Європи: 1999/5/EC. Сертифікат відповідності знаходиться на сайті [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

Copyright © Nokia Corporation, 2004. Всі права захищені.

Відтворення, передача, розповсюдження чи зберігання у будь-якому вигляді даного документу чи будь-якої його частини без попереднього дозволу компанії Nokia заборонені.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage та N-Gage QD є зареєстрованими торговими марками Nokia Corporation. Назви інших продуктів чи компаній, вказані тут, можуть бути товарними знаками чи назвами виробів відповідних власників.

"Nokia tune" є товарним знаком Nokia Corporation.

## Symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn ©, LZS ©, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia притримується політики неперервного розвитку. Nokia зберігає за собою право вносити будь-які зміни та покращення в будь-який продукт, що описаний в цьому документі, без попереднього повідомлення.

Компанія Nokia не несе відповідальності за втрату даних чи прибутку, а також за будь-які спеціальні, випадкові, наступні чи побічні збитки, чим би вони не були викликані.

Зміст цього документу надається "як є". Окрім вимог діючого законодавства, ніякі інші гарантії, як явні, так і ті, що припускаються, включаючи (але не обмежуючись) неявними гарантіями комерційної цінності та придатності для визначеної мети, не торкаються точності, надійності чи змісту цього документу. Компанія Nokia зберігає за собою право перегляду цього документу чи скасування його дії у будь-який час, без попереднього повідомлення

Доступність окремих виробів може залежати від регіону. Будь-ласка, зверніться до найближчого дільця компанії Nokia.

Контроль за експортом

Цей виріб може містити товари, технології або програмне забезпечення, які регулюються експортними законами та положеннями США та інших країн. Обхід проти закону заборонений.

9311175

Видання 2 UK

# Зміст

<b>ДЛЯ ВАШОЇ БЕЗПЕКИ.....</b>	<b>7</b>	Підказка .....	20
<b>Початок роботи .....</b>	<b>10</b>	Поради щодо ефективного використання.....	21
Встановлення SIM-картки та акумулятора.....	10	<b>Ваша ігрова консоль.....</b>	<b>22</b>
Заряджання акумулятора.....	12	Персоналізація ігрової консолі .....	22
Увімкнення ігрової консолі.....	12	Клавіші прискореного доступу в режимі очікування.....	23
Клавіші та складові .....	14	Важливі індикатори режиму очікування.....	23
Про дисплей.....	15	Керування пам'яттю .....	24
Блокування клавіатури.....	15	Перегляд поточного використання пам'яті.....	24
Як вставити ігрову картку або картку пам'яті.....	15	Звільнення пам'яті.....	25
Як вийняти картку пам'яті.....	16	Картка пам'яті.....	25
Як грати .....	17	Форматування картки пам'яті.....	26
Збереження енергії під час гри.....	17	Створення резервної копії та відновлення інформації.....	26
Як почати гру для кількох гравців .....	17	Блокування картки пам'яті.....	26
Менеджер ігор – керування ігровими даними.....	18	Регулювання гучності .....	27
Створення резервних копій та відновлення ігрових даних .....	18	<b>Телефон.....</b>	<b>28</b>
Майстер запуску N-Gage Arena .....	19	Як зателефонувати .....	28
Перед використання майстра запуску N-Gage Arena .....	19	Швидкий набір телефонного номера.....	29
Приєднання до N-Gage Arena .....	19	Як зробити конференц-дзвінок (послуга мережі) .....	29
Реєстрація та вхід.....	20		
Оновлення майстра запуску N-Gage Arena.....	20		

Відповідь на дзвінок або його відхилення.....	30	Дата і час.....	44
Дзвінок на очікуванні (послуга мережі).....	30	Захист .....	44
Опції, наявні під час дзвінка.....	30	Пристрій і SIM.....	44
Переадресація дзвінків (послуга мережі).....	31	Керування сертиф.....	46
Протокол - Реєстр дзвінків та загальний		Заборона дзв. (послуга мережі).....	48
протокол .....	31	Мережа.....	48
Реєстр останніх дзвінків.....	32	Уст. додатка.....	49
Тривалість дзвінка .....	32	<b>Контакти (Телефонна книга).....</b>	<b>50</b>
Вартість дзвінків (послуга мережі).....	32	Збереження імен та номерів – Створення	
Лічильник GPRS.....	33	і редагування контактних карток .....	50
Перегляд загального протоколу .....	34	Копіювання контактів між SIM-карткою	
Установки протоколу.....	34	та пам'яттю пристрою .....	51
Каталог SIM та інші SIM-послуги.....	35	Додавання тону дзвінка до певної	
<b>Установки .....</b>	<b>36</b>	контактної картки або групи абонентів.....	51
Зміна установок .....	36	Голосовий набір.....	52
Устан. пристр.....	36	Додавання голосової позначки	
Загальні.....	36	до номера телефону.....	52
Режим очікування.....	37	Як зателефонувати, промовивши	
Дисплей.....	37	голосову позначку.....	53
Установки дзвінків .....	37	Створення груп абонентів.....	53
Установки з'єднання.....	39	Видалення учасників з групи.....	54
Про з'єднання даних та точки доступу.....	39	<b>Зображення .....</b>	<b>55</b>
Створення точки доступу.....	40	Перегляд зображень .....	55
Точки доступу.....	40	Дисплейна копія.....	55
GPRS.....	43	Зміна установок програми створення	
Дзвінок даних.....	43	дисплейних копій .....	56

Відеоплеєр .....	57	Установки обміну повідомленнями .....	71
Отримання відеокліпу у повідомленні .....	57	Установки для текстових повідомлень .....	71
<b>Обмін повідомленнями .....</b>	<b>58</b>	Установки мультимедійних повідомлень .....	73
Введення тексту .....	59	Установки електронної пошти .....	75
Традиційне введення тексту .....	59	Установки сервісних повідомлень .....	76
Інтелектуальне введення тексту - Словник ....	60	Установки стільникової трансляції (послуга мережі) .....	76
Копіювання тексту у буфер обміну .....	62	Установки для папки "Інше" .....	77
Написання та надсилання повідомлень .....	62	<b>Режими .....</b>	<b>78</b>
Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень .....	64	Заміна режиму .....	78
Установки, потрібні для електронної пошти .....	65	Настройка режимів .....	79
Вхідні - отримання повідомлень .....	65	<b>Календар та список справ .....</b>	<b>81</b>
Отримання мультимедійних об'єктів .....	65	Створення календарних записів .....	81
Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок .....	66	Вікна календаря .....	82
Отримання текстових повідомлень .....	67	Справи - список завдань .....	82
Мої папки .....	67	<b>Додаткові функції .....</b>	<b>84</b>
Поштова скринька .....	67	Калькулятор .....	84
Як відкрити поштову скриньку .....	67	Композитор .....	84
Завантаження повідомлень електронної пошти з поштової скриньки .....	68	Конвертер - Конвертація одиниць вимірювання .....	85
Видалення повідомлень електронної пошти .....	69	Настройка основної валюти та курсу обміну .....	86
Від'єднання від поштової скриньки .....	70	Нотатки .....	86
Вихідні - Повідомлення очікують надсилання .....	70	Годинник .....	87
Перегляд повідомлень на SIM-картці .....	70	Настройка будильника .....	87
Стільникова трансляція (послуга мережі) .....	71		
Сервісна команда - редактор .....	71		

Диктофон.....	88	Менеджер – встановлення та видалення програмного забезпечення.....	95
Вибране.....	88	Встановлення програмного забезпечення.....	95
Додавання пунктів прискореного доступу.....	88	Видалення програмного забезпечення.....	96
<b>Інтернет.....</b>	<b>89</b>	<b>Можливості з'єднання.....</b>	<b>97</b>
Основні кроки отримання доступу до Інтернету...89		З'єднання Bluetooth.....	97
Отримання установок у текстовому повідомленні.....	89	Установки Bluetooth.....	98
Введення установок вручну.....	90	Надсилання даних через Bluetooth.....	98
Вікно "Закладки".....	90	Об'єднання пристроїв у пару.....	99
Процес з'єднання.....	90	Отримання даних через Bluetooth.....	100
Захист з'єднання.....	91	Вимикання Bluetooth.....	100
Використання браузера.....	91	З'єднання з комп'ютером через Bluetooth.....	100
Припинення з'єднання.....	92	Використання компакт-диска.....	100
Очищення кеш-пам'яті.....	92	<b>Інформація про акумулятор.....</b>	<b>101</b>
Установки для Інтернету.....	92	Заряджання та розряджання.....	101
<b>Програми і менеджер.....</b>	<b>93</b>	<b>ДОГЛЯД ТА ТЕХНІЧНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ.....</b>	<b>102</b>
Примітки стосовно встановлення програмного забезпечення.....	93	<b>ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО БЕЗПЕКИ.....</b>	<b>102</b>
Програми (Java™).....	94	Показчик.....	108
Встановлення програми.....	94		
Головне вікно "Програми".....	94		
Установки програм.....	95		

# ДЛЯ ВАШОЇ БЕЗПЕКИ

Прочитайте ці прості вказівки. Недотримання їх може бути небезпечним або порушенням закону. Для отримання подальшої інформації прочитайте повний посібник користувача.



**ВМИКАЙТЕ, КОЛИ БЕЗПЕЧНО** Не вмикайте пристрій у випадках, коли використання бездротових телефонів заборонено або коли він може спричинити перешкоди або викликати небезпеку.



## БЕЗПЕКА НА ДОРОЗІ – НАЙГОЛОВНІШЕ

Дотримуйтесь всіх місцевих законів. Завжди тримайте свої руки вільними для керування автомобілем під час їзди. Найголовніше, про що Ви повинні думати під час їзди, – це безпека дорожнього руху.



**ПЕРЕШКОДИ** Всі бездротові телефони можуть бути чутливими до перешкод, які можуть вплинути на їх роботу.



**ВМИКАЙТЕ В ЛІКАРНЯХ** Дотримуйтесь будь-яких обмежень. Вмикайте пристрій, коли знаходитесь поруч із медичним обладнанням.



**ВМИКАЙТЕ В ЛІТАКАХ** Дотримуйтесь будь-яких обмежень. Бездротові пристрої можуть спричинити перешкоди в літаку.



**ВМИКАЙТЕ ПІД ЧАС ЗАПРАВКИ** Не користуйтеся пристроєм у пункті заправки. Не користуйтеся біля палива або хімікатів.



## ВМИКАЙТЕ В ЗОНІ ВИБУХОВИХ РОБІТ

Дотримуйтесь будь-яких обмежень. Не користуйтеся пристроєм в місцях, де тривають вибухові роботи.



## КОРИСТУЙТЕСЬ РОЗВАЖЛИВО

Використовуйте тільки в нормальному положенні згідно з поясненнями, наведеними в документації до виробу. Не торкайтеся антени без нагальної потреби.



**КВАЛІФІКОВАНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ** Лише кваліфікований персонал має право встановлювати або ремонтувати цей виріб.



**ДОДАТКИ ТА АКУМУЛЯТОРИ** Користуйтеся лише ухваленими додатками та акумуляторами. Не преднуйте несумісні вироби.



**ВОДОНЕПРОНИКНІСТЬ** Ваш пристрій не є водонепроникним. Тримайте його сухим.





**РЕЗЕРВНІ КОПІЇ** Не забувайте створювати резервні копії або записувати на папері усю важливу інформацію.



### ПРИЄДНАННЯ ДО ІНШИХ ПРИСТРОЇВ

Приєднуючи до будь-якого іншого пристрою, прочитайте посібник користувача пристрою, щоб ознайомитись з детальною інформацією з питань безпеки. Не приєднуйте несумісні вироби.



**ЕКСТРЕНІ ДЗВІНКИ** Переконайтесь, що телефонні функції пристрою увімкнено і що вони працюють. Натисніть  стільки раз, стільки потрібно, щоб очистити дисплей і повернутися до початкового екрана. Введіть екстрений номер, а потім натисніть . Скажіть, де Ви знаходитесь. Не завершуйте дзвінок, поки Вам не дозволять це зробити.

## ІНФОРМАЦІЯ ПРО ПРИСТРІЙ

Бездротовий пристрій, описаний у цьому посібнику, ухвалений для використання в мережах EGSM 900 та GSM 1800. Щоб отримати додаткову інформацію про мережі, зверніться до свого постачальника послуг.

Користуючись функціями цього пристрою, дотримуйтесь усіх законів і поважайте право на особисте життя та законні права інших.



**Попередження:** Для використання будь-яких функцій цього пристрою, окрім будильника, пристрій повинен бути увімкненим. Не вмикайте пристрій у випадках, коли використання бездротових пристроїв може спричинити виникнення небезпеки або перешкод.

## Послуги мережі

Для того, щоб користуватися телефоном, Ви повинні бути абонентом постачальника послуг бездротового зв'язку. Багато функцій цього пристрою залежать від функцій бездротової мережі, в якій він працює. Ці Послуги Мережі можуть бути доступними не у всіх мережах, або Вам можливо необхідно буде укласти окремі угоди зі своїм постачальником послуг перш, ніж Ви зможете користуватися Послугами Мережі. Вашому постачальнику послуг може знадобитися надати Вам спеціальні інструкції щодо їх використання, а також надати роз'яснення щодо платні, яка буде стягуватися. У деяких мережах можуть існувати обмеження, що впливають на можливість використання Послуг Мережі. Наприклад, деякі мережі можуть не підтримувати всі символи, що залежать від мови та послуги.

Ваш постачальник послуг міг зробити так, щоб деякі функції Вашого пристрою були вимкнені або неактивовані. Якщо це так, вони не будуть відображатися в меню Вашого пристрою. Щоб отримати додаткову інформацію, зверніться до свого постачальника послуг.



## Додатки, акумулятори і зарядні пристрої

Перевірте номер моделі зарядного пристрою, перш ніж використовувати його з цим пристроєм. Цей пристрій розроблений для використання з моделями ACP-12 та LCH-12.



**Попередження:** Використовуйте лише акумулятори, зарядні пристрої та додатки, ухвалені компанією Nokia для використання саме з цією моделлю. Використання інших типів пристроїв може призвести до втрати будь-яких гарантій та дозволів, а також може бути небезпечним.

З питань придбання ухвалених додатків необхідно звернутися до свого дилера. Щоб від'єднати шнур живлення будь-якого додатка, необхідно потягнути за штепсель, а не за шнур.

До складу Вашого пристрою та його додатків можуть входити компоненти малого розміру. Тримайте їх у місці, недоступному для малих дітей.

# Початок роботи

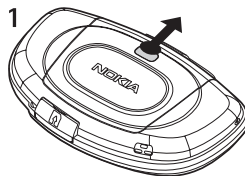
## Встановлення SIM-картки та акумулятора



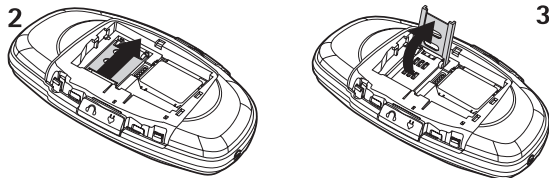
Увага: Перш ніж знімати панель, завжди вимикайте живлення та від'єднуйте зарядний пристрій та будь-який інший пристрій. Завжди зберігайте та використовуйте пристрій з прикріпленими панелями.

Зберігайте всі SIM-картки в місцях, недоступних для малих дітей. Для отримання інформації щодо доступності та використання послуг SIM-картки зверніться до постачальника SIM-картки. Це може бути постачальник послуг, оператор мережі або інший постачальник.

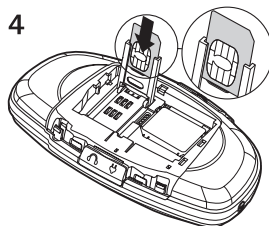
- 1 Повернувши ігрову консоль задньою стороною до себе, натисніть кнопку фіксації (1) та посуньте кришку у напрямку стрілки.



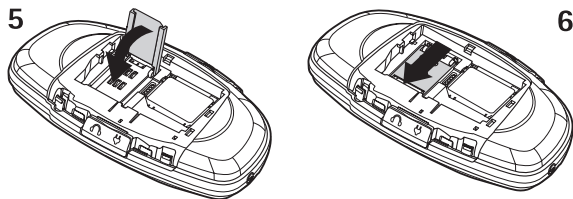
- Щоб розблокувати утримувач SIM-картки, посуньте утримувач у напрямку стрілки (2) та відкрийте його (3).



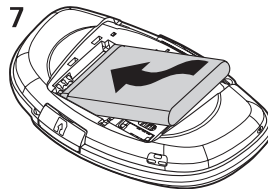
- ставте SIM-картку в утримувач (4). Переконайтеся, що SIM-картку повернено скошеним кутом догори від утримувача та що золотисті контакти картки повернені до контактів пристрою.



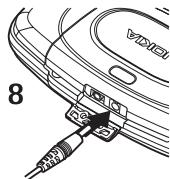
- 4 Закрийте утримувач SIM-картки (5) і зафіксуйте його на місці (6).




- 5 Вставте акумулятор (7).




- 6 Поверніть на місце задню панель.




## Заряджання акумулятора


- 1 Відкрийте засувку, позначену за допомогою . Приєднайте шнур живлення до ігрової консолі (8).
- 2 З'єднайте зарядний пристрій із мережною розеткою змінного струму. Шкала індикатора рівня заряду акумулятора почне переміщуватись. Ігрову консоль можна використовувати під час заряджання. Якщо акумулятор розряджено повністю, індикатор заряджання може з'явитися лише через кілька хвилин.
- 3 Коли акумулятор повністю зарядиться, шкала індикатора рівня заряду зупиниться. Від'єднайте зарядний пристрій від ігрової консолі та електромережі.

## Увімкнення ігрової консолі

- Натисніть і утримуйте клавішу живлення  (9).

Якщо ігрова консоль запитає PIN-код, введіть цей код (відображається як \*\*\*\*) та натисніть

 **Добре**. PIN-код зазвичай постачається разом із SIM-карткою.

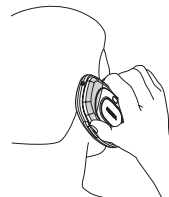
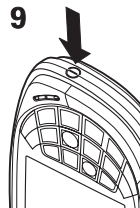
Якщо ігрова консоль запитає код блокування, введіть код блокування (відображається як \*\*\*\*) та натисніть  **Добре**. На заводі код блокування встановлений на **12345**. Див.

'Пристрій і SIM', стор. 44.

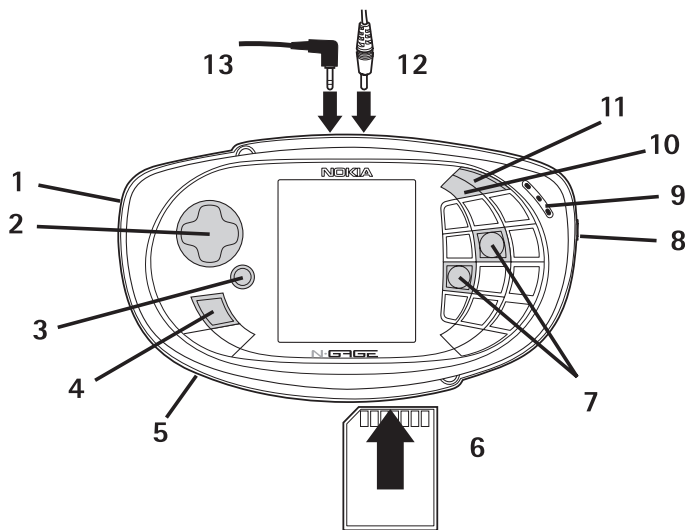


У Вашому пристрої є вбудована антена. **Увага:** Як і під час роботи з будь-яким іншим пристроєм, що випромінює радіохвилі, не торкайтеся антени без нагальної потреби, коли пристрій увімкнено. Торкання антени впливає на якість зв'язку і може призвести до посиленішого, ніж вимагається, використання пристроєм енергії. Уникання контакту з антеною під час роботи пристрою дозволяє досягти найбільшої ефективності антени та довшого терміну служби акумулятора.

**НОРМАЛЬНЕ ПОЛОЖЕННЯ:** Тримайте пристрій так, щоб антена вказувала вгору через Ваше плече.



## Клавіші та складові



1 Мікрофон знаходиться у боковій частині.

2 Клавіша керування для ігор та переміщення по меню.

3 Клавіша "Добре" вибирає, приймає та активує.

4 Клавіша меню відкриває головне меню.

5 Гучномовець знаходиться у задній частині.

6 Гніздо для карток пам'яті та ігрових карток.

7 та є основними ігровими клавішами.

8 Кнопка живлення знаходиться у боковій частині.

9 Динамік.

10 Клавіша редагування відкриває список команд для редагування тексту: **Копіювати**, **Вирізати** та **Вставити**.

11 Клавіша очищення для видалення тексту та об'єктів.

12 Гніздо зарядного пристрою.

13 Гніздо навушників.








Попередження: При використанні навушників Ваша здатність чути зовнішні звуки може погіршитись. Не використовуйте навушники у ситуаціях, коли це може спричинити загрозу Вашій безпеці.

## Про дисплей


На екрані можуть відображатися кілька безколірних або яскравих крапок, а кілька з них можуть бути відсутні. Це характерна риса цього типу дисплея. Деякі дисплеї можуть містити пікселі або точки, що постійно залишаються увімкненими або вимкненими. Це нормальне явище, яке не є дефектом.

## Блокування клавіатури

Використовуйте блокування клавіатури для запобігання випадковому натисканню клавіш.


- **Щоб заблокувати:** В режимі очікування натисніть  та . Коли клавіатуру заблоковано, на дисплеї відображається .
- **Щоб розблокувати:** Натисніть  та .

Якщо Ви дозволили автоматичний запуск ігор і вставляєте ігрову картку в ігрову консоль, клавіатура розблоковується автоматично.

Коли клавіатуру заблоковано, усе ще можна робити дзвінки за офіційними екстреними номерами, запрограмованими у пристрої. Введіть екстрений телефонний номер і натисніть .



### Порада!

Натисніть  один раз, виберіть **Заблокув. клавіат.** і натисніть **Добре**.

## Як вставити ігрову картку або картку пам'яті

Зберігайте всі ігрові картки та картки пам'яті у недоступних для малих дітей місцях.

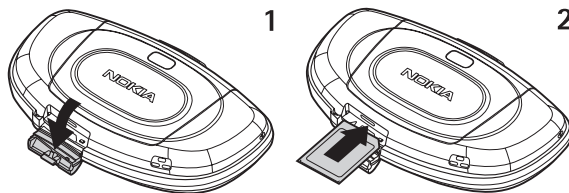
Використовуйте з цим пристроєм лише сумісні мультимедійні картки (MMC). Інші картки пам'яті, наприклад, картки Secure Digital (SD), не можуть бути вставлені у гніздо для карток MMC і є несумісними з цим пристроєм. Використання несумісної картки пам'яті може призвести до пошкодження картки пам'яті і пристрою, а дані, збережені на несумісній картці, можуть бути зіпсовані.

Ви можете придбати багато різноманітних ігор N-Gage для своєї ігрової консолі. Кожна гра N-Gage постачається на окремій ігровій картці, доступній лише для читання (MMC). Ігрові дані, наприклад, набрані очки, зберігаються у пам'ять ігрової консолі, а не на ігрову картку

N-Gage. Щоб дізнатися про доступність різних ігор, зверніться до постачальника ігор, ухваленого компанією Nokia, або завітайте на [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).


Ви можете придбати сумісні картки флеш-пам'яті (MMC) для збільшення обсягу пам'яті свого пристрою. Див. 'Картка пам'яті', стор. 25.

- 1 Відкрийте гніздо картки (1).
- 2 Вставте ігрову картку або картку пам'яті (2). Зверніть увагу, що при встановленні ігрової картки або картки пам'яті закриваються усі програми, відкриті у пристрої.
- 3 Закрийте гніздо картки.




**Порада!** Якщо Ви не хочете, щоб гра автоматично починалась після того, як вставлено ігрову картку, перейдіть до **Інструмен.** →


**Установки** → **Пристрій** → **Загальні** і встановіть **Автозапуск ігор у Вимкнути**.

Якщо Ви вставили ігрову картку, гра запуститься автоматично. Крім того, піктограма гри автоматично додається до головного меню як останній пункт. Інформація, збережена на картці пам'яті, відображається за допомогою  в різних програмах.

## Як вийняти картку пам'яті



**Важливо:** Не виймайте картку пам'яті під час виконання операцій, коли у верхньому правому куті дисплея блимає . Виймання картки пам'яті під час виконання операції може пошкодити картку пам'яті та пристрій, а дані, збережені на картці пам'яті, можуть пошкодитися.

- 1 Натисніть  і виберіть **Висун. кар. пам'яті** (доступно лише у випадку, якщо вставлено картку пам'яті).
- 2 Дочекайтеся появи тексту *Висунути картку пам'яті?*, а потім вийміть картку.





## Як грати

Вставте ігрову картку, див. 'Як вставити ігрову картку або картку пам'яті', стор. 15. Гра починається автоматично, що також розблокує клавіатуру.




**Примітка:** Перш ніж виймати ігрову картку з ігрової консолі, вийдіть з гри.

Під час ігор Ви можете використовувати основні ігрові клавіші  та . Інші клавіші можуть використовуватися залежно від гри. Слідуйте інструкціям, що додаються до гри.



**Увага:** Під час ігор споживається додаткова енергія акумулятора, тому час роботи ігрової консолі зменшується.

## Збереження енергії під час гри

- Щоб зменшити яскравість дисплея, натисніть  і перейдіть до **Інструмен.** → **Установ.** → **Пристрій** → **Дисплей** → **Яскравість**. Виберіть **Опції** → **Змінити**.
- Для прослуховування ігрових звуків під час ігор використовуйте навушники.
- Вимикайте Bluetooth, коли Ви не використовуєте його.

## Як почати гру для кількох гравців

Ви можете грати у деякі ігри з двома або більшою кількістю гравців, у яких встановлено ту саму гру на сумісному пристрої. Гра відбувається через з'єднання Bluetooth. Перед тим, як почати гру для кількох гравців, переконайтеся, що установки Bluetooth пристроїв сумісні. Див. 'З'єднання Bluetooth', стор. 97. Для отримання інформації щодо початку гри, різних рівнів, додаткових функцій і т.д., див. інструкції, що постачаються разом з грою.




### Порада!

Щоб дізнатися більше про доступні ігри та отримати сервісні установки ігор, завітайте на [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).



### Порада!


Щоб почати гру, коли вставлено ігрову картку, натисніть  в режимі очікування.



Опції в головному вікні менеджера ігор: **Деталі файла, Видалити, Створ. резер. копію, Відновити з картки, Познач./Скас.позн., Установки, Підказка та Вихід.**

Типи ігрових файлів:  
**Ігрові дані** – Потрібні для гри файли, наприклад, ігрові звуки.  
**Розширення гри** – Додаткові ігрові файли, наприклад, нові рівні.  
**Дані користувача** – Файли, що зберігаються під час гри, наприклад, найкращі досягнуті результати або пройдені рівні.



## Менеджер ігор – керування ігровими даними

Натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Мндж. ігор**, щоб переглянути пов'язані з грою файли та керувати ними. Ви можете видалити файли, які Вам більше не потрібні, щоб звільнити пам'ять, створити резервну копію на картці пам'яті та відновити їх з картки пам'яті.

- Щоб переглянути такі деталі файла, як тип та розмір, перейдіть до потрібного файла і виберіть **Опції**→ **Деталі файла**, або натисніть  та , щоб переглянути деталі по черзі.
- Щоб видалити файл, перейдіть до файла і виберіть **Опції**→ **Видалити**.
- Щоб змінити зовнішній вигляд менеджера ігор та вибрати спосіб групування і сортування файлів, натисніть **Опції**→ **Установки**.

## Створення резервних копій та відновлення ігрових даних

- Щоб зберегти резервну копію ігрових даних з пам'яті своєї ігрової консолі на картку пам'яті, перейдіть до потрібного файла і натисніть **Опції**→ **Створ. резер. копію**.
- Щоб відновити ігрові дані з картки пам'яті у пам'ять ігрової консолі, виберіть **Опції**→ **Відновити з картки**. Перейдіть до файла, який Ви бажаєте відновити, і натисніть **Опції**→ **Відновити**.



**Порада!** Ви можете створити на картці пам'яті резервну копію ігрових файлів, наприклад, найкращих досягнутих результатів, а потім скористатися функцією відновлення, щоб скопіювати файли на інший сумісний пристрій.

Захист авторських прав може запобігти копіюванню, модифікації, передачі або пересиланню деяких зображень, тонів дзвінка та іншого вмісту.

Захищені файли позначені як **Непереносний** у деталях файла і їх не можна використовувати у інших пристроях. Файли з позначенням **Переносний** можна використовувати на інших сумісних пристроях.



## Майстер запуску N-Gage Arena

Майстер запуску N-Gage Arena – це програма, що дає доступ до спільноти N-Gage Arena безпосередньо з Вашої ігрової консолі. Учасники спільноти N-Gage Arena можуть спілкуватися між собою, завантажувати ексклюзивний вміст, отримувати доступ до глобальних рейтингів, приєднуватися до турнірів, отримувати новини щодо ігор та спільноти тощо.

### Перед використання майстра запуску N-Gage Arena


Щоб користуватися майстром запуску N-Gage Arena, Вам потрібно передплатити послугу GPRS. Для отримання інформації стосовно наявності та передплати послуг GPRS зв'яжіться з оператором своєї стільникової мережі або постачальником послуг. Зверніть увагу, що за з'єднання GPRS та передавання даних може стягуватися окрема платня.

Вам також потрібна точка доступу до Інтернету (IAP), визначена на Вашій ігровій консолі. Ви можете отримати установки точки доступу до Інтернету у спеціальному текстовому повідомленні від свого оператора мережі або постачальника послуг, а також можете ввести ці установки вручну. Крім того, установки точки доступу до Інтернету на Вашій ігровій консолі можуть бути заздалегідь визначені Вашим постачальником послуг.

Можна замовити установки точки доступу до Інтернету, а також установки WAP, MMS та електронної пошти з секції підтримки веб-сторінки N-Gage за адресою <http://support.n-gage.com/>. Установки будуть надіслані на Вашу ігрову консоль, як текстові повідомлення. Виконуйте інструкції, що надаються у повідомленнях, щоб зберегти установки. Посилання на національні веб-сторінки N-Gage на різних мовах доступні за адресою <http://www.n-gage.com/select.html>.

### Приєднання до N-Gage Arena


Існує три способи приєднання до N-Gage Arena:

- Використовуйте майстер запуску N-Gage Arena на своїй ігровій консолі. Натисніть  і виберіть **N-Gage Arena**.



**Порада!** Щоб отримати детальнішу інформацію про N-Gage Arena, включаючи ігри, діяльність і підтримку, завітайте на <http://arena.n-gage.com>.



**Порада!** Щоб перевірити свою точку доступу або визначити установки точки доступу, натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Установки** → **З'єднання** → **Точки доступу.**

- За допомогою сумісного ПК. Перейдіть на веб-сайт N-Gage Arena за адресою <http://arena.n-gage.com>.
- Під час гри N-Gage Arena. Виберіть **N-Gage Arena** з ігрового меню.


Майстер запуску N-Gage Arena та веб-сайт дають доступ до усіх функцій та заходів, доступних на N-Gage Arena. Ігрові меню надають доступ до функцій та специфічного вмісту під час гри.

## Реєстрація та вхід

Щоб використовувати функції та брати участь у активності N-Gage Arena, Вам потрібно зареєструватися як учасник спільноти N-Gage Arena. Ви можете зареєструватися або створити обліковий запис за допомогою ПК на сайті, а також за допомогою майстра запуску N-Gage Arena на ігровій консолі. Під час реєстрації Вас попросять вибрати ім'я користувача і пароль. Зареєструвавшись як учасник, Ви можете входити до N-Gage Arena за допомогою свого імені користувача і пароля.


## Оновлення майстра запуску N-Gage Arena

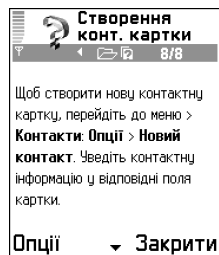
Оновлені версії N-Gage Arena будуть випускатися регулярно. При кожному приєднанні до N-Gage Arena за допомогою ігрової консолі програма перевірятиме, чи доступні оновлення. Якщо оновлення будуть знайдені, Вас запитають, чи бажаєте Ви їх встановити. Деякі оновлення N-Gage Arena є обов'язковими, а деякі – додатковими.

 **Примітка:** Якщо Ви не погодитесь на завантаження обов'язкового оновлення, Ви більше не зможете користуватися майстром запуску N-Gage Arena.

## Підказка










У Вашій ігровій консолі передбачено функцію підказки, доступ до якої можна отримати з будь-якої програми, натиснувши **Опції**→**Підказка**.

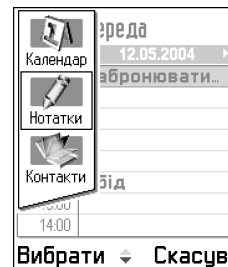
 **Порада!** Якщо Ви не хочете, щоб гра автоматично починалась після того, як вставлено ігрову картку, перейдіть до **Інструмен.**→**Установки**→**Пристрій**→**Загальні** і встановіть **Автозапуск ігор** у **Вимкнути**.



мал. 1 Функція підказки у пристрої.

## Поради щодо ефективного використання

- Щоб переключитися між відкритими програмами, натисніть та потримайте . Див. мал. 2.
  - Увага: Якщо пам'ять майже вичерпано, ігрова консоль може закрити якісь програми. Перш ніж закрити програму, ігрова консоль збереже будь-які незбережені дані.
- Щоб позначити об'єкт, перейдіть до нього і натисніть  та  одночасно.
- Щоб позначити кілька об'єктів, натисніть і утримуйте  і одночасно натисніть  або . Поруч з вибраними об'єктами з'являється галочка. Щоб закінчити вибирати, припиніть пересування курсору за допомогою , а потім відпустіть . Вибравши усі потрібні об'єкти, Ви можете перемістити або видалити їх.
- В певних ситуаціях, коли Ви натискаєте , відкривається короткий список опцій з переліком основних команд, наявних в даному вікні.

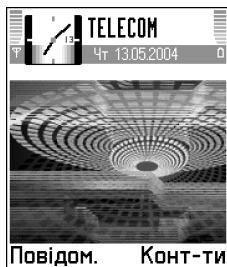


мал. 2  
Переключення між програмами

# Ваша ігрова консоль








## Персоналізація ігрової консолі

- Щоб змінити фонове зображення режиму очікування, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Пристрій**→ **Режим очікування**→ **Шпалери** та виберіть **Так**. Див. мал. 3.
- Щоб змінити схему кольорів ігрової консолі, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Пристрій**→ **Дисплей**→ **Палітра кольорів**.
- Щоб змінити пункти прискороного доступу, призначені клавішам вибору в режимі очікування, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Пристрій**→ **Режим очікування**→ **Ліва клавіша вибору** або **Права клав. вибору**. Див. мал. 3.
- Щоб змінити вигляд годинника в режимі очікування, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Установки дати та часу**→ **Тип годинника**→ **Аналоговий** або **Цифровий**.
- Щоб змінити привітальне повідомлення, зображення або анімацію, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Пристрій**→ **Загальні**→ **Привітання/логотип**.
- Щоб змінити заставку, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Пристрій**→ **Дисплей**→ **Заставка**.
- Щоб змінити тони дзвінка і тони клавіатури, перейдіть до **Інструмен.**→ **Режими**. Якщо вибрано режим **Загальний**, на навігаційній панелі замість назви режиму відображається поточна дата. Див. 'Режими', стор. 78.
- Щоб призначити індивідуальний тон дзвінка для друга, перейдіть до списку **Контакти**. Див. стор. 51.
- Щоб реорганізувати головне меню, виберіть у головному меню **Опції**→ **Перемістити, Переміст. до папки** або **Нова папка**. Програми, які Ви використовуєте рідше, можна розмістити в папки, а програми, які Ви використовуєте частіше, перемістити з папок в меню.





мал. 3  
Режим очікування.


## Клавіші прискороного доступу в режимі очікування


- Щоб перейти з однієї відкритої програми до іншої, натисніть та потримайте .
- Щоб змінити режим, натисніть  та виберіть режим.
- Щоб заблокувати клавіатуру, натисніть  та .
- Щоб запустити гру при вставленій ігровій картці, натисніть .
- Щоб відкрити список набраних номерів, натисніть .
- Щоб встановити з'єднання з Інтернетом, натисніть та утримуйте . Див. 'Основні кроки отримання доступу до Інтернету', стор. 89.


## Важливі індикатори режиму очікування


 - Ви отримали одне або кілька повідомлень у папку "Вхідні", доступ до якої можна отримати з меню "Обмін повідом.".

 - Ви отримали одне або кілька голосових повідомлень. Див. 'Як зателефонувати на скриньку голосової пошти (послуга мережі)', стор. 28.




 - У папці "Вхідні" є повідомлення, що очікують свого надсилання. Див. стор. 70.

 - Відображається у випадку, якщо для **Сигн. про вхідн. дзв.** було встановлено **Без звуку**, а для **Тон сигн. про повід.** - **Вимкнено**. Див. 'Режими', стор. 78.



 - Клавіатуру ігрової консолі заблоковано. Див. 'Блокування клавіатури', стор. 15.

 - Вказує на те, що заведено будильник. Див. 'Годинник', стор. 87.

**2** - Можна телефонувати лише з другої лінії (послуга мережі).

 - Усі дзвінки на ігрову консоль переадресовуються на інший номер. Якщо у Вас дві телефонні лінії, то перша лінія має індикатор переадресації **1** , а друга - **2** . Див. 'Поточна лінія (послуга мережі)', стор. 38.

 - Зчитується або записується інформація на картці пам'яті.

 або  - До пристрою приєднано навушники або пристрій індуктивного зв'язку.

**D** - Триває дзвінок даних. **D\*** - Триває високошвидкісний дзвінок даних.

**G** - Відображається замість індикатора потужності сигналу (у верхньому лівому куті в режимі очікування) під час активного з'єднання GPRS. Див. 'GPRS', стор. 43.

**F** - Відображається тоді, коли з'єднання GPRS знаходиться на утриманні, наприклад, під час голосових дзвінків.


**F** - Триває факсимільний дзвінок.

**B** - Активовано Bluetooth. Зверніть увагу: коли через Bluetooth передаються дані, відображується **(B)**. Див. 'З'єднання Bluetooth', стор. 97.

## Керування пам'яттю

Багато функцій ігрової консолі використовують пам'ять для збереження даних. До цих функцій відносяться ігри, контакти, повідомлення та тони дзвінка, календарні нотатки і нотатки справ, документи та завантажені програми. Обсяг доступної вільної пам'яті залежить від того, скільки даних уже збережено у пам'яті ігрової консолі.

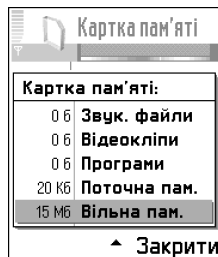
Для збільшення обсягу пам'яті можна користуватися картою пам'яті. Дані на картках пам'яті можна перезаписувати, видаляти та зберігати. Якщо у пам'яті ігрової консолі залишається мало місця, Ви можете перемістити на картку пам'яті інші файли.

 **Увага:** Ви не можете зберігати ніяких даних на ігрові картки, оскільки вони доступні лише для читання. Ігрові картки містять дані, які неможливо переписати.

## Перегляд поточного використання пам'яті

Щоб побачити тип даних та скільки пам'яті витрачається на різні групи даних, перейдіть до **Інструмен.**→ **Менеджер** і виберіть **Опції**→ **Деталі пам'яті**→ **Пам'ять телефону**. Перейдіть до **Вільна пам.**, щоб переглянути обсяг вільної пам'яті ігрової консолі.

Якщо в ігрову консоль вставлено картку пам'яті, перейдіть до **Інструмен.**→ **Пам'ять** і виберіть **Опції**→ **Деталі пам'яті**, щоб переглянути споживання пам'яті та кількість вільної пам'яті на картці.



мал. 4  
Використання  
пам'яті на картці.



## Звільнення пам'яті


Якщо встановити багато ігор або зберегти багато зображень, це може зайняти великий обсяг доступної пам'яті, після чого ігрова консоль повідомить Вас про заповнення пам'яті. Щоб звільнити пам'ять, перенесіть деякі ігри, зображення та інші об'єкти на картку пам'яті. Також Ви можете видалити такі елементи, як контактна інформація, календарні нотатки, показники таймерів дзвінків та лічильників вартості дзвінків, очки ігор або будь-які інші непотрібні Вам дані. Щоб видалити дані, перейдіть до відповідної програми.

Інші об'єкти, які можна видалити для звільнення пам'яті:

- Встановлені ігри, які більше не потрібні.
- Повідомлення з папок "Вхідні", "Чернетки" та "Відправлені" в пункті меню "Обмін повідомленнями".
- Завантажені повідомлення електронної пошти з пам'яті ігрової консолі.
- Збережені сторінки XHTML або WML, а також зображення у папці "Зображення".




## Картка пам'яті

Натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Пам'ять**. Ви можете використовувати картку пам'яті для збереження завантажених ігор і програм. Ви можете також зберігати на ній резервні копії інформації з пам'яті ігрової консолі та відновлювати інформацію на картку пам'яті пізніше. Див. ['Як вставити ігрову картку або картку пам'яті'](#), стор. 15 і ['Як вийняти картку пам'яті'](#), стор. 16.

Зберігайте всі мініатюрні картки пам'яті у недоступних для дітей місцях.



**Важливо:** Не виймайте картку пам'яті під час виконання операцій, коли у верхньому правому куті дисплея блимає . Виймання картки пам'яті під час виконання операції може пошкодити картку пам'яті та пристрій, а дані, збережені на картці пам'яті, можуть пошкодитися.

Використовуйте з цим пристроєм лише сумісні мультимедійні картки (MMC). Інші картки пам'яті, наприклад, картки Secure Digital (SD), не можуть бути вставлені у гніздо для карток MMC і є несумісними з цим пристроєм. Використання несумісної картки пам'яті може

Опції меню "Картка пам'яті": **Резерв. пам. прис.**, **Відновити з картки**, **Формат. карт. пам.**, **Назва карт. пам'яті**, **Встановити пароль**, **Змінити пароль**, **Видалити пароль**, **Розбл. картку пам.**, **Деталі пам'яті**, **Підказка та Вихід**.



**Порада!** Щоб перейменувати картку пам'яті, перейдіть до меню картки пам'яті та виберіть **Опції**→ **Назва карт. пам'яті**.

призвести до пошкодження картки пам'яті і пристрою, а дані, збережені на несумісній картці, можуть бути пошкоджені.

## Форматування картки пам'яті



**Важливо:** При форматуванні картки пам'яті всі дані, збережені на ній, втрачаються назавжди.

Деякі картки пам'яті постачаються відформатованими, а деякі потребують форматування. Запитайте у магазині, де Ви купуєте картку, чи потрібно її відформатувати перед початком використання.

- Виберіть **Опції**→ **Формат. карт. пам.** Виберіть **Так**, щоб підтвердити цей вибір. Коли форматування буде завершено, введіть назву картки пам'яті та натисніть **Добре**.

## Створення резервної копії та відновлення інформації

- Щоб створити на картці пам'яті резервну копію інформації, що зберігається у картці пам'яті, виберіть **Опції**→ **Резерв. пам. прис.**
- Щоб відновити інформацію з картки пам'яті у пам'ять ігрової консолі, виберіть **Опції**→ **Відновити з картки**.

## Блокування картки пам'яті

Ви можете встановити пароль для захисту Вашої картки пам'яті від несанкціонованого використання.

Пароль зберігається у Вашій ігровій консолі і немає потреби вводити його знову, доки Ви користуєтесь картою пам'яті на тій самій ігровій консолі. Якщо Ви хочете скористатися картою пам'яті на іншій ігровій консолі, Вам необхідно буде ввести пароль.

- Виберіть **Опції**→ **Встановити пароль**, **Змінити пароль**, або **Видалити пароль**. Для кожної опції Вам потрібно буде ввести та підтвердити свій пароль (до 8 символів).





**Примітка:** Після видалення пароля картка пам'яті розблоковується і її можна використовувати на іншій ігровій консолі без введення пароля.

## Розблокування картки пам'яті

Якщо Ви вставите в свою ігрову консоль іншу захищену паролем картку пам'яті, з'явиться запит на введення пароля картки.

- Щоб розблокувати картку, виберіть **Опції**→ **Розбл. картку пам.**

## Регулювання гучності

Натисніть  або  під час активного дзвінка або прослуховування тону, щоб відповідно збільшити або зменшити рівень гучності.

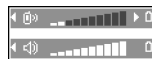
Гучномовець дозволяє розмовляти та чути на невеликій відстані без потреби тримати ігрову консоль біля вуха, наприклад, коли ігрова консоль лежить на столі неподалік від Вас. Місцезнаходження гучномовця показано у розділі 'Клавіші та складові', стор.14.

**Щоб увімкнути гучномовець під час вже активного дзвінка, виберіть Опції→ Увімкн. гучномов.** Програми обробки звуку на зразок "Композитора" та "Диктофону" використовують гучномовець за умовчанням.






**Важливо:** Не тримайте ігрову консоль близько до вуха під час використання гучномовця, оскільки гучність може бути дуже високою.



**Щоб вимкнути гучномовець** під час активного дзвінка або програвання музики, виберіть **Опції**→ **Увімкнути трубку.**







*мал. 5 На навігаційній панелі відображається динамік, що використовується у даний момент.*



# Телефон




 **Порада!** Щоб відрегулювати гучність під час дзвінка, натисніть , щоб збільшити та , щоб зменшити рівень гучності.

 **Порада!** Щоб змінити телефонний номер своєї голосової скриньки, натисніть , і виберіть **Інструмен.** → **Голос. скрин.** і виберіть **Опції** → **Змінити номер.** Введіть номер (номер надається постачальником послуг) та натисніть **Добре.**



## Як зателефонувати

- 1 Перебуваючи в режимі очікування, введіть номер телефону, зокрема код міста. Натисніть , щоб видалити номер. Щоб зателефонувати за кордон, двічі натисніть , щоб ввести міжнародний префікс (знак + заміщує код міжнародного доступу), а потім введіть код країни, код міста без 0 та номер телефону.
- 2 Натисніть , щоб зателефонувати за номером.
- 3 Натисніть , щоб завершити дзвінок (або скасувати спробу дзвінка).


 **Увага:** Натискання  завжди закінчує дзвінок, навіть якщо інша програма є активною.

 **Порада!** Перебуваючи в режимі очікування, натисніть , щоб відкрити список останніх 20 номерів, за якими Ви телефонували або намагалися зателефонувати. Перейдіть до потрібного номера і натисніть , щоб зателефонувати за ним.





### Як зателефонувати за допомогою списку контактів

- Натисніть , і виберіть **Контакти.** Перейдіть до потрібного імені. Або введіть перші літери імені у поле "Пошук". З'явиться список контактів, що починаються на введені літери. Натисніть , щоб зателефонувати.


### Як зателефонувати на скриньку голосової пошти (послуга мережі)

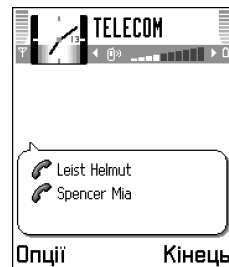
- Щоб зателефонувати на свою скриньку голосової пошти, натисніть і потримайте  в режимі очікування. Якщо ігрова консоль запитує номер скриньки голосової пошти (наданий постачальником послуг), введіть його і натисніть **Добре.** Див. також '[Переадресація дзвінків \(послуга мережі\)](#)', стор. 31. Кожна телефонна лінія може мати свій власний номер скриньки голосової пошти, див. 'Поточна лінія (послуга мережі)', стор. 38.

## Швидкий набір телефонного номера

- 1 Натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Шв. набір** та призначте номер швидкого вибору одній з клавіш швидкого набору (  -  ).  зарезервована для скриньки голосової пошти.
- 2 Перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **Дзвінок** та встановіть **Швидкий набір** на значення **Увімкнено**.
- 3 Щоб зателефонувати: Перебуваючи в режимі очікування, натисніть та утримуйте відповідну клавішу швидкого набору, поки не розпочнеться дзвінок.




## Як зробити конференц-дзвінок (послуга мережі)

- 1 Зателефонуйте першому учаснику.
- 2 Зателефонуйте першому учаснику, виберіть **Опції**→ **Новий дзвінок**. Введіть або знайдіть телефонний номер, а потім натисніть **Добре**. Перший дзвінок автоматично ставиться на очікування.
- 3 Коли на новий дзвінок буде отримано відповідь, приєднайте першого учасника до конференц-дзвінка. Виберіть **Опції**→ **Конференція**.
  - Щоб приєднати нового абонента до дзвінка, повторіть крок 2, а потім виберіть **Опції**→**Конференція**→ **Дод. до конферен.** Пристрій підтримує конференц-дзвінки, у яких можуть брати участь до 6 чоловік (включаючи Вас).
  - Щоб почати приватну розмову з одним із учасників: Виберіть **Опції**→**Конференція**→ **Приватний**. Перейдіть до потрібного учасника і натисніть **Приват.** Конференц-дзвінок на Вашій ігровій консолі ставиться на утримання. Інші учасники все ще можуть продовжити спілкуватися між собою. Закінчивши приватну розмову, виберіть **Опції**→ **Дод. до конферен.**, щоб повернутися до конференц-дзвінка.
  - Щоб відключити одного учасника від конференц-дзвінка, виберіть **Опції**→ **Конференція**→ **Відключити учасн.**, а потім перейдіть до учасника і натисніть **Відключ.**
- 4 Щоб закінчити активний дзвінок, натисніть .



мал. 6  
Конференц-дзвінок з двома учасниками.

## Відповідь на дзвінок або його відхилення

- Щоб відповісти на вхідний дзвінок, натисніть , а щоб закінчити дзвінок, натисніть .
- Якщо Ви не бажаєте відповідати на дзвінок, натисніть . Особа, що телефонує, почує сигнал "зайнято".


Якщо до пристрою приєднано сумісні навушники, Ви можете відповісти на дзвінок або завершити його натисканням кнопки на навушниках.


Якщо натиснути **Тиша**, то вимкнеться лише сигнал дзвінка. Потім або відповідайте на дзвінок, або відхиліть його.



**Порада!** Якщо Ви увімкнули функцію **Переадр. дзв.** → **Якщо зайнято**, щоб переадресувати дзвінки, наприклад, на скриньку голосової пошти, відхилення вхідного дзвінка буде також переадресувати дзвінок. Див. 'Переадресація дзвінків (послуга мережі)', стор. 31.

## Дзвінок на очікуванні (послуга мережі)

Коли активізовано послугу "Дзвінок на очікуванні", під час розмови мережа повідомляє Вас про отримання нового вхідного дзвінка. Щоб змінити установку, натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Установки** → **Установки дзвінків** → **Дзвінок очікує**: Див. також стор. 38.

- 1 Під час дзвінка натисніть , щоб відповісти на дзвінок, що очікує. Перший дзвінок ставиться на очікування.

Щоб переключатися між цими двома дзвінками, натискайте **Перекл.**

- 2 Щоб завершити активний дзвінок, натисніть .



## Опції, наявні під час дзвінка

Багато опцій, якими Ви можете користуватися під час дзвінка, є послугами мережі. Натисніть **Опції** під час дзвінка, щоб скористатися деякими з наступних опцій: **Без звуку** або **Увім.звук**, **Заверш. актив.дзв.**, **Заверш.всі дзвінки**, **Утримувати** або **Зняти з утримуван.**, **Новий дзвінок**, **Конференція**, **Приват.**, **Відключити учасн.**, **Відповісти та Відхилити**.




**Порада!** Щоб пристосувати тони дзвінка до різних умов та подій, наприклад, коли Ви бажаєте, щоб ігрова консоль не подавала звукових сигналів, див. 'Режими', стор. 78.

**Переключитися**, щоб переключитися між активним дзвінком та дзвінком на очікуванні,  
**Перевести**, щоб з'єднати вхідний дзвінок або дзвінок на утриманні з активним дзвінком та від'єднатися від дзвінків.

**Надіслати DTMF**, щоб надіслати послідовності тонів DTMF, наприклад, паролі або номери банківських рахунків. Введіть послідовність DTMF або знайдіть її у списку "Контакти". Натисніть  кілька разів, щоб ввести: \* , p (пауза) або w (очікування). Натисніть , щоб ввести #. Натисніть **Добре**, щоб надіслати тон.

## Переадресація дзвінків (послуга мережі)



- 1 Щоб переадресувати свої вхідні дзвінки на інший номер, натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Переадресація**. За більш детальною інформацією зверніться до свого постачальника послуг.
- 2 Виберіть потрібну опцію переадресації, наприклад, виберіть **Якщо зайнято**, щоб переадресувати голосові дзвінки, коли Ваш номер зайнятий або коли Ви відхиляєте вхідні дзвінки.
- 3 Виберіть **Опції**→ **Активізувати**, щоб увімкнути переадресацію, **Скасувати**, щоб вимкнути переадресацію, **Перевірити стан**, щоб перевірити, чи активовано переадресацію, або **Скас. всі переадр.**, щоб скасувати усі активні переадресації. Див. **'Важливі індикатори режиму очікування'**, стор. 23.



**Увага:** Не можна одночасно заборонити вхідні дзвінки та переадресацію активних дзвінків. Див. **'Заборона дзв. (послуга мережі)'**, стор. 48.



## Протокол – Реєстр дзвінків та загальний протокол

Щоб переглянути телефонні дзвінки, текстові повідомлення та з'єднання передачі даних, зареєстровані ігровою консоллю, натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Протокол** та натисніть . Можна профільтувати загальний протокол, щоб проглянути один тип подій та створити нові контактні картки на базі інформації протоколу.




**Порада!** Ви можете додати тони DTMF у поля **Номер телефону** або **DTMF** у контактній картці.




**Порада!** Ви можете переадресувати дзвінки на скриньку голосової пошти.



**Порада!** Щоб переглянути список надісланих повідомлень, натисніть  і виберіть **Повідомлення**→ **Надіслані**.




**Порада!** Коли Ви бачите нотатку про пропущені дзвінки в режимі очікування, натисніть **Показ.**, щоб відкрити список пропущених дзвінків. Щоб зателефонувати у відповідь, перейдіть до номера або імені та натисніть .




**Порада!** Якщо Ви бажаєте мати таймер тривалості дзвінка під час активного дзвінка, перейдіть до **Інструмен.** → **Протокол** і виберіть **Опції** → **Установки** → **Показ. тривал. дзв.** → **Так.**


З'єднання з Вашою поштовою скринькою, центром мультимедійних повідомлень або сторінками XHTML чи WML відображаються як дзвінки даних або з'єднання GPRS в загальному протоколі комунікації.

## Реєстр останніх дзвінків

Щоб переглянути телефонні номери пропущених, отриманих та набраних дзвінків, натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Протокол** → **Недавні дзв.** Ігрова консоль реєстру пропущені та отримані дзвінки лише у випадку, якщо мережа підтримує ці функції, а також якщо ігрову консоль увімкнено і вона знаходиться в межах зони покриття Вашої мережі.


**Видалення списку останніх дзвінків** – Щоб видалити усі списки останніх дзвінків, виберіть **Опції** → **Очистити реєстри** у головному вікні "Недавні дзв." Щоб видалити один реєстр дзвінків, відкрийте потрібний реєстр і виберіть **Опції** → **Очистити список**. Щоб очистити окрему подію, відкрийте реєстр, перейдіть до неї та натисніть .

## Тривалість дзвінка


Щоб переглянути приблизну тривалість активного дзвінка, натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Протокол** → **Тривал. дзв.**



**Увага:** Фактична тривалість дзвінків, на основі якої Ваш постачальник послуг виставляє рахунок, може змінюватись в залежності від функцій мережі, способу округлення при виставленні рахунку тощо.

**Очищення таймерів тривалості дзвінків** – Виберіть **Опції** → **Очистити таймери**. Для цього потрібен код блокування, див. 'Захист', стор. 44. Щоб очистити окрему подію, перейдіть до неї і натисніть .

## Вартість дзвінків (послуга мережі)

Щоб переглянути приблизну вартість останнього дзвінка або усіх дзвінків, натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Протокол** → **Вартість дзвінків**. Вартість дзвінків відображається окремо для кожної SIM-картки.






**Увага:** Фактична вартість дзвінків та послуг, що розраховується Вашим постачальником послуг, може змінюватись в залежності від функцій мережі, способу округлення при виставленні рахунку, податкових ставок тощо.

## Ліміт вартості дзвінків, запрограмований постачальником послуг

Ваш постачальник послуг може обмежити вартість Ваших дзвінків певною кількістю юнітів або сумою у грошовому вимірі. Зверніться до свого постачальника послуг за інформацією щодо обмеженого режиму витрат та тарифів. Щоб змінити установку **Показати вартість у**, Ви повинні ввести код PIN2, див. 'Захист', стор. 44.

## Настройка ліміту вартості дзвінків власноруч


- 1 Виберіть **Опції**→ **Установки**→ **Ліміт вартості дзв.**→ **Увімкнено**.
- 2 Ігрова консоль вимагає ввести ліміт в юнітах. Для цього потрібен код PIN2. При досягненні встановленого Вами ліміту лічильник зупиняється на максимальному значенні і відображається нотатка **Обнулити лічильник вартості всіх дзвінків**. Щоб отримати змогу робити дзвінки, перейдіть до **Опції**→ **Установки**→ **Ліміт вартості дзв.**→ **Вимкнути**. Для цього Вам потрібен код PIN2, див. 'Захист', 'Пристрій і SIM', стор. 44.

**Очищення лічильників вартості дзвінків** - Виберіть **Опції**→ **Очист. лічильники**. Для цього Вам потрібен код PIN2, див. 'Захист', 'Пристрій і SIM', стор. 44. Щоб очистити окрему подію, перейдіть до неї і натисніть .



**Увага:** Якщо на рахунку не залишилося більше тарифних або грошових одиниць, можна зателефонувати лише за офіційним номером екстреної служби, запрограмованим у телефоні.

## Лічильник GPRS

Щоб переглянути кількість даних, надісланих і отриманих під час з'єднань GPRS, натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Протокол**→ **Лічильн. GPRS**. Наприклад, плата за з'єднання GPRS може залежати від кількості надісланих та отриманих даних.



**Глосарій:** Ліміт вартості дзвінків – Дзвінки можна робити до того часу, поки не буде перевищено встановлений кредитний ліміт (ліміт вартості дзвінків) при умові перебування в мережі, що підтримує ліміт вартості дзвінків. Кількість тарифних одиниць (юнітів), що залишаються, відображається під час дзвінка та в режимі очікування. Коли всі юніти вичерпано, відображається нотатка **Досягнуто ліміту вартості дзвінків**.

**Піктограми:**



- ⬇ - вхідні,
- ⬆ - вихідні та
- ⬇ - пропущені події.




мал. 7

Загальний протокол  
подій зв'язку.


## Перегляд загального протоколу

Щоб відкрити загальний протокол, натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Протокол** і натисніть . Для кожної події в загальному протоколі можна побачити ім'я відправника або одержувача, номер телефону, назву постачальника послуг або точку доступу. Під-події на зразок текстового повідомлення, надісланого кількома частинами та в ході кількох з'єднань GPRS, заносяться в протокол як одна подія.

 **Увага:** При надсиланні повідомлень на дисплеї Вашого пристрою може відобразитися слово **Надіслано**. Це означає, що повідомлення було надіслано Вашим пристроєм за номером центру обробки повідомлень, запрограмованим у Вашому пристрої. Але це не означає, що повідомлення було отримано адресатом. Більш детальну інформацію про послуги надсилання повідомлень можна отримати в свого постачальника послуг.

**Фільтрування протоколу:** Виберіть **Опції**→**Фільтрувати**. Перейдіть до фільтру і натисніть **Вибрати**.

**Видалення вмісту протоколу:** Щоб назавжди видалити увесь вміст протоколу, реєстр останніх дзвінків, та звіти про доставку повідомлень, виберіть **Опції**→ **Очистити протокол**. Натисніть **Так** для підтвердження.

**Лічильник і таймер з'єднання GPRS:** Щоб переглянути, яку кількість даних (у кілобайтах) було перенесено та скільки тривало певне з'єднання GPRS, перейдіть до вхідної або вихідної події за допомогою піктограми точки доступу  і виберіть **Опції**→ **Перегляд** деталі.

## Установки протоколу

Виберіть **Опції**→ **Установки**.


- **Тривал. протоколу** - Події протоколу залишаються в пам'яті ігрової консолі впродовж визначеної кількості днів, після чого вони автоматично видаляються, щоб звільнити пам'ять.




**Увага:** Якщо вибрати **Проток. немає**, весь вміст протоколу, реєстр останніх дзвінків та звіти про доставку повідомлень назавжди видаляються.

- Інформацію про **Тривал. дзв.**, **Показати вартість у**, **Ліміт вартості дзв.**, можна знайти у попередніх розділах 'Тривалість дзвінка' та 'Вартість дзвінків (послуга мережі)'.

## Каталог SIM та інші SIM-послуги




Натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Катал. SIM**, щоб переглянути імена та номери, збережені на SIM-картці. У каталозі SIM Ви можете додавати, редагувати або копіювати номери у список "Контакти", а також робити дзвінки.

Щоб отримати доступ до додаткових послуг, що надаються SIM-карткою, натисніть  і виберіть **Інструмен.** Див. також: 'Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю пристрою', стор. [51](#), 'Підтвер.послуги SIM', стор. [46](#), 'Фікс.набір', стор. [45](#) та 'Перегляд повідомлень на SIM-картці', стор. [70](#).

Опції у каталозі SIM:  
**Відкрити, Дзвонити,  
 Новий SIM-контакт,  
 Редагувати, Видалити,  
 Познач./Скас.позн.  
 Копіюв. в Контакти, Мої  
 номери, SIM-деталі,  
 Підказка та Вихід.**

# Установки

## Зміна установок

- 1 Натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Установки**.
- 2 Перейдіть до групи установок та натисніть , щоб вибрати її.
- 3 Перейдіть до установки, яку Ви бажаєте змінити, і натисніть .




мал. 8 Регулювання  
яскравості дисплея.

## Устан. пристр.

### Загальні

**Автозапуск ігор** - Щоб дозволити іграм запускатися автоматично при вставлянні в ігрову консоль сумісної ігрової картки, доступної лише для читання, виберіть **Увімкнути**.

**Мова пристрою** - Зміна мови дисплейних текстів ігрової консолі також впливає на формат дати та розділювачі, що використовуються, наприклад, при розрахунках. **Автоматично** вибирає мову згідно з інформацією на SIM-картці. Після зміни мови дисплейних текстів ігрова консоль перезапущається.

 **Увага:** Зміна установок для **Мова пристрою** або **Мова набору тексту** вплине на всі програми Вашої ігрової консолі і залишиться в силі до того часу, поки Ви не зміните ці установки знову.

**Мова набору тексту** - Зміна мови впливає на символи та спеціальні символи, доступні під час введення тексту за допомогою інтелектуального методу (словника).



**Словник** - Щоб увімкнути або вимкнути режим інтелектуального введення тексту (**Увімкнено** або **Вимкнено**) для всіх редакторів ігрової консолі. Словник інтелектуального введення тексту наявний не для всіх мов.

**Привітання/логотип** – Привітання або логотип відображається на короткий час при кожному вмиканні ігрової консолі. Виберіть: **Стандартні**, щоб скористатися стандартним зображенням, **Текст**, щоб написати привітання (до 50 літер), або **Зображення**, щоб вибрати фото або малюнок з папки **Зображення**.

**Станд. устан. прист.** – Ви можете повернути деякі установки до їх початкових значень. Для цього Вам потрібен код блокування. Див. '**Захист**', '**Пристрій і SIM**', стор. 44. Після повернення установок до початкових значень увімкнення ігрової консолі може потребувати більше часу. Документи та файли залишаються без змін.

## Режим очікування

**Шпалери** – Виберіть **Так**, щоб встановити фонове зображення для режиму очікування.

**Ліва клавіша вибору та Права клав. вибору** – Щоб змінити пункти прискореного доступу, що відображаються над лівою  та правою  клавішами вибору в режимі очікування. Зверніть увагу, що Ви не можете створити пункт прискореного доступу до програми, яку Ви встановили самі.

## Дисплей

**Яскравість** – Щоб збільшити або зменшити яскравість дисплея.

**Палітра кольорів** – Щоб змінити палітру кольорів, яка використовується на дисплеї.

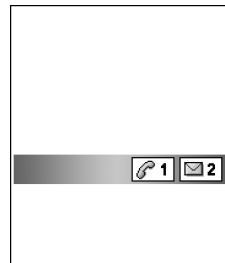
**Тайм-аут заставки** – Заставка дисплея вмикається тоді, коли закінчується тайм-аут заставки.

**Заставка** – Виберіть, що має відобразитися на смузі заставки: **Дата та час** чи написаний Вами **Текст**.



## Установки дзвінків

**Надс. мої дані абон.** (послуга мережі) – Щоб Ваш телефонний номер відображався (**Так**) або не відображався (**Ні**) на дисплеї мобільного пристрою осіб, яким Ви телефонуєте. Також це значення може запрограмувати Ваш оператор, коли Ви робите передплату (**Встан. мережею**).



*мал. 9 Заставка змінюється, щоб показати кількість нових повідомлень або пропущених дзвінків.*



**Порада!** Щоб змінити установки переадресації дзвінків, натисніть і виберіть **Інструмен.** →

**Переадресація.** Див. 'Переадресація дзвінків (послуга мережі)', стор. 31.



**Порада!** Щоб переключитися між двома телефонними лініями, натисніть і потримайте в режимі очікування.

**Дзвінок очікує** (послуга мережі) – Виберіть: **Активізувати**, щоб попросити мережу активувати очікування дзвінків, **Скасувати**, щоб попросити мережу вимкнути очікування дзвінків, або **Перевірити стан**, щоб перевірити, чи активовано функцію.

**Автоматичн. повтор** – Виберіть **Увімкнено**, щоб Ваша ігрова консоль робила до 10 спроб з'єднати дзвінок після невдалої спроби додзвонитися. Натисніть , щоб припинити автоматичний повторний набір.

**Резюме після дзв.** – Активуйте цю установку, якщо Ви бажаєте, щоб ігрова консоль на короткий час відображала приблизну тривалість дзвінка. Щоб відобразити витрати, потрібно активувати **Ліміт вартості дзв.** для Вашої SIM-картки. Див. 'Вартість дзвінків (послуга мережі)', стор. 33.

**Швидкий набір** – Виберіть **Увімкнено**, щоб номери, призначені клавішам швидкого набору ( - ), можна було набирати шляхом натискання та утримання відповідних клавіш. Див. також 'Швидкий набір телефонного номера', стор. 29.

**Будь-якою клавіш.** – Виберіть **Увімкнено**, щоб отримати змогу відповідати на вхідні дзвінки швидким натисканням будь-якої клавіші, окрім , та .

**Поточна лінія** (послуга мережі) – Цю установку буде відображено лише у випадку, якщо SIM-картка підтримує два абонентських номери, тобто дві телефонні лінії. Виберіть телефонну лінію, яку Ви бажаєте використовувати для телефонних дзвінків і надсилання текстових повідомлень. Незалежно від обраної лінії Ви можете відповідати на дзвінки, що надходять по обох лініях.

Щоб запобігти вибору лінії, виберіть **Зміна лінії** → **Вимкнено**, якщо це підтримується Вашою SIM-карткою. Щоб змінити цю установку, потрібно ввести код PIN2.



**Увага:** Ви не зможете робити дзвінки, якщо Ви вибрали **Лінія 2** і не передплатили цю послугу мережі.



## Установки з'єднання

### Про з'єднання даних та точки доступу

Ваша ігрова консоль підтримує три види з'єднання даних: дзвінок даних GSM (**D**), високошвидкісний дзвінок даних GSM (**D\***) та з'єднання GPRS (**G**). Див. також 'Важливі індикатори режиму очікування', стор. 23. З'єднання даних потрібне для встановлення з'єднання з точкою доступу. Існують три різні типи точок доступу, які можна визначити:

- точка доступу MMS, призначена, наприклад, для надсилання та отримання мультимедійних повідомлень,
- точка доступу для Інтернет-програм, для перегляду сторінок WML або XHTML, та
- точка доступу до Інтернету (IAP), потрібна, наприклад, для надсилання та отримання електронної пошти.

Ваш оператор може надати інформацію щодо того, яка точка доступу потрібна для послуги, до якої Ви бажаєте отримати доступ. Інформацію щодо доступності та передплати послуг дзвінків даних, високошвидкісних дзвінків даних та з'єднань GPRS можна отримати у свого оператора мережі або постачальника послуг.

#### Мінімальні установки, необхідні для дзвінка даних

Щоб встановити набір основних установок дзвінка даних GSM, перейдіть до **Інструмен.** → **Установки** → **З'єднання** → **Точки доступу** і виберіть **Опції** → **Нова точка дост.** Введіть наступну інформацію: **Носій даних:** Дзвінок даних, **Номер дозвону:** отриманий від постачальника послуг, **Тип дзвінка даних:** Аналоговий та **Макс. швидк. даних:** Автоматично.



**Увага:** Надсилання даних в режимі HSCSD виснажує акумулятор швидше, ніж під час звичайних голосових дзвінків та дзвінків даних, оскільки ігрова консоль частіше надсилає дані до мережі.



**Глосарій:** Дзвінок даних GSM дозволяє передавати дані зі швидкістю до 14,4 Кбіт/с. **Високошвидкісний дзвінок даних** (Технологія передачі даних на підвищених швидкостях, HSCSD) дозволяє передавати дані зі швидкістю до 43,2 Кбіт/с. **GPRS**, Система пакетної передачі даних, використовує технологію пакетної передачі даних, коли інформація надсилається у вигляді невеликих пакетів даних через мобільну мережу.



**Порада!** Ви можете замовити установки WAP, MMS, електронної пошти та точки доступу до Інтернету для Вашої ігрової консолі на веб-сторінці <http://support.n-gage.com>. Посилання на національні веб-сторінки N-Gage на різних мовах доступні за адресою <http://www.n-gage.com/select.html>.



**Порада!** Програма "Майстер установок", що постачається разом із комплектом PC Suite for Nokia N-Gage QD, може допомогти визначити конфігурацію точки доступу і установки поштової скриньки. Ви можете також скопіювати існуючі установки, наприклад, зі свого сумісного комп'ютера на ігрову консоль. Див. компакт-диск, що входить до комплекту поставки.

Перелік опцій у списку "Точки доступу":

**Редагувати, Нова точка дост., Видалити, Підказка та Вихід.**

## Мінімальні установки, необхідні для встановлення з'єднання GPRS

Потрібно передплатити послугу GPRS. Стосовно наявності та передплати послуг GPRS, зв'яжіться з оператором Вашої стільникової мережі або постачальником послуг. За з'єднання та передачу даних GPRS може стягуватися окрема платня. Див. також 'Лічильник GPRS', стор. 33.

Перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **З'єднання**→ **Точки доступу** і виберіть **Опції**→ **Нова точка дост.**

Введіть наступне: **Носій даних: GPRS** та **Назва точк. доступу:** введіть назву, яку Вам надав оператор послуг. Див. 'Створення точки доступу', стор. 40.

## Створення точки доступу



**Порада!** Ви можете отримати установки точки доступу у текстовому повідомленні від постачальника послуг. Також на Вашій ігровій консолі можуть бути попередньо визначені установки точок доступу. Див. 'Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок', стор. 66.

Щоб створити нову точку доступу, перейдіть до **Інструмен.**→ **Установки**→ **З'єднання**→ **Точки доступу.**

Якщо у Вас уже є точки доступу, для створення нової виберіть **Опції**→ **Нова точка дост.**→ **Викор. станд. устан.** або **Викор. існ. установки** і внесіть потрібні зміни, а потім натисніть **Назад**, щоб зберегти установки.

## Точки доступу

Почніть заповнювати установки згори, оскільки залежно від обраного з'єднання даних (**Носій даних**) або необхідності вставити дані **IP-адреса шлюзу** наявні лише певні поля настройки. Виконуйте інструкції, надані постачальником послуг.

**Назва з'єднання** - Дайте з'єднанню описову назву.



**Носій даних** – Залежно від вибраного з'єднання даних відображаються поля лише деяких установок. Заповніть всі поля, позначені як **Обов'язково** або червоною зіркою. Інші поля можна залишити порожніми, якщо Ваш оператор послуг не давав інших вказівок.



**Увага:** Щоб мати змогу користуватися з'єднанням даних, оператор мережі має підтримувати цю функцію, а в разі потреби потрібно активізувати її для Вашої SIM-картки.

**Назва точк. доступу** (лише для GPRS) – Назва точки доступу потрібна для встановлення з'єднання з мережею GPRS. Назви точки доступу можна отримати в свого оператора мережі або у постачальника послуг.

**Номер дозвону** (лише для даних GSM та високошвидкісної передачі даних) – Модемний телефонний номер точки доступу.

**Ім'я користувача** – Ім'я користувача може бути потрібне для встановлення з'єднання даних і зазвичай надається постачальником послуг. Ім'я користувача часто потрібно вводити з урахуванням реєстра клавіатури.

**Запитувати пароль** – Якщо новий пароль потрібно вводити при кожному приєднанні до сервера, виберіть **Так**.

**Пароль** – Для встановлення з'єднання даних може знадобитися пароль, який зазвичай надається оператором послуг. Пароль часто потрібно вводити з урахуванням реєстра клавіатури.

**Аутентифікація** – Звичайна / Захищена.

**Домашня сторінка** – Залежно від того, що Ви налаштуєте, введіть або Інтернет-адресу, або адресу центру мультимедійних повідомлень.

**IP-адреса шлюзу** – IP-адреса, яку використовує потрібний WAP-шлюз.

**Тип дзвінка даних** (лише для дзвінків даних та високошвидкісних дзвінків даних GSM) – Визначає тип з'єднання, що використовуватиметься ігровою консоллю (аналогове чи цифрове). Ця установка залежить і від Вашого оператора мережі GSM, і від постачальника Інтернет-послуг (ISP), оскільки деякі мережі GSM не підтримують певні типи з'єднань ISDN. Щоб отримати докладну інформацію, зверніться до свого постачальника Інтернет-послуг.

Опції редагування установок точок доступу:  
**Змінити, Розширені установ., Підказка та Вихід.**



**Порада!** Див. також 'Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень', стор. 64, 'Установки, потрібні для електронної пошти', стор. 65 та 'Основні кроки отримання доступу до Інтернету', стор. 89.



**Глосарій:** ISDN – це спосіб встановити дзвінок даних між Вашою ігровою консоллю та точкою доступу. З'єднання ISDN є цілком цифровим і тому займає менше часу на підготовку та має вищу швидкість передачі даних, ніж аналогове з'єднання.



**Глосарій:** DNS – Послуга доменних імен. Інтернет-послуга, що переводить доменні імена на зразок **www.nokia.com** у IP-адреси на зразок **192.100.124.195**



**Глосарій:** PPP (Протокол Point-to-Point) – загальний мережний програмний протокол, що дозволяє будь-якому комп'ютеру з модемом і телефонною лінією виходити безпосередньо в Інтернет.

**Макс. швидк. даних** (лише для дзвінків даних та високошвидкісних дзвінків даних GSM) – Наявні опції залежать від того, що Ви вибрали у пунктах **Режим сеансу** та **Тип дзвінка даних**. Ця опція дозволяє обмежувати максимальну швидкість з'єднання, коли використовується високошвидкісна передача даних. Вища швидкість може коштувати більше – це залежить від оператора послуг мережі. Під час з'єднання робоча швидкість може виявитися меншою, що залежить від умов в мережі.

**Захист з'єднання** – Виберіть, чи використовувати для з'єднання Безпеку транспортного рівня (TLS).

**Режим сеансу** (тільки, якщо IP-адреса шлюзу визначена) – **Постійно** / **Тимчасово**.

### Опції→ Розширені установки

**IP-адреса пристрою** – IP-адреса Вашої ігрової консолі. **Основн. сервер імен** – IP-адреса основного сервера DNS. **Додатк. сервер імен** – IP-адреса додаткового сервера DNS. **Адреса проксі-серв.** – IP-адреса проксі-сервера. **Номер порту проксі** – номер порту проксі-сервера.



**Увага:** Якщо потрібно ввести ці установки, зверніться до свого оператора Інтернет-послуг, щоб отримати ці адреси.

Якщо Ви вибрали **Дзвінок даних** у меню **Носій даних**, то при початку створення дочки доступу відображаються наступні установки:

**Викор. звор. дзвінки** – Ця опція дозволяє серверу передзвонювати Вам одразу після Вашого дзвінка. Зверніться до свого постачальника послуг, щоб передплатити цю послугу.

**Тип звор. дзвінка** – Запитайте у свого постачальника послуг, які установки потрібно використовувати.

**Номер звор. дзвінка** – Введіть телефонний номер Вашої ігрової консолі, який буде використовувати сервер зворотного набору. Зазвичай, цей номер – це телефонний номер дзвінка даних Вашої ігрової консолі.

**Викор. стиснен. PPP** – Коли вибрано **Так**, ця опція прискорює передачу даних, якщо підтримується віддаленим сервером PPP. Якщо у Вас труднощі із з'єднанням, спробуйте встановити на **Ні**. За вказівками зверніться до свого постачальника послуг.

Щоб вставити сценарій логіну, виберіть **Вик. сценарій логіну** → **Так**. Вставте сценарій логіну в **Сценарій логіну**.

**Ініціалізація модему** (Ланцюг ініціалізації модему) – Керує Вашою ігровою консоллю за допомогою AT-команд модему. В разі потреби введіть знаки, вказані Вашим оператором мережі GSM або оператором Інтернет-послуг.

## GPRS

Установки GPRS впливають на всі точки доступу, що використовують з'єднання GPRS.

**З'єднання GPRS** – Якщо вибрати **Коли наявний** і Ви перебуватимете в мережі, що підтримує GPRS, ігрова консоль зареєструється у мережі GPRS і текстові повідомлення надсилатимуться через GPRS. Крім того, активне з'єднання GPRS дозволяє швидше надсилати і отримувати електронну пошту. Якщо вибрати **Коли потрібно**, ігрова консоль використовуватиме з'єднання GPRS лише у випадку, якщо Ви запустите програму або виконаєте дію, що потребує такого з'єднання. Якщо при відсутності покриття GPRS Ви вибрали **Коли наявний**, ігрова консоль періодично намагатиметься встановити з'єднання GPRS.

**Точка доступу** – Назва точки доступу потрібна у випадку, коли Ви бажаєте використовувати свою ігрову консоль у якості модема GPRS з комп'ютером.

## Дзвінок даних

Установки дзвінка даних впливають на всі точки доступу, які користуються дзвінком даних та високошвидкісним дзвінком даних.

**Час в онлайні** – Якщо не робити ніяких дій, дзвінок даних припиниться автоматично через визначений період часу. Наявні опції: **Визн. користув.** (в цьому випадку введіть час) або **Необмежений**.



**Порада!** Див. також "Установки мови", стор. [36](#)



## Дата і час

Установки дати і часу дозволяють визначати дату і час, що використовуються у Вашій ігровій консолі, а також змінити формат дати, часу і роздільників. Виберіть **Тип годинника** → **Аналоговий** або **Цифровий**, щоб змінити годинник, який відображається в режимі очікування. Виберіть **Авт. оновлення часу**, якщо Ви бажаєте, щоб стільникова мережа оновлювала інформацію про час, дату та часовий пояс (послуга мережі).



**Увага:** Щоб увімкнути установку **Авт. оновлення часу**, ігрова консоль перезапуститься.



## Захист

### Пристрій і SIM

**PIN-код (Personal Identification Number – Персональний ідентифікаційний номер) (від 4 до 8 цифр)** захищає Вашу SIM-картку від несанкціонованого використання. PIN-код зазвичай постачається разом із SIM-карткою. Після введення неправильного PIN-коду три рази поспіль PIN-код блокується і Вам потрібно буде розблокувати його, перш ніж Ви знову зможете користуватися SIM-карткою. Див. інформацію про код PUK у цьому розділі.

**Код PIN2 (від 4 до 8 цифр)** – постачається разом з деякими SIM-картками, потрібен для отримання доступу до деяких функцій на зразок лічильників вартості дзвінків.

**Код блокування (5 цифр)** можна використовувати для блокування ігрової консолі, щоб запобігти її несанкціонованому використанню. На заводі код блокування був встановлений як **12345**. Щоб запобігти несанкціонованому використанню Вашої ігрової консолі, змініть код блокування. Тримайте новий код в таємниці та в безпечному місці – окремо від ігрової консолі.

**Коди PUK (Personal Unblocking Key – Персональний ключ розблокування) та PUK2 (8 цифр)** потрібні для зміни заблокованих кодів PIN та PIN2 відповідно. Якщо Ви не отримали

ці коди разом з SIM-карткою, зв'яжіться з оператором, SIM-картка якого використовується у Вашій ігровій консолі.

**Запит на PIN-код** – Коли активований, код запитується при кожному вмиканні ігрової консолі. Вимикання запиту PIN-коду може не дозволятися деякими SIM-картками.

**PIN-код / Код PIN2 / Код блокування** – Ви можете змінити код блокування, PIN-код та код PIN2. Ці коди можуть містити лише цифри від 0 до 9.

Уникайте використання кодів доступу, схожих на номери служб екстреної допомоги, щоб запобігти випадковому набиранню екстреного номера.

**Період автоблокув.** – Можна встановити період автоблокування, тобто тайм-аут, після якого ігрова консоль автоматично блокується, після чого нею можна користуватися лише в разі введення правильного коду блокування. Введіть тривалість тайм-ауту в хвилинах або виберіть **Немає**, щоб вимкнути період автоблокування.

Для розблокування ігрової консолі введіть код блокування.



**Увага:** Коли пристрій заблоковано, усе ще можна робити дзвінки за офіційними екстреними номерами, запрограмованими у пристрої. Щоб зробити екстрений виклик, коли пристрій в автономному режимі, Вам може бути потрібно ввести код розблокування і змінити режим пристрою на режим дзвінків перед тим, як телефонувати на екстрений номер.

**Блок., якщо змін. SIM** – Ви можете запрограмувати ігрову консоль запитувати код блокування у випадках, коли в ігрову консоль вставлятимуть невідому, нову SIM-картку. Ігрова консоль підтримує список SIM-карток, які визнаються як картки власника.

**Фікс.набір** – Ви можете обмежити свої вихідні дзвінки вибраними телефонними номерами, якщо ця функція підтримується Вашою SIM-карткою. Для використання цієї функції Вам потрібен код PIN2. Коли цю функцію увімкнено, можна телефонувати лише за тими телефонними номерами, які включено у список номерів фіксованого набору, або які починаються з такої цифри (цифр), що і якийсь телефонний номер з цього списку.




**Увага:** Коли активізовано функції безпеки, що обмежують дзвінки (такі як заборона дзвінків, закрита група користувачів та фіксований набір), може існувати



**Порада!** Щоб заблокувати ігрову консоль вручну, натисніть **1**. Відкриється список команд. Виберіть **Заблокув. пристрій**.

Опції у вікні "Фіксований набір": **Відкрити, Дзвонити, Новий контакт, Редагувати, Видалити, Дод. до Контактів, Додати з Контактів, Знайти, Познач./ Скас.позн., Підказка та Вихід.**

можливість зателефонувати за офіційним номером екстреної служби, запрограмованим у Вашому пристрої.

**Щоб переглянути список номерів фіксованого набору**, натисніть  і виберіть **Інструменти**→ **Фікс.набір**. Щоб додати нові номери до списку номерів фіксованого набору, виберіть **Опції**→ **Новий контакт** або **Додати з Контактів**.

**Обмеж.група корист.** (послуга мережі) – Щоб визначити групу осіб, які можуть Вам телефонувати і яким можете телефонувати Ви, виберіть: **Стандартна**, щоб активувати групу, узгоджену з оператором мережі **Увімкнено**, щоб використати іншу групу (необхідно знати порядковий номер групи), або **Вимкнено**.


**Підтвер.послуги SIM** (послуга мережі) – Щоб на дисплеї ігрової консолі з'явилися повідомлень про підтвердження, коли Ви користуєтесь послугою SIM-картки.

## Керування сертиф.



**Глосарій:** Цифрові сертифікати використовуються для перевірки походження сторінок XHTML або WML та встановленого програмного забезпечення. Проте їм можна довіряти лише в разі впевненості в автентичності сертифіката.

Цифрові сертифікати не гарантують безпеку, вони використовуються для перевірки походження програмного забезпечення.

В головному вікні "Керування сертифікатами" можна переглянути список сертифікатів авторизації, які було збережено у Вашій ігровій консолі. Натисніть , щоб побачити список персональних сертифікатів, якщо він наявний.

Цифрові сертифікати потрібно використовувати у випадках, коли Ви бажаєте приєднатися до онлайн-банку або іншого сайта чи віддаленого сервера для виконання дій, які охоплюють передачу конфіденційної інформації, або якщо Ви бажаєте зменшити ризик отримання вірусів та іншого шкідливого програмного забезпечення та впевнитися у автентичності програмного забезпечення при його завантаженні та встановленні.



**Важливо:** Зверніть увагу, що навіть якщо використання сертифікатів значно зменшує ризик, пов'язаний з віддаленими з'єднаннями та встановленням програмного забезпечення, для фактичного підвищення захисту їх потрібно використовувати правильно. Саме існування сертифіката не забезпечує ніякого захисту; менеджер сертифікатів повинен містити правильні, автентичні та завірені сертифікати для забезпечення можливого підвищеного захисту. Сертифікати мають обмежений строк дії. Якщо на дисплеї відображається повідомлення про те, що строк дії сертифіката скінчився або ще не розпочався, а сертифікат має бути дійсним, перевірте правильність поточної дати та часу, встановлених на пристрої.

### Перегляд деталей сертифіката – перевірка автентичності

У автентичності WAP-шлюзу або сервера можна бути впевненим тільки в разі перевірки підпису і терміну дійсності шлюзу або сертифіката сервера.

Ви отримаєте попередження на дисплеї ігрової консолі: якщо сервер або шлюз не є автентичним або якщо у Вашій ігровій консолі немає правильного сертифіката захисту.

Для перевірки деталей сертифіката перейдіть до сертифіката і виберіть **Опції** → **Деталі сертифікат**. Коли Ви відкриваєте деталі сертифіката, Керування сертифікатами перевіряє дійсність сертифіката, і може з'явитись одна з наступних нотаток:

**Немає довіри до сертифіката** - Ви не вибрали програму для використання сертифіката.

Див. наступний розділ **'Зміна установок довіри сертифіката авторизації'**.

**Прострочений сертифікат** - Скінчився термін дії вибраного сертифіката.

**Сертифікат ще не дійсний** - Термін дії вибраного сертифіката ще не розпочався.

**Сертифікат пошкоджено** - Сертифікатом не можна користуватись. Зв'яжіться з емітентом сертифіката.

### Зміна установок довіри сертифіката авторизації



**Важливо:** Перед тим, як змінити будь-які установки сертифіката, Ви повинні переконатися, що дійсно довіряєте власнику сертифіката, і що сертифікат дійсно належить вказаному власнику.

Опції в головному вікні "Керування сертифікатами": **Деталі сертифікат., Видалити, Установки довіри, Познач./Скас.позн., Підказка та Вихід.**

Прокрутіть меню до сертифіката авторизації і виберіть **Опції**→ **Установки довіри**. В залежності від сертифіката відображається перелік програм, які може використовувати вибраний сертифікат. Наприклад: **Веб: Так** – сертифікат в змозі сертифікувати сайти. **Менеджер програм: Так** – сертифікат в змозі сертифікувати походження нового програмного забезпечення. **Інтернет: Так** – сертифікат в змозі сертифікувати сервери електронної пошти і сервери зображення.



## Заборона дзв. (послуга мережі)

Заборона дзвінків дозволяє обмежити кількість дзвінків на ігрову консоль та з неї. Для цієї функції Вам необхідно отримати пароль заборони у постачальника послуг.

Перейдіть до однієї з опцій заборони і виберіть **Опції**→ **Активізувати**, щоб попросити мережу увімкнути обмеження дзвінків, **Скасувати**, щоб вимкнути вибране обмеження, або **Перевірити стан**, щоб перевірити, чи заборонені дзвінки.

Виберіть **Опції**→ **Скас. всі заборони**, щоб скасувати усі активні заборони дзвінків.

Виберіть **Опції**→ **Редаг. пар. забор.**, щоб змінити пароль заборони.



**Увага:** Коли на дзвінки встановлено заборону, може існувати можливість зателефонувати за певними офіційними екстреними номерами.



**Увага:** Неможливо одночасно увімкнути заборону та переадресацію дзвінків.

Див. ['Переадресація дзвінків \(послуга мережі\)'](#), стор. 31 або ['Фіксований набір'](#), стор. 45.

Зверніть увагу, що заборона дзвінків впливає на всі дзвінки, зокрема на дзвінки даних.



**Глосарій:** Роумінгова

угода – угода між двома або більшою кількістю постачальниками послуг стільникової мережі, яка дозволяє клієнтам одного постачальника послуг користуватися послугами інших постачальників.



## Мережа

**Вибір оператора** – Виберіть **Автоматичний**, щоб ігрова консоль самостійно шукала та вибирала одну зі стільникових мереж, або **Ручний**, щоб вибрати мережу вручну зі списку мереж. Якщо втрачено зв'язок з вибраною вручну стільниковою мережею, ігрова консоль подаватиме сигнали про помилку і попросить вибрати мережу знову. Вибрана мережа повинна мати роумінгову угоду з Вашою локальною мережею, тобто з основним оператором стільникової мережі, чия SIM-картка знаходиться у Вашій ігровій консолі.



**Показ.інф. по стільн.** - Виберіть **Увімкнено**, щоб ігрова консоль повідомляла про роботу в мережі з мікростільниковою архітектурою (MCN) і активізувала відображення інформації по стільнику.





## Уст. додатка

**Додаток використ.** - Виберіть додаток, який Ви зараз використовуєте.

**Навушники/ Пристр. інд. зв'язку/ Текстовий телефон/ Вільні руки** - Виберіть **Стандартний режим**, щоб встановити режим, який активуватиметься при кожному приєднанні додатка до Вашої ігрової консолі. Див. **'Режими'**, стор. **78**. Виберіть **Автовідповідь**, щоб ігрова консоль відповідала на вхідний дзвінок автоматично через **1 тон. сигнал** або **Без звуку**, то автоматичною відповіддю скористатися неможливо.

**Позначки, що відображаються в режимі очікування:**

 - з'єднання з навушниками.

 - з'єднання з пристроєм індуктивного зв'язку.



# Контакти (Телефонна книга)

Опції у каталозі "Контакти":  
**Відкрити, Дзвонити,  
 Створити повідомл.,  
 Новий контакт,  
 Редагувати, Видалити,  
 Зробити копію, Додати до  
 групи, Належить групам,  
 Познач./Скас.позн.,  
 Надіслати, Інф. про  
 Контакти, Підказка та  
 Вихід.**

Також до контактної картки можна додавати персональні звукові сигнали, голосові позначки або зменшені зображення. Можна створювати групи абонентів, що дозволяють надсилати текстові або електронні поштові повідомлення одночасно кільком одержувачам. Ви можете додавати отриману контактну інформацію (візитні картки) до свого каталогу "Контакти". Див. 'Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок', стор. 66.



**Увага:** Контактну інформацію можуть надсилати або отримувати лише сумісні пристрої.





**Порада!** Ви можете переміщувати контакти з багатьох різних телефонів Nokia у свою ігрову консоль за допомогою програми Data Import (Імпорт даних), яка входить до комплекту PC Suite for Nokia N-Gage QD. Для отримання детальніших інструкцій див. функцію довідки PC Suite.


## Збереження імен та номерів – Створення і редагування контактних карток

Опції під час редагування контактної картки: **Додати піктограму / Видал. піктограму, Додати деталі, Видалити деталі, Редаг. позначку, Підказка та Вихід.**

- 1 Натисніть і виберіть **Контакти**, а потім виберіть Опції→ **Новий контакт**.
- 2 Заповніть всі потрібні поля і натисніть **Готово**.
- **Щоб відредагувати контактні картки**, перебуваючи у каталозі "Контакти", перейдіть до контактної картки і натисніть . Щоб змінити інформацію на картці, виберіть Опції→ **Редагувати**.
- **Щоб видалити контактні картки**, перебуваючи у каталозі "Контакти", перейдіть до контактної картки та виберіть Опції→ **Видалити**.


- Щоб додати до контактної картки зменшене зображення (піктограму), відкрийте контактну картку, виберіть **Опції**→ **Редагувати**, а потім виберіть **Опції**→ **Додати піктограму**. Зменшене зображення відображається тоді, коли контакт телефонує.
- Щоб додати зображення до контактної картки, відкрийте контактну картку, а потім натисніть , щоб відкрити вікно "Зображення" (). Щоб додати зображення, виберіть **Опції**→ **Додати зображ.**

## Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю пристрою


- Щоб скопіювати імена та номери з SIM-картки у свою ігрову консоль, натисніть  і виберіть **Інструменти**→ **Катал. SIM**. Виберіть ім'я або імена, які Ви бажаєте скопіювати, а потім виберіть **Опції**→ **Копіюв. в Контакти**.
- Щоб скопіювати номер телефону, факсу або пейджера з "Контактів" на свою SIM-картку, перейдіть у меню "Контакти" і відкрийте контактну картку. Перейдіть до номера та виберіть **Опції**→ **Коп. в каталог SIM**

## Додавання тону дзвінка до певної контактної картки або групи абонентів

Коли особа, що відповідає контакту, або хтось з групи абонентів Вам зателефонує, ігрова консоль відтворить вибраний тон дзвінка (якщо номер телефону того, хто телефонує, надсилається разом із дзвінком і Ваша ігрова консоль його розпізнає).

- 1 Натисніть , щоб відкрити контактну картку або перейдіть до списку "Групи" та виберіть групу абонентів.
  - 2 Виберіть **Опції**→ **Тон дзвінка**. Відкриється список тонів дзвінка.
  - 3 Перейдіть до тону дзвінка, який Ви бажаєте використовувати для контакту або групи, і натисніть **Вибрати**.
- Щоб видалити тон дзвінка, виберіть **Стандартний тон** зі списку тонів дзвінка.

**Порада!** Див. 'Зображення', стор. 55 для отримання подальшої інформації стосовно збереження зображень.

 **Порада!** Щоб надіслати контактну інформацію, перебуваючи у каталозі "Контакти", перейдіть до картки, яку Ви бажаєте надіслати. Виберіть **Опції**→ **Надіслати**→ **Як текстове повідом.**, **Як ел. повідомлен.** (доступно лише у випадку, якщо визначені правильні установки електронної пошти) або **Через Bluetooth**. Див. розділ 'Обмін повідомленнями' та 'Надсилання даних через Bluetooth', стор. 98.



**Порада!** Швидкий набір – це зручний спосіб телефонувати за номерами, які часто використовуються. Клавіші швидкого набору можна призначити восьми телефонним номерам. Див. 'Швидкий набір телефонного номера' на стор. 29.



**Приклад:** У якості голосової позначки можна використовувати ім'я особи, наприклад, "Мобільний Сергія".



**Увага:** Для контактної особи ігрова консоль використовуватиме тон дзвінка, що був призначений останнім. Отже, якщо спочатку змінити тон дзвінка одного контакту, що належить до групи, то буде використовуватися тон дзвінка одного контакту.

## Голосовий набір

Ви можете зателефонувати, промовивши голосову позначку, додану до контактної картки. Голосовою позначкою може бути будь-яке промовлене слово (слова).

Перш ніж користуватися голосовими позначками, запам'ятайте:

- Голосові позначки не залежать від мови. Вони залежать лише від голосу користувача.
- Ім'я потрібно промовити саме так, як Ви промовили його, коли робили запис.
- Голосові позначки чутливі до фонових шумів. Записуйте та використовуйте голосові позначки у безшумному оточенні.
- Дуже короткі імена не приймаються. Користуйтеся довгими іменами та уникайте схожих імен для різних номерів.




**Увага:** Skorистатися голосовою позначкою може бути складно в шумному оточенні або в непередбачених випадках, тому не треба повністю покладатися на функцію голосового набору за будь-яких умов.

## Додавання голосової позначки до номера телефону


Ви можете записати лише одну голосову позначку на контактну картку. Голосові позначки можна призначити максимум 25 телефонним номерам.

- 1 Перебуваючи у каталозі "Контакти", відкрийте контактну картку, до якої Ви бажаєте додати голосову позначку.
- 2 Перейдіть до номера, до якого Ви бажаєте додати голосову позначку, і виберіть **Опції** → **Дод. гол. познач.**

- 3 Натисніть **Почати**, щоб записати голосову позначку. Після тонального сигналу чітко скажіть слово (слова), які Ви хочете записати в якості голосової позначки. Зачекайте, поки ігрова консоль відтворить записану позначку та збереже її. Поряд з номером у контактній картці можна побачити символ , який вказує на те, що до контакту було додано голосову позначку.

## Як зателефонувати, промовивши голосову позначку



Голосову позначку потрібно промовити саме так, як Ви промовили її тоді, коли робили запис.

- 1 В режимі очікування натисніть і утримуйте . Ви почуєте короткий тональний сигнал, а на дисплеї з'явиться текст *Скажіть ім'я зараз*.
- 2 Коли Ви телефонуєте, промовляючи голосову позначку, використовується гучномовець. Тримайте ігрову консоль на невеликій відстані від себе та чітко промовте голосову позначку.
- 3 Ігрова консоль відтворить оригінальну голосову позначку, на дисплеї з'явиться ім'я та номер, а потім набере номер, що відповідає розпізній голосовій позначці.
- Якщо ігрова консоль відтворить неправильну голосову позначку або Ви бажаєте повторити спробу голосового набору, натисніть **Повтор**.



**Увага:** Голосовим набором неможливо користуватися під час активного дзвінка даних або з'єднання GPRS.


## Створення груп абонентів

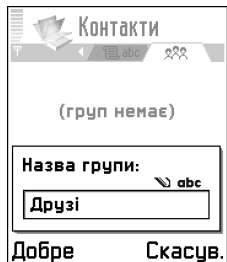
- 1 В "Контактах" натисніть , щоб відкрити список груп абонентів.
- 2 Виберіть **Опції**→ **Нова група**.
- 3 Введіть назву групи або скористайтеся стандартною назвою **Група** та натисніть **Добре**.
- 4 Відкрийте групу та натисніть **Опції**→ **Додати членів**.
- 5 Перейдіть до контакту та натисніть , щоб вибрати його. Щоб додати відразу кілька учасників, повторіть цю дію для усіх контактів, які Ви бажаєте додати.
- 6 Натисніть **Добре**, щоб додати контакт(и) до групи.



**Порада!** Щоб переглянути список визначених голосових позначок, виберіть **Опції**→ **Інф. про Контакти**→ **Голосові позначки** у каталозі "Контакти".



**Порада!** Щоб прослухати, змінити або видалити голосову позначку, відкрийте контактну картку та перейдіть до номера, що має голосову позначку (позначається як ) і виберіть **Опції**→ **Голосові позначки**. Потім виберіть один з наступних пунктів: **Відтворити**, **Змінити** або **Видалити**.



мал. 10

Створення групи  
абонентів.

## Видалення учасників з групи

- 1 Перебуваючи у списку "Групи", відкрийте групу, яку Ви бажаєте змінити.
- 2 Перейдіть до контакту і виберіть **Опції**→ **Видалити з групи**.
- 3 Натисніть **Так**, щоб видалити контакт з групи.

# Зображення



## Перегляд зображень

Зображення можна зберегти у меню "Диспл. копія" або отримати у мультимедійному чи графічному повідомленні, як додаток до повідомлення електронної пошти, а також через Bluetooth. Після отримання зображення у папку "Вхідні" Вам потрібно зберегти його у пам'яті пристрою або на картці пам'яті. Ви можете зберігати надіслану Вам графіку як графічні повідомлення у папці графічних повідомлень.

- 1 Натисніть і виберіть **Дод. функції** → **Зображення**. Натисніть або , щоб переключитися з однієї закладки на іншу. Щоб переглянути зображення, натисніть та .
- 2 Натисніть , щоб відкрити зображення. Коли зображення відкрите, у верхній частині дисплея можна побачити назву зображення і кількість зображень в папці.

### Клавіші прискореного доступу

- Обертати: - проти годинникової стрілки, - за годинниковою стрілкою.
- Пересування: - вгору, - вниз, - ліворуч, - праворуч.
- Масштабування: - збільшити, - зменшити, натисніть і потримайте , щоб повернутися до звичайного перегляду.
- Перегляд: - щоб переключитися між повним екраном та звичайним переглядом.



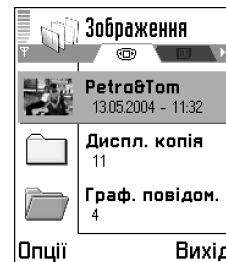
**Порада!** Ви можете надсилати зображення через різні служби повідомлень на сумісній пристрої.



## Дисплейна копія

Ви можете "фотографувати" зображення на екрані Вашої ігрової консолі. Програма створення дисплейних копій працює у фоновому режимі та зберігає зображення екрана при натисканні визначеної комбінації клавіш.

Опції в "Зображеннях":  
**Відкрити, Надіслати, Завантаж. зображ., Видалити, Переміст. до папки, Нова папка, Познач./Скас.позн., Перейменувати, Переглян. деталі, Дод. до Вибраного, Онов. піктограми, Підказка та Вихід.**







мал. 11 Головне вікно "Зображення".



мал. 12  
Дисплейна копія.

Зверніть увагу, що при встановленні ігрової картки або картки пам'яті закриваються усі програми, відкриті у пристрої. Якщо ви бажаєте створити дисплейну копію під час гри, спочатку вставте ігрову картку, а потім відкрийте програму "Дисплейна копія".

- 1 Натисніть  і виберіть **Дод. функції**→ **Диспл. копія**.
- 2 Виберіть **Опції**→ **Збер.прогр.активн.** Програма зникає з екрана. Проте функція створення дисплейних копій залишається активною. Вона не впливає на програми, які Ви бажаєте запустити, і дозволяє зберігати зображення екрана будь-коли, наприклад, під час гри.
- 3 Натисніть  + , щоб сфотографувати екран. Дисплейні копії автоматично зберігаються у папку **Зображення**.

 **Увага:** Якщо пам'ять майже вичерпано, ігрова консоль може закрити якісь програми. Перш ніж закрити програму, ігрова консоль збереже будь-які незбережені дані.

## Зміна установок програми створення дисплейних копій


Виберіть **Опції**→ **Установки диспл. копії**, щоб змінити:

- **Створ. дисп. копію з** - Виберіть комбінацію клавіш, при натисканні якої будуть робитися дисплейні копії.
- **Назва папки, Назва диспл. копії, Якість диспл. копії.**
- **Викор. станд. назву** - Виберіть **Так**, якщо Ви хочете зберегти зображення під назвою, визначною в опції **Назва диспл. копії**. Виберіть **Ні**, щоб визначити індивідуальну назву для кожного зображення (назва, введена в опції **Назва диспл. копії** відображується як стандартна).






## Відеоплеєр

Натисніть  і виберіть **Дод. функції**→ **Від.плеєр**, щоб програти відеокліпи, збережені у пам'яті пристрою або на картці пам'яті.

Відеоплеєр підтримує файли з розширеннями .3gp та .mim. Деякі різновиди цих файлових форматів можуть не підтримуватися.

- Щоб програти відеокліп, перейдіть до нього і натисніть  або виберіть **Опції**→ **Відкрити**.
- Щоб надіслати відеокліп, перейдіть до відеокліпу, який потрібно надіслати, і виберіть **Опції**→ **Надіслати**→ **Як мультимедіа**, **Як ел. повідомлен.** або **Через Bluetooth**.  
Виберіть одержувача. Відеокліп переміщується у папку "Вихідні" для надсилання. Оскільки максимальний розмір мультимедійного повідомлення становить 95 Кб, тривалість записуваного відеокліпу обмежена до 95 Кб, що зазвичай дорівнює приблизно 15 секундам.
- Щоб увімкнути або вимкнути звук, відрегулювати контрастність дисплея або встановити програвання відеокліпів по колу, виберіть **Опції**→ **Установки**.

## Отримання відеокліпу у повідомленні

- Щоб отримати відеокліп підтримуваного формату у мультимедійному повідомленні, перейдіть до **Повідомлення** і відкриті мультимедійне повідомлення. Щоб переглянути повідомлення як текст та програти відео або зберегти його, виберіть **Опції**→ **Об'єкти**.
- Якщо Ви отримали відеокліп у підтримуваному форматі як додаток до електронної пошти, відкриті повідомлення і виберіть **Опції**→ **Додатки**, якщо Ви бажаєте відтворити або зберегти відео.

Опції у головному меню:  
**Відкрити**, **Видалити**,  
**Редаг. назву кліпу**,  
**Надіслати**, **Дод. до**  
**Вибраного**, **Перен. до**  
**карт.пам./ Перен. до пам.**  
**тел.**, **Установки** та **Вихід**.



# Обмін повідомленнями

Опції в головному вікні пункту меню "Обмін повідомленнями":  
**Створити повідомл.**,  
**З'єднати** (відображається у випадку, якщо визначені установки поштової скриньки) / **Роз'єднати** (відображається у випадку, якщо поштова скринька є активною),  
**SIM-повідомлення**,  
**Стільн. трансляція**,  
**Сервісна команда**,  
**Установки**, **Підказка** та **Вихід**.



**Порада!** Щоб організувати розташування повідомлень, можна додати нові папки у **Мої папки**.

В пункті меню "Обмін повідомленнями" можна створювати, надсилати, отримувати, переглядати, редагувати та організувати: текстові повідомлення, мультимедійні повідомлення, повідомлення електронної пошти, а також спеціальні текстові повідомлення, що містять дані. Також Ви можете отримувати повідомлення та дані за допомогою з'єднання Bluetooth, отримувати сервісні Інтернет-повідомлення, повідомлення через стільникову трансляцію, а також надсилати сервісні команди.



**Увага:** Цими функціями можна скористатися лише у випадку, якщо вони підтримуються Вашою мережею або оператором послуг. Ці повідомлення можуть отримувати лише пристрої, у яких передбачені сумісні функції графічних повідомлень, мультимедійних повідомлень та електронної пошти. У деяких мережах на пристрій одержувача може надсилатися посилання на Інтернет-сторінку, на якій можна переглянути мультимедійне повідомлення.

Відкривши вікно "Обмін повідомленнями", Ви можете побачити функцію **Нове повідомл.** і список папок:



**Вхідні** - містить отримані повідомлення, окрім повідомлень електронної пошти та повідомлень стільникової трансляції. Повідомлення електронної пошти зберігаються в папці **Пошт. скрин.**



**Мої папки** - для організації повідомлень у папки.



**Пошт. скрин.** - Коли Ви відкриваєте цю папку, можна або зв'язатися зі своєю віддаленою скринькою, щоб завантажити електронні поштові повідомлення або продивитися попередньо отримані повідомлення електронної пошти в автономному режимі. Див. Установки електронної пошти, стор. 75.



**Чернетки** - зберігає чернетки ненадісланих повідомлень.



**Надіслані** - зберігає останні 20 повідомлень, надісланих будь-яким способом, але не через Bluetooth. Щоб змінити кількість повідомлень, що будуть зберігатися, див. Установки для папки "Інше", стор. 77.





**Вихідні** – місце тимчасового зберігання повідомлень, які мають бути надіслані.




**Звіти** – Ви можете вибрати мережу, яка надсилатиме Вам звіт про доставку надісланих текстових і мультимедійних повідомлень (послуга мережі). Отримання звіту про доставку мультимедійного повідомлення, надісланого електронною поштою, не завжди можливе.
















**Порада!** Відкривши будь-яку із визначених папок, Ви можете переключитися між папками, натиснувши  або .

## Введення тексту

### Традиційне введення тексту

Індикатор  з'являється у верхньому правому куті дисплея, коли Ви вводите текст традиційним методом.

- Натисніть цифрову клавішу ( – ) кілька раз, поки не з'явиться потрібний символ. Зверніть увагу, що під цифровою клавішею існує більше знаків, ніж на ній позначено.
- Щоб вставити цифру, натисніть і утримуйте відповідну цифрову клавішу.
- Щоб переключитися між режимами введення літер і цифр, натисніть та потримайте .
- Якщо наступна літера розташована на тій самій клавіші, що і поточна, дочекайтеся появи курсору (або натисніть , щоб завершити тайм-аут періоду), а потім введіть літеру.
- Якщо Ви зробите помилку, натисніть  для видалення символу. Щоб видалити кілька знаків, натисніть і утримуйте .
- Найбільш вживані знаки пунктуації вводяться за допомогою клавіші . Натисніть  кілька разів поспіль, щоб вставити потрібний пунктуаційний знак. Натиснувши , Ви виводите на дисплей список символів пунктуації та спеціальних символів. Перейдіть до потрібного символу у списку за допомогою клавіші  і натисніть **Вибрати**, щоб вибрати символ.
- Щоб вставити пробіл, натисніть . Щоб перемістити курсор на наступний рядок, тричі натисніть .
- Щоб переключитися між регістрами **Abc**, **abc** і **ABC**, натисніть .

**Піктограми:** **ABC** і **abc** вказують на вибраний регістр. **Abc** означає, що перша літера слова пишеться великою, а інші літери автоматично пишуться у нижньому регістрі. **123** вказує на режим введення цифр.



**Порада!** Щоб швидко увімкнути або вимкнути метод інтелектуального введення тексту, під час введення тексту двічі натисніть



мал. 13 При кожному наступному натисканні слово змінюється, тому результати потрібно перевіряти лише після введення усього слова.

## Інтелектуальне введення тексту – Словник

Ви можете ввести будь-яку літеру одним натисканням клавіші. Інтелектуальне введення тексту ґрунтується на вбудованому словнику, до якого Ви також можете додавати нові слова. Коли словник повністю заповнюється, останнє додане слово заміщує найстаріше.

- 1 Щоб активізувати інтелектуальне введення тексту, натисніть і виберіть **Увімкнути словник**. Таким чином активізується інтелектуальне введення тексту для всіх редакторів ігрової консолі. Індикатор з'являється у верхньому правому куті дисплея тоді, коли Ви вводите текст за допомогою інтелектуального методу.
- 2 Введіть потрібне слово, натискаючи клавіші - . Натискайте кожну клавішу лише один раз для введення однієї літери. Наприклад, для написання слова "Nokia" при використанні англійського словника












натисніть для "N", для "o", для "k", для "i" та для "a".

Як бачимо на мал. 13, пропонуване слово змінюється після кожного натискання клавіші.



- 3 Коли Ви закінчите введення слова і переконаєтесь, що його введено правильно, підтвердьте його натисканням або додаванням пробілу за допомогою .
  - Якщо слово неправильне: Натисніть кілька разів, щоб продивитись всі знайдені словником слова, що відповідають комбінації натиснутих клавіш. Або натисніть і виберіть **Словник** → **Подібні**.
  - Якщо після слова з'являється символ ?, то слово, яке Ви бажаєте ввести, відсутнє у словнику. Щоб додати слово до словника, натисніть **Введіть**, введіть слово (до 32 літер) за допомогою традиційного методу введення, а потім натисніть **Добре**. Слово додається до словника. Коли словник повністю заповнюється, нове слово заміщує найстаріше додане.
- 4 Почніть вводити наступне слово.

### Поради стосовно використання інтелектуального введення тексту


- Щоб видалити символ, натисніть . Щоб видалити кілька символів, натисніть і утримуйте .

- Щоб переключитися між регістрами **Abc**, **abc** та **ABC**, натисніть . Зверніть увагу: якщо двічі швидко натиснути , вимикається метод інтелектуального введення тексту.
- Щоб ввести цифру, коли Ви знаходитесь в режимі введення літер, натисніть і утримуйте натиснутою відповідну цифрову клавішу. Щоб переключитися між режимами введення літер і цифр, натисніть та потримайте .
- Найбільш вживані знаки пунктуації вводяться за допомогою клавіші . Натисніть , а потім  кілька разів поспіль, щоб отримати потрібний пунктуаційний знак.
- Натиснувши , Ви виводите на дисплей список символів пунктуації та спеціальних символів. Перейдіть до потрібного символу у списку за допомогою клавіші  і натисніть **Вибрати**, щоб вибрати символ.
- Натисніть  кілька разів, щоб продивитись всі знайдені словником слова, що відповідають натиснутій комбінації клавіш.
- Натисніть , виберіть **Словник** і натисніть , щоб вибрати одну з наступних опцій:
  - **Подібні**, щоб відобразити список слів, що відповідають комбінації натиснутих клавіш.
  - **Вставити слово**, щоб додати до словника слово (до 32 літер) за допомогою традиційного введення тексту. Коли словник повністю заповнюється, нове слово заміщує найстаріше додане.
  - **Редагувати слово**, щоб відредагувати слово за допомогою традиційного введення тексту, коли слово активне (підкреслене).

## Написання складних слів

Введіть першу частину складного слова і підтвердьте її, натиснувши . Введіть останню частину складного слова і завершіть написання складного слова, натиснувши , щоб додати пропуск.

## Вимкнення інтелектуального введення тексту


- Натисніть  і виберіть **Словник** → **Вимкнено**, щоб вимкнути інтелектуальне введення тексту для всіх редакторів ігрової консолі.



### Порада!

Інтелектуальне введення тексту намагається вгадати, який найбільш вживаний пунктуаційний знак („?!“) потрібен. Порядок і наявність пунктуаційних знаків залежить від мови словника.













**Порада!** Якщо натиснути клавішу , з'являються такі опції (залежно від режиму редагування та конкретної ситуації): **Словник** (інтелектуальне введення тексту), **Абетковий режим** (традиційне введення тексту), **Режим цифр**, **Вирізати** (якщо текст виділений), **Копіювати** (якщо текст виділений), **Вставити** (коли текст було спочатку вирізано або скопійовано), **Вставити номер**, **Вставити символ** та **Мова набору**: (змінює мову набору для всіх редакторів ігрової консолі).



**Порада!** Ви можете почати створювати повідомлення у будь-якій програмі, що має опцію **Надіслати**. Виберіть файл (зображення, текст), який потрібно додати до повідомлення, і натисніть **Опції**→**Надіслати**.

## Копіювання тексту у буфер обміну

- 1 Щоб виділити літери та цифри, натисніть та утримуйте  або . Під час операції вибору текст виділяється.
  - 2 Щоб закінчити виділяти текст, припиніть натискати .
  - 3 Щоб скопіювати текст в буфер обміну, все ще утримуючи , натисніть **Копіювати**.
  - 4 Щоб вставити текст в документ, натисніть і утримуйте  і натисніть **Вставити**. Або натисніть  один раз і виберіть **Вставити**.
- Щоб вибрати рядки тексту, натисніть і утримуйте . Одночасно натисніть  або .
  - Якщо необхідно видалити вибраний текст з документа, натисніть .




## Написання та надсилання повідомлень

Вигляд мультимедійних повідомлень може відрізнятися залежно від пристрою одержувача.

Захист авторських прав може запобігти копіюванню, модифікації, передачі або пересиланню деяких зображень, тонів дзвінка та іншого вмісту.


Зверніть увагу, що перед створення мультимедійного повідомлення або написанням електронної пошти потрібно визначити правильні установки з'єднання. Див. 'Установки, потрібні для електронної пошти', стор. 65 і 'Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень', стор. 64.

- 1 Виберіть **Нове повідомл.** Відкриється список опцій повідомлення.
  - Виберіть **Створити: Текстове повідомлення**, якщо Ви бажаєте створити текстове повідомлення.
  - Виберіть **Створити: Мультимед. повідом.**, якщо Ви бажаєте надіслати мультимедійне повідомлення (MMS).
  - Виберіть **Створити: Ел. пошта**, щоб надіслати електронну пошту. Якщо Ви не визначили свій обліковий запис електронної пошти, Вас попросять це зробити.

- 2 Натисніть , щоб вибрати одержувачів зі списку "Контакти", або введіть телефонний номер чи адресу електронної пошти одержувача. Натискання клавіші  додає крапку з комою (;), яка відокремлює кожного наступного одержувача від попереднього.
- 3 Натисніть , щоб перейти до поля повідомлення.
- 4 Введіть повідомлення.
  - Щоб додати малюнок до текстового повідомлення, виберіть **Опції**→ **Вставити**→ **Малюнок**.



**Увага:** Ваш пристрій підтримує надсилання текстових повідомлень, довжина яких перевищує ліміт в 160 символів. Якщо довжина повідомлення перевищує 160 символів, воно надсилається як серія з двох або більшої кількості повідомлень, а його надсилання може коштувати більше. В навігаційному рядку відображається індикатор довжини повідомлення, який рахує символи у зворотному напрямку, починаючи зі 160. Наприклад, 10 (2) означає, що Ви можете додати ще 10 символів, щоб надіслати текст як два повідомлення. Зверніть увагу, що деякі символи можуть займати більше місця, ніж інші.


- Щоб додати мультимедійний об'єкти до мультимедійного повідомлення, виберіть **Опції**→ **Вставити**→ **Зображення**, **Аудіокліп**, **Відеокліп** або **Шаблон**. Коли звук додано, на навігаційній панелі відображається піктограма . Мультимедійне повідомлення може містити лише одне зображення і один аудіозапис.



**Порада!** Стандартною установкою є **Розмір зображення: Великий** (залежить від мережі). Коли Ви надсилаєте мультимедійне повідомлення на адресу електронної пошти або пристрій, що підтримує отримання зображень великого розміру, використовуйте зображення великого розміру. Якщо Ви не впевнені, що пристрій або мережа одержувача підтримує надсилання великих файлів, рекомендується використовувати зображення меншого розміру та звукозаписи, тривалість яких не перевищує 15 секунд. Щоб змінити установку, виберіть **Опції**→ **Опції надсилання**→ **Розмір зображення** під час створення мультимедійного повідомлення.

Якщо вибрати **Вставити**→ **Новий аудіокліп**, відкривається "Диктофон", і можна буде зробити новий звукозапис. Натисніть **Добре**, щоб новий звук було автоматично




**Порада!** Перейдіть до контакту і натисніть , щоб позначити його. Можна вибрати декілька одержувачів одночасно.




Опції в редакторі повідомлень: **Надіслати**, **Дод. одержувача**, **Вставити**, **Додатки** (електронна пошта), **Попер.перег.повід.** (MMS), **Об'єкти** (MMS), **Видалити додаток** (MMS), **Видалити**, **Деталі повідомлен.**, **Опції надсилання**, **Підказка** та **Вихід**.



мал. 14  
Створення  
мультимедійного  
повідомлення

 **Порада!** Ви можете замовити установки WAP, MMS, електронної пошти та точки доступу до Інтернету для Вашої ігрової консолі на веб-сторінці <http://support.n-gage.com>. Посилання на національні веб-сторінки N-Gage на різних мовах доступні за адресою <http://www.n-gage.com/select.html>.

збережено, а його копію вставлено у повідомлення. Виберіть **Опції**→ **Попер.перег.повід.**, щоб побачити, як буде виглядати мультимедійне повідомлення.

- Щоб додати файл до повідомлення, виберіть **Опції**→ **Вставити**→ **Зображення**, **Аудіокліп**, **Відеокліп** або **Нотатка**. Додатки електронної пошти позначаються індикатором  на навігаційній панелі.
  - 5 Щоб надіслати повідомлення, виберіть **Опції**→ **Надіслати** або натисніть .
-  **Увага:** Поштові електронні повідомлення перед надсиланням автоматично розміщуються у папці "Вихідні". Якщо спроба надсилання виявилася невдалою, то повідомлення електронної пошти залишається у папці "Вихідні" зі статусом **Помилка**.

## Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень

Ви можете отримати установки як текстове повідомлення від свого оператора мережі або постачальника послуг. Див. 'Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок', стор. [66](#).

Щодо наявності та передплати послуг обробки даних, зверніться до свого оператора стільникової мережі або постачальника послуг. Виконуйте інструкції, надані постачальником послуг.

### Введення установок вручну:

- 1 Перейдіть до **Інструмен.**→ **Установ.**→ **З'єднання**→ **Точки доступу** і визначте установки точки доступу для отримання мультимедійних повідомлень. Див. 'Установки з'єднання', стор. [39](#).
- 2 Перейдіть до **Повідомлення**→ **Опції**→ **Установки**→ **Мультим. пов.** Відкрийте **Поточ. точ. доступу** і виберіть точку доступу, створену для використання у якості пріоритетного з'єднання. Див. також 'Установки мультимедійних повідомлень', стор. [73](#).





## Установки, потрібні для електронної пошти

Перш ніж Ви зможете надсилати, отримувати, завантажувати, пересилати повідомлення електронною поштою та відповідати на них, необхідно:

- Вірно визначити конфігурацію точки доступу в Інтернет (IAP). Див. 'Установки з'єднання', стор. 39.
- Вірно визначити установки електронної пошти. Див. 'Установки електронної пошти', стор. 75. Вам потрібно мати окремий обліковий запис електронної пошти. Виконуйте інструкції, що надаються віддаленою поштовою скринькою та постачальником Інтернет-послуг (ISP).







### Вхідні – отримання повідомлень

Після отримання повідомлення в режимі очікування відображається  і текст **1 нове повідомлення**. Натисніть **Показ**, щоб відкрити повідомлення. Щоб відкрити повідомлення в папці "Вхідні", перейдіть до нього та натисніть .

### Отримання мультимедійних об'єктів



**Важливо:** Об'єкти мультимедійних повідомлень можуть містити віруси або завдавати іншої шкоди Вашому пристрою або ПК. Не відкривайте жодних доданих до повідомлення файлів, якщо Ви не впевнені, що відправнику можна довіряти.





Відкривши мультимедійне повідомлення () , Ви можете одночасно переглянути зображення, прочитати повідомлення, а також прослухати звук через гучномовець (якщо повідомлення містить звук, відображається ). Під час програвання звуку натисніть  або  , щоб збільшити або зменшити гучність звуку. Щоб вимкнути звук, натисніть **Зупин**. Щоб прослухати звук знову, виберіть **Опції**→ **Програти аудіокліп**.

Щоб побачити, які типи об'єктів входять до даного мультимедійного повідомлення, відкрийте повідомлення та виберіть **Опції**→ **Об'єкти**. Ви можете зберегти файл з мультимедійними об'єктами у своїй ігровій консолі або надіслати його, наприклад, через Bluetooth на інший пристрій.



**Порада!** Щоб надіслати файли, які не є звуками і нотатками, електронною поштою, відкрийте відповідну програму і натисніть **Надіслати**→ **Як ел. повідомлен.**, якщо це доступно.

### Піктограми вхідних повідомлень:

Коли у скриньці вхідних є непрочитані повідомлення, піктограма змінюється на  ,  непрочитане текстове повідомлення,  непрочитане мультимедійне повідомлення, та  дані, отримані через Bluetooth.

Опції у вікні "Об'єкти":  
Відкрити, Зберегти,  
Надіслати, Підказка і  
Вихід.



**Порада!** Якщо Ви отримуете файл vCard, до якого додано малюнок, цей малюнок буде також збережено в "Контактах".

Захист авторських прав може запобігти копіюванню, модифікації, передачі або пересиланню деяких зображень, тонів дзвінка та іншого вмісту.

## Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок

Ваша ігрова консоль може отримувати багато видів текстових повідомлень, що містять дані (☎), які також називаються повідомленнями "по повітрю" (OTA):

- **Графічне повідомлення** - Щоб зберегти зображення для подальшого використання у **Дод. функції**→ **Зображення**→ **Граф. повідом.**, виберіть **Опції**→ **Зберегти малюнок**.
- **Візитна картка** - Щоб зберегти контактну інформацію, виберіть **Опції**→ **Зберегти візитку**.



**Увага:** Якщо до візитної картки додано сертифікати або звукові файли, вони не зберігатимуться.

- **Тон дзвінка** - Щоб зберегти тон дзвінка у "Композитори", виберіть **Опції**→ **Зберегти**.
- **Логотип оператора** - Щоб в режимі очікування замість ідентифікатора оператора відобразився логотип, виберіть **Опції**→ **Зберегти**.
- **Календарний запис** - Щоб зберегти зображення, виберіть **Опції**→ **Зберег. в Календарі**.
- **Повідомлення браузера** - Щоб зберегти закладку у папку закладок Інтернету, виберіть **Опції**→ **Збер. в Закладках**. Якщо повідомлення одночасно містить установки точки доступу та закладки, то для збереження даних потрібно вибрати **Опції**→ **Зберегти всі**.
- **Сповіщ. про ел. повідомл.** - Повідомляє, скільки нових електронних поштових повідомлень надійшло у віддалену поштову скриньку. Розширене оповіщення може містити більш детальну інформацію.
- Крім цього, можна отримати сервісний номер текстового повідомлення, номер голосової скриньки, установки режиму для віддаленої синхронізації, установки точки доступу для Інтернет-програм, мультимедійні або електронні поштові повідомлення, установки сценарію реєстрації точки доступу або установки електронної пошти.

## Отримання текстових повідомлень

Сервісні повідомлення (📧) – це оповіщення про, наприклад, заголовки новин, які можуть містити текстове повідомлення або посилання. Докладну інформацію щодо наявності та передплати можна отримати у свого постачальника послуг.



### Мої папки

В "Моїх папках" Ви можете організовувати повідомлення в папки, створювати нові папки, перейменовувати та видаляти папки. Виберіть **Опції** → **Переміст. в папку**, **Нова папка** або **Перейменув. папку**.




### Поштова скринька

Якщо Ви вибрали **Пошт. скрин.** і не настроїли свій обліковий запис електронної пошти, Вас попросять це зробити. Див. ['Установки, потрібні для електронної пошти'](#), стор. 65. Коли Ви створюєте нову поштову скриньку, призначена Вами назва поштової скриньки замінює назву **Пошт. скрин.** у головному вікні "Обмін повідомленнями". Можна мати кілька поштових скриньок (максимальна кількість – шість).

## Як відкрити поштову скриньку

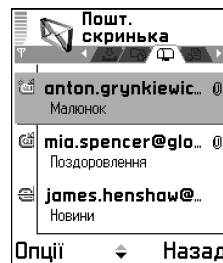
Відкривши поштову скриньку, Ви можете або переглянути попередньо отримані повідомлення електронної пошти і заголовки в автономному режимі, або з'єднатися з поштовим сервером.

Коли Ви переходите до своєї поштової скриньки і натискаєте , ігрова консоль запитує, чи бажаєте Ви **З'єднатися з поштовою скринькою?**

- Виберіть **Так**, щоб приєднатися до своєї поштової скриньки і завантажити нові заголовки повідомлень електронної пошти чи самі повідомлення. Під час перегляду повідомлення в режимі онлайн Ви постійно з'єднані з віддаленою поштовою скринькою через дзвінок даних або з'єднання GPRS. Див. також ['Важливі індикатори режиму очікування'](#), стор. 23 і ['Установки з'єднання'](#), стор. 39.



**Порада!** Ви можете користуватися текстами з папки "Шаблони", щоб кожного разу не вводити повідомлення, які Ви часто надсилаєте.





мал. 15 Поштова скринька з різними піктограмами статусу.





**Порада!** Ви можете скористатися програмним забезпеченням PC Suite for Nokia N-Gage QD на сумісному ПК, щоб визначити установки точки доступу і поштової скриньки. Див. компакт-диск, що входить до комплекту поставки.

#### Піктограми статусу повідомлення електронної пошти:

 - нове повідомлення електронної пошти (режим офлайн або онлайн), вміст не був завантажений на ігрову консоль (стрілка догори).

 - нове повідомлення електронної пошти, вміст було завантажено з поштової скриньки (стрілка спрямована всередину).

 - повідомлення електронної пошти було прочитане.

 - заголовок повідомлень електронної пошти, що були прочитані, та вміст повідомлень було видалено з телефону.



- Виберіть **Ні**, щоб переглянути раніше завантажені повідомлення електронної пошти в режимі офлайн. Під час перегляду повідомлень електронної пошти в режимі офлайн Ваша ігрова консоль не з'єднана з віддаленою поштовою скринькою.

## Завантаження повідомлень електронної пошти з поштової скриньки

- Перебуваючи в режимі офлайн, виберіть **Опції** → **З'єднати**, щоб розпочати з'єднання з поштовою скринькою.



**Важливо:** Повідомлення електронної пошти можуть містити віруси або завдавати іншої шкоди Вашому пристрою або ПК. Не відкривайте жодних доданих до повідомлення файлів, якщо Ви не впевнені, що відправнику можна довіряти.

- 1 Виберіть під час активного з'єднання з віддаленою поштовою скринькою **Опції** → **Завант. ел. пошту** →
  - **Нові** - щоб завантажити усі нові повідомлення електронної пошти на ігрову консоль.
  - **Вибрані** - щоб завантажити лише ті повідомлення електронної пошти, які були вибрані.
  - **Всі** - щоб завантажити всі повідомлення з поштової скриньки.
 Щоб скасувати завантаження, натисніть **Скасув.**
- 2 Після завантаження повідомлень електронної пошти їх перегляд можна продовжити в режимі онлайн. Або виберіть **Опції** → **Роз'єднати**, щоб припинити з'єднання і переглянути повідомлення електронної пошти у стані офлайн.
- 3 Щоб відкрити повідомлення електронної пошти, натисніть . Якщо повідомлення електронної пошти не було завантажено (стрілка в піктограмі спрямована назовні) і Ви перебуваєте в режимі офлайн, Вас запитують, чи Ви бажаєте завантажити це повідомлення з поштової скриньки.
  - Щоб переглянути додатки до електронних поштових повідомлень, відкритий повідомлення з індикатором додатка  і виберіть **Опції** → **Додатки**. Якщо індикатор додатка затемнений, це означає, що його не було завантажено на ігрову консоль. Виберіть **Опції** → **Завантажити**. У вікні "Додатки" можна завантажувати, відкривати або зберігати додатки. Ви також можете надіслати додатки через з'єднання Bluetooth.



**Порада!** Якщо Ваша поштова скринька використовує протокол IMAP4, можна завантажити або тільки заголовки повідомлень електронної пошти, або тільки повідомлення, або повідомлення та додатки. В разі використання протоколу POP3 опціями є тільки заголовки повідомлень електронної пошти або повідомлення та додатки. Див. 'Установки електронної пошти', стор. 75.

## Видалення повідомлень електронної пошти

- Щоб видалити вміст електронної пошти з ігрової консолі, але залишити їх у віддаленій поштовій скриньці, виберіть **Опції**→ **Видалити**→ **Лише пристрій**.




**Увага:** Ігрова консоль віддзеркалює заголовки електронних повідомлень у віддаленій поштовій скриньці. Тому навіть у випадку, якщо Ви видалили вміст повідомлення, його заголовок залишається у Вашій ігровій консолі. Якщо Ви хочете видалити також і заголовок, спочатку Ви маєте видалити повідомлення електронної пошти з Вашої віддаленої поштової скриньки, а потім знову з'єднати Вашу ігрову консоль з поштовою скринькою, щоб оновити статус.

- Щоб видалити електронне повідомлення з ігрової консолі і з віддаленої поштової скриньки.

Виберіть **Опції**→ **Видалити**→ **Пристрій і сервер**.



**Увага:** Якщо Ви знаходитесь в режимі офлайн, спочатку буде видалено електронну пошту з Вашої ігрової консолі. Під час наступного з'єднання з віддаленою поштовою скринькою електронну пошту буде автоматично видалено з віддаленої поштової скриньки. При використанні протоколу POP3 позначені для видалення повідомлення видаляються тільки після закінчення з'єднання з віддаленою поштовою скринькою.

- Щоб скасувати видалення повідомлення електронної пошти як з ігрової консолі, так і з сервера, перейдіть до повідомлення, яке Ви позначили для видалення під час наступного з'єднання () , і виберіть **Опції**→ **Скасув. видалення**.



**Порада!** Щоб скопіювати повідомлення електронної пошти з віддаленої поштової скриньки у папку всередині "Мої папки", виберіть **Опції**→ **Скопіюв. у папку**. Виберіть папку зі списку і натисніть **Добре**.

## Від'єднання від поштової скриньки

Знаходячись в режимі онлайн, виберіть **Опції**→ **Роз'єднати**, щоб завершити дзвінок даних або з'єднання GPRS з віддаленою поштовою скринькою. Див. також '[Важливі індикатори режиму очікування](#)', стор. 23.

## Перегляд повідомлень електронної пошти в режимі офлайн

Якщо при наступному відкриванні меню **Пошт. скрин.** Ви захочете переглянути і прочитати повідомлення електронної пошти в режимі офлайн, дайте відповідь **Ні** на запитання **З'єднатися з поштовою скринькою?** Ви можете прочитати завантажені раніше заголовки електронної пошти та/або завантажені повідомлення електронної пошти. При наступному приєднанні до поштової скриньки Ви також можете написати нове повідомлення електронної пошти, відповісти на повідомлення або переадресувати його, щоб воно було надіслане при наступному приєднанні до поштової скриньки.



## Вихідні – Повідомлення очікують надсилання

Статус повідомлень у папці "Вихідні": **Надсилаю, Очікує /В черзі, Знов надіслати о** (час) – Ігрова консоль спробує надіслати повідомлення знову через визначений період часу. Натисніть **Надіслати**, щоб розпочати повторне надсилання негайно. **Відкладено** – Можна поставити документи "на очікування", поки вони знаходяться у "Вихідних". Перейдіть до повідомлення, що надсилається, та виберіть **Опції**→ **Відкласти надсил.** **Помилка** – Було досягнуто максимальної кількості спроб надсилання. Спроба надсилання була невдалою. Якщо Ви намагалися надіслати текстове повідомлення, відкрийте повідомлення і перевірте правильність установок надсилання.

## Перегляд повідомлень на SIM-картці

Щоб отримати змогу переглядати SIM-повідомлення, їх необхідно скопіювати в папку на Вашій ігровій консолі.



### Приклад:

Повідомлення зберігаються у "Вихідних", наприклад, коли ігрова консоль знаходиться за межами зони покриття мережі. Можна також запланувати надсилання електронних повідомлень, коли Ви з'єднаєтесь із віддаленою поштовою скринькою наступного разу.

- 1 Перебуваючи в головному вікні "Обмін повідомленнями", виберіть **Опції**→ **SIM-повідомлення**.
- 2 Виберіть **Опції**→ **Позн./Скас. позн.**→ **Позначити** або **Позначити всі**, щоб позначити повідомлення.
- 3 Виберіть **Опції**→ **Копіювати**. Відкривається список папок.
- 4 Виберіть папку і натисніть **Добре**. Перейдіть до папки, щоб переглянути повідомлення.



## Стільникова трансляція (послуга мережі)

Завдяки цій послугі мережі Ви можете отримувати від свого постачальника послуг повідомлення з різних тем, наприклад, прогноз погоди, стан на дорогах. Щоб отримати інформацію про наявні теми та номери тем, зв'яжіться зі своїм постачальником послуг. Перебуваючи в головному вікні "Обмін повідомленнями", виберіть **Опції**→ **Стільникова трансляція**. У головному вікні Ви можете переглянути статус теми, номер теми, її назву та чи було її позначено для (P) доповнення.



**Увага:** З'єднання GPRS може перешкоджати отриманню через стільникову трансляцію. Зверніться до свого оператора мережі за вірними установками GPRS. Див. 'Установки з'єднання', стор. 39.

Опції в "Стільниковій трансляції": **Відкрити, Додати /Видалити, Виділити / Зняти виділення, Тема, Установки, Підказка та Вихід.**



## Сервісна команда – редактор

Виберіть **Повідомлення**→ **Опції**→ **Сервісна команда**. Введіть і надішліть своєму оператору запити послуг (також відомі як команди USSD), наприклад, команди активації послуг мережі.

## Установки обміну повідомленнями





### Установки для текстових повідомлень

Перейдіть до **Повідомлення**→ **Опції**→ **Установки**→ **Текстове повідомлення**.

Опції при редагуванні головних установок текстових повідомлень: **Нов. центр повідом.**, **Редагувати**, **Видалити**, **Підказка** та **Вихід**.

- **Центр повідомлень** – Містить список сервісних центрів текстових повідомлень, які були визначені. Див. 'Додавання нового центру обробки текстових повідомлень', стор. 72.
- **Поточ. центр повід.** – Виберіть центр обробки повідомлень, який використовуватиметься для доставки текстових повідомлень.
- **Отримати звіт** (послуга мережі) – Щоб попросити мережу надіслати звіти про доставку Ваших повідомлень. Якщо встановлено значення **Ні**, то у "Протоколи" відображається лише статус **Надіслано**. Див. стор. 31.
- **Дійсність повідомл.** – Якщо протягом терміну дійсності повідомлення не було досягнуто одержувача повідомлення, повідомлення видаляється із сервісного центру текстових повідомлень. Зверніть увагу, що мережа має підтримувати цю функцію. **Максим. час** – максимальний період часу, дозволений мережею.
- **Повідомл. надісл. як** – Змініть цю опцію, тільки якщо Ви впевнені, що сервісний центр може конвертувати текстові повідомлення в ці інші формати. Зверніться до оператора мережі.
- **Пріорит. з'єднання** – Ви можете надсилати текстові повідомлення звичайною мережею GSM або GPRS, якщо мережа їх підтримує. Див. 'GPRS', стор. 43.
- **Відп. чер. цей центр** (послуга мережі) – Виберіть **Так**, якщо Ви бажаєте, щоб повідомлення-відповідь було надіслане за допомогою того самого номера центру обробки текстових повідомлень.

### Додавання нового центру обробки текстових повідомлень

- 1 Відкрийте **Центр повідомлень** і виберіть **Опції** → **Нов. центр повідом.**
- 2 Натисніть , введіть назву сервісного центру і натисніть **Добре**.
- 3 Натисніть , натисніть , а потім введіть номер центру обробки текстових повідомлень. Цей номер надається постачальником послуг.
- 4 Натисніть **Добре**.
- 5 Щоб увімкнути нові установки, поверніться до вікна установок. Перейдіть до **Поточ. центр повід.**, натисніть  і виберіть новий сервісний центр.



## Установки мультимедійних повідомлень

Перейдіть до **Повідомлення** → **Опції** → **Установки** → **Мультим. пов.**

- **Поточ. точ. доступу (Обов'язково)** – Виберіть точку доступу, яка буде використовуватися як пріоритетне з'єднання для центру мультимедійних повідомлень. Див. ['Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень'](#), стор. 64.



**Увага:** Якщо Ви отримуете установки мультимедійних повідомлень в текстовому повідомленні та зберігаєте їх, отримані установки автоматично використовуються для пріоритетного з'єднання. Див. ['Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок'](#), стор. 66.

- **Додатк. з'єднання** – Виберіть точку доступу, яка буде використовуватися в якості додаткового з'єднання для центру мультимедійних повідомлень.



**Увага:** Поточ. точ. доступу та Додатк. з'єднання повинні мати однакову установку **Домашня сторінка**, що вказує на той самий центр обробки мультимедійних повідомлень. Відрізняється лише з'єднання даних.

- **Отримання мультим.**

За умовчанням послуга мультимедійних повідомлень зазвичай увімкнена.



**Примітка:** Коли Ви знаходитесь за межами зони покриття своєї мережі, надсилання і отримання мультимедійних повідомлень може коштувати більше. Якщо було вибрано установку **Лише в дом. мер.** або **Завжди увімк.**, Ваша ігрова консоль зможе робити активні дзвінки даних або встановлювати з'єднання GPRS без Вашого відома.

Виберіть **Лише в дом. мер.**, якщо Ви бажаєте отримувати мультимедійні повідомлення лише під час перебування у своїй домашній мережі. Коли Ви знаходитесь за межами зони покриття своєї мережі, отримання мультимедійних повідомлень вимикається. Виберіть **Завжди увімк.**, якщо Ви бажаєте отримувати мультимедійні повідомлення завжди. Виберіть **Вимкнено**, якщо Ви взагалі не бажаєте отримувати мультимедійні повідомлення або оголошення.

- **Коли отрим. повідом.** – Виберіть:



**Приклад:** Якщо пріоритетне з'єднання використовує GPRS, Ви можете використовувати дзвінок даних GSM для додаткового з'єднання. У такий спосіб Ви можете надсилати та отримувати мультимедійні повідомлення навіть у випадку, якщо Ви знаходитесь у мережі, що не підтримує GPRS. Зверніться до свого оператора мережі або постачальника послуг. Див. ['Про з'єднання даних та точки доступу'](#), стор. 39.

**Негайно завант.** – якщо Ви хочете негайно завантажувати мультимедійні повідомлення у Вашу ігрову консоль. Якщо наявні повідомлення зі статусом “Відкладено”, вони будуть також завантажені.

**Відкл. завантаж.** – якщо Ви бажаєте, щоб центр мультимедійних повідомлень зберіг повідомлення, щоб завантажити їх пізніше. Щоб завантажити повідомлення пізніше, встановіть **Коли отрим. повідом.** на значення **Негайно завант.**

**Відхилити повід.** – якщо Ви бажаєте відхилити всі вхідні мультимедійні повідомлення. Центр мультимедійних повідомлень видалятиме ці повідомлення.

- **Дозв. аноним. повід.** – Виберіть **Ні**, якщо Ви бажаєте відхиляти повідомлення від анонімного відправника.
- **Отримувати рекламу** – Визначте, чи Ви бажаєте отримувати мультимедійні рекламні повідомлення.
- **Отримувати звіт** (послуга мережі) – Встановіть на значення **Так**, якщо Ви бажаєте, щоб статус надісланого повідомлення відображався у “Протоколи”.



**Увага:** Отримання звіту про доставку мультимедійного повідомлення, надісланого електронною поштою, не завжди можливе.

- **Забор. надсил.звітів** – Виберіть **Так**, якщо Ви не бажаєте, щоб Ваша ігрова консоль надсилала звіти про отримані мультимедійні повідомлення.
- **Дійсність повідомл.** – Якщо не досягнуто одержувача повідомлення протягом терміну дійсності повідомлення, повідомлення видаляється із центру обробки мультимедійних повідомлень. Зверніть увагу, що мережа має підтримувати цю функцію. **Максим. час** – максимальний період часу, дозволений мережею.
- **Розмір зображення** – Визначте розмір зображення в мультимедійному повідомленні. Опції: **Маленький** (макс. 160\*120 пікселів) та **Великий** (макс. 640\*480 пікселів).
- **Стандартн. динамік** – Виберіть **Гучномовець** або **Трубка**, якщо Ви бажаєте щоб звуки в мультимедійному повідомленні програвалися через гучномовець або через динамік телефонної трубки. Див. “Гучномовець”, стор. 27.

## Установки електронної пошти

Перейдіть до **Повідомлення** → **Опції** → **Установки** → **Ел. пошта** і виберіть:


**Поточ. пошт. скрин.**, щоб вибрати поштову скриньку, яку Ви бажаєте використовувати для надсилання електронної пошти.

**Поштові скрин.**, щоб відкрити список визначених поштових скриньок. Якщо жодної поштової скриньки не створено, телефон запропонує це зробити. Виберіть поштову скриньку для зміни установок:

- **Назва скриньки** – Призначте поштової скриньці назву.
- **Поточна точка дост. (Обов'язково)** – Щоб вибрати точку доступу до Інтернету (IAP) для поштової скриньки. Див. **'Установки з'єднання'**, стор. 39.
- **Моя адр. ел. пошти (Обов'язково)** – введіть адресу електронної пошти, надану Вашим постачальником послуг. Відповіді на Ваші повідомлення надсилаються на цю адресу.
- **Сервер вихідн. пошти: (Обов'язково)** – Введіть IP-адресу або назву сервера комп'ютера, який надсилає Вашу електронну пошту.
- **Надісл. повідомл.** – Визначте, яким способом електронна пошта надсилається з Вашої ігрової консолі.

**Негайно** – Пристрій починає встановлювати з'єднання з поштовою скринькою після вибору пункту **Надіслати. У наст. з'єднан.** – Електронна пошта надсилається при наступному з'єднанні з віддаленою поштовою скринькою.

- **Надісл. собі копію** – Виберіть **Так**, щоб зберегти копію повідомлення електронної пошти у свою віддалену поштову скриньку за адресою, визначеною у пункті **Моя адр. ел. пошти**.
- **Додати підпис** – Виберіть **Так**, якщо Ви бажаєте додавати підпис до свого повідомлення електронної пошти, а також щоб почати написання або редагування тексту підпису.
- **Ім'я користувача:** – Введіть ім'я користувача, надане Вам оператором послуг.
- **Пароль:** – Введіть свій пароль. Якщо Ви залишите це поле порожнім, телефон запитає пароль в разі спроби з'єднатися з віддаленою поштовою скринькою.



Опції при редагуванні установок поштової скриньки: **Редагувати**, **Нова пошт. скрин.**, **Видалити**, **Підказка та Вихід**.

- **Сервер вхідн. пошти: (Обов'язково)** – Введіть IP-адресу або ім'я сервера комп'ютера, який отримує Вашу електронну пошту.
- **Тип пошт. скриньки:** – Визначає протокол електронної пошти, рекомендований постачальником послуг Вашої віддаленої поштової скриньки. Варіанти вибору: **POP3** та **IMAP4**. Цю установку можна вибрати тільки один раз і не можна змінювати, якщо Ви зберегли або вийшли з установок поштової скриньки. Якщо Ви користуєтесь протоколом POP3, повідомлення електронної пошти не оновлюються автоматично в режимі онлайн. Щоб побачити останні повідомлення електронної пошти, потрібно роз'єднатися і знову встановити з'єднання зі своєю поштовою скринькою.
- **Захист** – Використовується з протоколами POP3, IMAP4 та SMTP, щоб забезпечити захищене з'єднання з віддаленою поштовою скринькою.
- **Захищ. з'єдн. APOP** (не відображається, якщо IMAP4 вибрано як **Тип пошт. скриньки:**) – Використовується разом з протоколом POP3, щоб зашифрувати надсилання паролів до віддаленого сервера електронної пошти.
- **Завантаж. додаток** (не відображається, якщо протокол електронної пошти встановлено на POP3) – Щоб завантажити електронну пошту з додатками або без них.
- **Завант. заголовки** – Щоб обмежити кількість заголовків електронної пошти, які Ви бажаєте завантажити на свою ігрову консоль. Варіантами вибору є **Усі** та **Визн. користув.** (може використовуватися лише з протоколом IMAP4).

## Установки сервісних повідомлень

Перейдіть до **Повідомлення**→ **Опції**→ **Установки**→ **Сервісне повідомлення** Виберіть, чи бажаєте Ви отримувати сервісні повідомлення. **Необхід. аутентиф.** – Визначте, чи бажаєте Ви отримувати сервісні повідомлення тільки з авторизованих джерел.

## Установки стільникової трансляції (послуга мережі)

Дізнайтеся у свого постачальника послуг про доступні теми та їх номери, а потім перейдіть до **Повідомлення**→ **Опції**→ **Установки**→ **Стільник. трансляц.**, щоб змінити установки.

- **Прийм.** – **Увімкнено** або **Вимкнено**.

- **Мова** – **Всі** дозволяє отримувати повідомлення стільникової трансляції на усіх мовах, що підтримуються. **Вибрані** дозволяє вибрати мови, на яких Ви бажаєте отримувати повідомлення стільникової трансляції. Якщо Ви не можете знайти потрібну мову, виберіть **Інші**.
- **Виявлення тем** – Якщо Ви отримуете повідомлення, яке не належить до існуючих тем, **Виявлення тем** → **Увімкнено** дозволяє автоматично зберігати номер теми. Номер теми зберігається в списку тем і відображується без назви. Виберіть **Вимкнено**, якщо Ви не бажаєте автоматично зберігати нові номери тем.


## Установки для папки "Інше"

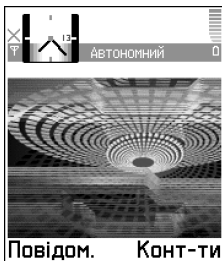
Перейдіть до **Повідомлення** і виберіть **Опції** → **Установки** → **Інше**.

- **Збер. надісл. повід.** – Виберіть, чи Ви бажаєте зберігати копію кожного текстового, мультимедійного або поштового повідомлення, надісланого до папки "Надіслані".
- **Кільк. збер. повід.** – Визначте, скільки надісланих повідомлень буде одночасно зберігатися в папці "Надіслані". Стандартний ліміт становить 20 повідомлень. при досягненні ліміту видаляються найстаріші повідомлення.




# Режими

Щоб настроїти та пристосувати тони до різних подій, середовищ або груп абонентів, натисніть  та виберіть **Інструмен.** → **Режими**. Вибраний режим позначається у верхній частині дисплея в режимі очікування. Якщо використовується режим "Загальний", відображається лише поточна дата.




мал. 16 Активний режим офлайн.



**Прискорений доступ:** Щоб змінити режим, натисніть  в режимі очікування. Перейдіть до режиму, який Ви бажаєте активізувати, і натисніть **Добре**.

## Заміна режиму

- 1 Натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Режими**. Відкривається список режимів.
- 2 Перейдіть до одного з режимів у списку та виберіть **Опції** → **Активізувати**.

**Режим N-Gage** - дозволяє грати в ігри без відображення на дисплеї оповіщень про вхідні дзвінки, доставку текстових повідомлень та про отримання чи доставку MMS. Зверніть увагу, що при використанні режиму N-Gage Ви не можете вибрати тони MIDI для використання у якості тонів дзвінка або сигналу про отримання повідомлень.



**Увага:** Якщо в установках режиму запрограмований звуковий сигнал дзвінка, то при отриманні вхідних дзвінків лунатиме тон дзвінка.

**Режим офлайн** - дозволяє використовувати ігрову консоль без приєднання до бездротової мережі GSM.



**Попередження:** В автономному режимі Ви не можете робити (або отримувати) ніяких дзвінків, у тому числі екстрених, або користуватися іншими функціями, що потребують покриття мережі. Щоб зателефонувати, Ви повинні спочатку увімкнути функцію телефону, змінивши режим. Якщо пристрій було заблоковано, Ви повинні ввести код розблокування, щоб отримати змогу увімкнути функцію телефону і робити будь-які екстрені дзвінки.





**Попередження:** Ваш пристрій повинен бути увімкненим, щоб ним можна було користуватися в автономному режимі. Не вмикайте пристрій у випадках, коли використання бездротових пристроїв заборонено або коли він може спричинити перешкоди або викликати небезпеку.

Після активації режиму офлайн ігрова консоль перезапускається, а GSM вимикається, на що вказує символ  $\times$  в індикаторі потужності сигналу. Див. мал. 16. Пристрій не буде отримувати і передавати ніяких сигналів бездротового телефону GSM.

**Щоб вийти з режиму офлайн**, виберіть інший режим і виберіть **Опції** → **Активізувати**. Натисніть **Так**. Ігрова консоль перезапуститься та увімкне бездротову передачу GSM (при умові, що є сигнал достатньої потужності). Якщо з'єднання Bluetooth було вимкнено в результаті переходу до режиму офлайн, увімкніть Bluetooth вручну. Див. ['Установки Bluetooth'](#), стор. 98.

## Настройка режимів

- Щоб внести зміни в якийсь режим, перейдіть до нього в списку режимів та виберіть **Опції** → **Настроїти**. Відкриється список установок режиму.
- Перейдіть до установки, яку Ви бажаєте змінити, і натисніть , щоб відкрити варіанти вибору:
  - Тон дзвінка** - Щоб запрограмувати звуковий сигнал для вхідних голосових дзвінків, виберіть зі списку якийсь звуковий сигнал. Тони, збережені на картці пам'яті, позначаються піктограмою  поруч з назвою тону.
  - Сигн. про вхідн. дзв.** - Коли вибрано **Зростаючий**, гучність звукового сигналу поступово збільшується з першого рівня до запрограмованого рівня.
  - Гучність тону дзв.** - Щоб запрограмувати рівень гучності тону дзвінка та сигналу про отримання повідомлення.
  - Тон сигн. про повід.** - Щоб запрограмувати сигнал про отримання повідомлення.
  - Вібросигнал** - Щоб запрограмувати ігрову консоль вібрувати при отриманні голосових дзвінків або повідомлень.
  - Тони клавіатури** - Щоб запрограмувати рівень гучності тонів клавіш.



**Порада!** Коли Ви прокручуєте список тонів дзвінка, Ви можете зупинитися на певному тоні, щоб прослухати його, перш ніж зробити свій вибір. Щоб припинити сигнал, натисніть будь-яку клавішу.



**Порада!** Змінювати тони дзвінка можна в двох місцях: в "Режимах" та в "Контактах". Див. ['Додавання тону дзвінка до певної контактної картки або групи абонентів'](#), стор. 51.

- **Попереджув. тони** - Ігрова консоль подає попереджувальний сигнал, наприклад, коли акумулятор майже розряджений.
- **Сигнал для** - Щоб ігрова консоль дзвонила лише тоді, коли надходять дзвінки з телефонних номерів певних вибраних груп абонентів. При отриманні телефонних дзвінків від осіб, що не належать до вибраних груп, подаватиметься сигнал без звуку. Варіанти вибору: **Всі дзвінки** / (список груп абонентів, якщо Ви їх створили). Див. 'Створення груп абонентів', стор. 53.
- **Назва режиму** - Щоб перейменувати режим. Режими "Загальний" "N-Gage" та "Офлайн" перейменувати неможливо.





# Календар та список справ

## Створення календарних записів

- 1 Натисніть і виберіть **Календар**.
- 2 Виберіть **Опції** → **Новий запис**, а потім виберіть:
  - **Зустріч** – щоб нагадати Вам про зустріч, що відбудеться у певний день та час.
  - **Пам'ятка** – щоб написати загальний запис для всього дня.
  - **Річниця** – щоб нагадати Вам про дні народжень або особливі дати. Записи про річницю повторюються щороку.
- 3 Заповніть наступні поля. Використовуйте , щоб переміщуватися між полями.
 

**Сигнал** – Виберіть **Увімкнено** і натисніть , щоб заповнити поля **Час активізації сигналу** та **Дата активізації сигналу**. Сигнал відображається за допомогою у вікні "День". **Вимикання сигналу календаря** – Натисніть **Стоп**, щоб вимкнути сигнал календаря. Якщо натиснути будь-яку іншу клавішу, сигнал вимикається тимчасово.

**Повторити** – Натисніть , щоб зробити запис повторюваним ( відображається у вікні "День").

**Повторювати до** – Ви можете встановити кінцеву дату для повторюваного запису.

**Синхронізація** – **Приватна** – після синхронізації запис календаря буде видимим лише для Вас і не буде відображатися для інших осіб, що мають доступ до перегляду календаря в режимі онлайн. **Публічна** – календарний запис відобразиться для інших осіб, що мають доступ до перегляду календаря в режимі онлайн. **Жодної** – календарний запис не буде скопійований на Ваш ПК після синхронізації. Ви можете переміщувати дані календаря та нотаток справ на Вашу ігрову консоль з багатьох телефонів Nokia або синхронізувати свій календар за допомогою програмного забезпечення PC Suite for Nokia N-Gage QD. Див. функцію довідки PC Suite.
- 4 Щоб зберегти цей запис, натисніть **Готово**.



**Прискорений доступ:** Натисніть будь-яку клавішу ( - ) у вікні календаря. Відкривається запис "Зустріч", і в полі **Тема** додаються введені Вами знаки.



**Порада!** Якщо Ви редагуєте або видаляєте повторюваний запис, виберіть, які зміни мають відбутися: **Всі випадки** – видаляються всі записи, що повторюються / **Лише цей запис** – буде видалено лише цей запис. Наприклад, Ваше щотижневє заняття було скасоване. Ви запрограмували календар повідомляти про нього щотижня. Виберіть **Лише цей запис**, і наступного тижня календар знов нагадає Вам про заняття.



**Порада!** Ви можете надсилати записи календаря на сумісний телефон. Див. розділи 'Обмін повідомленнями' та 'Надсилання даних через Bluetooth', стор. 98.



**Порада!** Виберіть Опції → Установки, щоб змінити вигляд дисплея при відкритті календаря або перший день тижня. Для того, щоб показувалися номери тижнів, виберіть Понеділок, як перший день тижня.

## Вікна календаря

**Травень**  
20.05.2004

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Нд
18	26	27	28	29	30	1	2
19	3	4	5	6	7	8	9
20	10	11	12	13	14	15	16
21	17	18	19	20	21	22	23
22	24	25	26	27	28	29	30
23	31	1	2	3	4	5	

Опції Назад

**Тиждень 20**  
12.05.2004

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Нд
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							

Опції Назад

**Середа**  
12.05.2004

Забронювати...

8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Обід
13:00	
14:00	

Опції Вихід




У вікні "Місяць" дати, які мають календарні нотатки, позначені малим трикутником у правому нижньому куті. Пам'ятки та річниці розташовані до 8.00.


- Щоб перейти до певної дати, виберіть Опції → Перейти до дати. Введіть дату та натисніть Добре.
- Піктограми у вікнах "День" та "Тиждень": - Зустріч, - Пам'ятка та - Річниця.
- Натисніть , щоб перейти до дня.




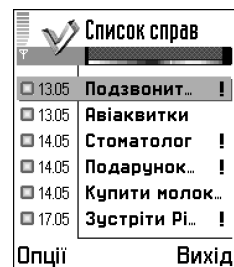
## Справи – список завдань

- Натисніть і виберіть Дод.функ. → Справи.
- Щоб почати записувати завдання у поле Тема.

- Щоб запрограмувати дату виконання для даного завдання, перейдіть до поля **Кінцева дата** та введіть дату.
  - Щоб запрограмувати пріоритетність для даної нотатки справ, перейдіть до поля **Пріоритет** і натисніть . Існують наступні піктограми пріоритетності:  для **Високий**,  для **Низький** та ніякої піктограми для **Звичайний**.
- 3 Щоб зберегти нотатку справ, натисніть **Готово**.

Щоб позначити завдання як отримане, перейдіть до нього та виберіть **Опції**→ **Познач. "Виконано"** ().

Щоб відновити завдання, виберіть **Опції**→ **Познач. "Не викон."** ().



мал. 17  
Завдання у списку справ

# Додаткові функції



## Калькулятор

Щоб додати, відняти, поділити та помножити, натисніть і виберіть **Дод.функ.**→**Калькул.**



**Увага:** Цей калькулятор має обмежену точність і розроблений для виконання простих розрахунків.

- Виберіть , щоб зберегти число у пам'яті, позначеній за допомогою **M**. Щоб взяти число з пам'яті, виберіть . Щоб видалити число з пам'яті, виберіть **Опції**→**Пам'ять**→**Очистити**.



## Композитор

Щоб створити власні тони дзвінка, натисніть та виберіть **Дод.функ.**→**Композитор**. Зверніть увагу, що тони дзвінка, встановлені на заводі, редагувати неможливо.

- 1 Виберіть **Опції**→**Новий тон**, щоб відкрити редактор і почати створювати тон. Використовуйте клавіші для введення нот (див. таблицю нижче) або виберіть **Опції**→**Вставити символ**. Стандартна тривалість ноти – 1/4.
  - Щоб прослухати тон, виберіть **Опції**→**Грати**. Щоб відрегулювати гучність, виберіть **Опції**→**Гучність**, перш ніж Ви розпочнете прослуховувати тон.
  - Щоб відрегулювати темп, виберіть **Опції**→**Темп**. Щоб збільшити або зменшити поступово темп, натисніть відповідно або . Темп вимірюється в ударах за хвилину.
  - Щоб застосувати різні стилі програвання мелодії, виберіть дві або більше нот, а потім виберіть **Опції**→**Стиль**→**Legato**, щоб перехід між сусідніми нотами відбувався плавно і без перерви, або виберіть одну чи більше нот, а потім виберіть

Опції "Калькулятора":








**Остан. результат,  
Пам'ять, Очистити екран,  
Підказка та Вихід.**
















Опції в головному вікні  
"Композитора": **Відкрити,  
Новий тон, Видалити,  
Познач./Скас.позн.,  
Перейменувати, Зробити  
копію, Підказка та Вихід.**

Опції під час створення  
звукового сигналу: **Грати,  
Вставити символ, Стиль,  
Темп, Гучність, Підказка  
та Вихід.**

**Staccato**, щоб ноти відтворювалися окремо як короткі різкі звуки. Виберіть


**Природний**, щоб усунути стилі.

- Щоб вибрати одночасно багато нот та пауз, натисніть і утримуйте  та натисніть і утримуйте  або  одночасно.
  - Щоб перемістити ноту (ноти) вгору або донизу на півтону, перейдіть до цієї ноти та натисніть  або .
  - Щоб отримати С#, натисніть і утримуйте разом  та .
- 2 Натисніть **Назад**, щоб зберегти тон.

Клавіша	Нота	Клавіша і функція
	c	 <i>Скорочує тривалість вибраної ноти (нот) або паузи (пауз).</i>
	d	 <i>Збільшує тривалість вибраної ноти (нот) або паузи (пауз).</i>
	e	 <i>Вставляє паузу.</i>
	f	Натисніть  , щоб відкрити список нот та пауз.
	g	 <i>Перемикає октави, всі вибрані ноти або паузи переміщуються до наступної октави.</i>
	a	 <i>Видаляє вибрані ноти.</i>
	b	Тривале натискання клавіш  -  дає довгу (з крапкою) ноту чи паузу або скорочує довгу ноту.




## Конвертер – Конвертація одиниць вимірювання


Щоб конвертувати одиниці вимірювання таких величин, як **Довжина**, з одного стандарту (**Ярди**) в інший (**Метри**), натисніть  і виберіть **Дод.функ. → Конвертер**.







**Примітка:** Конвертер має обмежену точність, тому можуть виникати помилки округлення.

Опції в "Конвертері":  
**Вибрати один. вим. /**  
**Змінити валюту, Тип**  
**конвертації, Курси**  
**обміну, Підказка та Вихід.**

 **Порада!** Щоб змінити напрямок конвертування, введіть значення у друге поле **Скільки**. Результат відобразиться у першому полі **Скільки**.

 **Порада!** Щоб перейменувати валюту, перейдіть до вікна "Курси обміну", перейдіть до валюти, а потім натисніть **Опції** → **Переймен.** валюту.

- 1 Перейдіть до поля **Тип** і натисніть , щоб відкрити список одиниць вимірювання. Перейдіть до потрібної одиниці і натисніть **Добре**.
- 2 Перейдіть до першого поля **Одиниця** і натисніть . Виберіть одиницю вимірювання, яку Ви бажаєте конвертувати, і натисніть **Добре**. Перейдіть до наступного поля **Одиниця** і виберіть одиницю вимірювання, в яку Ви бажаєте здійснити конвертування.
- 3 Перейдіть до першого поля **Скільки** та введіть значення, яке Ви хочете конвертувати. Інше поле **Скільки** змінюється автоматично, щоб показати конвертоване значення. Натисніть , щоб додати знак десяткового дробу, та натисніть , щоб вставити знаки +, - (для температури) або символ E (експонента).

## Настройка основної валюти та курсу обміну

Перш ніж Ви зможете конвертувати валюти, потрібно вибрати основну валюту та додати курс обміну. Курс основної валюти завжди дорівнює 1. Основна валюта визначає курси обміну інших валют.

- 1 Виберіть **Валюта** як тип одиниці вимірювання, після чого виберіть **Опції** → **Курси обміну**. Відкриється список валют, і зверху Ви побачите поточну основну валюту.
- 2 Щоб змінити основну валюту, перейдіть до потрібної валюти і виберіть **Опції** → **Встан. як осн. вал.**




**Увага:** Коли Ви змінюєте базову валюту, Ви повинні ввести нові курси обміну, оскільки усі попередньо введені курси набувають нульових значень.

- 3 Додайте курси обміну. Перейдіть до валюти і введіть новий курс, тобто скільки одиниць цієї валюти дорівнює одній одиниці вибраної основної валюти.
- 4 Коли Ви запрограмували всі потрібні курси обміну, можна почати конвертувати валюту.



## Нотатки

Натисніть  і виберіть **Дод.функ.** → **Нотатки**. У "Вибраному" можна робити посилання на нотатки, а також надсилати їх на інші сумісні пристрої. Звичайні текстові файли (формат TXT), які Ви отримуєте, можна зберегти у меню "Нотатки".

- Натисніть ( $\frac{1}{\infty}$  -  $\frac{0}{\infty}$ ), щоб почати вводити нотатку. Натисніть  $\frac{c}{\infty}$ , щоб видалити літери. Натисніть **Готово**, щоб зберегти.



## Годинник

Натисніть  $\frac{9}{\infty}$  і виберіть **Дод.функ.**→ **Годинник**. Щоб змінити час або дату, виберіть **Опції**→ **Установки** в меню "Годинник". Щоб змінити годинник, який відображається в режимі очікування, перейдіть до установок **Дата і час** і виберіть **Тип годинника**→ **Аналоговий** або **Цифровий**.

## Настройка будильника

- 1 Щоб запрограмувати будильник заново, виберіть **Опції**→ **Завести будильн.**
  - 2 Введіть потрібний час увімкнення сигналу будильника і натисніть **Добре**. Коли будильник увімкнено, на дисплеї відображається піктограма  $\frac{9}{\infty}$ .
- Щоб скасувати сигнал, перейдіть до годинника і виберіть **Опції**→ **Скасув. будильник**

### Вимикання сигналу




- Щоб вимкнути сигнал будильника, натисніть **Стоп**.
- Коли увімкнеться звуковий сигнал, натисніть будь-яку клавішу або **Дрімати**, щоб припинити сигнал на 5 хвилин, після яких він відновиться. Цю процедуру можна повторювати до п'яти разів.

Якщо запрограмований час сигналу настає тоді, коли пристрій вимкнено, він самостійно вмикається і з нього починає лунати сигнал. Якщо натиснути **Стоп**, пристрій запитає, чи бажаєте Ви увімкнути функцію дзвінків. Натисніть **Ні**, щоб вимкнути пристрій, або **Так**, щоб телефонувати та отримувати дзвінки. Не натискайте **Так** у випадку, коли бездротовий телефон може стати джерелом перешкод або небезпеки.

Опції в "Годиннику":  
**Завести будильн., Змін. уст. будильн., Скасув. будильник, Установки, Підказка та Вихід.**

Опції в "Диктофоні":  
**Відкрити, Записати**  
**аудиокліп, Видалити,**  
**Перен. до пам. тел. /**  
**Перен. до карт.пам.,**  
**Познач./Скас.позн., Змін.**  
**назву кліпу, Надіслати,**  
**Дод. до Вибраного,**  
**Установки, Підказка та**  
**Вихід.**


Стандартні пункти  
 прискореного доступу:

-  відкриває Календар
-  відкриває Вхідні
-  відкриває Нотатки








Опції у меню "Вибране":  
**Відкрити, Редаг. наз.**  
**ярлика, Піктограма**  
**ярлика, Видалити ярлик,**  
**Перемістити, Список /**  
**Піктограми, Підказка та**  
**Вихід.**



## Диктофон


Натисніть  і виберіть **Дод.функ.**→ **Диктофон**. Ви можете записувати телефонні розмови та голосові пам'ятки, а також прослуховувати свої записи. Якщо Ви записуєте телефонну розмову, впродовж всього запису обидва співрозмовника кожні п'ять секунд чутимуть тональний сигнал.

Диктофоном не можна користуватися під час активного дзвінка даних або з'єднання GPRS.

- Виберіть **Опції**→ **Записати аудіокліп** або **Відкрити**. Перейдіть до функції та натисніть , щоб вибрати її. Користуйтеся:  - щоб записувати,  - щоб поставити на паузу,  - щоб зупинити,  - щоб швидко перемотати вперед,  - щоб перемотати назад, або  - щоб грати відкрити й звуковий файл.



## Вибране

Щоб зберегти пункти прискореного доступу, посилання на свої улюблені сторінки, нотатки, закладки, і т.д., натисніть  і виберіть **Дод.функ.**→ **Вибране**.

### Додавання пунктів прискореного доступу

Пункти прискореного доступу можна додавати лише від індивідуальних програм, наприклад, **Зображен**. Не всі програми мають цю функцію.

- 1 Відкрийте програму.
- 2 Виберіть елемент, для якого Ви бажаєте додати пункт прискореного доступу.
- 3 Виберіть **Опції**→ **Дод. до Вибраного**.




**Увага:** Пункт прискореного доступу в меню "Вибране" автоматично оновлюється, якщо Ви переміщуєте елемент, на який він вказує, наприклад, з однієї папки до іншої.





# Інтернет

Різнорамітні постачальники послуг підтримують сторінки, розроблені спеціально для мобільних пристроїв. Щоб отримати доступ до цих сторінок, натисніть  і виберіть **Веб**. На цих сторінках використовуються мови WML (Wireless Markup Language – мова розмітки бездротового зв'язку) та XHTML (Extensible Hypertext Markup Language – розширена мова розмітки гіпертексту). Сторінки, що використовують HTML (Hypertext Markup Language – мова гіпертекстової розмітки) неможливо переглянути на Вашому пристрої.

Щоб дізнатися про доступність різнорамітних послуг, а також про ціни та тарифи, зверніться до свого оператора мережі та/або до постачальника послуг. Необхідні інструкції щодо використання послуг також можна отримати в оператора цих послуг.

## Основні кроки отримання доступу до Інтернету

- Збережіть установки, необхідні для доступу до Інтернет-сторінки, якою Ви хочете скористатись. Див. розділи 'Отримання установок у текстовому повідомленні' та 'Введення установок вручну'.
- Встановіть з'єднання з Інтернетом. Див. 'Процес з'єднання', стор. 90.
- Почніть перегляд сторінок. Див. 'Використання браузера', стор. 91.
- Припиніть з'єднання з Інтернетом. Див. 'Припинення з'єднання', стор. 92.

## Отримання установок у текстовому повідомленні


Ви можете отримати установки Інтернет-послуг у спеціальному текстовому повідомленні від оператора мережі або постачальника послуг, якому належить Інтернет-сторінка. Див. 'Отримання логотипів, тонів, візитних карток, календарних записів та установок', стор. 66. Додаткову інформацію можна отримати у свого оператора стільникового зв'язку або у постачальника послуг.



**Порада!** Установки можна завантажити, наприклад, з Інтернет-сторінки оператора мережі або постачальника послуг. Ви також можете відвідати <http://support.n-gage.com>. Посилання на національні веб-сторінки N-Gage на різних мовах можна знайти за адресою <http://www.n-gage.com/select.html>.

Опції у вікні "Закладки":  
 Відкрити, Завантажити,  
 Назад на сторінку,  
 Надіслати, Іти до веб-  
 адреси / Знайти закладку,  
 Додати закладку,  
 Редагувати, Видалити,  
 Читати серв. повід.,  
 Роз'єднати, Переміст. до  
 папки, Нова папка,  
 Познач./Скас.позн.,  
 Переименувати, Очистити  
 кеш, Деталі, Дод. до  
 Вибраного, Установки,  
 Підказка та Вихід.



**Прискорений**  
 доступ: Щоб встановити  
 з'єднання, натисніть і  
 потримайте  в режимі  
 очікування.



**Порада!** Щоб  
 надіслати закладку,  
 перейдіть до неї та виберіть  
 Опції→ Надіслати→ Як  
 текстове повідом.

## Введення установок вручну

Виконуйте інструкції, надані постачальником послуг.

- 1 Перейдіть до **Інструмен.**→ **Установ.**→ **З'єднання**→ **Точки доступу** і визначте установки для точки доступу. Див. 'Установки з'єднання', стор. 39.
- 2 Перейдіть до **Веб**→ **Опції**→ **Додати закладку**. Введіть назву закладки та адресу сторінки, визначені для поточної точки доступу.

## Вікно "Закладки"



**Глосарій:** Закладка містить Інтернет-адресу (обов'язково), назву закладки, точку доступу, а також ім'я користувача та пароль, якщо цього вимагає Інтернет-сторінка.



**Увага:** У Вашому пристрої можуть бути деякі закладки, завантажені з сайтів, не пов'язаних з Nokia. Nokia не надає жодної гарантії або схвалення цих Web-сайтів. Якщо Ви захочете відвідати їх, Ви повинні бути так само обачними щодо їх безпеки або вмісту, як і з будь-яким іншим Інтернет-сайтом.



Початкова сторінка, визначена для точки доступу. Якщо для перегляду сторінок Ви користуєтесь іншою точкою доступу, початкова сторінка змінюється відповідно.




Остання сторінка, яку Ви відвідали. Коли пристрій від'єднується від Інтернету, адреса останньої відвіданої сторінки зберігається в пам'яті до того часу, Ви не відвідаєте нову сторінку в ході наступного сеансу зв'язку.




Будь-яка закладка відображає назву або Інтернет-адресу закладки.

## Процес з'єднання

Щойно Ви зберегли всі потрібні установки з'єднання, можна отримати доступ до сторінок.

Виберіть сторінку чи закладку або введіть адресу, а потім натисніть , щоб почати завантажувати сторінку.



## Захист з'єднання

Якщо під час з'єднання відображається індикатор захисту , то передача даних між пристроєм та шлюзом Інтернету або сервером здійснюється у зашифрованому вигляді.



**Увага:** Піктограма захисту не вказує на те, що передача даних між шлюзом та сервером вмісту (або місцем, де зберігається запитаний ресурс) захищена. Захист передачі даних між шлюзом та сервером вмісту забезпечується постачальником послуг.


## Використання браузера

- Щоб перейти до попередньої сторінки під час використання браузера, натисніть **Назад**. Якщо **Назад** натиснути неможливо, виберіть **Опції** → **Протокол**, щоб переглянути хронологічний список сторінок, які Ви відвідували під час використання браузера. Список в журналі очищується після кожного закінчення сеансу.
- Щоб завантажити найновіший вміст із сервера, виберіть **Опції** → **Перезавантажити**.
- Щоб зберегти закладку, виберіть **Опції** → **Збер. як закладку**. Щоб зберегти сторінку, натисніть під час сеансу браузера **Опції** → **Зберегти сторінку**. Ви можете зберігати сторінки або у пам'яті ігрової консолі, або на картці пам'яті та переглядати їх під час перебування в режимі офлайн. Щоб отримати доступ до сторінок пізніше, натисніть  у вікні "Закладки".
- Щоб відкрити список команд або дій для поточно відкритої сторінки, виберіть **Опції** → **Опції послуг**.
- Ви можете завантажити такі об'єкти, як тони дзвінків, зображення, логотипи оператора та відеокліпи. Завантажені об'єкти зберігаються у відповідних програмах Вашої ігрової консолі, наприклад, завантажене зображення зберігається у папці **Зображення**.
  -  **Важливо:** Завантажуйте файли лише з джерел, які забезпечують належний захист від шкідливого програмного забезпечення.
- Щоб завантажити і переглянути нове сервісне повідомлення під час сеансу роботи браузера, виберіть **Опції** → **Читати серв. повід.** (відображається лише у випадку, якщо є нові повідомлення). Див. також 'Отримання текстових повідомлень', стор. 67.




Опції під час використання браузера: **Відкрити, Переглян. зображ., Опції послуг, Закладки, Протокол, Іти до веб-адреси, Читати серв. повід., Збер. як закладку, Надісл. закладку, Перезавантажити, Роз'єднати, Показ. зображення, Очистити кеш, Зберегти сторінку, Знайти, Деталі, Установки, Підказка та Вихід.**



**Порада!** Щоб отримати доступ до вікна "Закладки" під час перегляду сторінок, натисніть і утримуйте . Щоб повернутися до вікна браузера, виберіть **Опції** → **Назад на сторінку**.

## Припинення з'єднання

Виберіть **Опції**→ **Роз'єднати**, або натисніть і потримайте  , щоб вийти з браузера та повернутися до режиму очікування.


## Очищення кеш-пам'яті

Інформація або послуги, до яких Ви отримали доступ, зберігаються в кеш-пам'яті ігрової консолі.

Кеш-пам'ять – це область пам'яті, що використовується для тимчасового збереження даних. Якщо Ви намагалися отримати або отримали доступ до конфіденційної інформації, що потребує введення пароля, звільняйте кеш-пам'ять після кожного використання. Інформація або послуги, до яких Ви отримували доступ, зберігаються у кеш-пам'яті. Щоб очистити кеш, виберіть **Опції**→ **Очистити кеш**.

## Установки для Інтернету

Виберіть **Опції**→ **Установки**:

- **Станд. точка дост.** – Щоб змінити стандартну точку доступу, натисніть , щоб відкрити список доступних точок доступу. Див. ['Установки з'єднання'](#), стор. 39.
- **Показати зображен.** – Якщо Ви виберете **Ні**, Ви пізніше зможете завантажити зображення під час сеансу роботи браузера, натиснувши **Опції**→ **Показ. зображення**.
- **Перенесення слів** – Виберіть **Вимкнено**, якщо Ви не хочете, щоб текст у абзаці переносився автоматично, або **Увімкнено**, якщо хочете.
- **Розмір шрифта** – Виберіть формат тексту.
- **Станд. кодування** – Щоб переконатися, що текстові символи на сторінках у браузері відображаються належним чином, виберіть відповідний тип мови.
- **Cookies** – Вмикання і вимикання отримання і надсилання cookies.
- **Підтв. надсил. DTMF** – Виберіть, чи бажаєте Ви підтверджувати надсилання ігровою консоллю тонів DTMF під час голосового дзвінка. Див. також "Тони DTMF", стор. 31.

# Програми і менеджер

## Примітки стосовно встановлення програмного забезпечення

Ви можете встановлювати на свою ігрову консоль два типи програмного забезпечення:

- Програми **J2ME** на основі технології **Java** з розширенням .JAD або .JAR встановлюються у папку **Програми**. Не завантажуйте на свою ігрову консоль програми PersonalJava™, оскільки їх неможливо встановити. Див. 'Програми (Java™)', стор. 94.
- **Інше програмне забезпечення**, спеціально призначене для ігрової консолі N-Gage або сумісне з операційною системою Symbian, встановлюється у папку у **Менеджер**. Інсталяційні файли мають розширення .SIS. Див. '[Менеджер – встановлення та видалення програмного забезпечення](#)', стор. 95.


Інсталяційні файли можна перенести на Вашу ігрову консоль з сумісного комп'ютера, завантажити з Інтернету або отримати у мультимедійному повідомленні, як додаток до повідомлення електронною поштою, а також через Bluetooth. Якщо Ви використовуєте PC Suite for Nokia N-Gage QD для перенесення файла, перемістіть файл, що знаходиться у папці **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** у Вашу ігрову консоль або на картку пам'яті. Якщо для перенесення файла Ви використовуєте Microsoft Windows Explorer (Провідник Microsoft Windows), перемістіть файл на картку пам'яті (локальний диск).



**Важливо:** Встановлюйте програми лише з джерел, які забезпечують належний захист від шкідливого програмного забезпечення.

Під час встановлення ігрова консоль відображає інформацію про хід встановлення. Якщо Ви встановлюєте програму без цифрового підпису або сертифікації, ігрова консоль відобразить попередження. Продовжуйте встановлення лише у випадку, якщо Ви впевнені у походженні та вмісту програми.



**Приклад:** Якщо Ви отримали інсталяційний файл як додаток до електронного поштового повідомлення, перейдіть до своєї поштової скриньки, відкрийте електронне повідомлення, відкрийте вікно "Додатки", перейдіть до інсталяційного файла та натисніть , щоб розпочати встановлення.



## Програми (Java™)

### Встановлення програми





Опції у вікні **Завантаж.:**  
**Установити, Видалити,**  
**Переглян. деталі,**  
**Установки, Підказка та**  
**Вихід.**




**Порада!** Під час сеансу роботи браузера Ви можете завантажити інсталяційний файл та встановити його, не припиняючи з'єднання.



Опції в головному вікні "Програми": **Відкрити, Видалити, Оновити, Іти до веб-адреси, Переглян. деталі, Установки, Підказка та Вихід.**

- 1 Натисніть  та виберіть **Дод.функ.**→ **Програми**. Натисніть , щоб відкрити вікно **Завантаж.** зі списком інсталяційних файлів Java, збережених у папці `c:\nokia\installs` Вашої ігрової консолі.
- 2 Перейдіть до інсталяційного файла **Опції**→ **Установити**.
- 3 Коли ігрова консоль запитує Вас, чи встановлювати або оновлювати програму, натисніть **Так**, щоб продовжити встановлення.  
Для встановлення потрібен файл .JAR. Якщо він відсутній, ігрова консоль може попросити Вас завантажити його. Якщо для "Програм" не визначено точку доступу, ігрова консоль попросить її вибрати. Коли Ви завантажуєте JAR-файл, Вам може знадобитися ввести ім'я користувача та пароль, щоб отримати доступ до сервера. Його Ви маєте отримати від постачальника або виробника програми.
- 4 Ігрова консоль повідомить Вас про завершення встановлення.

### Головне вікно "Програми".

- Щоб запустити програму, перейдіть до неї і натисніть .
- Щоб видалити встановлену програму, перейдіть до неї і виберіть **Опції**→ **Видалити**.
- Щоб встановити мережне з'єднання і перевірити, чи доступне оновлення програми, перейдіть до цієї програми і натисніть **Опції**→ **Оновити**.
- Щоб встановити мережне з'єднання і переглянути додаткову інформацію про пристрій, перейдіть до нього і натисніть **Опції**→ **Іти до веб-адреси**, якщо це доступно.
- Щоб переглянути таку інформацію, як тип, номер версії та постачальник або виробник програми, перейдіть до неї і виберіть **Опції**→ **Перегляд деталей**.

## Установки програм


Щоб визначити стандартну точку доступу для завантаження програм та програмних компонентів, перейдіть до вікна **Завантаж.** і виберіть **Опції**→ **Установки**→ **Станд. точка доступ.**



Деякі програми Java потребують мережного з'єднання з певною точкою доступу для завантаження додаткових даних та компонентів. Перебуваючи у головному вікні "Програми", перейдіть до програми і натисніть **Опції**→ **Установки**→ **Установки**, а потім виберіть:

- **Точка доступу**, щоб вибрати точку доступу, яку буде використовувати програма. Див. "Точки доступу", стор. 40.
- **Мережне з'єднання** - наявні наступні опції:
  - **Дозволено** - З'єднання для програми доступні без оповіщення.
  - **Спершу запитати** - Вас запитають дозволу, перш ніж програма встановить з'єднання.
  - **Не дозволено** - З'єднання для програми не дозволені.



## Менеджер – встановлення та видалення програмного забезпечення

Натисніть  і виберіть **Інструмен.**→ **Менеджер**, щоб переглянути список:

- Програм, які можна встановити (без індикатора).
- Встановлених програм, які можна видалити, позначених індикатором .
- Програм, встановлення яких було скасоване або перерване, позначених індикатором . Ви не можете використовувати ці програми. Ви повинні або видалити, або переустановити їх.

## Встановлення програмного забезпечення



**Важливо:** Встановлюйте програми лише з джерел, які забезпечують належний захист від шкідливого програмного забезпечення.

Опції в головному вікні "Менеджер": **Перегляд деталей, Перегл. сертифікат, Установити, Видалити, Перегл. протокол, Надісл. протокол, Деталі пам'яті, Підказка та Вихід.**



**Порада!** Виберіть **Опції**→ **Перегл. протокол**, щоб переглянути назви програмних пакетів та часи їх встановлення або видалення.



**Порада!** Щоб надіслати свій інсталяційний протокол до "довідкового столу", щоб там змогли побачити, що було встановлено або видалено, виберіть **Опції**→ **Надісл. протокол**→ **Як текстове повідом.**, **Як мультимедіа**, **Через Bluetooth** або **Як ел. повідомлен.** (цей пункт доступний лише у випадку, якщо визначені установки електронної пошти).

Якщо Ви встановлюєте файл, що містить оновлення або відновлення існуючої програми, оригінальну програму можна відновити лише у випадку, якщо у Вас є оригінальний інсталяційний файл або повна резервна копія видаленого пакету програмного забезпечення. Щоб відновити оригінальну програму, спершу видаліть цю програму, а потім встановіть її знову з оригінального інсталяційного файла або з резервної копії.

- 1 Відкрийте "Менеджер", перейдіть до інсталяційного пакета, а потім виберіть:
  - **Опції**→ **Перегляд деталей**, щоб переглянути таку інформацію, як тип, номер версії, постачальник або виробник програми.
  - **Опції**→ **Перегл. сертифікат**, щоб відобразити деталі сертифіката захисту програми. Див. **'Керування сертиф.'**, стор. 46.
- 2 Виберіть **Опції**→ **Установити**, щоб почати встановлення.
- 3 Коли ігрова консоль запитує Вас, чи встановлювати або оновлювати програму, натисніть **Так**, щоб продовжити встановлення. Якщо ігрова консоль відобразить попередження захисту і Ви виберете продовжити встановлення, у Вас буде опція переглянути деталі сертифіката захисту програмного пакета. Під час встановлення у Вас може бути можливість вибрати мову встановлення та компоненти програмного пакета, які Ви бажаєте встановити.
- 4 Ігрова консоль повідомить Вас про завершення встановлення.

## Видалення програмного забезпечення

Перейдіть до програмного пакета і виберіть **Опції**→ **Видалити**. Натисніть **Так** для підтвердження.

Якщо Ви видаляєте програмне забезпечення, його можна буде встановити знову лише у випадку, якщо у Вас є оригінальний пакет програмного забезпечення або повна резервна копія видаленого пакету програмного забезпечення. Якщо Ви видалите пакет програмного забезпечення, це може призвести до того, що Ви не зможете більше відкривати документи, створені в цій програмі.



**Примітка:** Якщо інший пакет програмного забезпечення залежить від видаленого пакету програмного забезпечення, то цей інший пакет може припинити працювати. Детальну інформацію див. у документації до встановленого пакету програмного забезпечення.



# Можливості з'єднання



## З'єднання Bluetooth

Технологія Bluetooth дозволяє встановлювати бездротові з'єднання для ігор, надсилання зображень, текстів, а також для бездротового зв'язку з сумісними пристроями та комп'ютерами, що підтримують технологію Bluetooth. Оскільки пристрої Bluetooth підтримують з'єднання за допомогою радіохвиль, Вашій ігровій консолі та іншому пристрою Bluetooth не потрібно обов'язково бути у полі зору один одного. Ці два пристрої повинні лише знаходитися не далі ніж за 10 метрів один від одного, хоча на з'єднання можуть впливати перешкоди на зразок стін або інших електронних пристроїв.





Цей пристрій сумісний з Bluetooth Specification 1.1, що підтримує наступні профілі: Generic Access Profile (Типовий профіль доступу), Service Discovery Profile (Профіль відкриття послуг), Serial Port Profile (Профіль послідовного порту), Dial-up Networking Profile (Профіль віддаленого з'єднання з мережею), Fax Profile (Профіль факсимільного зв'язку), Headset Profile (Профіль навушників), Handsfree Profile (Профіль вільних рук), Generic Object Exchange Profile (Профіль типового обміну об'єктами), Object Push Profile (Профіль проштовхування об'єктів) та File Transfer Profile (Профіль передачі файлів). Щоб забезпечити можливість взаємодії з іншими пристроями, що підтримують технологію Bluetooth, використовуйте додатки, ухвалені компанією Nokia для цієї моделі. Зверніться до виробників інших пристроїв, щоб дізнатися про їх сумісність з цим пристроєм.

В деяких місцевостях можуть існувати обмеження на використання технології Bluetooth. Перевірте це у місцевих органах влади або постачальника послуг.

Функції, що використовують технологію Bluetooth, навіть якщо вони працюють у фоновому режимі під час використання інших функцій, підвищують споживання енергії і зменшують термін служби акумулятора.

Натисніть  і виберіть **Інструмен.** → **Bluetooth.** Вас попросять дати своєму пристрою назву Bluetooth.

Піктограми для різних пристроїв Bluetooth:

-  Комп'ютер
-  Телефон
-  Інші
-  Невідомий

 **Порада!** Під час пошуку пристроїв деякі пристрої Bluetooth можуть відображати лише унікальні адреси Bluetooth (адреси пристроїв). Щоб дізнатися про унікальну адресу Bluetooth своєї ігрової консолі, введіть код **\*#2820#** в режимі очікування.

## Установки Bluetooth

- **Bluetooth** - Увімкнено/Вимкнено
- **Видимість пристрою:** Показати всім, щоб інші пристрої могли знайти Вашу ігрову консоль, або Схована, щоб інші пристрої не змогли знайти Вашу ігрову консоль.
- **Назва мого пристр.** - Визначте назву Bluetooth для своєї ігрової консолі.



**Увага:** Після того, як Ви активували Bluetooth і змінили **Видимість пристрою** на **Показати всім**, Вашу ігрову консоль і цю назву зможуть побачити користувачі інших пристроїв Bluetooth.

## Надсилання даних через Bluetooth

Одночасно можливе лише одне активне з'єднання Bluetooth.

- 1 Відкрийте програму, де зберігається об'єкт, який потрібно надіслати. Наприклад, щоб надіслати зображення на інший сумісний пристрій, відкрийте програму "Зображення".
- 2 Виберіть об'єкт, наприклад, зображення, а потім виберіть **Опції** → **Надіслати** → **Через Bluetooth**.
- 3 Ігрова консоль почне пошук пристроїв, які знаходяться в межах досяжності. Обладнани Bluetooth пристрої, які знаходяться в межах досяжності, починають з'являтися на дисплеї один за одним. Можна бачити піктограму пристрою, назву пристрою Bluetooth, тип пристрою або коротке ім'я.



**Порада!** Якщо Ви шукали пристрої Bluetooth раніше, спочатку відображається список попередньо знайдених пристроїв. Щоб почати новий пошук, виберіть **Ще пристрої**. Якщо ігрову консоль вимкнути, список буде очищено.

- Щоб перервати пошук, натисніть **Стоп**. Список пристроїв фіксується, і Ви можете почати встановлювати з'єднання з одним із вже знайдених пристроїв.
- 4 Перейдіть до пристрою, з яким Ви бажаєте з'єднатися, і натисніть **Вибрати**.
  - 5 **Утворення пари (якщо інший пристрій цього не вимагає, див. крок 6)**






**Глосарій:** Утворення пари означає аутентифікацію. Користувачі пристроїв, обладнаних Bluetooth, мають дійти згоди стосовно пароля і використовувати однаковий пароль для обох пристроїв з метою об'єднання їх у пару. Пристрої, що не мають інтерфейсу користувача, мають пароль, запрограмований на заводі.






- Якщо другий пристрій вимагає утворення пари, перш ніж можна буде пересилати дані, подається тональний сигнал з проханням ввести пароль.
  - Створіть свій власний пароль (від 1 до 16 знаків, цифровий) і дійдіть згоди зі власником іншого пристрою Bluetooth стосовно використання цього пароля. Пароль використовується лише один раз.
  - Після утворення пари пристрій зберігається у вікні "Парні пристрої".
- 6 Після успішного встановлення з'єднання з'являється нотатка **Надсилаю дані**.

Якщо надсилання виявиться невдалим, повідомлення або дані буде видалено. Повідомлення, надіслані через Bluetooth, не зберігаються в папці "Чернетки" пункту меню "Обмін повідомленнями".

#### Перевірка статусу з'єднання Bluetooth

- Коли в режимі очікування відображається , це означає, що Bluetooth активовано.
- Коли  блимає, Ваша ігрова консоль робить спроби з'єднатися з іншим пристроєм.
- Коли  відображається постійно, з'єднання Bluetooth активне.

## Об'єднання пристроїв у пару

Парні пристрої легше розпізнати, оскільки вони позначені  в списку результатів пошуку пристроїв. У головному вікні Bluetooth натисніть , щоб відкрити список парних пристроїв (  ).

- **Щоб утворити пару з пристроєм:** Виберіть **Опції** → **Новий парн.пристр.** Ігрова консоль розпочне пошук пристроїв. Перейдіть до пристрою і натисніть **Вибрати**. Обміняйтеся паролями, див. крок 5 (Утворення пари), стор. 98.
- **Щоб скасувати пару:** Перейдіть до пристрою і виберіть **Опції** → **Видалити**. Якщо Ви бажаєте скасувати всі пари, виберіть **Опції** → **Видалити всі**.




**Порада!** Якщо Ви з'єднані з пристроєм і скасовуєте утворену з ним пару, то пара негайно видаляється, але з'єднання залишається активним.





**Порада!** Щоб надіслати текст через Bluetooth (замість текстових повідомлень), перейдіть у меню "Нотатки", напишіть текст, а потім виберіть **Опції** → **Надіслати** → **Через Bluetooth**.



**Порада!** Щоб визначити коротку назву (псевдонім), перейдіть до пристрою і натисніть **Опції** → **Призн. корот.назву** у вікні "Парні пристрої". Ця назва допомагає розпізнати певний пристрій під час пошуку пристроїв або запиту пристроєм з'єднання.

- **Щоб визначити пристрій як авторизований або неавторизований:** Перейдіть до пристрою і виберіть **Опції**→ **Встан. як авториз.** – З'єднання між цим пристроєм і Вашою ігровою консоллю буде встановлюватися без Вашого відома. Окреме визнання або авторизація не потрібні. Використовуйте цей статус для власних пристроїв, наприклад свого ПК, або для пристроїв, які належать особі, якій Ви довіряєте. Піктограма  додається поруч з авторизованими пристроями у вікні "Парні пристрої". **Встан. як неавтор.** – Запити з'єднання від цього пристрою потрібно приймати щоразу.

## Отримання даних через Bluetooth

Коли Ви отримуєте дані через Bluetooth, подається тональний сигнал і пристрій запитує, чи Ви бажаєте прийняти повідомлення Bluetooth. Якщо Ви приймаєте, відображається , і об'єкт зберігається у папці "Вхідні" пункту меню "Обмін повідомленнями". Повідомлення Bluetooth позначені за допомогою . Див. ['Вхідні – отримання повідомлень'](#), стор. 65.

## Вимикання Bluetooth

Щоб вимкнути Bluetooth, виберіть **Bluetooth**→ **Вимкнено**.

## З'єднання з комп'ютером через Bluetooth

Подайте інформацію про те, як встановити програмне забезпечення PC Suite for Nokia N-Gage QD, встановити з'єднання з сумісним комп'ютером через з'єднання Bluetooth і використання PC Suite for Nokia N-Gage QD, див. у [Посібнику зі встановлення PC Suite](#) на компакт-диску в розділі "Software" (Програмне забезпечення), а також [Довідку](#) з PC Suite.

## Використання компакт-диска

Компакт-диск має запуститися автоматично після встановлення у пристрій зчитування компакт-дисків сумісного ПК (Сумісний з WinXP, Win98, WinME, Win98SE та Win2000). Якщо цього не станеться, виконайте наступні кроки: Запустіть Windows Explorer і перейдіть до кореневого каталогу компакт-диска. Виконайте подвійне клацання на файлі **N-Gage QD.exe**, щоб відкрити інтерфейс користувача компакт-диска.

# Інформація про акумулятор

## Заряджання та розряджання

Ваш пристрій живиться від акумулятора, що перезаряджається. Повні робочі характеристики нового акумулятора досягаються лише після двох-трьох повних циклів заряджання і розряджання. Акумулятор можна заряджати та розряджати сотні разів, але при цьому він поступово зношується. Якщо тривалість роботи акумулятора в режимах розмови та очікування стала помітно меншою, ніж зазвичай, придбайте новий акумулятор. Використовуйте лише ухвалені акумулятори Nokia і заряджайте свій акумулятор лише за допомогою ухвалених зарядних пристроїв Nokia, призначених для цього виробу.

Коли зарядний пристрій не використовується, вимкніть його з електричної розетки та від'єднайте від цього виробу. Не залишайте акумулятор приєднаним до зарядного пристрою. Надлишкове заряджання може скоротити термін його служби. Якщо повністю заряджений акумулятор не використовувати, він з часом розрядиться. Екстремальні температури знижують здатність акумулятора заряджатись.

Користуйтеся акумулятором лише за прямим призначенням. Ніколи не користуйтеся пошкодженими акумуляторами або зарядними пристроями.

Обережіть акумулятори від короткого замикання. Випадкове коротке замикання можливе у випадках, коли якийсь металевий предмет на зразок монети, скріпки або ручки з'єднає безпосередньо позитивний (+) та негативний (-) полюси акумулятора. (На акумуляторі вони виглядають як металеві смужки.) Це може статися у випадках, коли запасний акумулятор знаходиться в кишені або сумочці. Коротке замикання полюсів може викликати пошкодження акумулятора або об'єкта, що з'єднав контакти.

В разі тривалого знаходження в умовах високої або низької температури (наприклад, влітку в закритому автомобілі або в холодну зиму) місткість та термін служби акумулятора знижуються. Завжди намагайтеся тримати акумулятор при температурі від 15°C до 25°C (від 59°F до 77°F). Пристрій з дуже нагрітим чи дуже охолодженим акумулятором може тимчасово не працювати, навіть якщо акумулятор повністю заряджений. Робота акумулятора особливо обмежується при температурах значно нижче 0АС.

Не ліквідуйте акумулятори у вогні! Позбавляйтесь від акумуляторів згідно з місцевими нормативними положеннями. Якщо це можливо, здайте, будь ласка, акумулятори на повторну переробку. Не викидайте акумулятори як побутове сміття.

## ДОГЛЯД ТА ТЕХНІЧНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ

Ваш пристрій є результатом спільної діяльності розробників та виконавців вищої кваліфікації і потребує обережного поводження. Наведені нижче рекомендації допоможуть Вам дотримуватись всіх вимог гарантійного обслуговування.

- Тримайте пристрій сухим. Атмосферні опади, волога та будь-які рідини містять мінерали, які призводять до корозії електронних схем. Якщо Ваш пристрій намокне, вийміть акумулятор і дайте пристрою повністю висохнути, перш ніж встановлювати акумулятор на місце.
- Не використовуйте та не зберігайте пристрій у запилених чи брудних місцях. Його рухомі частини та електронні компоненти можуть пошкодитися.
- Не зберігайте пристрій у жарких місцях. Високі температури можуть скоротити термін служби електронних пристроїв, викликати пошкодження акумулятора та деформацію або розплавлення деяких пластмас.
- Не зберігайте пристрій у холодних місцях. Коли пристрій нагрівається до своєї нормальної температури, всередині пристрою може з'явитися волога, яка може пошкодити електронні схеми.
- Не намагайтеся відкрити пристрій способами, не описаними у цьому посібнику.

- Не кидайте, не вдаряйте та не трусіть пристрій. Грубе поводження може призвести до поломки внутрішніх електронних плат і точної механіки.
- Не використовуйте для очистки пристрою їдкі хімікати, сильні миючі засоби та розчини.
- Не фарбуйте пристрій. Фарба може засмітити рухомі частини та порушити їх належне функціонування.
- Користуйтеся лише запасною антеною, що входить до комплекту поставки або ухвалена. Неухвалені антени, модифікації або додатки можуть пошкодити пристрій і можуть порушити нормативні положення щодо використання радіопристроїв.

Всі наведені вище рекомендації однаково стосуються Вашого пристрою, акумулятора, зарядного пристрою та будь-якого додатка. Якщо будь-який пристрій не працює належним чином, віднесіть його до найближчого сервісного центру для технічного обслуговування.

## ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО БЕЗПЕКИ

### Робоче середовище

Не забувайте про необхідність дотримання будь-яких спеціальних нормативних положень, що діють в тій чи іншій місцевості, і обов'язково вимикайте свій пристрій там, де його використання заборонено або може викликати перешкоди чи бути небезпечним. Користуйтеся пристроєм

лише у нормальних робочих положеннях. Щоб дотримуватися відповідності директивам щодо випромінюванням радіочастот, використовуйте лише додатки, ухвалені компанією Nokia для використання з цим пристроєм. Коли пристрій увімкнено і він носить на тілі, завжди використовуйте ухвалений фіксатор чи чохол.

## Медичне обладнання

Робота будь-якого обладнання, що передає радіосигнали, зокрема бездротових телефонів, може перешкоджати нормальному функціонуванню медичного обладнання, що не має належного захисту. З питань належного захисту медичного обладнання від зовнішнього радіочастотного випромінювання та з інших питань, пов'язаних з цим, необхідно проконсультуватися з медичними працівниками або виробниками відповідного обладнання. Вимикайте свій пристрій в медичних закладах, де цього вимагають відповідні оголошення. У лікарнях та медичних закладах може використовуватися обладнання, чутливе до зовнішнього радіочастотного випромінювання.

**Кардіостимулятори** Відповідно до рекомендацій виробників кардіостимуляторів, для уникнення перешкод в роботі кардіостимуляторів мінімальна відстань між бездротовим телефоном та кардіостимулятором має становити 15,3 см (6 дюймів). Ці рекомендації узгоджені з результатами незалежних досліджень та рекомендаціями Інституту досліджень бездротових технологій. Особам з кардіостимуляторами:

- потрібно завжди тримати пристрій на відстані понад 15,3 см (6 дюймів) від кардіостимулятора, коли пристрій увімкнено;
- не можна носити пристрій у нагрудній кишені; і
- потрібно тримати пристрій біля вуха, більш віддаленого від кардіостимулятора, щоб максимально зменшити можливість виникнення перешкод.

Якщо з'явилася найменша підозра на перешкоди, негайно вимкніть пристрій.

**Слухові апарати** Деякі цифрові бездротові пристрої можуть створювати перешкоди окремим слуховим апаратам. Якщо такі перешкоди виникають, зверніться до свого постачальника послуг.

## Автомобілі

Радіочастотні сигнали можуть шкідливо діяти на неправильно встановлені електронні системи або на електронні системи, що не мають належного захисту, в автомобілях (наприклад, електронні системи вприскування палива, електронні протиковзні (протиблокувальні) гальмівні системи, електронні системи регулювання швидкості, системи роботи повітряної подушки). Для отримання детальнішої інформації зверніться до виробника Вашого автомобіля чи будь-якого встановленого в ньому обладнання або до представника виробника.

Встановлення пристрою в автомобілі та його технічне обслуговування повинні проводити тільки кваліфіковані спеціалісти. Порушення правил встановлення або технічного обслуговування може призвести до виникнення

небезпеки або скасування будь-якої гарантії на пристрій. Регулярно перевіряйте правильність встановлення та функціонування усього обладнання бездротового пристрою у Вашому автомобілі. Не зберігайте та не переносьте вогнебезпечні рідини, газу або вибухові речовини у тих самих відділеннях, що і пристрій, його частини та додатки. Власникам автомобілів, обладнаних повітряною подушкою, необхідно пам'ятати про те, що повітряні подушки відкриваються з дуже великою силою. Не розміщуйте будь-які об'єкти, в тому числі встановлюване та переносне бездротове обладнання, над повітряною подушкою або в зоні її відкриття. В разі неправильного встановлення бездротового обладнання в автомобілі відкриття повітряної подушки може призвести до серйозних травм.

Користування пристроєм під час польоту повітряним транспортом заборонене. Вимкніть свій пристрій перед посадкою на літак. Користування бездротовими пристроями зв'язку на борту літака може бути небезпечним для роботи літака, може порушувати функціонування радіотелефонної мережі та суперечити закону.

### **Потенційно вибухонебезпечні середовища**

Вимкніть свій пристрій, якщо Ви знаходитесь в будь-якому потенційно вибухонебезпечному середовищі, та виконуйте всі пов'язані з цим інструкції та вказівки. До потенційно вибухонебезпечних середовищ відносяться місця, в яких зазвичай рекомендується вимикати двигун автомобіля. Іскри в таких місцях можуть призвести до вибуху або пожежі, а в результаті – до ушкодження і навіть смерті. Вимикайте пристрій, коли знаходитесь біля пунктів заправки паливом, наприклад, поблизу газових насосів на

станціях технічного обслуговування. Дотримуйтеся обмежень щодо використання радіобладнання на складах палива, об'єктах зберігання та розповсюдження палива, на хімічних підприємствах або в місцях виконання вибухових робіт. Потенційно вибухонебезпечні середовища досить часто, але не завжди чітко позначені. Прикладами таких середовищ є приміщення під палубою човнів, місця збереження та транспортування хімікатів, автомобілі на стиснутому нафтовому газі (на зразок пропану або бутану), а також місця, повітря в яких забруднене хімікатами або дрібними частинками на зразок піску, пилу або металевого порошку.

### **Інформація щодо безпеки відеоігор**

**Про напади, пов'язані з чутливістю до світла** У дуже малою відсотку людей може статися напад при перегляді певних візуальних зображень, в тому числі блимання світла та комбінації кольорів, які можуть з'явитися у відеоіграх. Навіть люди, в яких ніколи не було нападів або епілепсії, можуть мати виявлені порушення, які можуть спричинити напади епілепсії, пов'язані з чутливістю до світла, під час перегляду ігор. Ці напади можуть мати багато симптомів, серед яких: запаморочення, порушення зору, посмикування повік та м'язів обличчя, тремтіння та смикання рук і ніг, збентеження, втрата орієнтації або миттєва втрата усвідомлення реальності. Напади також можуть спричинити втрату свідомості та конвульсії, що може призвести до травмування внаслідок падіння або удару об предмети, що знаходяться поруч.



Якщо Ви відчуєте будь-який з цих симптомів, негайно припиніть грати і зверніться до лікаря. Дорослі, які дозволяють підліткам (або дітям) грати в ігри, повинні спостерігати за ними або запитати дітей, чи не відчувають вони таких симптомів, оскільки діти є більш схильними до цих нападів, ніж дорослі. Ризик нападу епілепсії, пов'язаного з чутливістю до світла, можна зменшити, якщо грати в добре освітленій кімнаті і не грати тоді, коли Ви сонні або втомлені. Якщо у Вас чи у будь-кого з Ваших родичів були напади або епілепсія, проконсультуйтеся у лікаря перед тим, як грати.

**Безпечна гра** Робіть перерви в грі принаймні кожні півгодини. Відразу припиніть грати у випадку, якщо Ви відчуваєте втому або неприємне відчуття чи біль в долонях і/або руках. Якщо неприємне відчуття не зникає, зверніться до лікаря.



Використання вібрації може посилити ушкодження. Не вмикайте вібрацію у випадку, якщо Ви відчуваєте слабкість в суглобах пальців, долонь, зап'ястка або передпліччя.

## Виклик служби екстреної допомоги



**Важливо:** Бездротові телефони, в тому числі цей пристрій, працюють завдяки використанню радіосигналів, бездротових мереж, наземних ліній зв'язку і запрограмованих користувачем функцій. Через це неможливо гарантувати зв'язок у будь-якому середовищі. Ніколи повністю не покладайтесь на будь-який засіб бездротового зв'язку у випадку особливо важливих дзвінків (наприклад, виклик швидкої допомоги).

### Для виклику екстреної служби:

- 1 Якщо пристрій не увімкнено, увімкніть його. Перевірте наявність сигналу належної потужності. Деякі мережі можуть вимагати наявності в пристрої дійсної SIM-картки, вставленої належним чином.
- 2 Натисніть  стільки раз, скільки потрібно, щоб очистити дисплей і підготувати пристрій до дзвінків.
- 3 Введіть офіційний номер виклику екстреної служби, дійсний у Вашій місцевості. В різних місцевостях екстрені номери відрізняються.
- 4 Натисніть клавішу .

Якщо використовуються певні функції, потрібно спершу вимкнути їх, перш ніж Ви зможете зробити екстрений дзвінок. Якщо пристрій перебуває в автономному режимі або в режимі польоту, Вам потрібно змінити режим для активації функцій телефону, перш ніж Ви зможете зробити екстрений дзвінок. Детальнішу інформацію можна отримати в цьому посібнику або у постачальника послуг.

Коли Ви робите екстрений дзвінок, вкажіть всю необхідну інформацію якомога точніше. Ваш бездротовий пристрій може виявитися єдиним засобом зв'язку у місці виникнення надзвичайної ситуації. Не завершуйте дзвінок, поки Вам не дозволять це зробити.



**ПОПЕРЕДЖЕННЯ!** В автономному режимі Ви не можете робити (або отримувати) ніяких дзвінків, у тому числі екстрених, або користуватися іншими функціями, що потребують покриття мережі.

## Інформація щодо сертифікації коефіцієнта питомого поглинання (SAR)

ЦЕЙ ПРИСТРІЙ ВІДПОВІДАЄ МІЖНАРОДНИМ ВИМОГАМ ЩОДО РІВНЯ РАДІОЧАСТОТНОГО ВИПРОМІНЮВАННЯ.

Ваш мобільний пристрій випромінює та приймає радіохвилі. Він розроблений таким чином, щоб випромінювання не перевищувало ліміти, рекомендовані міжнародними вимогами до радіохвиль (Міжнародної комісії з захисту від неіонізуючої радіації). Ці ліміти є частиною всеохоплюючих вимог та визначають дозволені рівні радіочастотного випромінювання для населення. Ці вимоги були розроблені незалежними науковими організаціями шляхом періодичних та ретельних оцінок наукових досліджень. Ці вказівки мають значний запас надійності, що має на меті забезпечити безпеку всіх осіб, незалежно від віку або стану здоров'я.

Стандарт випромінювання для мобільних пристроїв має одиницю вимірювання, що називається коефіцієнт питомого поглинання (SAR). Ліміт коефіцієнта питомого

поглинання в міжнародних вимогах становить 2,0 Вт/кг\*. Тестування коефіцієнта питомого поглинання проводяться в стандартних робочих положеннях, коли пристрій випромінює найвищий сертифікований рівень енергії в усіх діапазонах частот, що підлягають тестуванню. Хоча коефіцієнт питомого поглинання визначається на найвищому сертифікованому рівні потужності, фактичний коефіцієнт питомого поглинання пристрою під час роботи може бути набагато нижчим за максимальне значення. Це викликано тим, що пристрій розроблений для роботи на кількох рівнях потужності, щоб користуватися мінімальною енергією для підтримання зв'язку з мережею. Взагалі чим ближче Ви знаходитесь до центральної станції, тим нижча вихідна потужність пристрою.

Найвище значення коефіцієнта питомого поглинання для цього пристрою під час тестування на користування біля вуха становить 0,57 Вт/кг.

Цей пристрій відповідає вимогам щодо радіочастот при використанні в нормальному робочому положенні біля вуха або при розміщенні на відстані принаймні 2,2 см від тіла. Коли для роботи пристрою під час носіння на тілі використовується чохол, затискач або утримувач, він не повинен містити металевих частин, а пристрій повинен розміщуватися на відстані принаймні 2,2 см від Вашого тіла.

Щоб пристрій міг передавати файли даних або повідомлення, йому потрібне якісне з'єднання з мережею. У деяких випадках передача файлів даних може бути відкладена до моменту, поки таке з'єднання не стане доступним. Поки триватиме передача, забезпечте

виконання наведених вище інструкцій щодо відстані віддалення.

\* Ліміт коефіцієнта питомого поглинання для мобільних пристроїв, якими користується широка громадськість, становить 2,0 Ватт/кілограм (Вт/кг), розподілених на десять грам тканини організму. Ці вимоги мають значний запас надійності, що надає додаткового захисту для громадськості та покриває будь-які розбіжності у вимірюванні. Значення коефіцієнта питомого поглинання можуть відрізнятися в залежності від національних вимог щодо вимірювання та від діапазону частот мережі. Для отримання інформації про коефіцієнти питомого поглинання в інших регіонах дивіться інформацію про виріб за адресою [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Покажчик

## **B**

### Bluetooth

- Адреса пристрою 98
- Вимикання 100
- Запити з'єднання 99
- Запити утворення пари 99
- Пароль, запрограмований на заводі 98
- Пароль, пояснення глосарія 98
- Піктограми пристроїв 98
- Позначки статусу з'єднання 99
- Утворення пари 98
- Утворення пари, пояснення глосарія 98

## **D**

- DNS, послуга доменних імен, пояснення глосарія 42

## **G**

### GPRS 39

- Лічильник даних 34
- Пояснення глосарія 39
- Установки 43

## **I**

- ISDN, пояснення глосарія 41

## **J**

### Java

Див. *Програми*.

## **P**

### PC Suite

Календарна дата 81

PIN-код 44

## **S**

### SIM-картка

- Імена та номери 35
- Копіювання імен та номерів телефонів 51
- Повідомлення 70
- Повідомлення на SIM 35

SIM-картки, сплачені наперед 33

SIS-файл 93

SMS-центр 72

## **B**

### Веб

Точки доступу, див *Точки доступу*

Вирізання

Текст 62

Віддалена поштова скринька 67

Відеозаписувач 57

Відкладення сигналу

Будильник 87

Сигнал календаря 81

Вільні руки

Див. *Гучномовець*

Вставка

Текст 62

## **G**

Годинник

Відкладення сигналу 87

Сигнал 87

Установки 87

Голосовий набір 52

Голосові повідомлення 28

Голосові позначки 52

Додавання 52

Як зателефонувати 53

Гучномовець 27

Активация 27

Вимкнення 27

**Д**

## Дата

Установки 44

## Дзвінки

Ліміт вартості 33

Міжнародні 28

Набрані номери 32

Отримані 32

Переведення 31

Тривалість 32

Установки 37

Установки переадресації  
дзвінків 31**Е**

## Електронна пошта 62

Віддалена поштова скринька 67

Відкриття 68

Завантаження повідомлень  
електронної пошти  
з поштової скриньки 68

Офлайн 70

Перегляд додатків 68

**З**

Закладка, пояснення глосарія 90

Запис голосових позначок 52

## Звуки

Видалення персонального  
тону дзвінка 51

Вимкнення сигналу дзвінка 30

Записування звуків 88

Установки 78

## Зображення

Додавання до контактної  
картки 51

З'єднання даних

Індикатори 23

З'єднання з комп'ютером 100

**І**

## Ігри

Видалення даних гри 18

Керування ігровими даними 18

Кілька гравців 17

Початок гри 17

Режим N-Gage 78

Режим офлайн 78

Ігрова картка 16

Індикатори з'єднання

GPRS 23

Дзвінок даних GSM 23

Індикатори та піктограми

в режимі очікування 23

Інформаційна послуга

*Див. Повідомлення стільникової  
трансляції. 71*

IP-адреса, пояснення глосарія 42

**К**

## Календар

Використання PC Suite 81

Вимкнення сигналу календаря 81

Надсилання записів 82

Сигнал 81

Картка пам'яті 16, 25

Пароль 26

Розблокування 27

Кеш 92

Код блокування 44

Коди доступу 44

Команди USSD 71

Компакт-диск 100

## Контактні картки

Видалення тонів дзвінка 51

Вставка малюнків 51

Збереження тонів DTMF 31

## Копіювання

Контактів між SIM-карткою  
та пам'яттю пристрою 51

Текст 62

**М**

## Малюнки

Перегляд 55

## Меню

Реорганізація 22

Мультимедійні повідомлення 62

Повторне програвання звуків 65

Програвання звуків 65

## Н

Нагадування

Див. *Календар, Сигнал*

Надсилання

Контактні картки,  
візитні картки 51

## О

Обмін повідомленнями

Мультимедійні повідомлення 62  
Написання повідомлення  
електронної пошти 62

## П

Пам'ять майже вичерпано

Перегляд поточного  
використання пам'яті 24

Перегляд зображень 55

Переключення між програмами 21

Підказка 19, 20

Піктограми

В контактній картці 51

ПК

З'єднання 100

Повідомлення стільникової  
трансляції 71

Позначки з'єднання

Bluetooth 99

Початковий стан

Див. *Режим очікування* 22

Поштова скринька 67

Програми, Java 93, 94

Програмне забезпечення

Перенесення .SIS-файла  
на Ваш пристрій 93

Протокол

Видалення вмісту 34  
Фільтрування 34

Пункти прискореного доступу  
в режимі очікування 23  
в "Зображеннях" 55  
у "Вибране" 88

## Р

Регулювання гучності 27

Гучномовець 27

Під час дзвінка 28

Реєстр дзвінків

Див. *Протокол*

Режим очікування 22

## С

Сертифікати 46

Сигнали

Будильник 87

Сигнали календаря 81

Скринька голосової пошти 28

Переадресація дзвінків  
на скриньку голосової  
пошти 31

## Т

Тони дзвінка

Додавання персонального  
тону дзвінка 51

Отримання у текстовому  
повідомленні 66

Установки 78

Точки доступу 39

Установки 40

Установки, розширені 42

Точки доступу в Інтернет (IAP)

Див. *Точки гостуни*

## У

Установки

Bluetooth 98

PIN-код 44

Дата і час 44

Дисплей 37

Заборона дзвінків 48

Заставка 37

Звуки 78

З'єднання даних 39

Календар 82

Код блокування 44

Коди доступу 44

Мова 36

Переадресація дзвінків 31

Персоналізація ігрової консолі 22

Початкові установки 37

Програми (Java™) 95

Протокол 34

Сертифікати 46

Точки доступу 40

Установки з'єднання 39

## **Ф**

Фіксований набір 45

Формати файлів

SIS-файл 93

## **Ц**

Центр обробки коротких  
повідомлень 72

Центр обробки текстових  
повідомлень

Додавання нового 72

## **Ч**

Час

Установки 44

Чистий екран

Див. *Режим очікування*

## **Ш**

Швидкий набір 29