

The background features a dark grey grid pattern that recedes into a circular tunnel-like perspective. A prominent red horizontal line with a white outline runs across the middle, with several thinner white and orange lines branching off it, resembling circuit traces. The text 'N-GAGE' is positioned in the upper right quadrant of the grid.

N-GAGE

Розширений посібник користувача

NOKIA

CE 168

ДЕКЛАРАЦІЯ ВІДПОВІДНОСТІ

Компанія NOKIA CORPORATION заявляє про свою виключну відповідальність, що продукт NEM-4 відповідає вимогам наступної Директиви Ради Європи: 1999/5/EC. Сертифікат відповідності знаходиться на сайті http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © Nokia Corporation, 2003. 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 та N-Gage є торговими марками або 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.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



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

ВИКОРИСТАННЯ ЦЬОГО ПРОДУКТУ У БУДЬ-ЯКИЙ СПОСІБ, ЩО ВІДПОВІДАЄ СТАНДАРТУ ПЕРЕДАЧІ ВІДЕОІНФОРМАЦІЇ MPEG-4, ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ, ОКРІМ ВИКОРИСТАННЯ, ЯКЕ БЕЗПОСЕРЕДНЬО ПОВ'ЯЗАНЕ З (А) ДАНИМИ АБО ІНФОРМАЦІЄЮ, (І) СТВОРЕНИМИ ТА ОТРИМАНИМИ БЕЗКОШТОВНО ВІД КОРИСТУВАЧА, ЩО НЕ Є ЮРИДИЧНОЮ ОСОБОЮ, ТА (ІІ) ЛИШЕ ДЛЯ ОСОБИСТОГО ВИКОРИСТАННЯ; ТА (Б) ІНШИХ ВИКОРИСТАНЬ, БЕЗПОСЕРЕДНЬО ТА ОКРЕМО ЛІЦЕНЗОВАНИХ MPEG 4, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (I) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (II) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG 4, L.L.C.

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)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. 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 дилера компанії Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361544

Видання 2 UK

Зміст

Заради власної безпеки	7	Ігри	31
Загальна інформація	9	Початок гри	31
Режим очікування.....	9	Як почати гру для двох гравців.....	31
Меню	11	Як почати гру для кількох гравців	32
Списки опцій	12	Музичний плеєр і радіо	33
Підказка онлайн	13	Музичний плеєр	33
Навігаційна панель – пересування по горизонталі.....	13	Радіо.....	35
Загальні дії для всіх програм	13	Використання радіо.....	37
Регулювання гучності.....	15	Установки	42
Приєднання та використання кабелів з комплекту.....	16	Зміна загальних установок	42
Спільна пам'ять.....	17	Уст. пристрою	42
Використання ігрової консолі в якості телефону.....	18	Установки дзвінків.....	44
Як зателефонувати.....	18	Установки з'єднання	45
Як відповісти на дзвінок	20	Дата і час	51
Протокол. – реєстр дзвінків та загальний протокол	22	Захист	51
Каталог SIM.....	27	Заборона дзв. (послуга мережі).....	55
Картка пам'яті	27	Мережа.....	55
		Уст. додатка.....	56
		Контакти	57
		Створення контактних карток	57

Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю ігрової консолі.....	57
Редагування контактної картки.....	58
Перегляд контактної картки.....	59
Керування групами абонентів.....	63
Data Import.....	64

Зображення та дисплейна копія..... 65

Зображення.....	65
Дисплейна копія.....	68

RealOne Player™ 70

Media Guide.....	71
Програвання медіа-файлів.....	71
Надсилання медіа-файлів.....	72
Зміна установок.....	72

Обмін повідомленнями..... 74

Обмін повідомленнями - Загальна інформація...	75
Написання тексту.....	76
Створення і надсилання нових повідомлень.....	80
"Вхідні" - отримання повідомлень.....	86
Мої папки.....	90
Пошт. скрин.....	90
Скринька вихідних повідомлень.....	95
Перегляд повідомлень на SIM-картці.....	95
Стільникова трансляція (послуга мережі).....	96
Редактор сервісних команд.....	96

Установки обміну повідомленнями.....	97
--------------------------------------	----

Режими..... 103

Зміна режиму.....	103
Настройка режимів.....	103
Автономний режим.....	104

Календар..... 107

Створення календарних записів.....	107
Настройки попереджувальних сигналів календаря.....	110
Надсилання календарних записів.....	110
Data Import.....	110

Додаткові функції та Медіа..... 111

Вибране.....	111
Список "Справи".....	112
Калькулятор.....	112
Конвертер.....	113
Нотатки.....	114
Годинник.....	115
Композитор.....	115
Диктофон.....	117

Послуги (XHTML)..... 118

Основні кроки для отримання доступу.....	118
Настройка установок ігрової консолі для послуги браузера.....	118

Процес з'єднання	119
Перегляд закладок	120
Використання браузера	121
Завантаження	123
Як завершити з'єднання	124
Установки браузера	124

Програми (Java™)

Встановлення програми Java	127
Установки програми Java	128

Менеджер – встановлення програм та програмного забезпечення

Встановлення програмного забезпечення	130
Видалення програмного забезпечення	131
Перегляд поточної пам'яті	131

Можливості з'єднання

З'єднання Bluetooth	133
З'єднання Вашої ігрової консолі з комп'ютером	138
Sync – віддалена синхронізація	139

Пошук та усунення несправностей

Питання та відповіді	143
----------------------------	-----

Інформація про акумулятори

Догляд та технічне обслуговування

Важлива інформація щодо безпеки

Показчик

Заради власної безпеки

Прочитайте ці прості вказівки. Порушення цих правил може наразити Вас на небезпеку або суперечити закону. Більш детальна інформація наведена в цьому посібнику.

Користуючись функціями цього виробу, поважайте право інших на особисте життя і не порушуйте законодавство.



Не вмикайте пристрій в місцях, де заборонено використання бездротових телефонів або де він може спричинити небезпеку або перешкоди.



БЕЗПЕКА НА ДОРОЗІ – НАЙВАЖЛИВІШЕ

Не користуйтеся пристроєм, який потрібно тримати в руці, під час керування транспортним засобом.



ПЕРЕШКОДИ На роботу всіх бездротових пристроїв можуть впливати перешкоди.



ВИМИКАЙТЕ ПРИСТРІЙ В ЛІКАРНЯХ

Дотримуйтеся всіх правил та нормативних положень Вимикайте пристрій, коли знаходитесь поруч із медичним устаткуванням.



ВИМИКАЙТЕ ПРИСТРІЙ В ЛІТАКАХ

Бездротові прилади можуть спричинити перешкоди в літаку.



ВИМИКАЙТЕ ПРИСТРІЙ НА АЗС

Не користуйтеся пристроєм на АЗС. Не користуйтеся ним, коли знаходитесь біля палива або хімікатів.



ВИМИКАЙТЕ ПРИСТРІЙ В ЗОНІ

ВИБУХОВИХ РОБІТ Не користуйтеся пристроєм під час вибухових робіт.

Дотримуйтеся всіх обмежень, правил та нормативів.



КОРИСТУЙТЕСЯ ПРИСТРОЄМ

РОЗВАЖЛИВО Користуйтеся пристроєм

лише у нормальному положенні, як показано в цьому посібнику. Не торкайтеся антени без нагальної потреби.



КВАЛІФІКОВАНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ

Лише кваліфікований персонал має право лагодити пристрій або замінювати його складові.



ДОДАТКИ ТА АККУМУЛЯТОРИ

Користуйтеся лише ухваленими додатками та

акумуляторами. Не з'єднуйте з пристроєм несумісні вироби.



ВОДОНЕПРОНИКНІСТЬ Ваш пристрій не є водонепроникним. Тримайте його сухим.





ЗАПАСНІ КОПІЇ Завжди робіть резервні копії усієї важливої інформації.



ПРИЄДНАННЯ ДО ІНШИХ ПРИСТРОЇВ Для приєднання виробу до іншого пристрою прочитайте його посібник користувача, щоб ознайомитись з детальною інформацією з питань безпеки. Не з'єднуйте з пристроєм несумісні вироби.



ЕКСТРЕНІ ДЗВІНКИ Переконайтесь, що пристрій увімкнено і що він працює. Натисніть  стільки разів, скільки потрібно (наприклад, щоб завершити дзвінок, вийти з меню тощо), щоб очистити дисплей. Введіть екстрений номер телефону, потім натисніть . Скажіть де Ви знаходитесь. Не завершуйте дзвінок, поки вам не скажуть цього зробити.

Послуги мережі

Бездротовий пристрій, описаний в цьому посібнику, офіційно дозволений для використання в мережах GSM 900 та GSM 1800 і 1900.

Деякі функції в цьому посібнику названі "Послуги мережі". Це особливі послуги, які треба замовити у свого оператора послуг бездротового зв'язку. Перш ніж Ви зможете скористатися будь-якою з цих послуг мережі, Вам потрібно передплатити її (їх) в оператора і отримати інструкції, як ними користуватися.



Увага: Не кожна мережа підтримує символи, що залежать від мови та/або послуги.

Зарядні пристрої і додатки



Увага: Перевірте номер моделі зарядного пристрою, перш ніж користуватись ним. Цей пристрій має отримувати живлення від джерел ACP-12, LCH-9 і LCH-12.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ! Використовуйте лише акумулятори, зарядні пристрої та додатки, ухвалені компанією Nokia для використання з цією моделлю пристрою. Використання інших типів може призвести до втрати гарантій та дозволів, які стосуються цього пристрою і може мати небезпечні наслідки.

З питання придбання ухвалених додатків необхідно консультиватися зі своїм постачальником.

Щоб від'єднати шнур живлення будь-якого додатка, необхідно потягнути за штепсель, а не за шнур.

1. Загальна інформація

Мобільна ігрова консоль Nokia N-Gage™ містить у собі функції "Ігри" та "Музика", а також інші різноманітні функції, дуже зручні для щоденного використання, такі як "Телефон", RealOne Player™, "Обмін повідомленнями", "Годинник", "Будильник", "Калькулятор", і "Календар".


Наліпки в торговій упаковці

- Наліпки, що в торговій упаковці, містять важливу інформацію, необхідну для обслуговування ігрової консолі. Торгова упаковка також містить інструкції з використання наліпок.

Режим очікування

Описані нижче індикатори відображаються тоді, коли ігрова консоль готова до використання і не введено жодного символу. Тобто ігрова консоль знаходиться в режимі очікування".

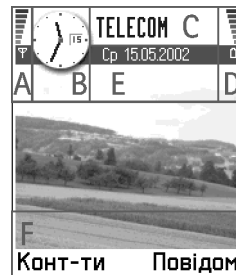
A Вказує потужність зв'язку Вашого телефону з мережею там, де Ви зараз знаходитесь. Чим вища смужка, тим потужніший сигнал. Символ антени зверху

A замінюється на символ GPRS  тоді, коли *З'єднання GPRS* встановлене на значення *Коли наявний* і з'єднання наявне в мережі або в поточному стільнику. Див. Система пакетної передачі даних (загальна служба

пакетної передачі даних по радіоканалу GPRS)], стор. 46 і 'GPRS', стор. 50.



B Відображає аналоговий або цифровий годинник. Див. також установки для 'Дата і час', стор. 51 або установки для **Режим очікування** → *Фонове зображення* → стор. 43.


B Вказує, в якій стільниковій мережі зараз використовується ігрова консоль.



Г Показує рівень заряду акумулятора. Чим вища смужка, тим більший заряд акумулятора.

Д Навігаційна панель: відображає поточний активний режим. Якщо вибрано режим *Загальний*, замість назви режиму відображається поточна дата. Додаткову інформацію див. в 'Навігаційна панель – пересування по горизонталі', стор. 13 та 'Режими', стор. 103.

E Відображає поточні клавіші прискореного доступу, призначені клавішам вибору  та .

 **Порада!** Можна змінити клавіші прискореного доступу, призначені клавішам вибору, та фонове

зображення. Див. установки для 'Режим очікування', стор. 9.



Увага: Ваша ігрова консоль має заставку. Якщо консоль не використовувати протягом п'яти хвилин, дисплей очищується і відображується заставка. Див. стор. 43. Щоб вимкнути заставку, натисніть будь-яку клавішу.

Позначки, пов'язані з діями

Одна чи кілька з наступних піктограм можуть відобразитися, коли ігрова консоль знаходиться в режимі очікування:



Вказує на те, що Ви отримали нові повідомлення, які знаходяться у папці "Вхідні", що в меню "Обмін повідомленнями". Якщо позначка блимає, пам'ять ігрової консолі майже вичерпано і потрібно видалити якісь дані. Додаткову інформацію див. в 'Пам'ять майже вичерпано', стор. 142.



Вказує на те, що Ви отримали нове повідомлення електронною поштою (Послуга мережі).



Вказує на те, що Ви отримали одне або кілька голосових повідомлень. Див. 'Як зателефонувати на свою скриньку голосової пошти', стор. 19.



Вказує на те, що у "Вихідних" є повідомлення, що очікують свого надсилання. Див. стор. 75.



Відображається тоді, коли *Сигн. про вхідн. гзв.* було встановлено як *Без звуку* та *Тон сигн. про повіг.* як

Вимкнено в поточно активному режимі. Див. 'Режими', стор. 103.



Вказує на те, що клавіатуру ігрової консолі заблоковано.



Вказує на те, що заведено будильник. Див. 'Годинник', стор. 115.



Вказує на те, що активовано з'єднання Bluetooth. Зверніть увагу: коли через Bluetooth передаються дані, відображується (📶).



Вказує на те, що всі вхідні дзвінки на ігрову консоль переадресовуються. 📞 - Вказує на те, що всі вхідні дзвінки, що надходять на ігрову консоль, переадресовуються на голосову скриньку. Див. 'Установки переадресації', стор. 22. Якщо у Вас дві телефонні лінії, то перша лінія має індикатор переадресації **1**, а друга - **2**. Див. 'Поточна лінія (послуга мережі)', стор. 45.



Вказує на те, що можна телефонувати лише з другої лінії (послуга мережі). Див. 'Поточна лінія (послуга мережі)', стор. 45.

Позначки з'єднання даних

- Коли якась програма встановлює з'єднання даних, в режимі очікування блимає одна з наведених нижче позначок.
- Коли позначка відображається постійно, з'єднання Bluetooth активне.

D – дзвінок даних, **D*** – високошвидкісний дзвінок даних,


G відображується замість символу антени тоді, коли з'єднання GPRS активне. **F** означає, що з'єднання GPRS знаходиться на утриманні під час голосового дзвінка.

F – факсимільний дзвінок,

(B) – з'єднання Bluetooth.

Меню








- Натисніть  (клавіша "Меню"), щоб відкрити таблицю головного меню. В цьому меню можна отримати доступ до всіх програм Вашої ігрової консолі.

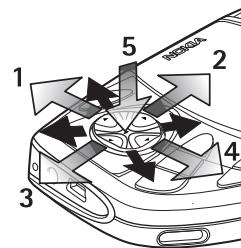
Опції в меню:
Відкрити, Список / Піктограми, Перемістити, Переміст. до папки, Нова папка, Підказка, і Вихід.




Пересування по Меню


- Щоб пересуватися по таблиці "Меню", натискайте клавішу керування вгору , вниз , вліво  та вправо .

 **Увага:** Під час ігор Ви можете натискати клавішу керування, щоб рухатися по діагоналі.




Відкриття програм та папок



- Перейдіть до програми або папки та натисніть клавішу керування посередині  (зображено синьою стрілкою 5), щоб відкрити її.

 **Порада!** Виберіть **Опції** → *Список*, якщо бажаєте переглянути програми в списку.

Закриття програм

- Поверніться назад, натиснувши **Назад** стільки разів, скільки потрібно для повернення в режим очікування, або виберіть **Опції** → *Вихід*.

Якщо натиснути і утримувати , то ігрова консоль повернеться в режим очікування, а програма залишиться відкритою у фоновому режимі.

 **Увага:** Натискання  завжди завершує дзвінок, навіть якщо інша програма активна і відображається на дисплеї.


Коли Ви вимикаєте ігрову консоль, програми закриваються і будь-які незбережені дані автоматично зберігаються.

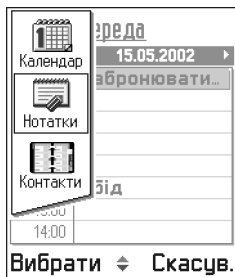
Реорганізація Меню


Ви можете реорганізувати меню у будь-якому порядку відповідно до Ваших уподобань. Програми, які Ви використовуєте рідше, можна розмістити в папки, а програми, які Ви використовуєте частіше, пересунути з папок в таблицю "Меню". Ви також можете створювати нові папки.

- 1 Перейдіть до об'єкта, який Ви бажаєте перемістити та виберіть **Опції** → *Перемістити*. Поруч із програмою з'являється галочка.
- 2 Пересуньте курсор вибору туди, де Ви бажаєте розмістити програму і натисніть **Добре**.

Переключення між програмами

Якщо відкрито кілька програм і Ви бажаєте перейти з однієї програми до іншої: Натисніть і утримуйте  (клавіша "Меню"). Відкривається вікно переключення програм, де відображується список програм, відкритих на цей час. Виберіть програму та



натисніть , щоб перейти до неї.



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

Списки опцій

Опції

В цьому посібнику користувача можна побачити команди списку опцій, перелічених збоку сторінки. Ці списки підказують, які команди наявні в різних вікнах та ситуаціях.




Увага: Наявні команди змінюються в залежності від вікна, в якому Ви знаходитесь.



Порада! В певних ситуаціях, коли Ви натискаєте клавішу керування, відкривається коротший список опцій з переліком основних команд, наявних в даному вікні.


Підказка онлайн

Для Вашої ігрової консолі Nokia N-Gage було створено довідкову онлайн-систему, доступ до якої Ви зможете отримати з будь-якої програми, що містить у собі список Опції. Натисніть клавішу , щоб відкрити список Опції.






Навігаційна панель – пересування по горизонталі


На навігаційній панелі можна побачити:


- маленькі стрілки та закладки, які вказують, чи наявні інші вікна, папки або файли, до яких можна перейти.
- позначки редагування, див. 'Написання тексту', стор. 76.
- іншу інформацію, наприклад, **2/14** означає, що поточне зображення є другим з 14 зображень в цій папці. Натисніть , щоб побачити наступне зображення.



Загальні дії для всіх програм

- **Відкриття об'єктів для перегляду** – Щоб відкрити якийсь об'єкт під час перегляду списку файлів або папок, перейдіть до нього і натисніть клавішу керування або виберіть **Опції** → *Відкрити*.
- **Редагування об'єктів** – Щоб відкрити об'єкт для редагування, іноді його спочатку треба відкрити для перегляду, а потім вибрати **Опції** → *Редагувати*, якщо Ви бажаєте змінити його вміст.
- **Переименування об'єктів** – Щоб дати нову назву файлу або папці, перейдіть до потрібного файла або папки та виберіть **Опції** → *Переименувати*.
- **Видалення об'єктів** – Перейдіть до об'єкта і виберіть **Опції** → *Видалити* або натисніть . Щоб видалити кілька об'єктів одночасно, їх потрібно спершу позначити. Див. наступний абзац: "Позначення об'єкта".
- **Позначення об'єкта** – Існують кілька способів вибору об'єктів зі списку.
 - Щоб вибрати один об'єкт, перейдіть до нього і виберіть **Опції** → *Познач./Скас.позн.* → *Позначити* або одночасно натисніть  і клавішу керування. Поруч з об'єктом з'являється галочка.
 - Щоб вибрати всі об'єкти зі списку, виберіть **Опції** → *Познач./Скас.позн.* → *Позначити всі*.
- **Позначення кількох об'єктів** – Натисніть і утримуйте , одночасно натиснувши на клавіші керування напрямком вгору або вниз. Разом із пересуванням курсору вибору поруч з об'єктами

проставляється галочка. Щоб завершити вибір об'єктів, припиніть натискання клавіші керування і відпустіть . Після того, як усі потрібні об'єкти було виділено, Ви можете перемістити або видалити їх, вибравши **Опції**→*Переміст. до папки* або *Видалити*.

- Щоб зняти виділення з об'єкта, перейдіть до нього і виберіть **Опції**→*Познач./Скас.позн.*→*Скасув. позначення* або натисніть  і клавішу прокрутки одночасно.
- **Створення папок** - Щоб створити нову папку, виберіть **Опції**→*Нова папка*. Телефон попросить дати папці назву (може містити до 35 літер).
- **Пересування об'єктів до папки** - Щоб перемістити об'єкти до папки або з однієї папки в іншу, виберіть **Опції**→*Переміст. до папки* (не відображується у випадку, коли папок немає). Коли Ви вибираєте *Переміст. до папки*, відкривається список наявних папок, і Ви можете також побачити кореневий рівень програми (щоб перемістити об'єкт з папки). Виберіть місце, куди Ви бажаєте перемістити об'єкт, та натисніть **Добре**.




Порада! Інформацію про те, як вставляти текст та цифри, наведено в 'Написання тексту', стор. 76.

Пошук об'єктів





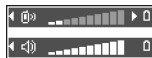
За допомогою поля пошуку можна знайти ім'я, файл, папку або закладку. В деяких ситуаціях поле пошуку автоматично не відображується, але його можна активувати, вибравши **Опції**→*Знайти* або просто почавши вводити літери.





- 1 Щоб знайти якийсь об'єкт, почніть вводити текст у полі пошуку. Ігрова консоль негайно почне шукати збіги і пересуне курсор вибору на найкращий збіг. Щоб зробити пошук точнішим, введіть більше літер, - курсор вибору пересунеться до пункту, що найкраще відповідає введеним літерам.
- 2 Коли необхідний об'єкт знайдено, натисніть , щоб відкрити його.

Регулювання гучності

Під час активного дзвінка або прослуховування звуку, натисніть  або  щоб відповідно збільшити або зменшити рівень гучності.



Піктограми гучності голосу:

-  - режими динаміка і навушників,
-  - режим гучномовця.




Порада! Навушники, що постачаються в комплекті можна під'єднати до ігрової консолі та використовувати для дзвінків, ігор, та прослуховування музики.

Гучномовець

В ігрову консоль вбудовано гучномовець для користування в режимі "вільні руки". Щоб знайти гучномовець, див. зображення різних клавіш в посібнику "Швидкий початок". 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. Гучномовцем можна користуватись під час дзвінка, зі звуковими програмами, а також під час перегляду мультимедійних повідомлень. RealOne Player™ використовує гучномовець за умовчанням під час перегляду відео. Користування гучномовцем спрощує використання інших програм під час дзвінка.

Активізація гучномовця

Щоб перейти до використання гучномовця, коли дзвінок вже триває, виберіть **Опції** → *Увімкн. гучномов.*. Подається тональний сигнал,  відображається на навігаційній панелі, змінюється позначка гучності.



Важливо: Не тримайте ігрову консоль близько до вуха під час використання гучномовця, тому що звук може бути дуже гучним.

Для телефонних дзвінків гучномовець потрібно активізувати кожного разу окремо, але звукові програми на зразок "Композитора" та "Диктофона" використовують гучномовець за умовчанням.

Вимкнення гучномовця

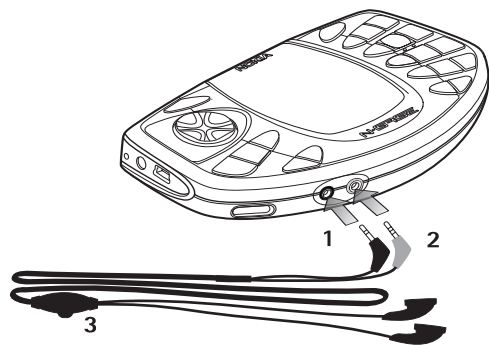
- Під час активного дзвінка або прослуховування музики, натисніть **Опції** → *Увімкнути трубку*.

Приєднання і використання навушників



Ви можете прослуховувати на своїй ігровій консолі радіостанції FM-діапазону та музичний плеєр за допомогою стереонавушників HDD-2, що входять в комплект. Щоб зробити дзвінок, використовуйте клавіатуру. Після встановлення з'єднання дзвінка Ви зможете використовувати навушники з мікрофоном для розмови з іншою стороною.

Щоб під'єднати навушники HDD-2

Вставте кінець чорного кабелю навушників в гніздо (1) на ігровій консолі. Вставте таким же чином кінець сірого кабелю навушників в гніздо (2).



Кабель навушників виконує функцію антени радіоприймача, тому він повинен висіти вільно.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ! Прослуховування музики на великій гучності може пошкодити Ваш слух. Щоб відрегулювати рівень гучності для навушників, приєднаних до ігрової консолі, натисніть  або .

ПОПЕРЕДЖЕННЯ! При використанні навушників Ваша здатність чути зовнішні звуки погіршується. Не використовуйте навушники в місцях, де це може загрожувати Вашій безпеці.

Використання навушників для отримання дзвінків

Щоб відповісти на дзвінок під час використання навушників, натисніть кнопку дистанційного керування (3), яка знаходиться на мікрофоні. Див. 'Щоб під'єднати навушники HDD-2', стор. 16. Щоб завершити дзвінок, натисніть цю кнопку ще раз.

Приєднання та використання кабелів з комплекту

В комплект входять також два кабелі, які можна використовувати разом з ігровою консоллю.

- 1 Ви можете під'єднати свою ігрову консоль до сумісної зовнішньої аудіосистеми (наприклад, до

програвача компакт-дисків) за допомогою кабелю під'єднання зовнішньої аудіо апаратури ADE-2 (3).



Увага: Запис повинен регулюватися з гнізда для навушників на зовнішньому пристрої. Відрегулюйте гучність на зовнішньому пристрої до рівня, при якому не буде спотворення звуку.

- 2 Ви можете використовувати програму Nokia Audio Manager для обробки своїх звукових файлів. Щоб під'єднати ігрову консоль до сумісного ПК, використовуйте кабель DKE-2 USB Mini-B (1), що входить у комплект. Інформацію про 'Nokia Audio Manager' Ви знайдете на стор. 38.

Увага: Поки приєднано кабель USB, Музичний плеєр або будь-яка інша програма не може отримати доступ до картки пам'яті. Коли ви

від'єднаєте кабель USB, картка пам'яті стане доступною для всіх програм.

- 3 Ви можете приєднати ігрову консоль до власних навушників за допомогою кабелю адаптера ADA-2 (2), що входить в комплект.

Важливо! Встановіть програмне забезпечення Nokia Audio Manager з компакт-диска на свій ПК перед тим, як під'єднувати кабель DKE-2 USB Mini-B, що входить в комплект.

Спільна пам'ять

Наступні функції Вашої ігрової консолі використовують спільну пам'ять: ігри, контакти, текстові повідомлення, мультимедійні повідомлення, зображення і тони дзвінків, RealOne Player™, календар і нотатки справ, а також завантажені програми. Використання будь-якої з цих функцій залишає менше пам'яті для інших. Це особливо стосується інтенсивного використання будь-якої з функцій. Наприклад, якщо встановити багато ігор або зберегти багато зображень, то це може зайняти всю пам'ять ігрової консолі, а на дисплеї з'явиться повідомлення про те, що пам'ять повна. В цьому випадку, видаліть деякі ігри, зображення або інші записи, що використовують спільну пам'ять.

Увага: Музичні треки зберігаються в картці пам'яті і тому не використовують спільну пам'ять ігрової консолі.



2. Використання ігрової консолі в якості телефону

Як зателефонувати

- 1 Перебуваючи в режимі очікування, введіть номер телефону з кодом міста. Натискайте або , щоб пересувати курсор. Натисніть , щоб видалити номер.



- Щоб зателефонувати за кордон, двічі натисніть щоб ввести міжнародний префікс (знак + заміщує код міжнародного доступу), і потім введіть код країни, код міста без 0, та номер телефону.

Увага: Дзвінки, описані тут як міжнародні, в деяких випадках стосуються дзвінків між регіонами однієї країни.

- 2 Натисніть , щоб зателефонувати за даним номером.
- 3 Натисніть , щоб завершити дзвінок (або скасувати спробу дзвінка).


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

Увага: Натискання завжди завершує дзвінок, навіть якщо інша програма активна і відображується на дисплеї.

Щоб зателефонувати за допомогою голосової позначки, див. 'Як зателефонувати, промовивши голосову позначку', стор. 61.




Як зателефонувати за допомогою довідника "Контакти"

- 1 Щоб відкрити довідник "Контакти", перейдіть до **Меню** → **Контакти**.
- 2 Щоб знайти контакт, перейдіть до потрібного імені. Можна також ввести перші літери імені. Автоматично відкривається вікно "Шукати" і виводиться список відповідних контактів.
- 3 Натисніть , щоб зателефонувати.

Якщо для даного контакту вказано кілька номерів телефону, перейдіть до потрібного і натисніть , щоб зателефонувати.

Як зателефонувати на свою скриньку голосової пошти

Голосова скринька (послуга мережі) – автовідповідач, де ті, хто не можуть Вам додзвонитися, можуть залишити голосові повідомлення.


- Щоб зателефонувати на свою скриньку голосової пошти, натисніть спочатку , а потім –  або натисніть і утримуйте  в режимі очікування.
- Якщо ігрова консоль запитує номер скриньки голосової пошти, введіть його і натисніть **Добре**. Цей номер надається оператором послуг стільникової мережі.

Див. також 'Установки переадресації', стор. 22.

Кожна телефонна лінія може мати свій власний номер скриньки голосової пошти, див. 'Поточна лінія (послуга мережі)' на стор. 45.

Зміна номера скриньки голосової пошти




Щоб змінити номер своєї скриньки голосової пошти, перейдіть до **Меню**→**Інструмен.**→**Голос. скрин.** і виберіть **Опції**→**Змінити номер**. Введіть номер (номер надається оператором мережі) і натисніть **Добре**.

 **Порада!** Якщо Ваша голосова пошта потребує вводу пароля кожного разу, коли Ви робите дзвінок,

щоб прослухати голосові повідомлення, Ви можете додати номер DTMF після номеру скриньки голосової пошти. Таким чином пароль автоматично надається кожного разу, коли Ви дзвоните на свій автовідповідач. Наприклад, +44123 4567р1234#, де 1234 – це пароль, а 'р' вставляє паузу тривалістю приблизно дві секунди перед або між символами DTMF.

Швидкий набір телефонного номера

➡ Для перегляду таблиці швидкого набору, перейдіть до **Меню**→**Інструмен.**→**Шв. набір**.

- 1 Призначення номера телефону одній з клавіш швидкого набору ( – ) , див. 'Призначення клавіш швидкого набору', стор. 61.
- 2 Встановіть функцію **Меню**→**Інструмен.**→**Установки дзвінків**→**Швидкий набір** на значення **Увімкнена**. Як зателефонувати за номером: Перебуваючи в режимі очікування, натисніть відповідну клавішу швидкого набору і , після чого розпочнеться дзвінок.

Як зробити конференц-дзвінок

Конференц-дзвінок – це послуга мережі, яка дозволяє брати участь у дзвінку кільком особам, включаючи Вас (до шести учасників).

- 1 Зателефонуйте першому учаснику.

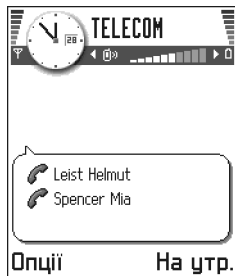
- Щоб зателефонувати новому учаснику, виберіть **Опції**→*Новий дзвінок*. Введіть або знайдіть в пам'яті номер телефону учасника і натисніть **Добре**. Перший дзвінок автоматично ставиться на очікування.
- Коли на новий дзвінок буде отримано відповідь, приєднайте першого учасника до конференц-дзвінка. Виберіть **Опції**→*Конференція*.


- Щоб приєднати нового абонента до дзвінка, повторіть крок 2, а потім виберіть **Опції**→*Конференція*→*Дог. до конфер.*

- Щоб мати приватну розмову з одним із учасників: Виберіть **Опції**→*Конференція*→*Приватний*.



Перейдіть до потрібного учасника і натисніть **Приватн.** Конференц-дзвінок ставиться на очікування у Вашій ігровій консолі, а інші учасники все ще можуть розмовляти один з одним в той час, коли Ви маєте приватну бесіду тільки з одним учасником. Закінчивши приватну розмову, виберіть **Опції**→*Дог. до конфер.*, щоб повернутися до конференц-дзвінка.

- Щоб відключити одного учасника від конференц-дзвінка, виберіть **Опції**→






- Щоб завершити конференц-дзвінок, натисніть .

Конференція→*Відключити учасн.*, а потім перейдіть до учасника і натисніть **Відключ.**


 **Порада!** Найшвидший спосіб зателефонувати новому абоненту – набрати номер і натиснути , щоб почати дзвінок. Поточний дзвінок автоматично ставиться на очікування.


Як відповісти на дзвінок

- Щоб відповісти на вхідний дзвінок, натисніть , або, якщо Ви використовуєте навушники, натисніть кнопку дистанційного керування.
- Щоб завершити дзвінок, натисніть , або, якщо Ви використовуєте навушники, натисніть кнопку дистанційного керування.

Якщо Ви не бажаєте відповідати на дзвінок, натисніть . Особа, що телефонує, почує сигнал "зайнято".

В разі вхідного дзвінка натисніть **Тиша**, щоб швидко відключити звуковий сигнал.

 **Порада!** Щоб пристосувати тони дзвінка до різних умов та подій, наприклад, коли Ви бажаєте, щоб ігрова консоль не подавала звукових сигналів, див. 'Режими', стор. 103.

 **Увага:** Існує можливість, що ігрова консоль призначить неправильне ім'я номеру телефону. Таке



трапляється у випадках, коли номер телефону абонента не зберігається в "Контактах", а останні сім цифр номеру співпадають з іншим номером, який зберігається в "Контактах". В такому випадку ідентифікація дзвінка є помилковою.



Порада! Щоб завершити відразу всі дзвінки, виберіть **Опції** → *Заверш. всі дзвінки* і натисніть **Добре**.

Дзвінок на очікуванні (послуга мережі)

Коли активізовано послугу "Дзвінок на очікуванні", під час розмови мережа повідомляє Вас про отримання нового вхідного дзвінка. Див. 'Дзвінок очікує: (послуга мережі)', стор. 44.

- 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 .



Порада! Якщо Ви увімкнули функцію *Переадр. дзв.* → *Якщо зайнято*, щоб переадресувати дзвінки, наприклад, на скриньку голосової пошти, відхилення вхідного дзвінка буде також переадресовувати дзвінок. Див. 'Установки переадресації', стор. 22.

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.гзв.,
Заверш. всі дзвінки,
Утримувати або *Зняти з утримув.*, *Новий дзвінок*, *Конференція*, *Приватн.*,
Відключити учасн., *Вігнोвісти* та *Відхилити*.

Переключитися використовується, щоб переключатись між активним дзвінком та дзвінком на очікуванні.






Перевести використовується, щоб з'єднати вхідний дзвінок або дзвінок на очікуванні з активним дзвінком та від'єднатися від обох дзвінків.

Надіслати DTMF використовується, щоб надіслати ланцюги тонів DTMF, наприклад, паролі або номери банківських рахунків.



Глосарій: Тони DTMF – тони, які Ви чуєте при натисканні цифрових клавіш на клавіатурі ігрової консолі. Тони DTMF дозволяють зв'язуватись зі скриньками голосової пошти і комп'ютеризованими телефонними системами, наприклад:



- 1 Введіть цифри за допомогою  – . Кожне натискання клавіші викликає тон DTMF, який передається під час активного дзвінка. Натисніть  кілька разів, щоб ввести: * , p (вставляє паузу тривалістю приблизно дві секунди перед символами DTMF або між ними), і w (якщо Ви користуєтесь цим символом, то послідовність, що залишилась, не буде надіслана до того часу, поки Ви знову не натиснете **Надісл.** під час дзвінка). Натисніть , щоб вставити #.
- 2 Щоб надіслати тон, натисніть **Добре**.
 **Порада!** Ви також можете зберігати послідовність тонів DTMF для контактної картки. Коли Ви телефонуйте за якимось контактом, можна завантажити послідовність. Додайте тони DTMF до номера телефону або полів *DTMF* в контактній картці.

Установки переадресації

↔ Перейдіть до Меню → Інструмен. → Переадресація.


При активізації цієї послуги мережі Ви можете переадресувати вхідні дзвінки на інший номер, наприклад, на номер Вашої скриньки голосової пошти. За більш детальною інформацією зверніться до свого оператора послуг.

- Виберіть потрібну опцію переадресації, наприклад, виберіть *Якщо зайнято*, щоб переадресувати

голосові дзвінки, коли Ваш номер зайнятий, або коли Ви відхиляєте вхідні дзвінки.

- Виберіть **Опції** → *Активізувати*, щоб увімкнути переадресацію, *Скасувати*, щоб вимкнути переадресацію, або *Перевірити стан*, щоб перевірити, чи увімкнена переадресація.
- Щоб скасувати всі активні переадресації, виберіть **Опції** → *Скас. всі переадр.*

Додаткову інформацію про позначки переадресації див. в '*Позначки, пов'язані з діями*', стор. 10.

 **Увага:** Не можна одночасно заборонити вхідні дзвінки та переадресацію активних дзвінків. Див. '*Заборона дзв. (послуга мережі)*', стор. 55.

Протокол. – реєстр дзвінків та загальний протокол



↔ Перейдіть до Меню → Дод.функ. → Протокол.

В протоколі можна відслідковувати телефонні дзвінки, текстові повідомлення, з'єднання в системі пакетної передачі даних, дзвінки-факси та дзвінки даних, зареєстровані ігровою консоллю. Можна профільтрувати загальний протокол, щоб проглянути один тип події та створити нові контактні картки на базі інформації протоколу.



Увага: З'єднання з Вашою віддаленою поштовою скринькою, центром мультимедійних повідомлень або сторінками браузера відображаються як дзвінки даних або з'єднання в системі пакетної передачі даних в загальному протоколі комунікації.



Порада! Щоб проглянути перелік надісланих повідомлень, перейдіть до **Обмін повідом.** → **Надіслані.**

Реєстр недавніх дзвінків

➔ Перейдіть до **Меню** → **Дод.функ.** → **Протокол** → **Недавні гзв.**

Ігрова консоль реєструє номери пропущених, отриманих та набраних дзвінків, а також їх приблизну тривалість і вартість. Ігрова консоль реєструє 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.

Піктограми:

- пропущені,
- отримані, та
- набрані номери.

Опції у вікнах "Пропущені", "Отримані", "Набрані": *Дзвонити, Використати номер, Видалити, Очистити список, Дод. до Контактів, Підказка і Вихід.*

Пропущені дзвінки та отримані дзвінки

Щоб проглянути перелік останніх 20 номерів телефону, з яких не змогли до Вас додзвонитися (послуга мережі), перейдіть до **Протокол** → **Недавні гзв.** → **Пропущ. гзв.**



Порада! Якщо в режимі очікування відображується нотатка про пропущені дзвінки, натисніть **Показ.**, щоб переглянути список пропущених дзвінків. Щоб зателефонувати у відповідь, перейдіть до необхідного номера або імені та натисніть

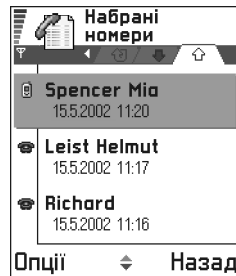
Щоб переглянути список останніх 20 номерів чи імен абонентів, від яких Ви прийняли дзвінки (послуга мережі), перейдіть до **Протокол** → **Недавні гзв.** → **Отримані гзв.**

Набрані номери




Порада! Натисніть в режимі очікування, щоб відкрити вікно "Набрані номери".


Що переглянути останні 20 телефонних номерів, за якими Ви телефонували або намагалися телефонувати, перейдіть до **Протокол** → **Недавні гзв.** → **Набр. номери.**




Видалення списків останніх дзвінків


- Щоб видалити списки всіх останніх дзвінків, виберіть **Опції** → *Очистити реєстри* в головному вікні "Недавні дзвінки".
- 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

 Перейдіть до **Меню** → **Дод.функ.** → **Протокол** → *Тривал. гзв.*


Показує тривалість вхідних та вихідних дзвінків.

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


 **Порада!** Щоб побачити таймер тривалості дзвінків під час активного дзвінка, виберіть **Опції** → *Установки* → *Показ. тривал. гзв.* → *Так*.

Видалення таймерів тривалості дзвінків - Виберіть **Опції** → *Очистити таймери*. Для цього потрібен код блокування, див. 'Захист', стор. 51. Щоб очистити окрему подію, перейдіть до неї і натисніть .

Вартість дзвінків (послуга мережі)

 Перейдіть до **Меню** → **Дод.функ.** → **Протокол** → *Вартість гзвінків*.

Вартість дзвінків дозволяє перевіряти вартість останнього дзвінка або всіх дзвінків. Вартість дзвінків відображається окремо для кожної SIM-картки.

 **Увага:** Фактична вартість розмов та послуг, яка вираховується Вашим оператором послуг, може змінюватись в залежності від функцій мережі, способу округлення при виставленні рахунку, податкових ставок тощо.

Ліміт вартості дзвінків, запрограмований оператором послуг

Ваш оператор послуг може обмежити вартість Ваших дзвінків певною кількістю юнітів або сумою у грошовому вимірі. Коли активізовано режим обмежених витрат, дзвінки можна робити тільки до того часу, поки не буде перевищено запрограмований кредитний ліміт (ліміт вартості дзвінків) і якщо Ви знаходитесь в мережі, що підтримує ліміт вартості дзвінків. Кількість юнітів, що залишилася, відображається під час дзвінка та в режимі очікування. Коли всі юніти вичерпано, відображується нотатка *Досягнуто ліміту вартості гзвінків*. Зверніться до свого оператора послуг за інформацією щодо обмеженого режиму витрат та тарифів.

Вартість відображається або в юнітах, або у грошовому вимірі

- Ігрову консоль можна запрограмувати відображати час розмов, що залишається, в юнітах або у грошовому вимірі. Для цього потрібен код PIN2, див. стор. 51.
 - 1 Виберіть **Опції**→ *Установки*→*Показати вартість у Опції* такі: *грошах* та *юнітах*.
 - 2 Якщо вибрати *грошах*, з'являється нотатка, яка вимагає ввести вартість юніту. Введіть тарифи Вашої мережі і натисніть **Добре**.
 - 3 Введіть назву валюти. Використовуйте аббревіатуру з трьох літер, наприклад, EUR.




Увага: Коли всі юніти чи гроші витрачено, зателефонувати можна лише за номером екстреного виклику, запрограмованим на ігровій консолі, (наприклад, 01 або іншим офіційним номером екстреного виклику).

Настройка ліміту вартості дзвінків власноруч

- 1 Виберіть **Опції**→ *Установки*→*Ліміт вартості гзв.*→ *Увімкнено*.
- 2 Ігрова консоль вимагає ввести ліміт в юнітах. Для цього потрібен код PIN2. Залежно від установки *Показати вартість у*, введіть суму в юнітах або у грошовому вимірі.

Коли досягнуто ліміт, який Ви самі запрограмували, лічильник зупиняється на максимальному значенні, і відображається нотатка *Обнулити лічильник вартості всіх дзвінків*. Щоб мати змогу робити дзвінок, перейдіть до **Опції**→ *Установки*→*Ліміт вартості гзв.*→ *Вимкнути*. Для цього потрібен код PIN2, див. стор. 51.



Видалення показників лічильників вартості дзвінків - Виберіть **Опції**→ *Очист. лічильники*. Для цього потрібен код PIN2, див. стор. 51. Щоб очистити окрему подію, перейдіть до неї і натисніть .

Лічильник даних GPRS

➡ Перейдіть до **Меню**→ **Дод.функ.**→**Протокол**→ *Лічильн. GPRS*.

Дозволяє перевірити кількість даних, отриманих та надісланих під час з'єднань пакетної передачі даних (GPRS). Наприклад, за з'єднання GPRS треба платити відповідно до кількості надісланих та отриманих даних.

Перегляд загального протоколу дзвінків

➡ Перейдіть до **Меню**→ **Дод.функ.**→ **Протокол** і натисніть  та .

Для кожної події в загальному протоколі можна побачити ім'я відправника або одержувача, номер телефону, назву оператора послуг або точку доступу.



Увага: Суб-події, на

зразок текстового повідомлення, надісланого кількома частинами, та з'єднання пакетної передачі даних, заносяться в протокол як одна подія.

Протокол	
Дані	WAP
Голос	987654321
Голос	Leist Helmut
Голос	Spencer Mia
Дані	123456789
Голос	Moncourt Anaïs
Опції	Вихід

Піктограми:

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

Фільтрування протоколу

- 1 Виберіть **Опції**→**Фільтрувати**. Відкривається список фільтрів.
- 2 Перейдіть до фільтру і натисніть **Вибрати**.

Видалення вмісту протоколу

- Щоб видалити увесь вміст протоколу, виберіть **Опції**→**Очистити протокол**. Підтвердьте свій вибір, натиснувши **Так**.

Лічильник пакетної передачі даних та таймер з'єднання

- Щоб переглянути, скільки даних в кілобайтах було передано і скільки часу тривало певне з'єднання, перейдіть до вхідної або вихідної події і виберіть **Опції**→**Переглян. деталі**.

Установки протоколу

- Виберіть **Опції**→**Установки**. Відкривається список опцій.
 - **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. гзв.**, **Показати вартість у, Ліміт вартості гзв.**, можна знайти у попередніх розділах '**Тривалість дзвінка**' та '**Вартість дзвінків (послуга мережі)**'.

Каталог SIM

☛ Перейдіть до Меню → Інструмен. →
Каталог SIM.



Ваша SIM-картка може надавати додаткові послуги, до яких можна отримати доступ. Див. також 'Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю ігрової консолі', стор. 57, 'Підтвердьте дії SIM-послуги', стор. 53, 'Установки фіксованого набору', стор. 53 та 'Перегляд повідомлень на SIM-картці', стор. 95.

Опції в директорії SIM:

Відкрити, Дзвонити, Новий SIM-контакт, Редагувати, Видалити, , Копіюв. в Контакти, Мої номери, SIM-геталі, Підказка, і Вихід.

☛ **Увага:** Інформацію про наявність, тарифи та користування SIM-послугами можна отримати в свого постачальника SIM-картки, наприклад, в оператора, дилера тощо.

- В директорії SIM можна переглядати, додавати та редагувати імена та номери, які зберігаються на SIM-картці, а також можна телефонувати за цими номерами.

Картка пам'яті

☛ Перейдіть до Меню → Інструмен. →
Картка пам'яті.



Якщо у Вас є картка пам'яті, Ви можете використовувати її для збереження ігор, музичних записів, мультимедійних файлів, наприклад, відеозаписів та звукових файлів, зображень, та створення резервної копії інформації з пам'яті Вашої ігрової консолі.

☛ **Важливо:** Зберігайте всі SIM-картки в недоступних для дітей місцях.

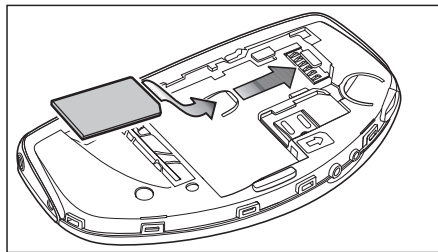
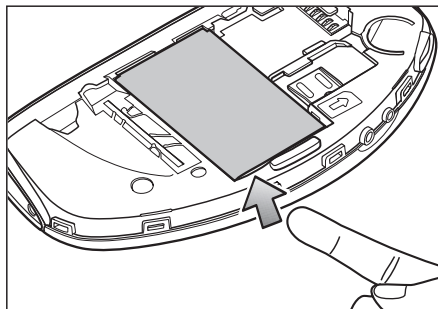
☛ **Увага:** Використовуйте з цим пристроєм лише сумісні мультимедійні картки (MMC). Інші картки пам'яті, наприклад, картки Secure Digital (SD), не можуть бути вставлені у гніздо для карток MMC і є несумісними з цим пристроєм. Використання несумісної картки пам'яті може призвести до пошкодження картки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




☛ **Увага:** Докладну інформацію про способи використання картки пам'яті з іншими функціями та програмами Вашої ігрової консолі надано у розділах, які описують ці функції та програми.

Опції в картці пам'яті: *Резерв. пам. прист., Відновити з картки, Формат. карт. пам., Назва карт. пам'яті, Встановити пароль, Змінити*

пароль, Видалити пароль, Розбл. картку пам., Деталі пам'яті, Підказка і Вихід.

Щоб вставити картку пам'яті




- 1 Переконайтеся, що ігрову консоль вимкнено. Якщо ігрову консоль увімкнено, натисніть і утримуйте , щоб вимкнути її.
 - 2 І повернувши ігрову консоль зворотною стороною до себе, відкрийте панель, зсунувши її, вставте палець в спеціальний отвір і вийміть акумулятор. Інструкції щодо відкривання кришки подано в у посібнику "Швидкий початок", розділ "Вставте SIM-картку".
 - 3 Вилучіть картку пам'яті (якщо її вставлено).
 - 4 Розмістіть картку пам'яті у гнізді, як показано на малюнку.
Переконайтеся, що сторону із золотими контактами повернуто вниз.
 - 5 Коли Ви надійно вставили картку, помістіть назад акумулятор, потім посуňte і встановіть назад панель.
-  **Важливо:** Не вилучайте картку пам'яті під час роботи. Перед тим, як вилучити картку пам'яті, переконайтеся, що всі програми картки пам'яті завершено.
-  **Важливо:** Якщо Ви встановлюєте програму у картку пам'яті і Вам необхідно перезавантажити ігрову консоль, не вилучайте картку доки перезавантаження не буде завершено. Інакше файли програми може бути втрачено.

Форматування картки пам'яті

Картки пам'яті постачаються різними виробниками. Деякі картки постачаються вже відформатованими, а інші потребують форматування. Проконсультуйтеся з продавцем, якщо Ви не впевнені в форматі картки. Перед першим використанням картку пам'яті потрібно відформатувати.

- Виберіть *Опції* → *Формат. карт. пам.*

З'явиться запитання для підтвердження Вашого запиту і щойно Ви його підтвердите, почнеться процес форматування.

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

Створення резервної копії та відновлення інформації

Ви можете зберегти у картку пам'яті резервну копію інформації, що зберігається в пам'яті Вашої ігрової консолі.

- Виберіть *Опції* → *Резерв. пам. прист.*




Ви можете відновити інформацію з картки пам'яті у пам'ять Вашої ігрової консолі.

- Виберіть *Опції* → *Відновити з картки.*

Пароль картки пам'яті


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

 **Увага:** 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.

Встановлення, зміна та видалення пароля

- Виберіть *Опції* → *Встановити пароль, Змінити пароль, або Видалити пароль.*

Для кожної опції Вам потрібно буде ввести та підтвердити свій пароль. Пароль може бути завдовжки до 8 символів.

 **Важливо:** 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 картку пам'яті, з'явиться запит на введення пароля картки.


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

Перевірка поточної пам'яті



Опція *Поточна пам.* дозволяє перевірити споживання пам'яті різними групами даних і визначити об'єм вільної пам'яті для встановлення нових програм на картку пам'яті.


- Виберіть *Опції*→ *Поточна пам.*


3. Ігри

 **Увага:** Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.

Якість ігор може погіршитися у випадку, якщо на консолі відкрито багато програм. Тому перед тим, як грати в ігри, інші програми потрібно закрити.

Щоб грати в ігри, Ви можете використовувати основні ігрові клавіші  і . Інші клавіші можуть використовуватися залежно від гри. Для отримання детальнішої інформації з цього питання прочитайте інструкції до гри.


 **Порада!** Під час гри можна відповідати на дзвінки та завершувати їх.

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

 **Увага:** Музичний плеєр недоступний під час гри.


Ви можете купити багато різноманітних ігор для своєї ігрової консолі. Для отримання інформації щодо доступності різних ігор зверніться до авторизованого постачальника ігор Nokia або відвідайте сайт www.n-gage.com.



Початок гри

 **Увага:** Від'єднайте кабель USB від ігрової консолі перед тим, як починати грати.

Кожна гра постачається на окремій картці пам'яті. Вставте картку пам'яті з грою в ігрову консоль Nokia N-Gage Див. 'Картка пам'яті', стор. 27. В головному **Меню** автоматично з'явиться дев'ята піктограма – піктограма гри.

Подальшу інформацію щодо того, як грати, Ви знайдете в інструкції до гри. Також Ви можете грати в ігри Java, завантажені з Інтернету. Див. 'Встановлення програми Java', стор. 127.

Натисніть **Меню**, щоб перейти до піктограми гри, після чого натисніть .

 **Порада!** Натисніть **Меню** → , щоб почати гру.

Як почати гру для двох гравців

Ви можете грати в ігри, призначені для двох гравців, через з'єднання Bluetooth разом з другом, який має таку ж саму гру на сумісному пристрої. Перед тим, як почати гру для двох, переконайтеся, що установки


Bluetooth пристроїв сумісні. Див. 'З'єднання Bluetooth', стор. 133. Для отримання інформації щодо початку гри, різних рівнів і додаткових функцій і т.д., див. інструкції, що постачаються разом з грою.

Як почати гру для кількох гравців

Ви можете грати в ігри, призначені для кількох гравців, через з'єднання Bluetooth з друзями, які мають таку саму гру на сумісному пристрої. Перед тим, як почати гру для кількох гравців, переконайтеся, що установки Bluetooth пристроїв сумісні. Див. 'З'єднання Bluetooth', стор. 133. Для отримання інформації щодо початку гри, різних рівнів і додаткових функцій і т.д., див. інструкції, що постачаються разом з грою.

4. Музичний плеєр і радіо


За допомогою своєї ігрової консолі Ви можете слухати радіо або музику, збережену на картці пам'яті. Ви також можете записувати музику з радіо або зовнішнього джерела музики. Також Ви можете записувати або переносити на свою картку пам'яті музичні записи, якість яких близька до якості записів на компакт-дисках.



 **Увага:** Картка пам'яті може відображувати деталі лише перших 255 музичних записів.

Щоб перенести музичні записи з сумісного ПК на ігрову консоль, див. 'Nokia Audio Manager', стор. 38.

Музичний плеєр





 **Увага:** Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.



 Перейдіть до **Меню** → **Медіа** → *Муз. плеєр*, щоб відкрити "Музичний плеєр", або натисніть .


Муз. плеєр дозволяє прослуховувати музичні записи, збережені на картці пам'яті. Щоб розпочати

прослуховування, приєднайте до ігрової консолі навушники (Див. 'Приєднання і використання навушників', стор. 15), або прослуховуйте через гучномовець.



 **Увага:** Музику можна слухати лише при використанні карток пам'яті об'ємом 32 Мб, 64Мб або 128 Мб. Інші картки пам'яті не підтримуються.

 **Увага:** Під час використання програми *Муз. плеєр* споживається додаткова енергія акумулятора, тому час роботи ігрової консолі зменшується.










 **Порада!** Щоб швидко увімкнути *Муз. плеєр*, натисніть спеціальну клавішу музичного плеєра .

 **ПОПЕРЕДЖЕННЯ!** Прослуховування музики на великій гучності може пошкодити Ваш слух.

Відразу після того, як Ви увімкнете *Муз. плеєр*, він почне грати записи.


Якщо Ви бажаєте відрегулювати гучність навушників або гучномовця, натисніть  або , щоб збільшити або зменшити рівень гучності.

Прослуховування музики

Ви можете вибрати програвання/паузу  / , стоп , попередній запис , наступний запис  і почати записування , натиснувши  або , щоб виділити кнопку керування, і натиснувши , щоб вибрати її.





Опції "Музичного плеєра": *Список записів, Установки, Увімк. гучномов. / Вимк. гучномов., Підказка і Вихід.*



 **Порада!** Ви також можете натиснути кнопку навушників, щоб вибрати наступний запис.

За допомогою меню *Список записів* Ви можете переглядати та прослуховувати музичні записи, збережені у Вашій ігровій консолі.

Перелік опцій в меню "Список записів": *Грати, Видалити, Перейменувати, Додати до списку | Видалити зі списку, Підказка та Вихід.*

Щоб переглянути збережені музичні записи, натисніть *Опції* → *Список записів*.

 **Порада!** Під час прослуховування Ви можете натиснути , щоб відобразити наявні *Опції*.

Щоб прослухати музичні записи, що містяться в *Список записів*, натисніть  або , щоб виділити запис, а потім натисніть *Опції* → *Грати*.

Під час прослуховування музичного плеєра Ви можете телефонувати та відповідати на дзвінки. Під час дзвінка запис буде поставлено на паузу і звук музичного плеєра буде вимкнено. Після закінчення дзвінка музичний плеєр автоматично відновить свою роботу.

Щоб відповісти на вхідний дзвінок під час використання навушників, натисніть кнопку навушників. Коли лунає сигнал дзвінка, *Муз. плеєр* переходить в режим паузи. Щоб завершити дзвінок, натисніть кнопку навушників ще раз. Додаткову інформацію див. в '*Приєднання і використання навушників*', стор. 15.

Щоб змінити установки, натисніть *Опції* і виберіть *Установки*. Існують наступні опції:

- *Стиль музики*: Ви можете вибрати стиль звучання музичного запису, згідно з яким будуть автоматично встановлені опції еквайзера, наприклад, рівень низьких та високих частот, баланс. Це може покращити якість звучання. Існують наступні стилі: *Рок, Поп, Танцювальний, Джаз, Класика, Латиноамерикан. і Звичайний.*


- **Опції програвання:** Виберіть *Послідовно*, щоб записи, які зберігаються в ігровій консолі, програвалися в тому ж порядку, в якому вони розміщені в списку записів. Ви також можете вибрати *Довільно* або *Повтор*.
- **Додаткові баси:** Ви можете збільшити кількість низьких частот для поточного музичного стилю.

Опції в "Установках":

Змінити, Підказка і Назад.




Запис із зовнішнього обладнання

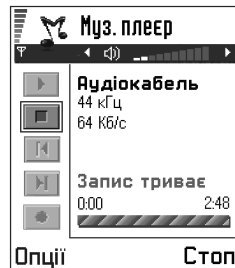
Ви можете приєднати свою ігрову консоль до сумісного обладнання, наприклад, програвача компакт-дисків, і записати музику безпосередньо на ігрову консоль.

 **Увага:** Не користуйтеся цією функцією, якщо це суперечить законодавству! Музика може бути захищена авторськими правами. Запис такої музики дозволений лише для Вашого особистого використання. Законодавство забороняє копіювати таку музику з метою продажу чи розповсюдження.

Щоб записати музичний трек з сумісного зовнішнього аудіообладнання.

- 1 Приєднайте зовнішнє аудіо-обладнання. Додаткову інформацію див. в 'Приєднання та використання кабелів з комплекту', стор. 16.
- 2 Натисніть **Меню**→ **Медіа**→ *Муз. плеєр*.


- 3 Натисніть , щоб виділити кнопку записування , а потім натисніть , щоб розпочати записування. Щоб припинити записування, натисніть **Стоп**.
- 4 Введіть назву запису та натисніть **Добре**.




Під час записування Ви можете телефонувати та відповідати на дзвінки. Гучність музичного плеєра вимикається, але записування продовжується в фоновому режимі. Після закінчення дзвінка музичний плеєр автоматично відновить свою роботу.



Радіо





 **Увага:** Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.


← Перейдіть до **Меню**→ **Медіа**→ **Радіо**, щоб відкрити "Радіо", або натисніть .



Ви можете слухати *Pagio* в своїй ігровій консолі, використовуючи навушники (Див. 'Приєднання і використання навушників', стор. 15) або гучномовець. Кабель навушників виконує функцію антени для радіо, тому він повинен висіти вільно і бути завжди приєднаним.









Якщо Ви бажаєте відрегулювати гучність навушників або динаміка, натисніть  або , щоб збільшити або зменшити рівень гучності.

 **Увага:** Якість радіотрансляції залежить від покриття радіостанції в місцевості, де Ви знаходитесь.

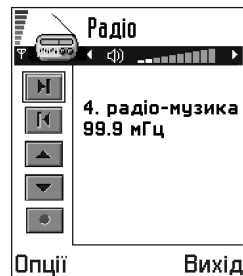
 **ПОПЕРЕДЖЕННЯ!** Прослуховування музики на великій гучності може пошкодити Ваш слух.

 **Порада!** Натискання кнопки навушників перемикає радіо на наступний збережений канал.

 **Порада!** Щоб швидко увімкнути *Pagio*, натисніть спеціальну клавішу радіо .


Ви можете вибрати наступний канал , попередній канал , Автопошук вверх , Автопошук вниз , і записування , натиснувши клавішу  або , щоб виділити кнопку керування і кнопку , щоб вибрати станцію.


Опції в меню "Радіо":
Радіостанції, Увімк. гучномов. /Вимкн. гучномов., Автопошук вверх, Автопошук вниз, Ручна настройка, Збер. радіостанцію, Підказка і Вихід.






Пошук радіостанції


- Увімкнувши *Pagio*, виберіть **Опції** → *Автопошук вверх* or *Автопошук вниз* для здійснення автопошуку. Коли буде знайдено радіостанцію, відобразиться нова частота.

 **Увага:** Якщо радіостанцію вже було збережено, також може відобразитись її номер та назва.


 **Увага:** Радіоприймач працює в діапазоні частот 87.5–108.0 МГц.

- Ви також можете настроїти станцію вручну, вибравши **Опції** → *Ручна настройка* і натиснувши  або , щоб перейти на більшу чи меншу частоту (один крок – 0,05 МГц).

 **Порада!** Якщо Ви знаєте потрібну Вам частоту, введіть її безпосередньо за допомогою

клавіатури (щоб вставити крапку десяткового дробу, натисніть ).


- Щоб зберегти радіостанцію в ігрову консоль, виберіть **Опції** → *Збер. радіостанцію*. Перейдіть до місця, в яке Ви бажаєте зберегти радіостанцію, і натисніть **Вибрати**. Введіть назву радіостанції і натисніть **Добре**.

 **Увага:** Вільні місця відображуються з початковою частотою 87.5 МГц.


Використання радіо

Перелік опцій в меню радіостанцій: *Слухати, Увімк. гучномов. | Вимкн. гучномов., Переіменувати, Видалити, Підказка і Вихід*.

Ви можете вимкнути *Radio*, натиснувши **Вихід**.


 **Увага:** Якщо увімкнено гучномовець, навушники вимикаються.

Слухаючи радіо, Ви можете телефонувати та відповідати на дзвінки. Під час дзвінка гучність радіо вимикається. Після закінчення дзвінка радіо автоматично відновить свою роботу.



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




Якщо деякі радіостанції вже було збережено, Ви можете вибрати **Опції** → *Радіостанції*, щоб вибрати радіостанцію, яку Ви бажаєте слухати. Ви можете


вибрати радіостанцію від 1 до 9, натиснувши відповідну цифрову клавішу. Також Ви можете вибрати номер радіостанції від 10 до 20, натиснувши одну цифрову клавішу відразу після іншої, наприклад, 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 і 2 + 0 = 20.

 **Увага:** Якщо від'єднати навушники, *Radio* вимкнеться через 5 хвилин.

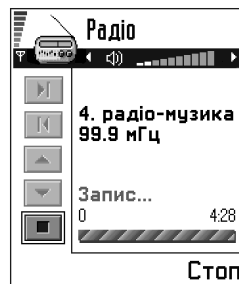
Записування із Радіо

Щоб розпочати записування поточної радіостанції, натисніть , щоб виділити кнопку записування , а потім натисніть , щоб розпочати записування. Введіть назву запису та натисніть **Добре**.

 **Увага:** Під час роботи в режимі записування кнопка записування  перетворюється на кнопку зупинки .

 **Порада!** Ви можете також використовувати команду **Стоп**.

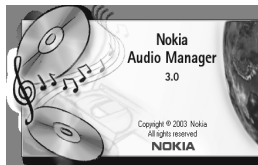
Під час записування Ви можете телефонувати та відповідати на дзвінки. Гучність радіо вимикається, але записування продовжується в фоновому режимі.




Після закінчення дзвінка радіо автоматично відновить свою роботу.

Nokia Audio Manager


За допомогою програми Nokia Audio Manager Ви можете вибрати музичні записи на сумісному ПК і перенести їх на картку пам'яті ігрової консолі Nokia N-Gage. Програма




Nokia Audio Manager також дозволяє створювати списки програвання на ПК з посиланнями на записи в форматі MP3 та записи, збережені з компакт-диска. Щоб ПК отримав доступ до носія даних (картки пам'яті) на ігровій консолі, Ви повинні приєднати ігрову консоль до ПК за допомогою кабелю DKE-2 USB Mini-B (1), що входить у комплект. Див. ['Приєднання та використання кабелів з комплекту'](#), стор. 16. Після цього вміст картки пам'яті ігрової консолі можна буде переглянути в області Mobile Device (Мобільний пристрій) у вікні *Music Studio* програми Nokia Audio Manager. Музичні записи в списках програвання можна перенести, наприклад, з компакт-дисків.

 **Увага:** Під час використання Nokia Audio Manager Вам потрібно лише приєднати свою ігрову консоль до ПК за допомогою кабелю DKE-2 USB Mini-B, що входить у комплект (Див. ['Приєднання та](#)

[використання кабелів з комплекту'](#), стор. 16.); все інше робиться на комп'ютері.


 **Увага:** Не користуйтеся цією функцією, якщо це суперечить законодавству! Музика може бути захищена авторськими правами. Запис такої музики дозволений лише для Вашого особистого використання. Законодавство забороняє копіювати таку музику з метою продажу чи розповсюдження.

 **Порада!** Ви можете знайти цю програму на компакт-диску, що входить в комплект.

Вимоги до системи

Щоб встановити і використовувати Nokia Audio Manager, Вам потрібно наступне:

- ПК з Intel-сумісним процесором і встановленою операційною системою Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 або Windows XP.

 **Увага:** Це програмне забезпечення не підтримується системою Windows 98, яка була оновлена з версії Windows 95 або 3.1.

- Процесор Pentium MMC 266 MHz (рекомендується Pentium 300 MHz),
- Принаймні 35 Мб вільного місця на диску,
- Мінімальний рекомендований об'єм пам'яті – 48 Мб, для Windows 2000 рекомендується 64 Мб,
- Дисплей з роздільною здатністю 800 x 600 пікселів і підтримкою понад 65536 кольорів, установка кольору – High Colour

- Зчитувач компакт-дисків стандарту SCSI/ANSI X3T10-1048D. Стандарт ATAPI/SFF-8020i.

Встановлення Nokia Audio Manager



Увага: Не під'єднуйте кабель USB до свого ПК, попередньо не встановивши програму Nokia Audio Manager PC з компакт-диску, що входить у комплект ігрової консолі Nokia N-Gage.

- 1 Запустіть Windows.
- 2 Вставте компакт диск, що входить у комплект, в зчитувач компакт-дисків свого ПК.
- 3 Компакт-диск повинен запуститися автоматично. Якщо цього не станеться, відкрийте Windows Explorer (Провідник Windows) і виберіть зчитувач, в який Ви вставили компакт-диск. Клацніть правою кнопкою миші піктограму Nokia Audio Manager і виберіть Autorun (Автозапуск).
- 4 Щоб успішно завершити встановлення, слідуйте інструкціям зі встановлення, що з'являються на моніторі.
- 5 Коли встановлення програми буде завершено, до папки з програмами буде додано папку Nokia Audio Manager.



Увага: Після встановлення програмного забезпечення Nokia Audio Manager комп'ютер необхідно перезавантажити.

Збереження записів з компакт-диска за допомогою Nokia Audio Manager

Запустіть на ПК програму Nokia Audio Manager. Відобразиться початкове вікно.

- 1 Вставте музичний компакт-диск в зчитувач компакт-дисків свого ПК та клацніть піктограму *CD Player* (Програвач компакт-дисків). За умовчанням повинна відобразитися інформація про всі записи.
- 2 Щоб зберегти записи, виберіть їх та натисніть кнопку *Save tracks* (Зберегти записи).



Увага: Не виймайте компакт-диск, поки не буде завершена операція зберігання. Індикатор копіювання вказуватиме, скільки приблизно часу ще потрібно для збереження записів.

- 3 Щоб перенести збережені записи в *Music Studio*, клацніть кнопку *+ Add* (Додати), виберіть потрібний запис (записи) і клацніть *Open* (Відкрити).

Після цього Ви зможете перенести записи в *Music Studio* до ігрової консолі **N-Gage**.

Перенесення музичних записів на свій пристрій

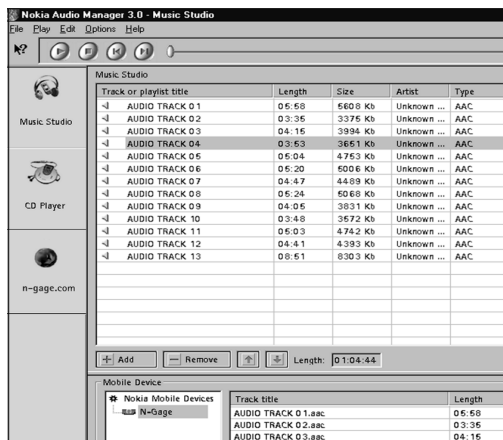
- 1 Збережіть записи і списки програвання в *Music Studio* програми Nokia Audio Manager. Щоб отримати подальші інструкції, див. попередній розділ або довідку Nokia Audio Manager.



Увага: Перевірте, що сумісний ПК та ігрова консоль з'єднані за допомогою кабелю USB, що

входить в комплект. Див. 'Приєднання та використання кабелів з комплекту', стор. 16.

- Запустіть на ПК програму Nokia Audio Manager.
- Відобразиться початкове вікно.
- Клацніть піктограму в області мобільного пристрою у вікні *Music Studio*.
- Виберіть записи або списки програвання, які Ви бажаєте перенести на картку пам'яті своєї ігрової консолі: виділіть потрібні записи або списки програвання, клацнувши по них.



- Клацніть *Transfer to device* (Перенести на пристрій).

Якщо вся вибрана музика не може поміститися на картку пам'яті, з'явиться повідомлення про помилку.

Відмініть вибір деяких музичних записів, щоб можна було переписати ті, що залишаться.

Перенесення за допомогою Windows Explorer.


Для перенесення музичних записів у форматах MP3 та .AAC на картку пам'яті Вашої ігрової консолі можна використовувати програму Windows Explorer (Провідник Windows).




Увага: Перевірте, що сумісний ПК та ігрова консоль з'єднані за допомогою кабелю USB, що входить в комплект. Див. 'Приєднання та використання кабелів з комплекту', стор. 16.

- Відкрийте Windows Explorer і знайдіть диски, встановлені на ПК. Один з дисків, що позначаються літерами, повинен мати назву ігрової консолі **N-Gage** (Локальний диск). Клацніть його, щоб відобразити вікно з вмістом картки пам'яті ігрової консолі.
- Відкрийте другу копію Windows Explorer і увійдіть в папку на ПК, з якої Ви бажаєте перенести записи в форматі MP3 або .AAC.
- Виберіть на сумісному ПК записи, які Ви бажаєте перенести на ігрову консоль, і перенесіть їх у перше вікно за допомогою миші. Після цього записи будуть перенесені на ігрову консоль і їх можна буде прослухати за допомогою програми *Муз. плеєр*.

Перед тим, як переносити записи за допомогою Windows Explorer, перевірте їх розмір. Перенесення кожного 1 Мб займає приблизно 10 секунд. Не переривайте перенесення і не виймайте кабель до завершення процесу.

 **Важливо!** Windows Explorer може повідомити, що завершення файлу завершено раніше, ніж пройде потрібний час. Це повідомлення може бути помилковим, тому Ви повинні дати приблизно 10 секунд для перенесення кожного 1 Мб. Якщо передачу перервати раніше, файли, можливо, перенесені не будуть.

 **Увага:** Файли, що переносяться з використанням Windows Explorer, не будуть видимі у вікні Mobile Device програми Nokia Audio Manager.

Якщо вибрана музика не може поміститися на картку пам'яті ігрової консолі, з'явиться повідомлення про помилку. Відмініть вибір деяких музичних записів і спробуйте знову.

Вікно n-gage.com

Nokia Audio Manager має вікно, в якому можна переглядати сторінки Інтернету. За умовчанням в цьому браузері встановлена домашня сторінка n-gage.com. В поле адреси можна ввести будь-яку URL-адресу. Щоб шукати в Інтернеті, потрібно перейти на сайт пошукової системи. Перед тим, як додати записи з

Інтернету в вікно Music Studio для їх перенесення на ігрову консоль, їх потрібно завантажити на ПК.

Інші функції

Типи музичних записів, що підтримуються

Nokia Audio Manager підтримує музичні записи в форматі MP3 та списки програвання M3U. Списки програвання можна створити у вікні *MusicStudio*. Якщо список програвання вибрано для перенесення на картку пам'яті ігрової консолі, то будуть перенесені лише записи, перелічені в списку програвання. Записи, створені у вікні *CD Player* (Програвач компакт-дисків), мають розширення файлу .AAC. Ці файли можуть бити програні на ПК за допомогою програми Nokia Audio Manager і перенесені в картку пам'яті ігрової консолі.

Редагування інформації про записи на сумісному ПК.





Коли музичні записи чи списки програвання відображуються у вікні *MusicStudio*, Ви можете змінити інформацію про запис та виконавця. Для отримання подальшої інформації див. довідку Nokia Audio Manager.



5. Установки

← Перейдіть до Меню → Інструмен. → Установки.

Зміна загальних установок

- 1 Перейдіть до групи установок та натисніть , щоб вибрати її.
- 2 Перейдіть до установок, які Ви бажаєте змінити, і натисніть , щоб
 - переключитися між опціями, якщо їх тільки дві (**Увімкнено/Вимкнено**).
 - відкрити перелік опцій або редактор.
 - відкрийте вікно повзунка, натисніть  або , щоб відповідно збільшити або зменшити значення.



Уст. пристрою







Загальні



- **Мова пристрою** – Ви можете змінити мову дисплейних повідомлень своєї ігрової консолі. Ця зміна вплине на формат дати і часу та роздільників, наприклад, в обчисленнях. Якщо вибрати **Автоматично**, ігрова консоль вибере мову у відповідності з інформацією на Вашій SIM-картці. Після зміни мови відображення дисплейних


повідомлень ігрову консоль потрібно перезавантажити.





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** – Ви можете змінити мову набору тексту на своїй ігровій консолі. Зміна мови впливає на
 - наявні знаки, коли Ви натискаєте будь-яку клавішу ( – ),
 - словник для інтелектуального введення тексту, який використовується, і
 - спеціальні символи, які вводяться за допомогою клавіш  і .
- **Приклад:** Ви користуєтесь ігровою консоллю, де повідомлення на дисплеї подаються англійською мовою, але Ви бажаєте писати всі повідомлення французькою. Після зміни мови словник для інтелектуального введення тексту відшукує слова французькою мовою, і з'являються найбільш поширені спеціальні символи або пунктуаційні знаки, які використовуються у французькій мові, якщо натиснути клавіші  і .

 **Порада!** Можна також робити зміни в деяких редакторах. Натисніть  і виберіть *Мова набору*.




- **Словник** - Щоб увімкнути або вимкнути режим інтелектуального введення тексту (*Увімкнено* або *Вимкнено*) для всіх редакторів ігрової консолі. Можна також змінювати цю установку, коли Ви знаходитесь в редакторі. Натисніть  і виберіть *Словник* → *Увімкнути словник* або *Вимкнено*.

 **Увага:** Словник інтелектуального введення тексту наявний не для всіх мов.

- **Привітання/логотип** - Натисніть , щоб відкрити установку. Привітання або логотип відображається на короткий час при кожному вмиканні ігрової консолі. Виберіть *Стандартні*, якщо Ви бажаєте користуватися стандартним зображенням. Виберіть *Текст*, щоб ввести привітання (до 50 літер). Виберіть *Зображення*, щоб вибрати фото або малюнок з програми **Зображення**.
- **Станд. уст. пристр.** - Деякі установки меню можна повернути в їх первинні значення. Для цього Вам потрібен код блокування. Див. стор. 51. Після скидання установок в їх первинні значення увімкнення ігрової консолі може потребувати більше часу.

 **Увага:** Всі створені Вами документи і файли залишаються без змін.

Режим очікування

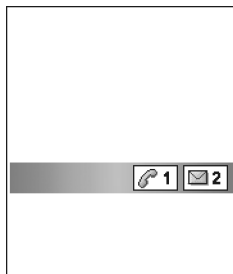
- **Фонове зображення** - Можна вибрати будь-яке зображення як фонове зображення в режимі очікування. Виберіть *Так*, щоб вибрати зображення з папки **Зображення**.
 - **Ліва клавіша вибору та Права клав. вибору** - Можна змінити клавіші прискореного доступу, що з'являються над лівою  та правою  клавішами вибору в режимі очікування. Крім програм, клавіші прискореного вибору можна призначити функції, наприклад *Нове повідомл.*
-  **Увага:** Не можна призначити клавішу прискореного вибору програмі, яку Ви встановили самі.

Дисплей

- **Контрастність** - Щоб зробити контрастність дисплея світліше або темніше.
- **Палітра кольорів** - Щоб змінити палітру кольорів, яка використовується на дисплеї.
- **Тайм-аут заставки** - Заставка дисплея активізується, коли закінчується тайм-аут заставки. Коли активізовано заставку дисплея, дисплей очищається і можна бачити смужку заставки дисплея.




- Щоб вимкнути заставку, натисніть будь-яку клавішу.
- **Заставка** - Виберіть, що має відобразитися на смузі заставки: час і дата або текст, який Ви самі ввели. Місцезнаходження і фоновий колір смуги заставки змінюється з інтервалом в одну хвилину. Крім того, заставка змінюється, щоб позначити кількість нових повідомлень або пропущених дзвінків.



Установки дзвінків



 **Увага:** Щоб змінити установки переадресації дзвінків, перейдіть до **Меню** → **Інструмен.** → **Переадресація**. Див. 'Установки переадресації', стор. 22.

Надс. мої дані абон.


- Ця послуга мережі дозволяє запрограмувати ігрову консоль відображати на дисплеї номер телефону (*Так*) або ховати його (*Ні*) від абонента, якому Ви телефонуєте. Або це значення може

запрограмувати Ваш оператор, коли Ви робите передплату (*Встан. мережею*).

Дзвінок очікує: (послуга мережі)

- Мережа Вас попередить про новий вхідний дзвінок, коли інший дзвінок вже триває. Виберіть: *Активізувати*, щоб попросити мережу активізувати функцію очікування дзвінка, *Скасувати*, щоб попросити мережу деактивізувати функцію очікування дзвінка, або *Перевірити стан*, щоб перевірити, чи активізовано цю функцію.



Автоматичн. повтор

- Коли активізовано цю установку, ігрова консоль зробить до десяти спроб з'єднати дзвінок після першої невдалої спроби додзвонитись. Натисніть , щоб припинити автоматичний повторний набір.




Резюме після дзв.

- Активізуйте цю установку, якщо бажаєте, щоб Ваша ігрова консоль на короткий час показувала на дисплеї тривалість та вартість останнього дзвінка. Щоб показати вартість, потрібно активізувати *Ліміт вартості гзв.* для Вашої SIM-картки. Див. стор. 24.

Швидкий набір

- Виберіть *Увімкнено*, і номери телефонів, призначених клавішам швидкого набору ( - ) , можна буде набрати, натиснувши і утримуючи відповідну клавішу. Див. також 'Призначення клавіш швидкого набору', стор. 61.

Будь-якою клавіш.

- Виберіть *Увімкнено*, і Ви матимете можливість відповідати на вхідні дзвінки, швидко натиснувши будь-яку клавішу, окрім ,  та .

Поточна лінія (послуга мережі)


- Установка відображається тільки в разі підтримання SIM-карткою двох передплатених номерів, тобто двох телефонних ліній. Виберіть, якою телефонною лінією (*Лінія 1* або *Лінія 2*) Ви бажаєте користуватися для того, щоб робити дзвінки та надсилати текстові повідомлення. Незалежно від обраної лінії, можна відповідати на дзвінки, що надходять по обох лініях.



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

Щоб запобігти вибору лінії, виберіть *Зміна лінії* → *Вимкнено*, якщо ця послуга підтримується Вашою SIM-карткою. Щоб змінити цю установку, потрібен код PIN2.



Порада: Щоб переключитися між двома телефонними лініями, натисніть і утримуйте  в режимі очікування.




Установки з'єднання**Загальна інформація про з'єднання даних і точки доступу**

Глосарій: Точка доступу – точка з'єднання

Вашої ігрової консолі з Інтернетом за допомогою дзвінка даних або з'єднання в системі пакетної передачі даних. Точка доступу надається, наприклад, комерційним постачальником Інтернет-послуг (ISP), постачальником послуг для мобільних телефонів або оператором мережі.

Щоб визначити установки для точок доступу, перейдіть до **Установки** → **З'єднання** → **Точки доступу**.

З'єднання даних потрібне для встановлення з'єднання з точкою доступу. Ваша ігрова консоль підтримує три види з'єднання даних:

- дзвінок даних GSM ()
- високошвидкісний дзвінок даних GSM ()
- з'єднання в системі пакетної передачі даних (GPRS) ()

Існують три різні типи точок доступу, які можна визначити: точка доступу MMS, точка доступу браузеру та точка доступу в Інтернет (IAP). Ваш оператор може надати інформацію, яка точка доступу потрібна для послуги, до якої Ви бажаєте отримати доступ. Вам

треба встановити установки точок доступу, якщо Ви бажаєте, наприклад,

- надсилати та отримувати мультимедійні повідомлення,
- надсилати і отримувати електронну пошту,
- переглядати сторінки браузера,
- завантажувати програми Java™,
- користуватися завантаженням зображень, або
- використовувати свою ігрову консоль в якості модему

Див. також 'Позначки з'єднання даних', стор. 10.

Дзвінки даних GSM

Дзвінок даних GSM дає можливість передавати дані зі швидкістю до 14,4 Кбіт/с. З питань наявності та передплати послуг передачі даних, зв'яжіться зі своїм оператором стільникового зв'язку або оператором послуг.

Мінімальні установки, необхідні для дзвінка даних

- Щоб ввести набір основних установок для дзвінків даних GSM, перейдіть до *Установки* → *З'єднання* → *Точки доступу* і виберіть **Опції** → *Нова точка дост.* Введіть наступне: *Носій даних: Дані GSM, Номер дозвону, Режим сеансу: Постійно, Тип дзвінка даних: Аналоговий* та *Макс. швидк. даних: Автоматично.*

Високошвидкісний дзвінок даних (технологія передачі даних на підвищених швидкостях HSCSD)



Глосарій: Високошвидкісний дзвінок даних дозволяє передавати дані з максимальною швидкістю 43.2 Кбіт/с.

Щодо наявності та передплати послуг високошвидкісної передачі даних, зв'яжіться зі своїм оператором стільникової мережі або оператором послуг.



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.

Система пакетної передачі даних (загальна служба пакетної передачі даних по радіоканалу GPRS)



Глосарій: Система пакетної передачі даних, або GPRS, використовує технологію пакетної передачі даних, коли інформація надсилається у вигляді невеликих пакетів даних через мобільну мережу.

Мінімальні установки, необхідні для з'єднання в системі пакетної передачі даних.

- Потрібно передплатити послугу GPRS. Стосовно наявності та передплати послуг GPRS, зв'яжіться з оператором Вашої стільникової мережі або оператором послуг.

- Перейдіть до **Установки** → **З'єднання** → **Точки доступу** і виберіть **Опції** → **Нова точка дост.**. Введіть наступне: **Носій даних:** **GPRS** та **Назва точки дост.:** введіть назву, яку Вам надав оператор послуг. Додаткову інформацію див. в **'Створення точки доступу'**, стор. 47.

Ціна пакетної передачі даних та програм

Як активне з'єднання GPRS, так і програмне забезпечення для використання з GPRS, наприклад, користування послугами, надсилання та отримання даних та текстових повідомлень, не є безкоштовними. Докладну інформацію про ціни можна отримати в свого оператора стільникової мережі або в оператора послуг. Див. також **'Лічильник пакетної передачі даних та таймер з'єднання'**, стор. 26.

Створення точки доступу

Перелік опцій в списку "Точки доступу": **Редагувати**, **Нова точка дост.**, **Видалити**, **Підказка** та **Вихід**.

На Вашій ігровій консолі можуть бути попередньо визначені установки точок доступу. Або Ви можете отримати установки точки доступу у розумному повідомленні від оператора послуг. Див. **'Отримання розумних повідомлень'**, стор. 88.


Якщо жодної точки доступу не визначено, коли Ви відкриваєте **Точки доступу**, консоль запитає, чи Ви бажаєте створити нову.

Якщо якісь точки доступу вже визначені, щоб створити нову точку доступу, виберіть **Опції** → **Нова точка дост.** і виберіть:

- **Викор. станд. устан.**, щоб скористатися стандартними установками. Внесіть необхідні зміни та натисніть **Назад**, щоб зберегти установки.
- **Викор. існ. установк.**, щоб використати існуючу інформацію настройки як основу для установок нової точки доступу. Відкриється список існуючих точок доступу. Виберіть якусь одну точку доступу і натисніть **Добре**. Установки точки доступу відкриваються, і деякі поля вже заповнені.



Редагування точки доступу

Якщо відкрити меню "Точки доступу", з'явиться список вже доступних точок доступу. Перейдіть до точки доступу, яку Ви бажаєте редагувати, і натисніть .

Видалення точки доступу

Перейдіть до точки доступу зі списку, яку Ви бажаєте видалити, і натисніть **Опції** → **Видалити**.

Точки доступу

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

Тут можна прочитати коротке пояснення щодо кожної установки, яка може бути потрібною для різних з'єднань даних та точок доступу.



Увага: Почніть заповнювати установки зверху, оскільки залежно від обраного з'єднання даних (*Носій даних*) або потреби вставити *IP-адреса шлюзу*, доступними є лише деякі поля установок.



Увага: Дуже уважно виконуйте інструкції, які Вам дав оператор послуг.


- *Назва з'єднання* - Дайте з'єднанню описову назву.
- *Носій даних* - Опції наступні: *Дані GSM*, *Високошвид. GSM* та *GPRS*. Залежно від обраного з'єднання даних, наявні лише певні поля настройки. 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 активізувати її для Вашої SIM-картки.

- *Назва точки дост.* (лише для пакетної передачі даних) - Назва точки доступу потрібна для

встановлення з'єднання з мережею GPRS. Назви точки доступу можна отримати в свого оператора мережі або в оператора послуг.

- *Номер дозвону* (лише для даних GSM та високошвидкісної передачі даних) - Модемний номер телефону точки доступу.
- *Ім'я користувача* - Напишіть ім'я користувача, якщо це вимагається оператором послуг. Ім'я користувача може знадобитися для встановлення з'єднання і зазвичай воно надається оператором послуг. Ім'я користувача часто потрібно вводити з урахуванням реєстра клавіатури.
- *Запитувати пароль* - Якщо Ви маєте вводити новий пароль кожного разу, коли з'єднуєтесь із сервером, або якщо Ви не бажаєте зберігати свій пароль в ігровій консолі, виберіть *Так*.
- *Пароль* - Для встановлення з'єднання даних може знадобитися пароль, який зазвичай надається оператором послуг. Пароль часто потрібно вводити з урахуванням реєстра клавіатури. Коли Ви вводите пароль, знаки відображаються на дуже короткий час, а потім перетворюються на зірочку (*). Найпростіший спосіб ввести цифри - це натиснути  і вибрати *Вставити номер*, і потім продовжувати вводити літери.
- *Аутентифікація* - *Звичайна* / *Захищена*.
- *IP-адреса шлюзу* - IP-адреса, що використовується шлюзом браузера.
- *Домашня сторінка* - Залежно від того, що Ви настраюєте, введіть або



- адресу послуги, або
 - адресу центру мультимедійних повідомлень.
 - **Захист з'єднання** – Виберіть, чи використовувати для з'єднання Безпеку транспортного рівня (TLS). Виконуйте інструкції, надані оператором послуг.
 - **Режим сеансу** – *Постійно / Тимчасова*.
 - **Тип гзвінка даних** (лише для даних GSM та високошвидкісної передачі даних) – *Аналоговий, ISDN в.110, або ISDN в.120* визначає, чи використовує ігрова консоль аналогове, чи цифрове з'єднання. 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. Якщо наявне з'єднання ISDN, воно встановлюється швидше, ніж аналогове.
-  **Глосарій:** ISDN – це спосіб встановити дзвінок даних між Вашою ігровою консоллю і 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. Щоб користуватися з'єднанням ISDN, і Ваш постачальник Інтернет-послуг, і Ваш оператор мережі мають підтримувати його.
- **Макс. швидк. даних** (лише для даних GSM та високошвидкісної передачі даних) – Опції: *Автоматично / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, залежно від того, що Ви вибрали в опція

Режим сеансу та Тип гзвінка даних. Ця опція дозволяє обмежувати максимальну швидкість з'єднання, коли використовується високошвидкісна передача даних. Вища швидкість може коштувати більше – це залежить від оператора мережі.



Увага: Представлені вище швидкості є максимальними швидкостями, на яких працює з'єднання. Під час з'єднання робоча швидкість може виявитися меншою, це залежить від умов в мережі.



Порада! Під час введення тексту, натисніть , щоб відкрити таблицю спеціальних символів. Щоб вставити пропуск, натисніть .



Порада! Див. також 'Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень', стор. 82, 'Установки, потрібні для електронної пошти', стор. 85 та 'Настройка установок ігрової консолі для послуги браузера', стор. 118.


Опції → Розширені установки

- **IP-адреса пристрою** – IP-адреса Вашого пристрою.
- **Основний серв. імен:** – IP-адреса основного сервера DNS.




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

- **Додатк. сервер імен:** – IP-адреса другого сервера DNS.

 **Увага:** Якщо потрібно ввести дані в *IP-адреса пристрою*, *Основн. сервер імен*, *or* *Додатк. сервер імен*; зверніться до свого оператора Інтернет-послуг, щоб отримати ці адреси.

Наступні установки відображаються, якщо Ви вибрали дзвінок даних і високошвидкісну передачу даних як тип з'єднання:

- *Викор. звор. дзвінки* – Ця опція дозволяє серверу передзвонювати Вам одразу після Вашого дзвінка. Зверніться до свого оператора послуг, щоб передплатити цю послугу.
- *Тип звор. дзвінка* – Опції: *Викор. ном. серв. / Викор. інш. ном.*. Запитайте в свого постачальника послуг вірні установки; вони залежать від конфігурації постачальника послуг.
- *Номер звор. дзвінка* – Введіть номер даних телефону ігрової консолі, який використовує сервер зворотного дзвінка. Зазвичай, цей номер – це номер телефону дзвінка даних Вашої ігрової консолі.
- *Викор. стисн. 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 оператора послуг.

 **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.

- *Вик. сценарій логіну* – Опції: *Так / Ні*.
- *Сценарій логіну* – Вставте сценарій логіну.
- *Ініціалізація модему* (Панцюг 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


 Перейдіть до **Установки** → **З'єднання** → **GPRS**.

Установки GPRS впливають на всі точки доступу, що використовують з'єднання в системі пакетної передачі даних.

З'єднання GPRS – Якщо вибрати *Коли наявний* і Ви знаходитесь в мережі, що підтримує пакетну передачу даних, ігрова консоль реєструється в мережі GPRS, і надсилання текстових повідомлень відбуватиметься через GPRS. Крім того, активне з'єднання в системі пакетної передачі даних, наприклад, для надсилання і отримання електронних повідомлень, відбувається швидше. Якщо Ви вибрали *Коли потрібно*, Ваша ігрова консоль буде використовувати з'єднання в системі пакетної передачі даних тільки в разі активізації програми або дії, яка потребує такий тип з'єднання.

Точка гоступу – Необхідність в точці доступу виникає, коли Ви бажаєте користуватись своєю ігровою консоллю як модемом для пакетної передачі даних на

комп'ютер. Додаткову інформацію стосовно модемного з'єднання див. на стор. 139.

 **Увага:** Якщо в разі відсутності покриття GPRS Ви вибрали *Коли наявний*, ігрова консоль час від часу робитиме спроби встановити пакетну передачу даних.

Дзвінок даних

 Перейдіть до **Установки** → *З'єднання* → *Дзвінок даних*

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


Час в онлайні - В разі відсутності будь-яких дій дзвінок даних вимикається автоматично після тайм-ауту. Наявні опції: *Визн. користув.* (в цьому випадку введіть час) або *Необмежений*.

Дата і час



- Установки дати і часу дозволяють визначити дату і час, якими користується Ваша ігрова консоль, а також змінювати формат дати, часу і роздільників. Виберіть *Тип годинника* → *Аналоговий* або *Цифровий*, щоб змінити годинник, який відображається в режимі очікування. Виберіть *Автом. оновл. часу* якщо Ви бажаєте, щоб стільникова мережа оновлювала

інформацію про час, дату і часову зону (послуга мережі).

 **Увага:** Щоб увімкнути установку *Автом. оновл. часу*, треба перезавантажити ігрову консоль.



Порада! Див. також "Установки мови", стор. 42.

Захист




Пристрій і SIM

Пояснення різних кодів безпеки, які можуть знадобитись:


- **PIN-код (від 4 до 8 цифр)** - PIN-код (Особистий ідентифікаційний номер) захищає Вашу SIM-картку від несанкціонованого використання. PIN-код зазвичай постачається разом із SIM-карткою. Після трьох введених поспіль невірних PIN-кодів, PIN-код блокується. В разі блокування PIN-коду його необхідно розблокувати, перш ніж Ви зможете користуватись SIM-карткою знов. Див. інформацію про код PUK.
- **Код PIN2 (від 4 до 8 цифр)** - Код PIN2, що постачається разом з деякими SIM-картками, потрібен для отримання доступу до деяких функцій, наприклад до лічильників вартості дзвінків.
- **Код блокування (5 цифр)** - Код блокування можна використовувати для блокування ігрової консолі та

клавіатури, щоб запобігти несанкціонованому використанню.

 **Увага:** На заводі код захисту був встановлений як **12345**. Щоб запобігти неавторизованому використанню Вашої ігрової консолі, змініть код блокування. Тримайте новий код в таємниці та в безпечному місці – окремо від ігрової консолі.


- **Коди PUK та PUK2 (8 цифр)** – PUK-код (Особистий ключ розблокування) вводиться для зміни заблокованого PIN-коду. Код PUK2 потрібен для зміни заблокованого коду PIN2. Якщо Ви не отримали ці коди разом з SIM-карткою, зв'яжіться з оператором, SIM-картка якого використовується у Вашій ігровій консолі, щоб їх отримати.

Ви можете змінити наступні коди доступу: код блокування, PIN-код і код PIN2. Ці коди можуть містити лише цифри від **0** до **9**.

 **Увага:** Не рекомендується використовувати коди доступу, схожі на номери служб екстреної допомоги (на зразок 112), щоб запобігти можливості випадкового набору такого номеру.


Запит на PIN-код – Коли активізовано запит на PIN-код, ігрова консоль запитує код при кожному увімкненні. Зверніть увагу, що деактивація запиту PIN-коду може не дозволятися деякими SIM-картками.

PIN-код | Код PIN2 | Код блокування – Відкрийте цю установку в разі необхідності змінити код.


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

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

- Для розблокування ігрової консолі введіть код блокування.

 **Увага:** Коли ігрову консоль заблоковано, можна телефонувати за екстреним номером, запрограмованим в ігровій консолі (наприклад, 112 або інший офіційний номер екстреного виклику).

Блок., якщо змін. SIM – Виберіть *Так* якщо Ви бажаєте, щоб ігрова консоль запитувала код блокування при вставлянні незнайомої, нової SIM-картки. Ігрова консоль підтримує перелік SIM-карток, які визнаються як картки власника.

 Щоб переглянути список номерів фіксованого набору, перейдіть до *Меню* → *Інструмен.* → *Фіксований набір*.

Опції у вікні "Фіксований набір номеру": *Відкрити, Дзвонити, Новий контакт, Регазувати, Видалити, Дог. до Контактів, Догати з Контактів, Підказка та Вихід.*

Фіксований набір обмежує вихідні дзвінки вибраною групою телефонних номерів, якщо ця функція підтримується Вашою SIM-карткою. Потрібно ввести код PIN2, щоб активізувати цю функцію. Коли цю функцію активізовано, можна телефонувати лише на ті номери телефону, які включено в перелік номерів фіксованого набору, або які починаються з такої цифри (цифр), що й якийсь номер телефону з цього переліку.



Увага: Коли активізовано функцію "Фіксований набір номера", в деяких мережах передбачається виклик екстреної служби за визначеним номером (наприклад, 112 або за іншим офіційним номером екстреної служби).

- Щоб додати нові номери до переліку номерів фіксованого набору, виберіть **Опції** → *Новий контакт* або *Додати з Контактів*.

Обмеж.група корист. (послуга мережі) – Ви можете виділити певну групу осіб, яким Ви можете телефонувати, і які можуть телефонувати Вам. Додаткову інформацію можна отримати у свого оператора стільникового зв'язку або в оператора послуг. Виберіть: *Стандартна*, щоб активізувати стандартну групу, яку узгоджено з оператором стільникової мережі, *Увімкнено*, якщо Ви бажаєте користуватись іншою групою (необхідно знати порядковий номер групи), або *Вимкнено*.




Увага: Коли дзвінки обмежено "Закритими групами користувачів", в деяких мережах передбачається виклик екстреної служби за

визначеними номерами (наприклад, 112 або за іншим офіційним номером екстреної служби).

Пігвер.послуги SIM (послуга мережі) – Щоб на дисплеї ігрової консолі відображалось підтвердження повідомлень, коли Ви користуєтесь послугою SIM-картки.

Керування сертиф.

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



Глосарій: Сертифікати авторизації використовуються деякими послугами браузера, на зразок банківських послуг, з метою перевірки підписів, сертифікатів сервера або інших сертифікатів авторизації.





Глосарій: Сертифікати користувача видаються користувачам Сертифікаційною установою.

Опції в головному вікні "Керування сертифікатами": *Деталі сертифік., Видгалити, Установки довіри, Познач./Скас.позн., Підказка, і Вихід.*

Цифрові сертифікати повинні використовуватися, якщо Ви:

- бажаєте з'єднатися з електронним банком або іншим сайтом або віддаленим сервером для дій, які потребують передачу конфіденційної інформації, або
- бажаєте знизити ризик вірусів або іншого шкідливого програмного забезпечення та отримати гарантії автентичності програмного забезпечення під час завантаження та встановлення програм.

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

 **Важливо:** Існування сертифіката саме по собі не є захистом, менеджер сертифікатів повинен містити правильні, автентичні або надійні сертифікати, щоб можливим був підвищений захист.

Перегляд деталей сертифіката – перевірка автентичності


Можна бути впевненим в автентичності шлюзу браузера або сервера тільки в разі перевірки підпису і терміну дійсності шлюзу браузера або сертифіката сервера.

Ви отримаєте попередження на дисплеї ігрової консолі:


- якщо походження сервера браузера або шлюзу не є автентичним, або
- якщо Ви не маєте правильного сертифіката захисту у своїй ігровій консолі.

Для перевірки деталей сертифіката перейдіть до сертифіката і виберіть **Опції** → *Деталі сертифік.*. 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. Докладну інформацію див. у наступному розділі '[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.

 **Важливо:** У сертифікатів обмежений термін дії. Якщо відображається *Прострочений сертифікат* або *Сертифікат ще не дійсний* в той час, коли сертифікат має бути дійсним, перевірте, що у Вашій ігровій консолі поточна дата і час встановлені вірно.

Зміна установок довіри сертифіката авторизації

- Прокрутіть меню до сертифіката авторизації і виберіть **Опції** → *Установки довіри*. В залежності від сертифіката відображається перелік програм, які може використовувати вибраний сертифікат. Наприклад:
Послуги / 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.
-  **Важливо:** Перед тим, як змінити ці установки, Ви повинні переконатися, що довіряєте власнику сертифіката, і що сертифікат належить вказаному власнику.

щоб вимкнути обране обмеження дзвінків, або *Перевірити стан*, щоб перевірити, чи заборонено дзвінки.

- Виберіть **Опції** → *Скас. всі заборони*, щоб скасувати усі активні заборони дзвінків.
 - Виберіть **Опції** → *Резерв. пар. забор.*, щоб змінити пароль заборони.
-  **Увага:** Коли активізовано заборону дзвінків, в деяких мережах передбачається виклик екстреної служби за певними номерами (наприклад, 112 або за іншим офіційним номером екстреної служби).
-  **Увага:** Заборона дзвінків впливає на всі дзвінки, зокрема на дзвінки даних.
-  **Увага:** Не можна одночасно заборонити вхідні дзвінки та активізувати переадресацію дзвінків або фіксований набір. Див. "Установки переадресації", стор. 22 або "Фіксований набір", стор. 53.

Заборона дзв. (послуга мережі)



Заборона дзвінків дозволяє обмежити кількість дзвінків на ігрову консоль та з неї. Для цієї функції Вам необхідно мати пароль заборони, який можна отримати в оператора послуг.

- 1 Прокрутіть меню до однієї з опцій заборони.
- 2 Виберіть **Опції** → *Активізувати*, щоб попросити мережу увімкнути обмеження дзвінків, *Скасувати*,

Мережа



Вибір мережі

- Виберіть *Автоматичний* щоб запрограмувати в ігровій консолі автоматичний пошук і вибір стільникових мереж, які є в наявності у Вашому регіоні, або
- Виберіть *Ручний*, якщо Ви бажаєте вибрати мережу зі списку мереж вручну. Якщо втрачено зв'язок з вибраною вручну стільниковою мережею, іграва

консоль подаватиме сигнали про помилку і запросить вибрати мережу знов. Вибрана мережа повинна мати роумінгову угоду з Вашою локальною мережею, а саме з основним оператором стільникової мережі, чия SIM-картка знаходиться у Вашій ігровій консолі.



Глосарій: Роумінгова угода – угода між двома або більшою кількістю операторів послуг стільникової мережі для надання послуг користувачам не тільки одного оператора послуг, але й інших.



Показ.інф.по стільн.

- Виберіть *Увімкнено* щоб ігрова консоль повідомляла про роботу в мережі з мікrostільниковою архітектурою (MCN) і активувала відображення інформації по стільнику.

Уст. додатка



Позначки, що відображаються в режимі очікування:

-  – з'єднання з навушниками.
-  – з'єднання з пристроєм індуктивного зв'язку.


Прокрутіть меню до папки додатків і відкрийте установки:

- Виберіть *Стандартний режим*, щоб вибрати режим, який буде активуватися у випадку приєднання певного додатка до Вашої ігрової консолі. Див. 'Режими', стор. 103.

- Виберіть *Автовідповідь*, щоб ігрова консоль відповідала на вхідний дзвінок автоматично через п'ять секунд. Якщо сигнал вхідного дзвінка встановлено на *1 тон. сигнал* або *Без звуку*, не можна користуватися автоматичною відповіддю.



6. Контакти

➔ Щоб відкрити "Контакти", натисніть  в режимі очікування або перейдіть до **Меню**→ **Контакти**.


В "Контактах" можна зберігати та керувати контактною інформацією на зразок імен, номерів телефонів та адрес.

Контакти використовують спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

Також до контактної картки можна додавати персональні звукові сигнали, голосові позначки або зменшені зображення. Можна створювати групи абонентів, що дозволяють надсилати текстові або електронні повідомлення одночасно кільком одержувачам.



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

 **Глосарій:** Голосовою позначкою може бути будь-яке промовлене слово, наприклад, ім'я особи. Голосові позначки дозволяють зателефонувати, промовивши слово.

Створення контактних карток

- 1 Відкрийте контакти і виберіть **Опції**→ *Новий контакт*. Відкриється порожня контактна картка.
- 2 Заповніть всі потрібні поля і натисніть **Готово**. Контактна картка зберігається в пам'яті пристрою та закривається, після чого її можна побачити в довіднику "Контакти".


Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю ігрової консолі

- Щоб скопіювати імена та номери з SIM-картки в ігрову консоль, перейдіть до **Меню**→ **Інструмен.**→ **Каталог SIM**. Виберіть ім'я або імена, які Ви бажаєте скопіювати, та виберіть **Опції**→ *Копіюв. в Контакти*.

- Якщо Ви бажаєте скопіювати номер телефону, факсу або пейджера з "Контактів" на свою SIM-картку, перейдіть до "Контактів", відкрийте контактну картку, перейдіть до номера та виберіть **Опції**→ *Коп. в каталог SIM*

Редагування контактної картки

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

- 1 В "Контактах" перейдіть до контактної картки, яку Ви бажаєте редагувати, та натисніть , щоб відкрити її.
- 2 Щоб змінити інформацію на картці, виберіть **Опції**→ *Редагувати.*
- 3 Щоб зберегти зміни та повернутися до вікна контактної картки, натисніть **Готово.**




Видалення контактної картки

- В "Контактах" перейдіть до контактної картки, яку Ви бажаєте видалити, та виберіть **Опції**→ *Видалити.*

Щоб видалити кілька контактних карток

- 1 Позначте картки, які потрібно видалити. Перейдіть до контакту, який Ви бажаєте видалити, та виберіть **Опції**→ *Позначити.* Поруч із контактною картою з'являється галочка.

- 2 Коли Ви позначите всі контакти, які бажаєте видалити, виберіть **Опції**→ *Видалити.*

 **Порада!** Також можна позначити кілька об'єктів, якщо натиснути і утримувати  та одночасно натиснути . Див. також стор. 13.

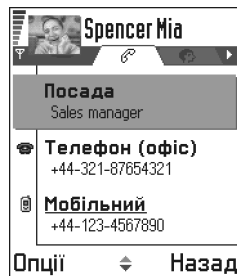
Додавання та видалення полів контактної картки

- 1 Відкрийте контактну картку і виберіть **Опції**→ *Редагувати.*
- 2 Щоб додати поле, виберіть **Опції**→ *Додати деталі.* Щоб видалити непотрібне поле, виберіть **Опції**→ *Видалити деталі.* Щоб перейменувати ярлик поля контактної картки, виберіть **Опції**→ *Редаг. позначку.*

Вставка малюнка в контактну картку

Існує два різних типи малюнків, які можна додавати до контактної картки. Див. ['Зображення та дисплейна копія'](#), стор. 65, щоб отримати більш детальну інформацію щодо зберігання малюнків.



- Щоб додати до контактної картки зменшене зображення



(піктограму), відкрийте контактну картку і виберіть **Опції**→ *Редагувати*, а потім виберіть **Опції**→ *Додати піктограму*. Зменшене зображення також відображується тоді, коли відповідна особа Вам телефонує.






Увага: Після додавання зменшеного зображення до контактної картки Ви можете вибрати *Додати піктограму*, щоб замінити одне зображення іншим, або *Видал. піктограму*, щоб видалити зменшене зображення з контактної картки.

- Щоб додати до контактної картки зображення, відкрийте контактну картку та натисніть , щоб відкрити вікно зображення (). Щоб додати зображення, виберіть **Опції**→ *Додати зображ.*

Перегляд контактної картки

Опції під час перегляду контактної картки, коли виділено номер телефону: *Дзвон.*, *Створити повідом.*, *Редагувати*, *Видалити*, *За умовчанням*, *Дог. гол. познач.* | *Голосові позначки*, *Призн. швид. набір* | *Видал. швид. набір*, *Тон дзвінка*, *Коп. в каталог SIM*, *Найіспати*, *Підказка* та *Вихід*.

Вікно контактної інформації () відображає всю інформацію, введену в контактній картці. Натисніть , щоб відкрити вікно "Зображення" (.



Увага: У вікні контактної інформації відображаються лише поля, що містять


інформацію. Виберіть **Опції**→ *Редагувати* якщо Ви бажаєте побачити всі поля та додати до контакту якісь дані.

Призначення номерів та адрес за умовчанням

Якщо контакт має кілька телефонних номерів або електронних адрес, щоб прискорити процес надсилання повідомлень і дзвінків, можна визначити номер та адресу за умовчанням.

- Відкрийте контактну картку і виберіть **Опції**→ *За умовчанням*. Відкриється робоче вікно зі списком різних опцій.





Приклад: Перейдіть до *Номер телефону* та натисніть **Признач.** Відобразиться список номерів вибраній контактній картці. Перейдіть до номера, який Ви бажаєте зробити номером за умовчанням, і натисніть . Коли Ви повернетесь до вікна контактної картки, Ви побачите, що номер за умовчанням підкреслено.

Голосовий набір


Ви можете зателефонувати певній особі, промовивши голосову позначку, додану до її контактної картки. Голосовою позначкою може бути будь-яке промовлене слово (слова). Перш ніж користуватися функцією голосового набору, треба взяти до уваги, що:


- Голосові позначки не залежать від мови. Вони залежать лише від голосу користувача.
- Голосові позначки чутливі до фонових шумів. Запишіть їх та робіть дзвінки в затишному оточенні.
- Не можна призначати дуже короткі імена. Необхідно використовувати довгі імена, щоб запобігти призначення однакових імен різним номерам.


 **Увага:** Потрібно промовити ім'я саме так, як Ви сказали його, коли робили запис. Це може бути складно, наприклад, в гомінкому приміщенні або під час небезпеки, тому не треба повністю покладатися на функцію голосового набору.


 **Приклад:** В якості голосової позначки можна використовувати ім'я абонента, наприклад, "Мобільний Джона".


Додавання голосової позначки до номера телефону


 **Увага:** Голосові позначки можна додавати лише до телефонних номерів, що зберігаються в пам'яті ігрової консолі. Див. ["Копіювання контактів між SIM-карткою та пам'яттю ігрової консолі"](#), стор. 57.

 **Увага:** Для кожної контактної картки можна зберегти лише одну голосову позначку.


- 1 В "Контактах" перейдіть до контактної картки, до якої Ви бажаєте додати голосову позначку, та натисніть , щоб відкрити її.


- 2 Перейдіть до номера, до якого Ви бажаєте додати голосову позначку, і виберіть **Опції** → *Дод. гол. познач.*
- 3 Відобразиться текст *Натисніть Почати, потім промовте позначку після тону*. Під час записування тримайте ігрову консоль недалеко від рота. Після тонального сигналу чітко скажіть слово (слова), які Ви хочете записати в якості голосової позначки.
 - Натисніть **Почати**, щоб записати голосову позначку. З ігрової консолі пролунає тональний сигнал і на дисплеї з'явиться текст *Скажіть ім'я зараз*.
- 4 Після запису ігрова консоль програє записане позначення, а на дисплеї відобразиться текст *Вітворюю голосову позначку*. Якщо Ви не бажаєте зберегти цей запис, натисніть **Вихід**.
- 5 Коли голосову позначку буде успішно збережено, на дисплеї з'явиться текст *Голосову позначку збережено* і пролунає тональний сигнал. Поруч із номером в контактній картці з'явиться символ .


 **Увага:** Ваша ігрова консоль дозволяє додати голосову позначку до 25 телефонних номерів. Якщо вільної пам'яті не залишилося, видаліть кілька голосових позначок.

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


Як зателефонувати, промовивши голосову позначку

 **Увага:** 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, на дисплеї з'явиться текст *Скажіть ім'я зараз*.
- 2 Коли Ви телефонуєте, промовляючи голосову позначку, використовується гучномовець. Тримайте ігрову консоль недалеко від рота і обличчя та промовте голосову позначку чітко.
- 3 Ігрова консоль відтворить оригінальну голосову позначку, на дисплеї з'явиться ім'я та номер, а за 1,5 секунди почнеться набір номера, що відповідає розпізнаній голосовій позначці.

 **ПОПЕРЕДЖЕННЯ!** Не тримайте ігрову консоль близько до вуха під час використання гучномовця, тому що звук може бути дуже гучним.

- Якщо ігрова консоль відтворює невірну голосову позначку, спробуйте повторити процедуру голосового набору, натиснувши **Повтор..**

 **Увага:** Коли якась програма за допомогою дзвінка даних або з'єднання GPRS надсилає або отримує дані, Ви не можете зателефонувати за допомогою голосової позначки. Щоб зателефонувати за допомогою голосової позначки, завершіть всі активні з'єднання даних.

Як відтворити, змінити або видалити голосову позначку

Щоб відтворити, змінити або видалити голосову позначку, відкрийте контактну картку та перейдіть до номера зі звуковою позначкою (позначається піктограмою ) і виберіть **Опції** → *Голосові позначки* →, а потім виберіть один з наступних варіантів:

- *Відтворити* – Щоб знову прослухати голосову позначку,
- *Видалити* – щоб видалити голосову позначку,
- *Змінити* – щоб записати нову голосову позначку. Натисніть **Почати**, щоб почати запис.

Призначення клавіш швидкого набору


Швидкий набір – це зручний спосіб телефонувати за номерами, які часто використовуються. Клавіші швидкого набору можна призначити восьми телефонним номерам. Цифра 1 зарезервована для скриньки голосової пошти.

- 1 Відкрийте контактну картку, якій Ви бажаєте призначити клавішу швидкого набору, та виберіть **Опції** → *Призн. швид. набір*. Відкриється таблиця швидкого набору, в якій Ви зможете побачити вільні клавіші.

- 2 Перейдіть до цифри і натисніть **Признач..**. Коли Ви повернетеся до вікна контактної інформації, поруч з номером з'явиться піктограма швидкого набору.

- Щоб зателефонувати шляхом швидкого набору, перейдіть до **Меню** → **Інструмен.** → **Установки** → **Установки дзвінків** → **Швидкий набір** і увімкніть функцію, вибравши **Увімкнено**, а потім перейдіть в режим очікування та натисніть і утримуйте клавішу швидкого набору, поки не розпочнеться дзвінок.



- 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 Виберіть за допомогою клавіші керування тон дзвінка, який Ви бажаєте використовувати для контакту чи групи, і натисніть **Вибрати**.
- Щоб видалити тон дзвінка, виберіть зі списку тонів дзвінка **Стандартний тон**.



- Увага:** Для контактної особи ігрова консоль завжди використовуватиме тон дзвінка, що був призначений останнім. Отже, якщо спершу змінити тон дзвінка групи, а потім тон дзвінка окремої контактної особи з цієї групи, то тон дзвінка контактної особи буде використовуватися, коли вона зателефонує Вам наступного разу.

Додавання тону дзвінка до певної контактної картки або групи абонентів

Ви можете запрограмувати тон дзвінка для кожної контактної картки та групи. Коли ця особа або хтось з групи абонентів Вам зателефонує, ігрова консоль відтворить вибраний тон дзвінка (якщо номер телефону того, хто телефонує, надсилається разом зі дзвінком і Ваша ігрова консоль його розпізнає).

Надсилення контактної інформації

- 1 В "Контактах" перейдіть до картки, яку Ви бажаєте надіслати.
- 2 Виберіть **Опції** → **Надіслати** а потім виберіть один з наступних методів: **Як коротке повідомл.**, **Як ел. повідомлення** (доступне лише у випадку, якщо введені правильні установки електронної пошти) або **Через Bluetooth**. Контактна картка, яку Ви бажаєте надіслати, тепер стає "візитною картокою". Щоб отримати подальшу інформацію, див. розділ

'Обмін повідомленнями', а також 'Надсилання даних через Bluetooth', стор. 135.

- Отримані візитні картки можна додати до "Контактів". Додаткову інформацію див. в 'Отримання розумних повідомлень', стор. 88.



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




Глосарій: Коли Ви надсилаєте або отримуєте контактну інформацію, використовується термін "візитна картка". Візитна картка – це контактна картка у форматі, зручному для надсилання в текстових повідомленнях, зазвичай у форматі 'vCard'.

Керування групами абонентів

Можна створити групи абонентів, що можуть використовуватись, наприклад, як списки розсилки текстових або електронних поштових повідомлень. Як додати тон дзвінка до групи, див. також на стор. 62.

Опції у вікні списку "Групи":
Відкрити, Нова група, Видалити, Перейменувати, Тон дзвінка, Інф. про Контакти, Підказка та Вихід.


Створення груп абонентів

- 1 В "Контактах" натисніть , щоб відкрити список груп абонентів.
- 2 Виберіть **Опції** → *Нова група*.
- 3 Введіть назву групи або використовуйте назву за умовчанням *Група* та натисніть **Добре**.




Додавання


номерів до групи

- 1 В "Контактах" перейдіть до контактної особи, яку Ви бажаєте додати до групи, та виберіть **Опції** → *Додати до групи*: Відкриється список наявних груп.
- 2 Перейдіть до групи, до якої Ви бажаєте додати контакт, і натисніть .

Додавання кількох членів одночасно

- 1 В списку "Групи" відкрийте групу та виберіть **Опції** → *Додати членів*.
- 2 Перейдіть до контакту та натисніть , щоб вибрати його. Повторіть цю дію для всіх контактів, які Ви бажаєте додати, та натисніть **Добре**, щоб додати їх до вибраної групи.

Видалення членів з групи

- 1 Перейдіть до списку "Групи", перейдіть до групи, яку Ви бажаєте змінити, та натисніть .
- 2 Перейдіть до контактної особи, який Ви бажаєте видалити, та виберіть **Опції**→ *Видалити з групи*.
- 3 Натисніть **Так**, щоб видалити даний контакт з групи.

Data Import

Ви можете переміщувати дані календаря, контактів і справ з багатьох різних телефонів Nokia в свою ігрову консоль за допомогою програми Data Import, що входить до складу PC Suite for Nokia N-Gage. Інструкції щодо використання цієї програми можна знайти в Інтернет-довідці з PC Suite.

7. Зображення та дисплейна копія

Зображення



Увага: Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.

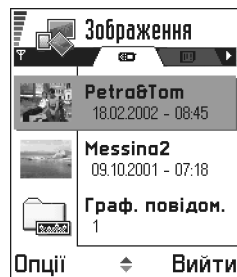
← Перейдіть до Меню → Медіа → Зображення.

Зберігання зображень

Програма "Зображення" дозволяє переглядати, організовувати, видаляти та надсилати зображення, які зберігаються у Вашій ігровій консолі. Програма "Зображення" дозволяє Вам організувати зображення, що були надіслані у Вашу скриньку вхідних повідомлень через мультимедійні чи графічні повідомлення, повідомлення електронною поштою, через з'єднання Bluetooth, або були збережені за допомогою програми "Дисплейна копія". Після отримання зображення у папку "Вхідні" його потрібно зберегти в "Зображеннях".


В головному вікні "Зображення" Ви зможете побачити список фотографій та папок. В списку можна побачити:






- дату та час збереження зображення,
- маленьке зображення, згорнуте у піктограму, попередній перегляд зображення,
- кількість елементів в папці, та
- закладку, яка показує чи зображення розміщені в пам'яті ігрової консолі, чи на картці пам'яті, якщо Ви її використовуєте.





Опції в "Зображеннях":
Відкрити, Надіслати, Завантаж зображ., Видалити, Переміст. до папки, Нова папка, Познач./Скас.позн., Переименувати, Переглян. деталі, Дог. до Вибраного, Оновити піктогр., Підказка, і Вихід.

Перегляд зображень

 **Увага:** При відкриванні папки **Зображення** початковою закладкою встановлюється пам'ять ігрової консолі.

- 1 Натисніть  або , щоб переключатися з однієї закладки на іншу.
- 2 Щоб переглянути зображення, натисніть  та .
- 3 Натисніть , щоб відкрити зображення. Коли відкрито зображення, можна бачити назву зображення і кількість зображень в папці вгорі дисплея.


Опції при перегляді зображення: *Нагіслати, Повернути, Збільшити, Зменшити, Повний екран, Видалити, Перейменувати, Переглян. деталі, Дод. до Вибраного, Підказка та Вихід.*

При перегляді зображення, натискання  або  перенесе Вас до наступного або попереднього зображення в цій папці.

Ви можете продивляться анімаційні GIF-файли так само, як і інші зображення. Анімації відтворюються тільки один раз. Коли анімація зупиняється, можна побачити фіксоване зображення. Щоб знову переглянути анімацію, її треба закрити, а потім відкрити ще раз.

Масштабування


- 1 Виберіть **Опції** → *Збільшити* або *Зменшити*. Коефіцієнт зміни масштабу зображення видно вгорі дисплея. Див. також розділ '*Клавіші прискореного доступу*', наведений далі.
- 2 Натисніть **Назад**, щоб повернутися до первинного вікна.

 **Увага:** Коефіцієнт зміни масштабу зображення не зберігається постійно.

 **Увага:** Анімації GIF під час їх відтворення збільшувати неможливо.



Повний екран

Якщо вибрати **Опції** → *Повний екран*, то рамка навколо зображення зникне, і Ви зможете побачити більше зображення. Натисніть , щоб повернутися до первинного вікна.










Переміщення фокусу

При зміні масштабу зображення або його перегляді в режимі повного екрану, користуйтеся клавішею керування для переміщення фокусу ліворуч, праворуч, угору, униз, щоб ближче роздивитись окремі частини зображення, наприклад, його верхній правий кут.

Обертання

Виберіть **Опції** → **Повернути** → **Ліворуч**, щоб перевернути зображення на 90 градусів у напрямку проти стрілки годинника або **Праворуч**, щоб перевернути його за годинниковою стрілкою. Статус обертання не зберігається постійно.

Клавіші прискороного доступу


- Обертати:  – проти стрілки годинника,  – за годинниковою стрілкою
- Пересування:  – вгору,  – вниз,  – ліворуч,  – праворуч.
-  – збільшити,  – зменшити, натисніть і тримайте натиснутою, доки не повернеться звичайний вигляд.
-  – щоб переключатися між повним екраном та звичайним виглядом.

Вікно деталей зображення

- Щоб продивитись детальну інформацію про зображення, перейдіть до зображення і виберіть **Опції** → **Перегляд. деталі**. З'являється перелік інформації про зображення:
Формат - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Не підтрим. або *Невідомий*.
Дата та Час - коли було створено або збережено зображення,
n x n - розмір зображення в пікселях,
Розмір - в байтах або кілобайтах (Кб),

Копір - Насич. кол., 65536 кол., 4096 кольор., 256 кольорів, 16 кольорів, Вігтін. сірого або Чорно-біле.


Систематизація зображень і папок

- Щоб видалити зображення або папку, перейдіть до цього зображення або папки та виберіть **Опції** → **Видалити**.
- Щоб перейменувати зображення або папку, перейдіть до цього зображення або папки і виберіть **Опції** → **Перейменувати**. Введіть нову назву і натисніть .

Подальшу інформацію стосовно створення папок, позначення та переміщення об'єктів до папок див. в 'Загальні дії для всіх програм', стор. 13.





Надсилання зображень

Ви можете надсилати зображення через різні служби повідомлень на сумісні пристрої.

- 1 Перейдіть до зображення, яке Ви бажаєте надіслати, та виберіть **Опції** → **Надіслати**.
- 2 Потім виберіть один з наступних способів відправлення: *Як мультимедія, Як ел. повідомлення* або *Через Bluetooth*.
 - Якщо Ви виберете надіслати зображення в мультимедійному повідомленні або електронною поштою, відкриється редактор. Натисніть , щоб вибрати одержувача (одержувачів) з папки "Контакти", або введіть

номер телефону або адресу електронної пошти одержувача в полі *Кому*. Додайте текст або звук і виберіть **Опції**→ *Надіслати*. Додаткову інформацію див. в *'Створення і надсилання нових повідомлень'*, стор. 80.

- Якщо Ви бажаєте надіслати зображення через Bluetooth, див. *'Надсилання даних через Bluetooth'*, стор. 135 для отримання подальшої інформації.

Порада! Ви можете надіслати кілька зображень одночасно через Bluetooth. Щоб надіслати кілька зображень одночасно, спершу їх потрібно позначити. Щоб позначити відразу кілька зображень, виберіть команди **Опції**→ *Познач./Скас.позн.* або натисніть і утримуйте  одночасно з натисканням  або . При пересуванні курсору вибору поруч із зображеннями з'являється галочка. Щоб завершити вибір об'єктів, припиніть натискати клавішу керування і відпустіть .

Папка "Графічні повідомлення"



В папці "Графічні повідомлення" можна знайти графіку, надіслану Вам у графічних повідомленнях.

Опції в папці "Графічні повідомлення": *Відкрити, Надіслати, Видалити, Познач./Скас.позн., Перейменувати, Переглян. деталі, Підказка та Вихід*.

Якщо Ви бажаєте зберегти графіку, отриману в графічному повідомленні, перейдіть до **Обмін**

повідом.→ *Вхідні*, відкрийте повідомлення, і виберіть **Опції**→ *Зберегти*.

Перегляд малюнків



- 1 Перейдіть до малюнка, який Ви бажаєте переглянути, і натисніть . Малюнок відкриється. Натисніть , щоб переглянути наступний малюнок в папці.
- 2 Натисніть **Назад**, щоб повернутися до головного вікна "Графічні повідомлення".

Дисплейна копія

⇐ Перейдіть до **Меню**→**Медіа**→**Диспл. копія**.



Програма "Дисплейна копія" дозволяє фотографувати зображення на екрані Вашої ігрової консолі. Ви можете надіслати ці зображення своїм друзям в мультимедійних повідомленнях. Ви можете запустити програму "Дисплейна копія" в



фоновому режимі, щоб вона зникла з екрану і активувалася лише при натисканні комбінації клавіш, призначеної в "Установках"(за умовчанням використовується  + ). Див.




'Робота в фоновому режимі', стор. 69 і 'Зміна установок', стор. 69.

Опції програми "Дисплейна копія": *Збер.прогр.активн., Установки, Підказка і Вихід.*

Ви можете вибрати один з трьох форматів; *Низьке JPG, JPG, висока ог MBM.*

- 1 Виберіть **Меню**→**Медіа**→**Диспл. копія**.
- 2 Виберіть **Опції**→ *Збер.прогр.активн.* З'явиться текст "Натисніть *Ред.аг.+кл.керув.*, щоб створити дисплейну копію" і програма зникне з екрана.
- 3 Натисніть  + , щоб сфотографувати екран.

 **Увага:** Якщо пам'ять майже вичерпано, ігрова консоль може закрити якісь програми. Перш ніж закрити програму, ігрова консоль збереже будь-які незбережені дані. Див. 'Переключення між програмами', стор. 12.

Робота в фоновому режимі


Коли Ви виберете **Опції**→ *Збер.прогр.активн.*, програма зникне з екрана. Програма "Дисплейна копія" залишається активною і не впливає на жодну з інших програм, які Ви бажаєте запустити, і дозволяє Вам фотографувати екран будь-коли (наприклад, під час гри) натисканням комбінації клавіш, визначеної в "Установках". Див. 'Зміна установок', стор. 69.

Зміна установок

Виберіть *Установки диспл. копії*, щоб відкрити список установок "Дисплейної копії", які Ви бажаєте змінити.

- *Створ. дисп. коп. з* – Виберіть комбінації клавіш для активації "Дисплейної копії".
- *Назва папки* – Введіть описову назву для папки зображень, в якій будуть зберігатися дисплейні копії.
- *Назва диспл. копії* – Призначте дисплейній копії описову назву.
- *Якість диспл. копії* – Виберіть один з трьох форматів:
 - *Низьке JPG*
 - *JPG, висока*
 - *MBM.*
- *Викор. станд. назву* – Виберіть *Так*, якщо Ви хочете зберегти зображення під назвою, визначеною в опції *Назва диспл. копії*. Виберіть *Ні*, щоб визначити індивідуальну назву для кожного зображення (назва, введена в опції *Назва диспл. копії* відображується як стандартна).

Опції: *Створ. дисп. коп. з, Назва папки, Назва диспл. копії, Якість диспл. копії, і Викор. станд. назву.*

 **Увага:** Ви можете зберегти кілька зображень під одним і тим же іменем (наприклад "Дисплейкоп"). Зображення зберігаються як "Дисплейкоп", "Дисплейкоп(01)", "Дисплейкоп(02)", і т.д.



8. RealOne Player™



Увага: Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.



Перейдіть до **Меню** → **Медіа** → **RealOne Player**.

За допомогою RealOne Player™ Ви можете програвати медіа-файли, збережені в пам'яті Вашої ігрової консолі чи на картці пам'яті, або програвати музичні і відео-файли та безпосередньо відтворювати живий потоковий вміст з Інтернету.



Глосарій: Медіа-файли – це відео-, музичні або аудіозаписи, які Ви можете програвати за допомогою такого плеєра, як RealOne Player. RealOne Player підтримує файли з розширеннями 3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra та .rv.

RealOne Player не завжди підтримує усі версії вказаних вище форматів файлів. Наприклад, RealOne Player намагається відкрити усі файли в форматі .mp4. Однак деякі .mp4-файли можуть мати вміст, який не є сумісним зі стандартами 3GPP і тому не підтримується ігровою консоллю Nokia N-Gage. В такому випадку операція відкриття може призвести до часткового відтворення або до появи повідомлення про помилку.

RealOne Player використовує спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

Опції: В меню "Опції" можуть відображатися різні опції, залежно від випадку:

- Коли в списку немає файлів, посилань, чи папок: *Відкрити, Нова папка, Установки, Про програму, Підказка і Вихід.*
- Коли вибраний об'єкт є локальним файлом: *Грати, Відкрити, Переіменувати* (якщо жодного об'єкта не відмічено), *Видалити, Нова папка, Переміст. до папки, Познач./Скас.позн., Нагіслати, Дог. до Вибраного, Установки, Про програму, Підказка і Вихід.*
- Коли вибраний об'єкт є посиланням мережі: *Грати* (якщо жодного об'єкта не відмічено), *Відкрити, Переіменувати, Редаг. посилання, Видалити, Нова папка, Переміст. до папки, Познач./Скас.позн., Нагіслати, Дог. до Вибраного, Установки, Про програму, Підказка та Вихід.*
- Коли папку виділено: *Відкрити папку* (якщо жодного об'єкта не виділено), *Відкрити, Переіменувати* (якщо жодного об'єкта не виділено), *Видалити, Нова папка, Познач./Скас.позн., Установки, Про програму, Підказка і Вихід.*
- Коли вибрано багато об'єктів: *Відкрити, Видалити, Нова папка, Переміст. до папки, Познач./Скас.позн.,*

Нагіслати, Дог. go Вибраного, Установки, Про програму, Підказка і Вихід.

Media Guide

З Вашого RealOne Player Ви можете відкрити сторінку браузера, яка містить Media Guide (медіа-посібник) з посиланнями до сайтів та файлів з живим потоковим відтворенням медіа. Див. '[Потокове відтворення з Інтернету](#)', стор. 71.

Програвання медіа-файлів

Ви можете програвати будь-який музичний та відео-файл зі списку, що відображається, коли Ви запускаєте RealOne Player, або безпосередньо з Інтернету.


- Щоб програти медіа-файл, збережений у Вашій ігровій консолі або на картці пам'яті, відкрийте RealOne Player, перейдіть до файла та виберіть **Опції**→*Грати*.
- Щоб програти медіа-файл безпосередньо з Інтернету:


1 Виберіть


Опції→*Відкрити*→*URL-адреса*.

2 Введіть URL-адресу сайту, з якого Ви хочете програти або відтворити живий потоковий вміст.



 **Глосарій:** Потокове відтворення – це відтворення звуку або відео у реальному часі під час завантаження з Інтернету, без необхідності зберігати його спочатку у локальному файлі.

 **Увага:** Якщо Ви не конфігурували "Точку доступу", Ви не зможете з'єднатися із сайтом, див. установку *Станд. точ. доступу*, стор. 73. Багато постачальників послуг вимагатимуть використання Internet Access Point (IAP – Інтернет-точка доступу) для Вашої стандартної точки доступу. Інші постачальники послуг дозволяють використовувати точку доступу WAP. За порадою та наявністю зверніться до свого постачальника послуг.

 **Увага:** В RealOne Player можна відкрити лише URL-адресу `rtsp://`. Ви не можете відкрити URL-адресу `http://` URL, однак RealOne Player розпізнає `http`-посилання на файл `.ram`, оскільки файл `.ram` – це текстовий файл, що містить посилання `rtsp`.

Потокове відтворення з Інтернету

- Щоб відтворити живий потоковий вміст з Інтернету (послуга мережі), спочатку налаштуйте стандартну точку доступу, див. стор. 71. Потім:

1 Відкрийте RealOne Player і виберіть

Опції→*Відкрити*→*Посібник*. Відкрийте Media Guide, щоб знайти посилання до потокової сторінки, яка Вас цікавить.



- Виберіть посилання. Вас запитують, чи роз'єднувати точку доступу WAP.
- Якщо Ви настроїли Internet Access Point (IAP – Інтернет-точка доступу) як стандартну точку доступу в RealOne Player (за згодою Вашого постачальника послуг), **прийміть** запит.
- Якщо Ви настроїли точку доступу WAP як стандартну точку доступу в RealOne Player (за згодою Вашого постачальника послуг), **відхиліть** запит.





Тепер Ваш потоковий сеанс має розпочатися.

Перш ніж почати програвання медіа-файла або живого потокового вмісту, Ваша ігрова консоль з'єднається із сайтом та завантажить файл.



Регулювання гучності

- Щоб збільшити гучність, натисніть , а щоб зменшити – натисніть .




- Щоб вимкнути звук, натисніть  та утримуйте, доки не з'явиться позначка .
- Щоб увімкнути звук, натисніть  та утримуйте, доки Ви не побачите позначку .





Надсилання медіа-файлів

Ви можете надсилати медіа-файли за допомогою опції *Надіслати* з Вашого списку відеозаписів.

- Перейдіть до файла, який Ви бажаєте надіслати, та виберіть **Опції** → *Надіслати*.
- Виберіть один з трьох наявних способів надсилання файла: *Через Bluetooth*, *Як мультимедіа* або *Як ел. повідомлення*.

Зміна установок

 **Порада!** Коли Ви вибираєте одну з установок, відкривається вікно закладок. Натисніть  або , щоб переміщатися між різними закладками установок. Наступні піктограми позначають, в якій установці Ви знаходитесь:

-  – *Відео*
-  – *Програвання*
-  – *Мережа*, та
-  – *Проксі*.

Щоб змінити установки *Bigeo*, виберіть

Опції→*Установки*→*Bigeo*, щоб відкрити наступний список установок:

- *Якість відео* - Виберіть *Чіткіше зображ.*, щоб мати кращу якість зображення, але повільнішу частоту зміни кадрів, або *Часта змін. кадр.* для швидкішої частоти зміни кадрів, але нижчої якості зображення.
- *Авт. масштабування* - Виберіть *Увімкнено*, щоб мати автоматичне масштабування відеозображень.

Щоб змінити установки *Програвання*, виберіть

Опції→*Установки*→*Програвання*, щоб відкрити наступні установки:

- *Повторити* - Виберіть *Увімкнено*, щоб програвання відео- чи аудіо-файлу повторювалося автоматично по завершенню.

Щоб змінити установки в пункті *Мережа*, виберіть

Опції→*Установки*→*Мережа*, щоб відкрити наступний список установок:

- *Станд. точ. доступу* - Як визначено в меню *Установки з'єднання*, див. 'Точки доступу', стор. 48. Див. також інструкції в кроці 2, стор. 71.
- *Пропуск. здатність* - Виберіть *Автоматично*, щоб мати найкращий з наявних коефіцієнтів доставки.
- *Макс.пропуск.здатн.* - Виберіть максимальну пропускну здатність живого потокового відтворення вмісту.
- *Тайм-аут з'єднання* - Відкрийте вікно повзунка, щоб змінити час очікування для початкового з'єднання

із сервером під час сеансу живого потокового відтворення.

- *Тайм-аут сервера* - Відкрийте вікно повзунка, щоб змінити час, дозволений для відповіді сервера.
- *Найвищ. ном. порту* і *Найнижч. ном. порту* - Введіть номера портів для потоку. Якщо Ви не впевнені щодо номерів, зв'яжіться зі своїм постачальником послуг.

Щоб змінити установки *Проксі*, виберіть

Опції→*Установки*→*Проксі*, щоб відкрити список наступних установок:

- *Використов. проксі / Адреса сервера / Порт* - Виберіть, чи використовується проксі.



9. Обмін повідомленнями



Увага: Ваша ігрова консоль має бути увімкнена, якщо Ви бажаєте користуватися функціями у папці **Обмін повідом.** Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.



Перейдіть до **Меню** → **Обмін пов..**

В пункті меню "Обмін повідомленнями" можна створювати, надсилати, отримувати, переглядати, редагувати та організовувати:

- текстові повідомлення,
- мультимедійні повідомлення,
- повідомлення електронної пошти і
- розумні повідомлення, спеціальні текстові повідомлення, які містять дані.

Окрім цього, можна отримувати повідомлення та дані за допомогою з'єднання Bluetooth, отримувати сервісні повідомлення WAP, повідомлення через стільникову трансляцію, а також надсилати сервісні команди.

Опції в головному вікні пункту меню "Обмін повідомленнями": *Створити повідомл.*, *З'єднати* (відображується у випадку, якщо були визначені установки електронної пошти), або

Роз'єднати (відображується при активному з'єднанні з поштовою скринькою), *SIM-повідомлення*, *Стільн. трансляція*, *Сервісні команди*, *Установки*, *Піказка*, і *Вихід*.

Текстові та мультимедійні повідомлення використовують спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

Коли Ви відкриваєте "Обмін повідомленнями", можна побачити функцію *Нове повідомл.* і список стандартних папок:



Вхідні – містить отримані повідомлення, окрім електронних повідомлень та повідомлень стільникової трансляції. Електронні повідомлення зберігаються в *Пошт. скрин.* Щоб прочитати повідомлення стільникової трансляції, треба вибрати **Опції** → *Стільн. трансляція*.



Мої папки – для організації повідомлень у папки.





Порада! Організуйте свої повідомлення за допомогою створення нових папок в "Моїх папках".





Пошт. скрин. – Коли Ви відкриваєте цю папку, можна або зв'язатися зі своєю віддаленою скринькою, щоб завантажити електронні повідомлення, або продивитися попередньо отримані електронні


повідомлення в автономному режимі. Додаткову інформацію стосовно інтерактивного (онлайн) та автономного (офлайн) режимів читайте на стор. 91. Після визначення установок для нової поштової скриньки, нове ім'я скриньки замініть слово *Пошт. скрин.* в головному вікні. Див. ['Установки повідомлення електронної пошти'](#), стор. 100.


 **Чернетки** – зберігає чернетки повідомлень, які не були надіслані.

 **Надіслані** – зберігає 20 останніх надісланих повідомлень. Щоб змінити кількість повідомлень, що будуть зберігатися, див. ['Установки для папки "Надіслані"'](#), стор. 102.

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



 **Звіти** – Ви можете звернутися до мережі, щоб отримувати звіти про доставку текстових повідомлень, розумних повідомлень та мультимедійних повідомлень, які Ви надіслали. Щоб увімкнути отримання звітів про доставку, виберіть **Опції** → *Установки* → *Коротке повідомлення*, перейдіть до *Отримати звіт*, і виберіть *Так*.

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

 **Увага:** Перш ніж створити мультимедійне повідомлення, ввести електронне повідомлення або з'єднатися з віддаленою поштовою скринькою,

потрібно вірно визначити установки з'єднання. Див. ['Установки, потрібні для електронної пошти'](#), стор. 85 і ['Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень'](#), стор. 82.



Порада! Коли Ви відкрили одну із стандартних папок, наприклад, **Надіслані**, можна з легкістю пересуватись по папках: натискаючи , щоб відкрити наступну папку (**Вихідні**), або натискаючи , щоб відкрити попередню папку (**Чернетки**).



Обмін повідомленнями – Загальна інформація

Статус повідомлення – це завжди або чернетка, або надіслане, або отримане повідомлення. Перш ніж надіслати повідомлення, їх можна зберегти в "Чернетках". Перед надсиланням повідомлення можна тимчасово помістити у "Вихідні". Після надсилання повідомлення його копію можна знайти в папці "Надіслані". Отримані та надіслані повідомлення знаходяться у стані тільки для читання, доки Ви не виберете *Вігновісти* або *Переслати*, що скопіює повідомлення в редактор. Зверніть увагу, що не можна пересилати електронні повідомлення, які Ви самі надсилали.






Увага: Повідомлення або дані, надіслані через з'єднання Bluetooth, не зберігаються в "Чернетках" або в папці "Надіслані".

Відкриття отриманого повідомлення


- Коли Ви отримуєте повідомлення,  нотатка *1* **нове повідомлення** відображається в режимі очікування. Натисніть **Показ.**, щоб відкрити повідомлення.
- Якщо надійшло більше одного повідомлення, натисніть **Показ.**, щоб відкрити "Вхідні" і побачити заголовки повідомлень. Щоб відкрити повідомлення в папці "Вхідні", перейдіть до нього та натисніть .


Додавання одержувача до повідомлення


Коли Ви створюєте повідомлення, існує декілька способів додавання одержувача:

- додайте одержувачів з довідника "Контакти". Щоб відкрити довідник "Контакти", натисніть  або  в полі *Кому:* або *Копії:* або виберіть **Опції** → *Дод. одержувача*. Перейдіть до контакту та натисніть , щоб вибрати його. Можна вибрати декілька одержувачів одночасно. Натисніть **Добре**, щоб повернутися до повідомлення. Список одержувачів знаходиться в полі *Кому:* вони автоматично відокремлюються за допомогою крапки з комою (;).
- введіть номер телефону або електронну адресу одержувача в полі *Кому:* або

- скопіюйте інформацію про одержувача з іншої програми і потім вставте її в поле *Кому:* Див. 'Копіювання тексту', стор. 79.

 **Приклад:** +44 123 456; 050 456 876

Натисніть , щоб видалити одержувача ліворуч від курсору.



 **Увага:** Якщо Ви вводите багато телефонних номерів або електронних адрес в полі *Кому:* треба обов'язково додати крапку з комою (;) між кожним одержувачем з метою їх відокремлення один від одного. Коли Ви завантажуєте одержувачів з довідника "Контакти", крапка з комою додається автоматично.

Опції надсилання


Щоб змінити спосіб надсилання повідомлення, виберіть **Опції** → *Опції надсилання* під час редагування повідомлення. Коли Ви зберігаєте повідомлення, також зберігаються установки надсилання повідомлення.










Написання тексту

Ви можете вводити текст двома різними способами: за допомогою традиційного методу, що використовується в мобільних пристроях, і методу інтелектуального введення тексту.




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






Використання традиційного методу введення тексту

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



- Натисніть цифрові клавіші ( ... ) кілька разів, 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 літерним та цифровим режимом, натисніть та утримуйте .
- 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 перейти до потрібного пунктуаційного знаку. Натиснувши , Ви виводите на дисплей список спеціальних символів. Використовуйте клавішу



керування, щоб пересуватися по списку, і натисніть **Вибрати**, щоб вибрати символ.


- Щоб вставити пропуск, натисніть . Щоб пересунути курсор на наступний рядок, тричі натисніть .
- Щоб переключитися між регістрами **Abc**, **abc**, і **ABC**, натисніть .

 **Піктограми:**  і  вказують на вибраний регістр.  означає, що перша літера слова пишеться великою, а інші літери автоматично пишуться в нижньому регістрі.  вказує на цифровий режим.






Використання методу інтелектуального введення тексту

Щоб активізувати інтелектуальне введення тексту, натисніть  і виберіть *Увімкнути словник*. Таким чином активізується інтелектуальне введення тексту для всіх редакторів ігрової консолі. Позначка  з'являється у верхній частині дисплея.

- 1 Введіть потрібне слово, натискаючи клавіші  – . Натискайте кожен клавішу лише один раз для введення однієї літери. Слово змінюється після кожного натискання клавіші.

 **Увага:** Під час пошуку подібного слова зачекайте, доки не з'явиться все слово, перш ніж перевірити результат.






Наприклад, для написання слова "Nokia" при використанні англійського словника натисніть

 для N,  для o,  для k,  для і та  для а.


Як бачимо, запропоноване слово змінюється після кожного натискання клавіші.













2 Коли Ви повністю ввели слово, перевірте його.


- Якщо слово написано вірно, Ви можете підтвердити це, натиснувши  або натиснувши , щоб вставити пропуск. Підкреслення зникає, і можна почати писати нове слово.
- Якщо слово написано невірно, у Вас є такий вибір:
 - Натисніть  кілька разів, щоб продивитись всі подібні слова, знайдені словником.
 - Натисніть  або виберіть *Словник* → *Подібні*, щоб переглянути список подібних слів. Перейдіть до потрібного слова і натисніть , щоб вибрати слово.
- Якщо після слова з'являється знак питання ?, то це означає, що слово, яке Ви бажаєте ввести, не міститься в словнику. Щоб додати слово до


словника, натисніть **Введіть**, а потім введіть слово (максимальна кількість літер 32) за допомогою традиційного способу та натисніть **Добре**. Слово додається до словника. Коли словник повністю заповнюється, нове слово заміщує найстаріше додане.


- Щоб видалити ? та інші знаки зі слова один за одним, натисніть .

Поради стосовно використання інтелектуального введення тексту


- Щоб видалити знак, натисніть . Щоб видалити кілька знаків, 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 абетковому режимі, натисніть і утримуйте натиснутою відповідну цифрову клавішу. Або натисніть  і виберіть *Вставити номер*, введіть потрібну цифру, і натисніть **Добре**. Щоб переключатися між літерним та цифровим режимом, натисніть та утримуйте .
- Найбільш вживані знаки пунктуації вводяться за допомогою клавіші . Натисніть , а потім  кілька разів поспіль, щоб отримати потрібний пунктуаційний знак. Натисніть і утримуйте , щоб вивести на дисплей список спеціальних символів.

Використовуйте клавішу керування, щоб пересуватися по списку, і натисніть **Вибрати**, щоб вибрати символ. Або натисніть  та виберіть *Вставити символ*.


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


- Натисніть  кілька разів, щоб продивитись всі подібні слова, знайдені словником.

Також можна натиснути , вибрати *Словник* і вибрати


- *Подібні*, щоб побачити список слів, які відповідають натисканням клавіш. Перейдіть до необхідного слова і натисніть .
- *Вставити слово*, щоб додати слово (максимальна кількість літер – 32) до словника методом традиційного введення тексту. Коли словник повністю заповнюється, нове слово заміщує найстаріше додане.
- *Редагувати слово* – щоб відкрити вікно, в якому можна редагувати слово; доступне лише у випадку, якщо слово активне (підкреслено).

Написання складних слів

- Введіть першу частину складного слова і підтвердьте її, натиснувши . Напишіть 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.


Копіювання тексту

Якщо потрібно скопіювати текст в буфер обміну, найпростішими є такі способи:

- 1 Щоб вибрати літери та цифри, натисніть та утримуйте . Одночасно натисніть  або . Під час операції вибору текст виділяється. Щоб вибрати рядки тексту, натисніть і утримуйте . Одночасно натисніть  або .
- 2 Для завершення операції вибору припиніть натискання клавіші керування (все ще утримуючи ).
- 3 Щоб скопіювати текст в буфер обміну, все ще утримуючи , натисніть **Копіювати**. Або відпустіть  і потім натисніть її знов, щоб відкрити список редакторських команд, наприклад, *Копіювати* або *Вирізати*. Якщо необхідно видалити вибраний текст з документу, натисніть .
- 4 Щоб вставити текст в документ, натисніть і утримуйте  і натисніть **Вставити**.

Або натисніть  один раз і виберіть *Вставити*.

Опції редагування

Якщо натиснути клавішу , з'являються такі опції (залежно від режиму редагування і конкретної ситуації):

- *Словник* (інтелектуальне введення тексту), *Абетковий режим* (традиційне введення тексту), *Цифровий режим*
- *Вирізати*, *Копіювати* – доступні лише у випадку, якщо спершу було вибрано текст.
- *Вставити* – опція наявна лише у випадку, якщо перед цим текст був або вирізаний, або скопійований в буфер обміну.
- *Вставити номер*, *Вставити символ*, і
- *Мова набору*: – змінює мову набору для всіх редакторів ігрової консолі. Див. 'Уст. пристрою', стор. 42.

Створення і надсилання нових повідомлень



Увага: При надсиланні повідомлень на дисплеї ігрової консолі може з'явитися слово "*Надіслано*". Воно вказує на те, що Ваша ігрова консоль надіслала повідомлення до центру повідомлень, номер якого був на ній запрограмований. Але це не означає, що повідомлення було отримано

адресатом. Докладну інформацію про послуги SMS можна отримати у свого оператора.

Створення повідомлення можна почати двома способами:

- Виберіть *Нове повідомл.* → *Створити: Коротке повідомлення, Мультимедійне повідом.*, або *Ел. пошта* в головному вікні "Обмін повідомленнями" або
- Почніть створювати повідомлення з програми, яка має опцію *Надіслати*. В такому випадку вибраний файл (наприклад, зображення або текст) додається до повідомлення.

Як написати та надіслати текстове повідомлення

- 1 Виберіть *Нове повідомл.*

Відкривається список опцій повідомлення.


- 2 Виберіть *Створити:*

Коротке повідомлення.

Редактор відкривається,

курсор знаходиться в

полі *Кому*: Натисніть

, щоб вибрати

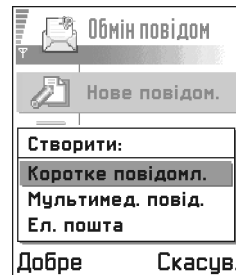
одержувача


(одержувачів) з

довідника "Контакти" або напишіть номер телефону

одержувача. Натисніть , щоб додати крапку з

комою (;) для відокремлення кожного одержувача.



Натисніть , щоб переміститися до поля повідомлення.

3 Введіть повідомлення.



Увага: Ваша ігрова консоль підтримує надсилання одночасно кількох текстових повідомлень, отже, звичайний ліміт кількості знаків (160) для текстового повідомлення можна перевищити. Якщо у тексті більше 160 знаків, його буде надіслано як два або більше повідомлень, і надсилання повідомлення коштуватиме дорожче.

На навігаційній панелі можна побачити позначку довжини повідомлення, яка відраховує у зворотному порядку, починаючи з 160. Наприклад, 10 (2) означає, що можна ще додати 10 знаків, щоб надіслати цей текст як два повідомлення.

4 Щоб надіслати повідомлення, виберіть **Опції** → *Надіслати* або натисніть .

Опції в редакторі текстових повідомлень: *Надіслати, Дог. одержувача, Вставити, Відгалити, Деталі повідомлен., Опції надсилання, Підказка та Вихід.*

Надсилання розумних повідомлень

Розумні повідомлення – це спеціальні текстові повідомлення, які містять дані. Можна надсилати такі розумні повідомлення:

- графічні повідомлення,
- візитки, що містять контактну інформацію в загальному (vCard) форматі,

- Календарні нотатки (формат vCalendar).

Додаткову інформацію див. в. 'Надсилання контактної інформації', стор. 62, 'Надсилання календарних записів', стор. 110, і 'Надсилання закладок', стор. 121.



Порада! Можна також отримувати тони дзвінка, логотипи оператора та установки від операторів послуг, див. стор. 88.

Створення і надсилання графічних повідомлень

Опції в редакторі графічних повідомлень: *Надіслати, Дог. одержувача, Вставити, Відгалити малюнок, Відгалити, Деталі повідомлен., Підказка і Вихід.*

Ваша ігрова консоль дозволяє надсилати та отримувати графічні повідомлення. Графічні повідомлення – це текстові повідомлення, які містять невелику чорно-білу графіку. Декілька стандартних малюнків містяться в папці *Граф. повідом.*, що в **Медіа** → **Зображення**.



Увага: Цією функцією можна скористатися, лише якщо вона підтримується Вашою мережею або оператором послуг. Отримувати, надсилати та відображати графічні повідомлення можна, лише якщо Ваш телефон підтримує ці функції.

Щоб надіслати графічне повідомлення:

- Є два способи:
 - Перейдіть до **Медіа**→ **Зображення**→ *Граф. повідом.* і виберіть малюнок, який потрібно надіслати. Виберіть **Опції**→ *Надіслати*, або
 - Виберіть **Обмін повідом.**→ *Нове повідомл.*→ *Створити: Коротке повідомлення* і виберіть *Вставити*→ *Малюнок*.
- Введіть інформацію про одержувача і додайте текст.
- Виберіть **Опції**→ *Надіслати* або натисніть



Увага: Кожне графічне повідомлення складається з кількох текстових повідомлень. Через це вартість надсилання одного повідомлення з малюнком може бути вищою, ніж вартість одного текстового повідомлення.



Мультимедійні повідомлення

Мультимедійне повідомлення може містити комбінацію з текстового повідомлення і відеозапису, або тексту, зображень та аудіозаписів, але не комбінацію із зображень та відеозаписів.

Опції в редакторі

мультимедійних повідомлень: *Надіслати*, *Дод. одержувача*, *Вставити*, *Попер.перез.повід.*, *Видалити додаток*, *Об'єкти*, *Видалити*, *Деталі повідомл.*, *Опції надсилання*, *Піказка* та *Вихід*.



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



Увага: Цією функцією можна скористатися лише у випадку, якщо вона підтримується Вашою мережею або оператором послуг. Тільки пристрої, які мають сумісні функції мультимедійного або поштового повідомлення, можуть отримувати і відображати мультимедійні повідомлення. Пристрої, що не мають цих функцій, можуть отримувати деталі посилання на сторінки в Інтернеті.

Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень

Можна отримати установки як розумне повідомлення від свого оператора мережі або оператора послуг. Див. *'Отримання розумних повідомлень'*, стор. 88.

Щодо наявності та передплати послуг обробки даних, зверніться до свого оператора стільникової мережі або оператора послуг.

- 1 Перейдіть до *Установ.*→ *Установки з'єднання*→ *Точки доступу* та визначте установки для точки доступу мультимедійних повідомлень:
Назва з'єднання - Дайте з'єднанню описову назву.
Режим сеансу - Виберіть тип з'єднання для передачі даних: *Дані GSM*, *Високошвид. GSM* або *GPRS*.
IP-адреса шлюзу - введіть адресу.



Приклад: Доменні імена на зразок www.nokia.com можна перетворити на IP-адреси на зразок **192.100.124.195**.

Домашня сторінка - введіть адресу центру обміну мультимедійними повідомленнями.

- Якщо Ви вибрали *Дані GSM* або *Високошвид. GSM*, введіть: *Номер гоовону* - номер телефону для дзвінків даних.
- Якщо Ви вибрали *GPRS*, введіть: *Назва точки гост.* - ім'я, яке Вам дав оператор послуг.




Додаткову інформацію стосовно різних типів зв'язку даних див. також в '*Установки з'єднання*', стор. 45.

- 2 Перейдіть до **Обмін повідом.**→ **Опції**→ *Установки*→ *Мультим. пов.*. Відкрийте *Пріорит. з'єднання* і виберіть точку доступу, яку Ви створили для використання в якості пріоритетного з'єднання. Див. також '*Установки для мультимедійних повідомлень*', стор. 98.

Створення мультимедійних повідомлень




Увага: Коли Ви надсилаєте мультимедійне повідомлення на будь-який сумісний пристрій, окрім Nokia N-Gage, рекомендується використовувати зображення меншого розміру та аудіозаписи тривалістю до 15 секунд. Установка за умовчанням - *Розмір зображення: Великий*. Якщо Ви бажаєте перевірити установку розміру зображення, перейдіть до **Обмін повідом.**→ **Опції**→ *Установки*→ *Мультим. пов.* або виберіть **Опції**→ *Опції надсилання* під час створення мультимедійного повідомлення. Надсилаючи мультимедійне повідомлення на адресу електронної пошти або на іншу ігрову консоль Nokia N-Gage, якщо можливо, користуйтеся великим розміром зображення (залежить від мережі). Щоб змінити установку, виберіть **Опції**→ *Опції надсилання*→ *Розмір зображення*→ *Великий* під час створення мультимедійного повідомлення.

- 1 Виберіть в меню "Обмін повідомлення" *Нове повідомл.*→ *Створити: Мультимедійне повідом.* і натисніть .
- 2 Натисніть , щоб вибрати одержувача (одержувачів) з довідника "Контакти", або введіть номер телефону або адресу електронної пошти одержувача в полі *Кому*. Додайте крапку з комою (;) для відокремлення кожного одержувача. Натисніть , щоб переміститися до наступного поля.

3 Ви можете додати різні об'єкти до мультимедійного повідомлення в обраному Вами порядку.

- Щоб додати зображення, виберіть **Опції**→ *Вставити*→ *Зображення*.


- Щоб додати звук, виберіть **Опції**→

Вставити→ *Аудіокліп* або *Новий аудіокліп*. Коли звук додано, на навігаційній панелі відображається піктограма .

- Щоб додати відео, виберіть **Опції**→ *Вставити*→ *Відеокліп*.

- Щоб написати текст, натисніть .


- Якщо вибрати *Вставити*→ *Зображення*, *Аудіокліп*, *Відеокліп*, або *Шаблон*, відкриється список об'єктів. Перейдіть до об'єкту, який Ви бажаєте додати, і натисніть **Вибрати**.


 **Увага:** Якщо Ви вибрали *Зображення*, то спочатку Вам потрібно вибрати пам'ять, де зберігається зображення, тобто пам'ять ігрової консолі або картку пам'яті.

- Якщо вибрати *Вставити* *Новий аудіокліп*, відкриється "Диктофон", і можна буде зробити новий аудіозапис. Звук автоматично



зберігаються, а його копія вставляється в повідомлення.


 **Увага:** Мультимедійне повідомлення може містити лише одне зображення і один аудіозапис.

4 Щоб надіслати повідомлення, виберіть **Опції**→ *Надіслати* або натисніть .

Попередній перегляд мультимедійного повідомлення

Щоб побачити, який вигляд матиме мультимедійне повідомлення, виберіть **Опції**→ *Попер.перег.повіг.*

Видалення об'єкта з мультимедійного повідомлення

Щоб видалити мультимедійний об'єкт, виберіть **Опції**→ *Видалити годаток*→ *Зображення Відеокліп* або *Аудіокліп*. Натисніть , щоб видалити текст.

Робота з різними мультимедійними об'єктами

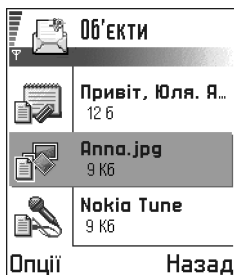
Щоб побачити всі мультимедійні об'єкти, що містяться в мультимедійному повідомленні, відкрийте його і виберіть **Опції**→ *Об'єкти*, щоб відкрити вікно "Об'єкти".

Опції у вікні "Об'єкти":

Відкрити, *Вставити*, *Спершу зображен.* / *Спершу текст*, *Видалити годаток*, *Підказка* та *Вихід*.

У вікні "Об'єкти" можна змінити порядок об'єктів, видалити об'єкти або відкрити об'єкт у відповідній програмі.

Ви можете побачити список різних об'єктів і розміри їх файлів.




Електронна пошта

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. 45.
- Вірно визначити установки електронної пошти. Див. 'Установки повідомлення електронної пошти', стор. 100.


 **Увага:** Виконуйте інструкції, що надаються віддаленою поштовою скринькою та оператором послуг Інтернет.

Написання та надсилання повідомлень електронною поштою

Опції в редакторі поштових повідомлень: *Надіслати, Дод. одержувача, Вставити,*

Додатки, Вигалити, Деталі повідомл., Опції надсилання, Підказка та Вихід.

- 1 Виберіть *Нове повідомл.* → *Створити: Ел. пошта*. Відкриється редактор.
- 2 Натисніть , щоб вибрати одержувача (одержувачів) з довідника "Контакти", або введіть адресу електронної пошти одержувача в полі *Кому*. Додайте крапку з комою (;) для відокремлення кожного одержувача. Якщо Ви бажаєте надіслати комусь копію електронного повідомлення, напишіть адресу в полі *Копії*. Натисніть , щоб переміститися до наступного поля.
- 3 Введіть повідомлення. Якщо Ви бажаєте приєднати додаток до електронного поштового повідомлення, виберіть **Опції** → *Вставити* → *Зображення, Аудиокліп, Відеокліп* або *Нотатка*. На навігаційній панелі з'явиться позначка , яка вказуватиме на наявність додатка в поштовому повідомленні. *Шаблон* додає до електронного поштового повідомлення попередньо написаний текст. Ви також можете вкласти додаток в електронне поштове повідомлення, вибравши **Опції** → *Додатки* у відкритому поштовому повідомленні. Відкриється вікно "Додатки", в якому можна буде додати, переглянути або видалити додатки.

 **Увага:** Якщо Ви вибрали *Зображення*, то спочатку Вам потрібно вибрати пам'ять, де зберігається зображення, тобто пам'ять ігрової консолі або картку пам'яті.

- Щоб видалити додаток, перейдіть до нього та виберіть **Опції**→ *Видалити*.
- Щоб надіслати повідомлення електронною поштою, виберіть **Опції**→ *Надіслати* або натисніть




Увага: Поштові електронні повідомлення перед надсиланням автоматично розміщуються у папці "Вхідні". Якщо при надсиланні ігровою консоллю електронного поштового повідомлення виникає помилка, то це повідомлення залишається в папці "Вхідні" зі статусом *Помилка*.

Порада! Якщо Ви бажаєте надіслати як додаток інші файли, що не є зображеннями, аудіозаписами або нотатками, відкрийте відповідну програму і виберіть опцію *Надіслати*→ *Як ел. повідомлення*, якщо вона наявна.



"Вхідні" - отримання повідомлень




Повідомлення і дані можна отримувати через службу обміну текстовими чи мультимедійними повідомленнями, через з'єднання Bluetooth з сумісних пристроїв. Коли у "Вхідних" є непрочитані повідомлення, піктограма змінюється на .


Опції у "Вхідних": *Відкрити*, *Створити повідомл.*, *Видалити*, *Деталі повідомл.*, *Переміст. в папку*, *Позн./Скас. позн.*, *Підказка* та *Вихід*.

Піктограми повідомлення у "Вхідних" позначають його тип. Ось кілька піктограм, які можна побачити:

 - непрочитане текстове повідомлення,  - непрочитане розумне повідомлення,




 - непрочитане мультимедійне повідомлення,

 - непрочитане сервісне повідомлення WAP,

 - дані, отримані через з'єднання Bluetooth, та

 - невідомий тип повідомлення.


Перегляд повідомлень у "Вхідних"

- Щоб відкрити повідомлення, перейдіть до нього і натисніть . Користуйтеся клавішею керування, щоб пересувати повідомлення вгору і вниз. Натисніть  або , щоб перейти до наступного або попереднього повідомлення в папці.


Опції у різних вікнах повідомлень


Наявні опції залежать від типу повідомлення, яке Ви відкрили для перегляду:



- Зберегти* - зберігає малюнок у папці **Медіа**→ **Зображення**.
- Вігновісти* - копіює адресу відправника в поле *Кому*: Виберіть *Вігновісти*→ *Всім* - щоб скопіювати адресу відправника і одержувачів в полі *Копія* в нове повідомлення.

- *Переслати*, щоб скопіювати вміст повідомлення в редактор.
- *Дзвонити* – зателефонуйте, натиснувши .
- *Видалити* – видалєє повідомлення.
- *Перегл. зображ.* – дозволяє переглянути та зберегти зображення.
- *Прогр. аудіокліп* – дозволяє прослуховувати звукове супроводження повідомлення.
- *Об'єкти* – відображає список усіх мультимедійних об'єктів в мультимедійному повідомленні.
Додатки – відображає список файлів, надісланих як додатки до електронних повідомлень.
- *Деталі повідомл.* – відображає детальну інформацію про повідомлення.
- *Переміст. в папку / Скопіюв. в папку* – дозволяє скопіювати або перемістити повідомлення в папки "Мої папки", "Вхідні" або в інші папки, створені Вами. Див. "Переміщення елементів в папку", стор. 14.
- *Дог. до Контактів* – дозволяє копіювати номер телефону або адресу електронної пошти відправника повідомлення в папку "Контакти". Виберіть, чи створити нову контактну картку, чи додати інформацію до існуючої контактної картки.
- *Знайти* – Шукає в повідомленні телефонні номери, адреси електронної пошти та Інтернет-адреси. Після завершення пошуку можна зателефонувати або надіслати повідомлення за знайденим номером або адресою електронної пошти, або зберегти дані в "Контактах" чи як закладку браузера.

Перегляд мультимедійних повідомлень у "Вхідних"



Розпізнати мультимедійні повідомлення можна завдяки піктограмі :


- Щоб відкрити мультимедійне повідомлення, перейдіть до нього та натисніть . Можна одночасно дивитись зображення, читати повідомлення та слухати звукове супроводження.

Під час програвання звуку натисніть  або , щоб збільшити або зменшити гучність звуку. Якщо Ви бажаєте вимкнути звук, натисніть **Зупин.**




Об'єкти мультимедійного повідомлення

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

- Щоб побачити, які типи об'єктів входять до даного мультимедійного повідомлення, відкрийте повідомлення та виберіть **Опції** → *Об'єкти*. У вікні "Об'єкти" можна побачити файли, які входять до даного мультимедійного повідомлення. Ви можете зберегти файл в своїй ігровій консолі або надіслати його, наприклад, через Bluetooth на інший пристрій.
 **Приклад:** Ви можете відкрити файл "vCard" та зберегти контактну інформацію у файлі в "Контактах".
- Щоб відкрити мультимедійне повідомлення, перейдіть до нього і натисніть .



 **Важливо:** Об'єкти мультимедійного повідомлення можуть містити віруси або в інший спосіб становити загрозу Вашої ігрової консолі або ПК. Не відкривайте ніяких додатків, якщо Ви не впевнені у надійності відправника. Додаткову інформацію див. в 'Керування сертиф.', стор. 53.

Звуки в мультимедійному повідомленні

Звукові об'єкти в мультимедійному повідомленні позначаються за допомогою позначки  на навігаційній панелі. За умовчанням звуки програватимуться через гучномовець. Щоб вимкнути звук під час його програвання, натисніть **Зупин..** Ви можете змінити рівень гучності, натиснувши  або .


- Якщо Ви бажаєте прослухати звук знову після того, як усі об'єкти були відображені, а відтворення звуку припинилося, виберіть **Опції** → *Прогр. аудіокліп.*

Отримання розумних повідомлень


Ваша ігрова консоль може отримувати різноманітні розумні та текстові повідомлення, які містять дані (що також називаються повідомленнями "По повітрю" – OTA). Щоб відкрити отримане розумне повідомлення, відкрийте папку "Вхідні", перейдіть до нього () і натисніть .

- *Графічне повідомлен.* – щоб зберегти малюнок в папці *Граф. повідом.* в **Медіа** → **Зображення** для подальшого використання, виберіть **Опції** → *Зберегти.*

- *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 в "Композитори", виберіть **Опції** → *Зберегти.*
- *Логотип оператора* – щоб зберегти логотип, виберіть **Опції** → *Зберегти.* Тепер в режимі очікування замість ідентифікації оператора мережі можна побачити його логотип.
- *Календарний запис* – щоб зберегти запрошення в "Календарі", виберіть **Опції** → *Зберег.в Календарі.*
- *WAP-повідомл.* – щоб зберегти закладку, виберіть **Опції** → *Збер. в Закладках.* Ця закладка додається до списку "Закладки" для послуги браузера. Якщо повідомлення одночасно містить установки точки доступу браузера і закладки для збереження даних, виберіть **Опції** → *Зберегти всі.* Або виберіть **Опції** → *Переглян. деталі,* щоб переглянути інформацію закладки і точки доступу окремо. Якщо Ви не бажаєте зберігати дані, виберіть установку чи закладку, відкрийте деталі і виберіть **Опції** → *Збер. в Установках* або *Збер. в Закладках,* залежно від того, що Ви переглядаєте.

 **Порада!** Щоб змінити установки стандартної точки доступу для мультимедійних повідомлень або WAP, перейдіть до **Послуги** → **Опції** → *Установки* → *Станг. точка гост.* або **Обмін**

повідом.→ **Опції**→ *Установки*→ *Мультим. пов.*→ *Пріорит. з'єднання.*

- *Сповіщ. про ел. повідомл.* – Повідомляє, скільки нових електронних поштових повідомлень надійшло у віддалену поштову скриньку. Розширене сповіщення може містити докладну інформацію, наприклад тему, відправника, додатки тощо.
- Крім цього, можна отримати сервісний номер текстового повідомлення, номер голосової скриньки, установки режиму для віддаленої синхронізації, установки точки доступу для браузера, мультимедійні або електронні поштові повідомлення, установки сценарію реєстрації точки доступу або установки електронної пошти. Щоб зберегти установки, виберіть **Опції**→ *Збер. в устан. SMS, Збер. в голос.пошті, Збер. в установки, Збер. в Установках, або Збер. в уст. ел. пош.*



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

Сервісні повідомлення

Ви можете замовити сервісні повідомлення в оператора послуг. Сервісні повідомлення – це оповіщення, наприклад, про заголовки новин; вони можуть містити текстові повідомлення або адресу послуги браузера. Докладну інформацію щодо наявності та передплати можна отримати у свого оператора послуг.

Оператори послуг можуть оновлювати існуюче сервісне повідомлення щоразу, коли отримується нове сервісне повідомлення. Повідомлення можна оновлювати, навіть якщо Ви перемістили їх до іншої папки, ніж "Вхідні". Коли термін дії сервісного повідомлення завершується, воно автоматично видаляється.

Опції, коли Ви

продивляєтесь сервісне повідомлення: *Завант. повідомл., Переміст. до папки, Деталі повідомлен., Піказка та Вихід.*

Перегляд сервісних повідомлень у "Вхідних"

- 1 Перейдіть до сервісного повідомлення у "Вхідних" (📧) і натисніть (🔍).
- 2 Щоб завантажити або проглянути послугу, натисніть **Завант. повідомл.**. Відобразиться нотатка *Завантажую повідомлення*. В разі необхідності ігрова консоль починає з'єднання даних.
- 3 Натисніть **Назад**, щоб повернутися до "Вхідних".

Перегляд сервісних повідомлень в браузері

Під час перегляду повідомлень, виберіть **Опції**→ *Читати серв. повід.* щоб завантажити та продивитися нові сервісні повідомлення.

Мої папки



Опції в "Моїх папках": *Відкрити, Створити повідомл., Видалити, Деталі повідомлен., Переміст. в папку, Нова папка, Переіменув. папку, Підказка та Вихід.*

В "Моїх папках" Ви можете організувати повідомлення в папки, створювати нові папки, перейменовувати та видалити папки. Виберіть **Опції** → *Переміст. в папку, Нова папка, or Переіменув. папку.* Докладну інформацію див. в розділі "Переміщення елементів в папку", стор. 14.

Папка "Шаблони"

- Ви можете користуватися текстовими шаблонами, щоб кожного разу не вводити повідомлення, які Ви часто надсилаєте. Щоб створити новий шаблон, виберіть **Опції** → *Новий шаблон.*

Пошт. скрин.



Коли Ви відкриваєте цю папку, можна з'єднатися зі своєю віддаленою поштовою скринькою, щоб


- завантажити заголовки нових електронних поштових повідомлень чи самі повідомлення, або
- переглянути попередньо завантажені заголовки електронних поштових повідомлень чи самі повідомлення в автономному режимі.

Якщо Ви виберете *Нове повідомл.* → *Створити: Ел. пошта* або *Пошт. скрин.* в головному вікні "Обмін повідомленнями" і якщо Ви ще не створили поштову скриньку, консоль запропонує це зробити. Див. 'Установки, потрібні для електронної пошти', стор. 85.

При створенні нової поштової скриньки слова *Пошт. скрин.* в головному вікні "Обмін повідомленнями" автоматично замінюються на назву поштової скриньки. Можна мати кілька поштових скриньок (максимальна кількість - шість).

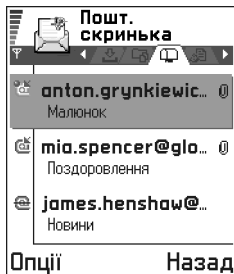
Як відкрити поштову скриньку

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 з'єднатися з поштовою скринькою, або *Ні*, щоб переглянути попередньо завантажені повідомлення електронної пошти в автономному режимі.
- Ще один спосіб розпочати з'єднання - це вибрати **Опції** → *З'єднати.*

Перегляд повідомлень електронної пошти в режимі онлайн

Переглядаючи повідомлення в режимі онлайн, Ви постійно з'єднані з віддаленою поштовою скринькою через дзвінок даних або з'єднання в системі пакетної передачі даних. Див. також '[Позначки з'єднання даних](#)', стор. 10, '[Дзвінки даних GSM](#)', стор. 46, і '[Система пакетної передачі даних \(загальна служба пакетної передачі даних по радіоканалу GPRS\)](#)', стор. 46.



Опції при перегляді

заголовків повідомлень електронної пошти:
Відкрити, Створити повідомл., З'єднати / Роз'єднати, Завант. ел. пошту, Видалити, Деталі повідомл., Скопіюв. в папку, Позн./Скас. позн., Піказка і Вихід.



Увага: Якщо Ви користуєтеся протоколом POP3, повідомлення електронної пошти не оновлюються автоматично в режимі онлайн. Щоб побачити нові поштові повідомлення, потрібно роз'єднатися і знов встановити з'єднання із своєю поштовою скринькою.

Перегляд повідомлень електронної пошти в автономному режимі



При перегляді повідомлень електронної пошти в автономному режимі Ваша ігрова консоль не з'єднана з віддаленою поштовою скринькою.


Щоб переглянути повідомлення електронної пошти в автономному режимі, завантажте повідомлення електронної пошти поштової скриньки, див. наступний розділ. Щоб завершити з'єднання даних після того, як повідомлення електронної пошти будуть завантажені на ігрову консоль, виберіть **Опції** → *Роз'єднати*.


Ви можете продовжити читати завантажені заголовки повідомлень електронної пошти та/або самі поштові повідомлення в автономному режимі. Ви можете ввести нові повідомлення електронної пошти, відповіді на завантажені повідомлення і надіслати свої повідомлення електронної пошти. Можна зробити так, щоб повідомлення електронної пошти надсилалися при наступному з'єднанні з поштовою скринькою. Коли Ви наступного разу відкриєте *Пошт. скрин.* і забажаєте переглянути та прочитати повідомлення електронної пошти в автономному режимі, відмовте - виберіть **Ні** на запит *З'єднатися з поштовою скринькою?*

Завантаження повідомлень електронної пошти з поштової скриньки


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

Вікно "Віддалена поштова скринька" подібне до папки "Вхідні" в меню "Обмін повідомленнями". Можна пересуватися угору і униз по списку, натискаючи  або . Наступні піктограми використовуються, щоб відобразити статус повідомлення електронної пошти:

 - нове повідомлення електронної пошти (режим офлайн або онлайн). Вміст не було завантажено з поштової скриньки до Вашої ігрової консолі (стрілка в піктограмі спрямована назовні).

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

 - прочитані повідомлення електронної пошти.

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

- 1 Під час активного з'єднання з віддаленою поштовою скринькою, виберіть **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. Користуйтеся командами *Позн./Скас. позн.* → *Позначити/Скасув. позначення*, щоб вибрати повідомлення одне за одним. Інформацію, як вибрати кілька пунктів одночасно, див. на стор. 13.
- *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. Виберіть **Опції** → *Роз'єднати* щоб завершити з'єднання та переглянути повідомлення електронної пошти в автономному режимі.


Копіювання повідомлень електронної пошти в іншу папку

Якщо Ви бажаєте скопіювати повідомлення електронної пошти з віддаленої поштової скриньки до папки, що входить до каталогу "Мої папки", виберіть **Опції** → *Копіювати*. Виберіть папку зі списку і натисніть **Добре**.

Відкриття повідомлень електронної пошти

Опції при перегляді електронної пошти: *Вігновісти*, *Переслати*, *Вигалити*, *Додатки*, *Деталі повігомл.*, *Переміст. в папку*, *Дог. go* *Контактів*, *Знайти*, *Підказка* та *Вихід*.

- Коли Ви переглядаєте електронну пошту в режимі онлайн або в автономному режимі, перейдіть до повідомлення електронної пошти, яке Ви бажаєте прочитати, та натисніть , щоб його відкрити. Якщо повідомлення електронної пошти не було завантажено (стрілка в піктограмі спрямована назовні) і Ви в автономному режимі і вибираєте *Відкрити*, ігрова консоль запитає, чи Ви бажаєте завантажити це повідомлення з поштової скриньки.


 **Увага:** З'єднання даних залишається відкритим після того, як було завантажено електронне повідомлення. Виберіть **Опції** → *Роз'єднати*, щоб завершити з'єднання даних.


Роз'єднання з поштовою скринькою


Знаходячись в режимі онлайн, виберіть **Опції** → *Роз'єднати*, щоб завершити дзвінок даних або з'єднання GPRS з віддаленою поштовою скринькою. Див. також 'Позначки з'єднання даних', стор. 10.

Перегляд додатків електронної пошти

Опції у вікні "Додатки":
Відкрити, *Завантажити*, *Зберегти*, *Надіслати*, *Вигалити*, *Підказка* та *Вихід*.


- Відкрийте повідомлення з позначкою додатків  і виберіть **Опції** → *Додатки*, щоб відкрити вікно "Додатки". У вікні "Додатки" можна завантажувати, відкривати або зберігати додатки. Ви також можете надіслати додатки через з'єднання Bluetooth.

 **Важливо:** Додатки до повідомлень електронної пошти можуть містити віруси або в інший спосіб зашкодити Вашій ігровій консолі або ПК. Не відкривайте ніяких додатків, якщо Ви не впевнені у надійності відправника. Додаткову інформацію див. в 'Керування сертиф.', стор. 53.

 **Порада!** Щоб зберегти пам'ять, можна видалити додатки електронної пошти, і одночасно залишити їх на сервері електронної пошти. Виберіть **Опції** → *Вигалити* в вікні "Додатки".


Завантаження додатків на ігрову консоль

- Якщо позначка додатка затемнена, його не було завантажено на ігрову консоль. Щоб завантажити додаток, перейдіть до нього та виберіть **Опції** → *Завантажити*.

 **Увага:** Якщо Ваша поштова скринька використовує протокол IMAP 4, 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. Додаткову інформацію див. на стор. [100](#).

Відкриття додатка

1 У вікні "Додатки" перейдіть до додатка та натисніть , щоб відкрити його.

- В режимі онлайн додаток завантажується безпосередньо з сервера і відкривається у відповідній програмі.
- В автономному режимі ігрова консоль запитує, чи Ви бажаєте завантажити додатки в ігрову консоль. Якщо відповісти *Так*, почнеться з'єднання з віддаленою поштовою скринькою.


2 Натисніть **Назад**, щоб повернутися до програми перегляду електронної пошти.

 **Порада!** Список форматів зображення, що підтримуються, наведено на стор. [67](#). Щоб побачити список інших форматів файлів, що підтримуються ігровою консоллю Nokia N-Gage, перегляньте інформацію про виріб на сайті www.n-gage.com.

Збереження додатків окремо

Щоб зберегти додаток, виберіть **Опції** → *Зберегти* у вікні "Додатки". Додаток зберігається у відповідній


програмі. Наприклад, можна зберегти звуки в "Диктофоні" і текстові файли (.TXT) в "Нотатках".

 **Увага:** Такі додатки, як зображення, можна зберігати в картці пам'яті, якщо вона використовується.

Видалення повідомлень електронної пошти


- Щоб видалити з ігрової консолі повідомлення електронної пошти, але залишити його 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 заголовки, спочатку Ви маєте видалити повідомлення електронної пошти з Вашої віддаленої поштової скриньки і 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 автономному режимі, 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.


Відновлення електронних повідомлень в автономному режимі

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*.

Скринька вихідних повідомлень



Скринька вихідних повідомлень – місце тимчасового зберігання повідомлень, які мають бути надіслані.

 **Приклад:** Повідомлення зберігаються у "Вихідних", наприклад, коли ігрова консоль знаходиться за межами зони покриття Вашої мережі. Ігрову консоль можна також запрограмувати на надсилання повідомлень електронної пошти при наступному з'єднанні із віддаленою поштовою скринькою.

Статус повідомлень у "Вихідних"

- *Нагсилаю* – З'єднання встановлюється і повідомлення надсилається.
- *Очікує / В черзі* – Наприклад, якщо є два подібні типи повідомлень у "Вихідних", одне з них очікує, поки інше надсилається.
- *Знов надіслати о %U (час)* – Помилка надсилання. Ігрова консоль спробує надіслати повідомлення знову після тайм-ауту. Натисніть *Надіслати*, якщо Ви бажаєте негайно поновити надсилання.
- *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. Помилка надсилання. Якщо Ви намагалися надіслати текстове повідомлення, відкрийте повідомлення і перевірте правильність установок надсилання.

Перегляд повідомлень на SIM-картці

Перш ніж мати змогу переглядати SIM-повідомлення, їх необхідно скопіювати в папку на Вашій ігровій консолі.

- 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)



↔ Перебуваючи в головному вікні "Обмін повідомленнями", виберіть **Опції**→ *Стільникова трансляція*.

Опції в "Стільниковій трансляції": *Відкрити, Додати | Вигалити, Вигалити | Зняти вигілення, Тема, Установки, Пігказка та Вихід*.

Ця послуга мережі дозволяє Вам отримувати від свого оператора повідомлення з різних тем, наприклад, прогноз погоди, стан на дорогах.

Щоб отримати інформацію про наявні теми та номери тем, зв'яжіться зі своїм оператором. В головному вікні можна побачити:

- статус теми: - нові, передплатені повідомлення, - нові, непередплатені повідомлення.
- номер теми, назва теми та чи було тему позначено (). Вас повідомлять в разі надходження повідомлення, що належить до позначеної теми.

➡ **Увага:** З'єднання в системі пакетної передачі даних (GPRS) може перешкоджати отриманню через стільникову трансляцію. Зверніться до свого оператора за вірними установками GPRS. Додаткову інформацію про установки GPRS див. в розділі 'Система пакетної передачі даних (загальна служба пакетної передачі даних по радіоканалу GPRS)', на стор. 46.

Редактор сервісних команд




↔ Перебуваючи в головному вікні "Обмін повідомленнями", виберіть **Опції**→ *Сервісні команди*.

Ви можете надіслати своєму оператору запити послуг на зразок команд активізації послуг мережі (також відомі як команди USSD).

Докладну інформацію можна отримати у свого оператора послуг. Щоб надіслати запит:

- перебуваючи в режимі очікування чи активного дзвінка, введіть номер команди і натисніть **Надісл.**, або
- якщо Вам потрібно ввести не лише цифри, а й літери, виберіть **Обмін повідом.**→ **Опції**→ *Сервісні команди*.

Установки обміну повідомленнями

Установки обміну повідомленнями розподіляються на групи в залежності від різних типів повідомлень. Перейдіть до установок, які Ви бажаєте редагувати, і натисніть .

Установки для текстових повідомлень

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

Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції** → *Установки* → *Коротке повідомлення*, щоб відкрити наступний список установок:

- *Центр повідомлень* – Містить список сервісних центрів текстових повідомлень, які були визначені. Див. 'Додавання нового центру текстових повідомлень', стор. 98.
- *Поточн. центр повід.* (Центр повідомлень, що використовується) – Визначає, який центр повідомлень використовується для доставки текстових і розумних повідомлень, на зразок графічних повідомлень.
- *Отримати звіт* (звіт про доставку) – Коли ця послуга мережі встановлена на *Так*, статус надісланого

повідомлення (*Очікує, Помилка, Доставлено*) відображається в "Протоколі". Якщо встановлене значення *Ні*, то в протоколі відображується лише статус *Надіслано*. Див. стор. 22.





- *Дійсність повідомл.* – Якщо протягом терміну дійсності повідомлення не було досягнуто одержувача повідомлення, повідомлення видалається із сервісного центру текстових повідомлень. Зверніть увагу, що мережа має підтримувати цю функцію. *Максим. час* – максимальний час, дозволений мережею.
- *Повідомл. надісл. як* – Наявні опції: *Текст, Факс, Пейджинг та Ел. пошта*. За додатковою інформацією звертайтеся до свого оператора мережі.



Увага: Змініть цю опцію, тільки якщо Ви впевнені, що сервісний центр може конвертувати текстові повідомлення в ці інші формати.

- *Пріорит. з'єднання* – Ви можете надсилати текстові повідомлення звичайною мережею GSM або GPRS, якщо мережа їх підтримує. Див. 'Система пакетної передачі даних (загальна служба пакетної передачі даних по радіоканалу GPRS)', стор. 46.
- *Візн. чер. цей центр* (послуга мережі) – Коли цю опцію увімкнено (вибрано *Так*), якщо одержувач відповідає на Ваше повідомлення, повідомлення у відповідь надсилається за допомогою того ж самого номера сервісного центра текстових повідомлень.

Додавання нового центру текстових повідомлень

- 1 Відкрийте *Центр повідомлень* і виберіть **Опції** → *Нов. центр повідом.*
 - 2 Натисніть , введіть назву сервісного центру і натисніть **Добре**.
 - 3 Натисніть , а потім натисніть  і введіть номер сервісного центру текстових повідомлень (**Обов'язково**). Натисніть **Добре**. Номер центру повідомлень потрібен для надсилання текстових та графічних повідомлень. Цей номер надається оператором послуг стільникової мережі.
- Щоб увімкнути нові установки, поверніться до вікна установок. Перейдіть до *Поточн. центр повід.*, натисніть  і виберіть новий сервісний центр.

Установки для мультимедійних повідомлень

Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції** → *Установки* → *Мультим. пов.*, щоб відкрити наступний список установок:

- **Пріорит. з'єднання (Обов'язково)** – Виберіть точку доступу, яка буде використовуватися як пріоритетне з'єднання для центру мультимедійних повідомлень. Див. *Установки, необхідні для отримання мультимедійних повідомлень*', стор. 82.



Увага: Якщо Ви отримуєте установки мультимедійних повідомлень в розумному

повідомленні та зберігаєте їх, отримані установки автоматично використовуються для пріоритетного з'єднання. Див. *'Отримання розумних повідомлень'*, стор. 88.

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



Увага: Як *Пріорит. з'єднання*, так і *Додатк. з'єднання* повинні мати ту ж саму установку *Домашня сторінка*, яка вказує на той самий мультимедійний сервісний центр. Відрізняється лише з'єднання даних.



Приклад: Якщо Ваше пріоритетне з'єднання використовує з'єднання в системі пакетної передачі даних, можна користуватися високошвидкісними даними або дзвінком даних для додаткового з'єднання. У такий спосіб Ви можете надсилати та отримувати мультимедійні повідомлення, навіть якщо Ви підключені до мережі, що не підтримує пакетну передачу даних. Додаткову інформацію можна отримати у свого оператора стільникового зв'язку або в оператора послуг. Див. також *'Загальна інформація про з'єднання даних і точки доступу'*, стор. 45.

- **Отримання мультим.** – Виберіть: *Лише в дом. мер.* – якщо Ви бажаєте отримувати мультимедійні повідомлення лише тоді, коли Ви знаходитесь у своїй мережі. Коли Ви знаходитесь за

межами зони покриття Вашої мережі, отримання мультимедійних повідомлень вимикається.


Завжди увімк. – якщо Ви бажаєте завжди отримувати мультимедійні повідомлення.

Вимкнено – якщо Ви взагалі не бажаєте отримувати мультимедійні повідомлення або рекламу.

Важливо:

- Коли Ви знаходитесь за межами зони покриття Вашої мережі, надсилання і отримання мультимедійних повідомлень може коштувати більше.
- Якщо було вибрано установки *Лише в дом. мер.* або *Завжди увімк.*, з Вашої ігрової консолі можна робити активні дзвінки даних або здійснювати з'єднання GPRS без Вашого відома.
- *Коли отрим. повідом.* – Виберіть: *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 *Негайно завант.*

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

- *Дозв. аноним. повід.* – Виберіть *Ні*, якщо Ви бажаєте відхилити повідомлення від анонімного відправника.
- *Отримувати рекламу* – Визначте, чи Ви бажаєте отримувати мультимедійні рекламні повідомлення.
- *Звіти* – Встановіть на *Так*, якщо Ви бажаєте, щоб статус надісланого повідомлення (*Очікує, Помилка, Доставлено*) відображався в "Протоколі". Див. стор. 22.
-  **Увага:** Отримання звіту про доставку мультимедійного повідомлення, яке було надіслано електронною поштою, не завжди можливе.
- *Забор. нагсил.звітів* – Виберіть *Так*, якщо Ви 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 сервісного центру мультимедійних повідомлень. Зверніть увагу, що мережа має підтримувати цю функцію. *Максим. час* – максимальний час, дозволений мережею.
- *Розмір зображення* – Визначте розмір зображення в мультимедійному повідомленні. Опції: *Маленький*

(макс. 160*120 пікселів) та *Великий* (макс. 640*480 пікселів).

- *Стандарт. динамік* - Виберіть *Гучномовець* або *Трубка*, якщо Ви бажаєте щоб звуки в мультимедійному повідомленні програвалися через гучномовець або через динамік телефонної трубки. Додаткову інформацію див. в '*Гучномовець*', стор. 15.

Установки повідомлення електронної пошти

Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції**→ *Установки*→ *Ел. пошта*.

Відкрийте *Поточн. пошт. скрин.*, щоб вибрати, якою поштовою скринькою користуватись.

Опції при редагуванні установок електронної пошти: *Опції редагування, Нова пошт. скрин., Вигадати, Підказка* та *Вихід*.

Установки поштових скриньок

Виберіть *Пошт. скриньк.*, щоб відкрити список визначених поштових скриньок. Якщо жодної поштової скриньки не створено, телефон запропонує це зробити. Відобразиться наступний список установок:

- *Назва скриньки* - Призначте поштовій скриньці назву.
- *Поточна точ. дост. (Обов'язково)* - Точка доступу в Інтернет (IAP), що використовується для поштової

скриньки. Виберіть IAP зі списку. Подальшу інформацію щодо створення IAP див. також у розділі '*Установки з'єднання*', стор. 45.

- *Моя пошт. адреса (Обов'язково)* - Введіть адресу електронної пошти, надану Вам оператором послуг. Адреса повинна містити символ @. Відповіді на Ваші повідомлення надсилаються на цю адресу.
- *Сервер вихід. пошти: (Обов'язково)* - Введіть IP-адресу або ім'я сервера комп'ютера, який надсилає Вашу електронну пошту.
- *Нагісл. повігомл.* - Визначте, яким способом електронна пошта надсилається з Вашої ігрової консолі. *Негайно* - З'єднання з поштовою скринькою розпочнеться після того, як Ви виберете *Нагіслати. У наст. з'єднан.* - Електронна пошта надсилається при наступному з'єднанні з віддаленою поштовою скринькою.
- *Нагісл. собі копію* - Виберіть *Так*, щоб зберегти копію електронного повідомлення у своїй віддаленій поштовій скриньці і за адресою, визначеною в полі *Моя пошт. адреса*.
- *Додати підпис* - Виберіть *Так*, якщо Ви бажаєте додати підпис до своїх електронних поштових повідомлень і почати вводити або редагувати текст 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.

- *Сервер вхід. 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 оператором послуг Вашої віддаленої поштової скриньки. Варіанти вибору: *POP3* та *IMAP4*.



Увага: Цю установку можна вибрати тільки один раз і не можна змінювати, якщо Ви зберегли установки поштової скриньки або вийшли з них.

- *Захист* - Використовується з протоколами *POP3*, *IMAP4* та *SMTP*, щоб забезпечити захищене з'єднання з віддаленою поштовою скринькою.
- *Захищ з'єдн. APOP* - Використовується разом з протоколом *POP3*, щоб зашифрувати надсилання паролів до віддаленого сервера електронної пошти. Не відображається, якщо *IMAP4* вибрано для *Тип пошт. скриньки*.
- *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.*, який може використовуватися лише з протоколом *IMAP4*.

Установки для сервісних повідомлень

Якщо перейти до **Обмін повідом.** і вибрати **Опції** → *Установки* → *Сервісне повідомлен.*, відкриється наступний список установок:

- *Сервісне повідомл.* - Виберіть, чи бажаєте Ви отримувати сервісні повідомлення.
- *Необхід. аутентиф.* - Визначте, чи бажаєте Ви отримувати сервісні повідомлення тільки з авторизованих джерел.

Установки для стільникової трансляції

Отримайте у оператора мережі інформацію про можливість використання стільникової трансляції і про наявні теми та відповідні номери тем. Перейдіть до **Обмін повідом.** → **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 в списку необхідну мову, виберіть *Інші*.
- *Виявлення тем* - Якщо Ви отримуєте 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 "Надіслані"

Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції**→ **Установки**→ **Інше**, щоб відкрити наступний список установок:

- *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". Ліміт за умовчанням становить 20 повідомлень. Коли досягнуто ліміт, видаляються найстаріші повідомлення.



10. Режими

↩ Перейдіть до Меню→ Режими.

В "Режимах" можна налаштувати звукові сигнали для різних подій, середовищ або абонентських груп. Наявні шість режимів: *Загальний*, *Без звуку*, *Зустріч*, *На вулиці*, *Пейджер*, і *Автономний*, які можна налаштувати відповідно до власних уподобань.

Вибраний режим позначається зверху дисплея в режимі очікування. Якщо використовується режим "Загальний", відображається лише поточна дата.

Тонами можуть бути стандартні тони дзвінка, а також тони, створені в "Композиторі", отримані в повідомленні або надіслані на Вашу ігрову консоль через Bluetooth або з'єднання з ПК і збережені в ігровій консолі.

Зміна режиму

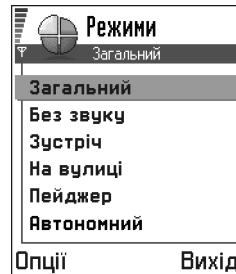
- 1 Перейдіть до **Меню**→ **Режими**. Відкриється список режимів.
- 2 Перейдіть до одного з режимів в списку та виберіть **Опції**→ *Активізувати*.



Клавіша

прискореного доступу:

Щоб змінити цей режим, натисніть **Ⓜ** в режимі очікування. Перейдіть до режиму, який Ви бажаєте активізувати, і натисніть **Добре**





Налаштування режимів

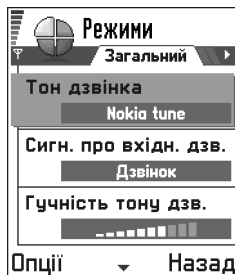


Увага: Інформацію щодо режиму "Автономний" див. в розділі "Автономний режим", стор. 104.


- 1 Щоб внести зміни в якийсь режим, перейдіть до нього в списку режимів та виберіть **Опції**→ *Налаштувати*. Відкриється список установок режиму.

2 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. Коли Ви прокручуєте список, на звуковому сигналі можна зупинитися, щоб прослухати його, перш ніж зробити свій вибір. Щоб припинити сигнал, натисніть будь-яку клавішу. Якщо використовується картка пам'яті, тони, що зберігаються на ній, позначаються піктограмою  поряд з назвою тону.




Тони дзвінка використовують спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

 **Увага:** Змінювати тони дзвінка можна в двох місцях: в "Режимах" та в "Контактах". Див. 'Додавання тону дзвінка до певної контактної картки або групи абонентів', стор. 62.


- *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 повіг.* – Щоб запрограмувати сигнал про отримання повідомлення.
- *Вибросигнал* – Щоб запрограмувати ігрову консоль вібрувати при надходженні голосових дзвінків або повідомлень.
- *Тони клавіатури* – Щоб запрограмувати рівень гучності тонів клавіш.
- *Попереджувальні тони* – Ігрова консоль подає попереджувальний сигнал, наприклад, коли акумулятор майже виснажений.
- *Сигнал для* – Щоб ігрова консоль дзвонила лише тоді, коли надходять дзвінки з телефонних номерів певної вибраної групи абонентів. При отриманні телефонних дзвінків від осіб, що не належать до вибраної групи, подаватиметься сигнал без звуку. Варіанти вибору: *Всі дзвінки* / (список груп абонентів, якщо Ви їх створили). Див. 'Створення груп абонентів', стор. 63.
- *Назва режиму* – Можна перейменувати режим за власним бажанням. Режими "Загальний" та "Автономний" перейменувати неможливо.

Автономний режим

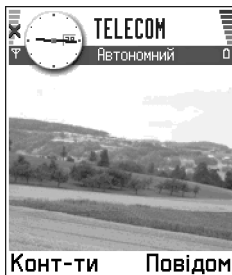
 **Увага:** Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв, Bluetooth чи радіо, або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.


Автономний режим дозволяє використовувати ігрову консоль для ігор, прослуховування музики і радіо, не під'єднуючи її до бездротової мережі GSM.


 **Попередження:** В автономному режимі не можна робити ніяких дзвінків, навіть екстрених, або використовувати інші функції, які вимагають покриття мережі.


- 1 Перейдіть до **Меню** → **Режими**.
Перебуваючи в списку "Режими", перейдіть до *Автономний* і виберіть **Опції** → *Активізувати*.

- 2 Натисніть **Так**. Ігрова консоль перезапуститься і GSM буде вимкнено, на що буде вказувати піктограма , яка відобразиться замість позначки потужності сигналу. Пристрій не буде отримувати і передавати ніяких сигналів бездротового телефону GSM.



 **Порада!** Швидко натисніть на клавішу живлення, щоб відкрити список доступних режимів, перейдіть до *Автономний* і виберіть *Добре*.


 **Увага:** Якщо з'єднання Bluetooth було вимкнено в результаті переходу до автономного режиму, увімкніть Bluetooth вручну. Див. 'Установки Bluetooth', стор. 134.

 **Увага:** В місцях, де заборонено використання мобільних телефонів, використання Bluetooth або радіо теж може бути заборонене. Тому перш ніж використовувати з'єднання Bluetooth або радіо, з'ясуйте це у відповідних органах.

Вихід з автономного режиму

- 1 Перейдіть до **Меню** → **Режими**.
- 2 Перейдіть у списку режимів до режиму, відмінного від *Автономний* і виберіть **Опції** → *Активізувати*.
- 3 Натисніть **Так**. Ігрова консоль перезапуститься і увімкне бездротову передачу GSM (при умові, що є сигнал достатньої потужності).

Настройка автономного режиму

- 1 Перейдіть до *Автономний* в списку режимів і виберіть **Опції** → *Настроїти*. Відкриється список установок режиму.
- 2 Перейдіть до установки, яку Ви бажаєте змінити, і натисніть , щоб відкрити варіанти вибору:
 - *Гучність тону дзв.* - Щоб запрограмувати рівень гучності сигналу про отримання повідомлення через Bluetooth.
 - *Тон сигн. про повід.* - Щоб запрограмувати тональний сигнал для повідомлень, отримуваних через Bluetooth.
 - *Вібросигнал* - Щоб запрограмувати ігрову консоль вібрувати при надходженні повідомлень Bluetooth.

- *Тони клавіатури* - Щоб запрограмувати рівень гучності тонів клавіш.
- *Попереджув. тони* - Щоб запрограмувати попереджувальний сигнал, який буде лунати, наприклад, коли акумулятор майже виснажений.
- *Назва режиму* - Ви не можете перейменувати режим "Автономний".



11. Календар



Увага: Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.




Перейдіть до **Меню** → **Календар**.

В "Календарі" можна відслідковувати свої зустрічі, дні народження, річниці та інші події. Також можна запрограмувати попереджувальний сигнал календаря, який нагадуватиме про події, що наближаються.

Календар використовує спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

Створення календарних записів

- Виберіть **Опції** → *Новий запис* а потім виберіть:
 - Зустріч* - щоб нагадати Вам про зустріч, призначену на певний день та час.
 - Пам'ятка* - щоб написати загальний запис для всього дня.
 - Річниця* - щоб нагадати Вам про дні народження або особливі дати. Записи про річниці повторюються щороку.


- Заповніть поля, див. розділ 'Поля календарного запису', стор. 108. Щоб пересуватися між полями, використовуйте клавішу керування. Щоб переключитися між верхнім та нижнім регістром, натисніть .

Зустріч	
Тема	Стоматолог
Місце	
Час початку	08:00
Опції	Готово


- Щоб зберегти запис, натисніть **Готово**.


Редагування календарних записів

Опції під час редагування календарного запису: *Вигалити*, *Надіслати*, *Пігказка* та *Вихід*.




- Перейдіть до запису у вікні "День" та натисніть , щоб відкрити його.
- Внесіть зміни в поля запису та натисніть **Готово**.
 - Якщо Ви редагуєте запис, що повторюється, виберіть, які зміни мають відбутися: *Всі випадки* - змінюються всі записи, що повторюються / *Лише цей запис* - зміниться лише цей запис.


Видалення календарних записів

- У вікні "День" перейдіть до запису, який Ви бажаєте видалити, та виберіть **Опції** → *Видалити* або натисніть . Натисніть **Так** для підтвердження.
- Якщо Ви видаляєте запис, що повторюється, виберіть, які зміни мають відбутися: *Всі випадки* - видаляються всі записи, що повторюються / *Лише цей запис* - буде видалено лише цей запис.

 **Приклад:** Ваше щотижневе заняття було скасоване. Ви запрограмували календар повідомляти про нього щотижня. Виберіть *Лише цей запис* і наступного тижня календар знов нагадає Вам про заняття.

Поля календарного запису



- *Тема / Подія* - Введіть опис події.
- *Місце* - місце зустрічі, вводити необов'язково.
- *Час початку, Час завершення, Дата початку та Дата завершення.*
- *Сигнал* - Натисніть , щоб увімкнути поля для *Час активізац. сигналу та Дата активізац. сигналу.*
- *Повторити* - Натисніть , щоб запис повторювався. У вікні "День" відображається разом з .

 **Приклад:** Функція повторення є корисною у випадку, якщо якась подія час від часу повторюється. Це можуть бути щотижневі

заняття, щомісячна зустріч, або щоденна рутинна подія, яку потрібно пам'ятати.

- *Повторювати го* - Ви можете встановити кінцеву дату для події, що повторюється.
- *Синхронізація* - Якщо Ви вибираєте *Приватна*, то після синхронізації цей календарний запис зможе побачити лише Ви, він не відобразиться для інших осіб, які мають доступ до перегляду календаря в Інтернеті. Ця функція корисна, коли, наприклад, Ви синхронізуєте свій календар з календарем на сумісному робочому комп'ютері. Якщо Ви виберете *Публічна*, календарний запис відобразиться для всіх, хто має доступ до Вашого календаря в Інтернеті. Якщо Ви виберете *Жодної*, даний календарний запис не копіюватиметься на Ваш ПК під час синхронізації календаря.







Клавіша прискореного доступу: Щоб ввести календарний запис, натисніть будь-яку клавішу ( - ) у будь-якому вікні календаря. Відкривається запис "Зустріч", і в полі *Тема* додаються введені Вами знаки.

Вікна календаря

Опції у різних вікнах календаря: *Відкрити, Новий запис, Огляд тижня | Огляд місяця, Видалити, Перейти до дати, Нагіслати, Установки, Пігказка, і Вихід.*




Вікно "Місяць"

Піктограми синхронізації у вікні "Місяць":




-  - Приватна,
-  - Публічна,
-  - Жодної, і
-  - для цього дня наявні кілька записів.

У вікні "Місяць" один рядок відповідає одному тижню. Поточну дату підкреслено. Дати, до яких додано календарні записи, позначаються маленьким трикутником в правому нижньому куті. Навколо поточно виділеної дати є рамка.





- Щоб відкрити вікно "День", перейдіть до дати, яку Ви бажаєте відкрити, і натисніть .
 - Щоб перейти до певної дати, виберіть **Опції** → *Перейти до дати*. Введіть дату та натисніть **Добре**.
-  **Порада!** Якщо натиснути  у вікнах "Місяць", "Тиждень" або "День", автоматично з'явиться поточна дата.

Піктограми календарного запису у вікнах "День" та "Тиждень":

-  - Зустріч,
-  - Пам'ятка, і
-  - Річниця.

Вікно "Тиждень"


У вікні "Тиждень" календарні записи для вибраного тижня відображаються у семи віконцях для кожного дня. Поточний день тижня підкреслено. Пам'ятки та річниця розташовані до 8.00. Записи про зустрічі позначені кольоровими смугами відповідно до часу початку та завершення.

- Щоб переглянути запис або внести в нього зміни, перейдіть до віконця з цим записом та натисніть , щоб відкрити вікно "День", а потім перейдіть до запису та натисніть , щоб відкрити його.





Вікно "День"

У вікні "День" можна побачити календарні записи для вибраного дня. Записи згруповані за часом їх початку. Пам'ятки та річниця розташовані до 8.00.

- Щоб відкрити запис для редагування, перейдіть до нього та натисніть .





- Натисніть , щоб перейти до наступного дня або натисніть , щоб повернутися до попереднього дня.

Установки для вікон календаря

Виберіть **Опції** → *Установки*, а потім виберіть:

- *Стандарт. вигляд* – Щоб вибрати вікно, яке буде відображатися першим, коли Ви відкриєте "Календар".
- *Перший день тижня* – Щоб змінити перший день тижня.
- *Заголовок тижня* – Щоб змінити назву вікна "Тиждень" на номер тижня або на дати початку та завершення тижня.

Настройки попереджувальних сигналів календаря

- 1 Створіть новий запис "Зустріч" або "Річниця", або відкрийте вже створений запис.
- 2 Перейдіть до опції *Сигнал* та натисніть , щоб відкрити поля *Час активізац. сигналу* та *Дата активізац. сигналу*.
- 3 Визначте час та дату увімкнення попереджувального сигналу.
- 4 Натисніть **Готово**. Позначка увімкненого сигналу  відображається поруч із записом у вікні "День".

Як зупинити попереджувальний сигнал календаря

- Сигнал подається впродовж однієї хвилини. Коли вмикається сигнал календаря, натисніть **Стоп**, щоб припинити його. Якщо натиснути будь-яку іншу клавішу, сигнал вимикається тимчасово.


Надсилання календарних записів

- У вікні "День" перейдіть до запису, який Ви бажаєте надіслати, та виберіть **Опції** → *Надіслати*. Потім виберіть один з наступних способів відправлення: *Як коротке повідомл.*, *Як ел. повідомлення* (доступне лише у випадку, якщо введені правильні установкки електронної пошти) або *Через Bluetooth*. Щоб отримати подальшу інформацію, див. розділ 'Обмін повідомленнями', а також 'Надсилання даних через Bluetooth', стор. 135.


Data Import

Ви можете переміщувати дані календаря, контактів і справ з багатьох різних телефонів Nokia в свою ігрову консоль за допомогою програми Data Import, що входить до складу PC Suite for Nokia N-Gage. Інструкції щодо використання цієї програми можна знайти в Інтернет-довідці з PC Suite.

12. Додаткові функції та Медіа

 **Увага:** Ваша ігрова консоль має бути увімкнена, якщо Ви бажаєте користуватися функціями у папках Дод.функ. та Медіа. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.

Вибране




 Перейдіть до Меню → Дод.функ. → Вибране.



Функцію "Вибране" можна використовувати для збереження ярликів, посилань до Ваших улюблених зображень, відеозаписів, нотаток, звукових файлів "Диктофону", закладок браузера та збережених сторінок браузера.

Опції в головному вікні "Вибраного": *Відкрити, Редаг. наз. ярлика, Піктограма ярлика, Видалити ярлик, Перемістити, Список / Піктограми, Підказка та Вихід.*


Стандартні ярлики:

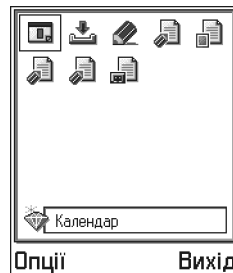
-  - відкриває редактор нотаток,
-  - відкриває календар з виділеною поточною датою,
-  - відкриває скриньку вхідних повідомлень в "Обміні повідомленнями".

Як додавати ярлики


Ярлики можна додати лише з індивідуальних програм. Не всі програми мають цю функцію.

- 1 Відкрийте певну програму та перейдіть до елемента, який Ви бажаєте додати як ярлик до "Вибраного".
- 2 Виберіть Опції → Дод. до Вибраного аі натисніть **Добре.**

 **Увага:** Ярлик у "Вибраному" автоматично оновлюється, якщо Ви пересуваєте елемент, на який він вказує, наприклад, з однієї папки до іншої.



У "Вибраному":

- **Щоб відкрити ярлик,** перейдіть до піктограми та натисніть . Файл відкриється у відповідній програмі.
- **Щоб видалити певний ярлик,** перейдіть до нього і виберіть Опції → *Видалити ярлик*. Видалення

ярлика не впливає на файл, на який вказує цей ярлик.

- Щоб змінити назву ярлика, , виберіть Опції→ *Редог. наз. ярлика*. Введіть нову назву. Ця зміна впливає лише на ярлик, а не на файл або елемент, на який він вказує.

Список "Справи"

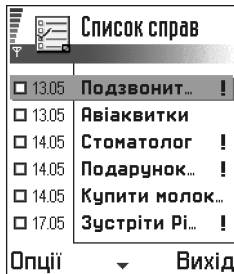
➔ Перейдіть до Меню→ Дод.функ.→ Справи.



В "Справах" можна зберігати список завдань, які потрібно виконати.

Список "Справи" використовує спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

- 1 Щоб почати запис нотатки в "Справи", натисніть будь-яку клавішу (1.00 - 0.00). Відкриється редактор, а курсор почне блимати після введених Вами літер.
- 2 Напишіть завдання в полі *Тема*. Натисніть * , щоб додати спеціальні символи.
 - 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

3 Щоб зберегти нотатку справ, натисніть **Готово**.

➔ **Увага:** Якщо видалити всі знаки і натиснути **Готово**, нотатку, збережену раніше, буде видалено.

- Щоб відкрити нотатку справ, перейдіть до неї та натисніть .
- Щоб видалити нотатку справ, перейдіть до неї і виберіть Опції→ *Видалити*, або натисніть .
- Щоб позначити нотатку справ як виконану, , перейдіть до неї і виберіть Опції→ *Познач. "Виконано"*.
- Щоб відновити нотатку справ, виберіть Опції→ *Познач. "Не викон."*.

Піктограми пріоритету: - *Високий*, - *Низький*, і (без піктограми) - *Звичайний*.

Піктограми стану: - завдання виконане і - не виконане.


Калькулятор







➔ Перейдіть до Меню→ Дод.функ.→ Калькул..



Опції "Калькулятора": *Остан. результат, Пам'ять, Очистити екран, Пітказка, і Вихід.*


- 1 Введіть перше число Вашого обчислювання. Натисніть , щоб видалити помилку в числі.







2. Перейдіть до функції та натисніть , щоб вибрати її.



Користуйтеся:  – щоб додати,  – щоб відняти,  – щоб помножити, та  – щоб поділити.

3. Введіть друге число.

4. Щоб побачити результат, перейдіть до  і натисніть .

 **Увага:** Калькулятор має обмежену точність і можуть виникнути помилки з округленням.

- Щоб вставити десятковий дріб, натисніть .
- Щоб очистити дисплей для проведення нових обчислень, натисніть і утримуйте .
- Користуйтеся  та , щоб побачити попередні результати та пересуватися по екрану.
- Виберіть , щоб зберегти число у пам'яті, позначену як **M**. Щоб отримати число з пам'яті, виберіть . Щоб видалити число з пам'яті, виберіть **Опції** → *Пам'ять* → *Очистити*.
- Щоб вивести на дисплей результат останнього обчислення, виберіть **Опції** → *Остан. результат*.


 **Порада!** Натисніть  кілька разів, щоб пересуватися по функціях. Ви побачите, як кожен функцію буде по черзі виділено.

Конвертер





 Перейдіть до **Меню** → **Дод. функ.** → **Конвертер**.



В "Конвертері" можна конвертувати такі міри, як *Довжина* з однієї одиниці вимірювання (*Ярди*) в іншу (*Метри*).


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

Конвертування одиниць

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


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 , щоб відкрити список наявних одиниць вимірювання. 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 десятковий дріб, та натисніть , щоб вставити знаки +, - (для температури) або символ E (експонента).

 **Увага:** Порядок конвертування змінюється, якщо ввести значення у другому полі *Скільки*. Результат відображається у першому полі *Скільки*.

Настройка основної валюти та курсу обміну


Перш ніж Ви зможете конвертувати валюти, потрібно вибрати основну валюту та додати курс обміну.


 **Увага:** 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 основну валюту, всі попередньо запрограмовані курси обміну встановлюються на 0, тому потрібно ввести нові.
- 3 Додайте курси обміну (див. приклад), перейдіть до валюти і введіть новий курс, тобто кількість

одиниць цієї валюти, яка дорівнює одній одиниці вибраної основної валюти.

- 4 Коли Ви запрограмували всі потрібні курси обміну, можна почати конвертувати валюту, див. 'Конвертування одиниць', стор. 113.

 **Приклад:** Якщо Ви встановлюєте євро (EUR) як основну валюту, то фунт стерлінгів (GBP) буде дорівнювати приблизно 1,63575 EUR. Отже, Ви введете 1,63575 як курс обміну фунта стерлінга.




 **Порада!** Щоб змінити назву валюти, перейдіть до вікна "Курс обміну", перейдіть до валюти та виберіть **Опції** → *Переймен. валюту*.

Нотатки



 Перейдіть до **Меню** → **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 також зберегти у "Нотатках".

- Натисніть  - , щоб почати вводити нотатку. Натисніть , щоб видалити літери. Натисніть **Готово**, щоб зберегти нотатку.

Годинник

☛ Перейдіть до **Меню** → **Дод. функ.** → **Годинник**.



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

Зміна установок годинника

- Щоб змінити час або дату, виберіть **Опції** → *Установки* в "Годиннику". Щоб змінити годинник, що відображається на дисплеї у режимі очікування, прокрутіть вниз в установках *Дата і час* і виберіть *Тип годинника* → *Аналоговий* або *Цифровий*.

Настройка будильника

- 1 Щоб запрограмувати будильник заново, виберіть **Опції** → *Завести будильн.*
 - 2 Введіть час увімкнення сигналу будильника і натисніть **Добре**. Коли сигнал активізовано, на дисплеї відображається піктограма 🌞.
- ☛ **Увага:** Будильник працює навіть тоді, коли ігрову консоль вимкнено.
- Щоб скасувати сигнал, перейдіть до годинника і виберіть **Опції** → *Скасув. будильн.*

Вимкнення сигналу

- Щоб вимкнути сигнал будильника, натисніть **Стоп**.
- Коли вмикається 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 час, запрограмований для будильника, настане при вимкненій ігровій консолі, то ігрова консоль увімкнеться сама і почне лунати сигнал будильника. Якщо Ви натиснете **Стоп**, то ігрова консоль запитає Вас, чи бажаєте Ви увімкнути її для дзвінків. Натисніть **Ні**, щоб вимкнути ігрову консоль або **Так**, щоб мати можливість робити і отримувати дзвінки.



Увага: Не натискайте **Так** в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де консоль може стати джерелом небезпеки або перешкод.

Композитор

☛ Перейдіть до

Меню → **Медіа** → **Композитор**.



Композитор дозволяє створювати власні тони дзвінка. Зверніть увагу, що редагувати стандартний тон дзвінка неможливо.

Опції в головному вікні "Композитора": *Відкрити, Новий тон, Вигалити,*

Познач./Скас.позн., Перейменувати, Зробити копію, Підказка, і Вихід.

- 1 Виберіть **Опції**→ *Новий тон* щоб відкрити редактор і почати створювати тон.

Опції під час створення тону: *Грати, Вставити символ, Стиль, Темп, Гучність, Підказка, і Вихід.*








- Користуйтеся клавіатурою, щоб додавати ноти та паузи. Див. таблицю. Або виберіть **Опції**→ *Вставити символ*, щоб відкрити список нот та пауз. Стандартна тривалість ноти – 1/4.
- Щоб прослухати тон, натисніть або виберіть **Опції**→ *Грати*. Щоб припинити програвання, натисніть **Стоп**.
- Щоб відрегулювати гучність, виберіть **Опції**→ *Гучність* перед тим, як почати програвання тону.
- Щоб відрегулювати темп, виберіть **Опції**→ *Темп*. Щоб збільшити або зменшити поступово темп,

натисніть відповідно або . Темп вимірюється у тактах за хвилину. Максимальне значення – 250 тактів, темп нового тону за умовчанням становить 160 тактів, а мінімальне значення – 50 тактів.

- Щоб вибрати одночасно багато нот та пауз, натисніть і утримуйте та натисніть і утримуйте або одночасно.
- Щоб застосувати різні стилі програвання, виберіть дві або більше нот, а потім виберіть **Опції**→ *Стиль*→ *Legato*, щоб ноти відтворювалися рівно і плавно, або виберіть одну чи більше нот, а потім виберіть *Staccato*, щоб ноти відтворювалися як окремі короткі та різкі звуки.
- Щоб перемістити ноту (ноти) вгору або вниз на півтону, перейдіть до цієї ноти та натисніть або .
- Щоб отримати С#, натисніть і утримуйте разом та .

- 2 Натисніть **Назад**, щоб зберегти.

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	<i>Натисніть + , щоб відкрити список нот та пауз.</i>

Клавiша	Нота	Клавiша і функція
	<i>g</i>	 <i>Перемикає октави, всі вибрані ноти або паузи переміщуються до наступної октави.</i>
	<i>a</i>	 <i>Видаляє вибрану ноту (ноти).</i>
	<i>b</i>	<i>Тривале натискання клавiш  -  дає довгу (з крапкою) ноту або паузу, або скорочує довгу ноту.</i>


Диктофон









← Перейдіть до Меню → Медіа →
Диктофон.


Опції в "Диктофоні": *Відкрити, Запис аудіокліп, Видалити, Пер. до пам. прист., Перен. до карт.пам., Познач./Скас.позн., Змін. назву запису, Надіслати, Дог. до Вибраного, Установки, Підказка, і Вихід.*

Диктофон дозволяє записувати телефонні розмови та голосові нотатки. Якщо Ви записуєте телефонну розмову, впродовж всього запису обидва співрозмовники кожні п'ять секунд будуть чути тональний сигнал.

 **Увага:** Дотримуйтесь всіх місцевих законів стосовно запису дзвінків. Не користуйтеся цією функцією, якщо це суперечить законодавству.

- Виберіть **Опції** → *Запис аудіокліп*, перейдіть до функції і натисніть , щоб вибрати її.

Користуйтеся:  - щоб робити запис,  - щоб тимчасово припинити запис,  - щоб завершити запис,  - щоб перемотати запис вперед,  - щоб перемотати запис назад,  - щоб програти відкритий звуковий файл.

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




13. Послуги (XHTML)



Увага: Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.



Перейдіть до **Меню** → **Медіа** → **Послуги** або натисніть і утримуйте  в режимі очікування.

Різні оператори мережі в Інтернеті підтримують сторінки, спеціально розроблені для мобільних пристроїв, і пропонують послуги на зразок новин, прогнозів погоди, банкінгу, туристичної інформації, розваг та ігор. З XHTML-браузером Ви можете дивитися WAP-сторінки у форматі WML, XHTML-сторінки у форматі XHTML, або поєднання обох.



Глосарій: XHTML-браузер підтримує сторінки у форматі розширюваної мови розмітки гіпертексту (Extensible Hypertext Markup Language - XHTML) та мови розмітки для бездротового зв'язку (Wireless Markup Language - WML).



Увага: Щоб дізнатися про наявність різноманітних послуг, цін та тарифів, зверніться до свого оператора стільникової мережі та/або до оператора послуг. Необхідні інструкції щодо

використання послуг також можна отримати в оператора цих послуг.

Основні кроки для отримання доступу

- Збережіть установки, необхідні для доступу до веб-послуг, якою Ви хочете скористатись. Див. наступний розділ '[Настройка установок ігрової консолі для послуги браузера](#)'.
- Встановіть з'єднання з послугою. Див. стор. [119](#).
- Почніть перегляд веб-сторінок. Див. стор. [121](#).
- Розірвіть з'єднання з послугою. Див. стор. [124](#).

Настройка установок ігрової консолі для послуги браузера

Отримання установок у розумному повідомленні

Отримувати сервісні установки можна у спеціальному тестовому повідомленні - так званому розумному повідомленні - від оператора стільникового зв'язку або оператора послуг. Див. '[Отримання розумних](#)

повідомлень', стор. 88. Додаткову інформацію можна отримати у свого оператора стільникового зв'язку або оператора послуг, а також на web-сторінці Nokia.com (www.nokia.com).



Порада! Установки можна завантажити, наприклад, з web-сторінки оператора мережі або оператора послуг.

Введення установок вручну


Виконуйте інструкції, надані оператором послуг.



- 1 Перейдіть до **Установ.** → *Установки з'єднання* → *Точки доступу* і визначте установки для точки доступу. Див. *Установки з'єднання*, стор. 45.
- 2 Перейдіть до **Послуги** → **Опції** → *Догати закладку*. Введіть назву закладки та адресу сторінки браузера, визначеної для поточної точки доступу.

Процес з'єднання


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


Є три різні способи отримати доступ до сторінок браузера:

- Виберіть домашню сторінку () свого оператора послуг,
- Виберіть закладку у вікні "Закладки" або

- Натисніть клавіші  , щоб почати вводити адресу послуги браузера. Поле "Іти до" внизу дисплея негайно активізується, і Ви можете продовжувати вводити адресу в ньому.




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

Після того, як Ви вибрали сторінку або ввели адресу, натисніть , щоб почати завантажувати сторінку. Див. також *Позначки з'єднання даних*, стор. 10.




Захист з'єднання


Якщо під час з'єднання відображається позначка захисту () , передача даних між пристроєм та шлюзом браузера або сервером здійснюється у зашифрованому та захищеному вигляді.



Увага: Однак відображення позначки захисту не означає, що дані, які передаються між шлюзом та сервером (тобто місцем, де знаходиться ресурс, що запитується), також захищені.


Перегляд закладок


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


 **Увага:** На Вашій ігровій консолі можуть бути попередньо задані закладки web-сайтів, які не мають відношення до Nokia. Nokia не надає жодної гарантії або схвалення цих web-сайтів. Якщо Ви захочете відвідати їх, Ви повинні бути так само обачними щодо безпеки або вмісту, як і з будь-яким іншим web-сайтом.

Опції у вікні "Закладки" (вибір закладки або папки): *Відкрити, Завантажити, Назад на сторінку, Надіслати, Іти до URL-адреси / Знайти закладку, Додати закладку, Регазувати, Видалити, Читати серв. повід., Роз'єднати, Переміст. до папки, Нова папка, Познач./Скас.позн., Перейменувати, Очистити кеш, Деталі, Дог. до Вибраного, Установки, Підказка та Вихід.*

У вікні "Закладки" можна побачити закладки, що вказують на різноманітні web-сторінки. Закладки позначаються наступними піктограмами:



 - Домашня сторінка, визначена для точки доступу браузеру. Якщо для браузингу Ви користуєтесь іншою точкою web-доступу, домашня сторінка змінюється відповідно.

 - Остання сторінка, яку Ви відвідали. Коли ігрова консоль від'єднується від послуги, адреса останньої сторінки, яку Ви відвідали, тримається в пам'яті, доки Ви не відвідаєте нову сторінку під час наступного сеансу зв'язку.

 - Закладка відображує назву.

Коли Ви переглядаєте список закладок, можна побачити адресу виділеної закладки в полі "Іти до" внизу дисплея.

Як додавати закладки вручну

- 1 Знаходячись у вікні "Закладки", виберіть **Опції**→ *Додати закладку*.
- 2 Почніть заповнювати поля. Обов'язковим пунктом є лише адреса. Якщо не визначити якусь іншу точку доступу, закладці призначається стандартна точка доступу. Натисніть , щоб ввести спеціальні символи, наприклад, /, .. : або @. Натисніть , щоб видалити символи.
- 3 Виберіть **Опції**→ *Зберегти*, щоб зберегти закладку.



Надсилення закладок

- Щоб надіслати закладку, перейдіть до неї та виберіть **Опції**→ *Надіслати*→ *Як коротке повідомл..*

Використання браузера


На сторінці браузера нові посилання підкреслені і виділені синім кольором, а вже відвідані посилання – фіолетовим. Зображення, що слугують як посилання, мають навколо себе синю рамку.

Опції під час використання браузера: *Відкрити, Опції послуг, Закладки, Журнал, Іти до URL-адреси, Переглян. зображ., Читати серв. повід., Збер. як закладку, Надісл. закладку, Перезавантажити, Роз'єднати, Показ. зображення, Очистити кеш, Зберегти сторінку, Знайти, Деталі, Сеанс, Безпека, Установки, Піказка, і Вихід.*

Клавіші та команди, які використовуються під час використання браузера


- Щоб відкрити посилання, виберіть його і натисніть .
- Щоб пересуватися по вікну, використовуйте клавішу керування.
- Щоб ввести в полі літери та цифри, натискайте клавіші  - . Натисніть , щоб ввести спеціальні символи, наприклад, /, ., : або @. Натисніть , щоб видалити символи.
- Щоб перейти до попередньої сторінки під час використання браузера, натисніть **Назад**. Якщо **Назад** натиснути неможливо, виберіть **Опції**→ *Журнал* щоб переглянути хронологічний список сторінок, які Ви відвідували під час використання браузера. Список в журналі очищується щоразу, коли Ви завершуєте сеанс.
- Щоб ставити галочки та робити вибір, натискайте .
- Щоб завантажити найновіший вміст із сервера, виберіть **Опції**→ *Перезавантажити*.



- Щоб відкрити дочірній список команд або дій для поточно відкритої web-сторінки, виберіть **Опції**→ *Опції послуг*.
- Натисніть , щоб від'єднатися від сервера та завершити використання браузера.

Перегляд нових сервісних повідомлень під час використання браузера

Щоб завантажити та продивитися нові сервісні повідомлення під час перегляду сторінок:

1. Виберіть **Опції**→ *Читати серв. повід.* (відображається лише у випадку, якщо є нові повідомлення).
2. Перейдіть до повідомлення та натисніть , щоб завантажити та відкрити його.

Додаткову інформацію про сервісні повідомлення див. в 'Сервісні повідомлення', стор. 89.



Збереження закладок



- Щоб зберегти закладку під час використання браузера, виберіть **Опції**→ *Збер. як закладку*.
- Щоб зберегти закладку, отриману у розумному повідомленні, відкрийте його у скриньці вхідних повідомлень функції "Обмін повідомленнями" та виберіть **Опції**→ *Збер. в Закладках*. Див. також 'Отримання розумних повідомлень', стор. 88.

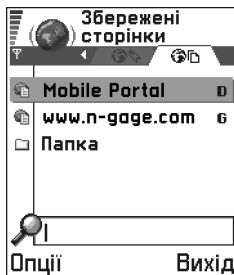
Перегляд збережених сторінок

Якщо Ви часто переглядаєте сторінки, інформація на яких змінюється не дуже часто, то Ви можете зберегти їх і переглянути в режимі оффлайн.


Опції у вікні "Збережені сторінки": *Відкрити, Назад на сторінку, Перезавантажити, Видалити, Читати серв. повід., Роз'єднати, Переміст. до папки, Нова папка, Познач./Скас.позн., перейменувати, Очистити кеш, Деталі, Дог. до Вибраного, Установки, Підказка, і Вихід.*

- Щоб зберегти сторінку, натисніть під час її перегляду **Опції**→ *Зберегти сторінку*. Збережені сторінки позначаються наступною піктограмою:
 - Збережена web-сторінка.
У вікні збережених сторінок Ви також можете створювати папки і зберігати в них web-сторінки. Папки позначаються наступною піктограмою:
 - Папка, що містить збережені web-сторінки.

- Щоб відкрити вікно "Збережені сторінки", натисніть  у вікні "Закладки". Увійшовши у вікно "Збережені сторінки", натисніть , щоб відкрити збережену сторінку.



Якщо Ви бажаєте встановити з'єднання із web-послугою і завантажити цю сторінку знов, виберіть **Опції** → *Перезавантажити*. Також можна організувати сторінки по папках.

 **Увага:** Після перезавантаження сторінки ігрова консоль залишиться в режимі онлайн.

Завантаження

Мобільний браузер дозволяє завантажити такі об'єкти, як тони дзвінків, зображення, логотипи оператора та відеозаписи.


Щойно завантажені, об'єкти обробляються відповідними програмами у Вашій ігровій консолі. Наприклад, завантажене зображення буде збережено в **Медіа** → *Зображення*.

Завантаження безпосередньо з web-сторінки

Щоб завантажити об'єкт безпосередньо з web-сторінки:

- Перейдіть до посилання та виберіть **Опції** → *Вігрити*.

Купівля об'єкта


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

Щоб завантажити об'єкт:

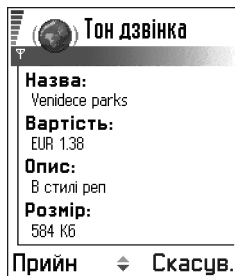
- Перейдіть до посилання та виберіть **Опції** → *Вігрити*.
- Виберіть "Купити", якщо Ви хочете придбати об'єкт.

Перевірка об'єкта перед завантаженням


Ви можете продивитися інформацію про об'єкт, перш ніж його завантажити. Деталі об'єкта можуть містити вартість, стислий опис та розмір.

 **Увага:** Переконайтеся, що Ваш оператор постачає таку послугу.

- Перейдіть до посилання та виберіть **Опції**→ *Відкрити*.
Деталі об'єкта відображаються у Вашій ігровій консолі.
- Якщо Ви бажаєте продовжити завантаження, натисніть *Прийн*, або якщо Ви хочете скасувати завантаження, натисніть *Скасув*.



Як завершити з'єднання

- Виберіть **Опції**→ *Роз'єднати*, або
- Натисніть і утримуйте , щоб завершити використання браузера і повернутися в режим очікування.

Очищення кеш-пам'яті

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



Увага: Очищуйте пам'ять своєї ігрової консолі щоразу після того, як Ви здійснили спробу отримати доступ або отримали доступ до конфіденційної інформації, що вимагає введення пароля (наприклад, Ваш банківський рахунок). Щоб


очистити кеш-пам'ять, виберіть **Опції**→ *Очистити кеш*.



Глосарій: Кеш – це буфер пам'яті, який використовується для тимчасового збереження даних.

Установки браузера

Виберіть **Опції**→ *Установки*:

- *Станд. точка дост.* – Якщо Ви бажаєте змінити стандартну точку доступу, натисніть , щоб відкрити список наявних точок доступу. Поточну стандартну точку доступу виділено. Додаткову інформацію див. в *Установки з'єднання*, стор. 45.
- *Показати зображ.* – Виберіть, чи відображати графіку під час перегляду сторінок. Якщо ви виберете *Ні*, то зображення можна буде завантажити пізніше, вибравши **Опції**→ *Показ зображення*.
- *Перенесення слів* – Виберіть *Вимкнено*, щоб вимкнути автоматичне перенесення слів в абзаци, або *Увімкнено*, щоб увімкнути.
- *Розмір шрифту* – Ви можете вибрати п'ять розмірів тексту в браузері: *Найменший*, *Маленький*, *Нормальний*, *Великий* та *Найбільший*.
- *Станд. кодування* – Щоб переконатися, що текстові символи на сторінках у браузері відображаються належним чином, виберіть відповідний тип мови.
- *Cookies* – *Дозволити* / *Відхилити*. Можна вмикати та вимикати отримання та надсилання Cookies.

- *Підтв. надсил. DTMF - Завжди / Тільки вперше.* Браузер підтримує функції, до яких Ви можете отримати доступ під час перегляду сторінок. Ви можете: зателефонувати, переглядаючи веб-сторінку, надіслати тони DTMF під час розмови по телефону, зберегти в "Контактах" ім'я та номер телефону із веб-сторінки. Виберіть, чи потрібне підтвердження, перш ніж ігрова консоль відправить тони DTMF під час голосового дзвінка. Див. також "Тони DTMF", стор. 21.



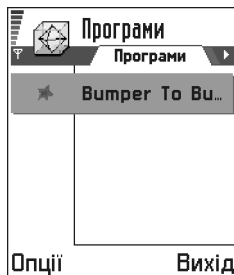
14. Програми (Java™)

Увага: Щоб скористатися цією функцією, Ваша ігрова консоль повинна бути увімкнена. Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.

Перейдіть до **Меню** → **Дод.функ.** → **Програми**.

В головному вікні "Програми" можна відкрити або видалити встановлені програми Java. У вікні "Установити" можна встановити нові програми Java (розширення файла .JAD або .JAR).

Увага: Ваша ігрова консоль підтримує програми типу J2Micro Edition™ Java. Не завантажуйте на свою ігрову консоль програми типу PersonalJava™, оскільки їх встановити неможливо.



Відкривши "Програми", Ви побачите список програм Java, які були інстальовані на Вашій ігровій консолі.


Опції в головному вікні "Програми": *Вігкрити, Переглян. деталі, Установки, Видалити, Іти го URL, Оновити, Підказка, і Вухіг.*


- Перейдіть до програми і виберіть **Опції** → *Перегляг деталей*, щоб переглянути:
 - *Стан - Встановлені, Виконується або Завантажені* (відображається лише у вікні "Установити"),
 - *Версія* - номер версії програми,
 - *Постач.* - постачальник або виробник програми,
 - *Розмір* - розмір програмного файлу в кілобайтах,
 - *Тип* - короткий опис програми,
 - *URL* - адреса інформаційної сторінки в Інтернеті та
 - *Дані* - розмір даних програми, наприклад, кращі результати ігор, в кілобайтах.
- Щоб почати з'єднання передачі даних та переглянути додаткову інформацію про програму, перейдіть до програми та виберіть **Опції** → *Іти го URL*
- Щоб почати з'єднання передачі даних та щоб перевірити, чи наявне оновлення для цієї програми, перейдіть до програми та виберіть **Опції** → *Оновити*.

Програми використовують спільну пам'ять. Див. 'Спільна пам'ять', стор. 17.

Встановлення програми Java



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, або через Bluetooth. Якщо для перенесення файла Ви користуєтесь програмою PC Suite for Nokia N-Gage, перенесіть цей файл в папку `c:\nokia\installs` в своїй ігровій консолі.



 **Важливо:** Інсталюйте програмне забезпечення лише з джерел, що забезпечують належний захист від вірусів та іншого шкідливого програмного забезпечення.

 **Увага:** У вікні "Установити" можна встановити лише інсталяційні файли для програмного забезпечення Java з розширенням .JAD або .JAR.

Опції у вікні "Установити":

Установити, Переглян. деталі, Відалити, Підказка та Вихід.


- 1 Щоб переглянути інсталяційні пакети в головному вікні "Програми", натисніть , щоб відкрити вікно *Завантаж.*
- 2 Щоб встановити програму, перейдіть до інсталяційного файла і виберіть **Опції** → *Установити*. Як альтернатива, знайдіть в пам'яті ігрової консолі інсталяційний файл, виберіть цей файл та натисніть , щоб розпочати його встановлення.

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

- 3 Натисніть **Так**, щоб підтвердити 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, можливо знадобиться ввести ім'я користувача та пароль, щоб отримати доступ до сервера. Його Ви маєте отримати від постачальника або виробника програми.


Під час встановлення ігрова консоль перевірить цілісність пакету, що встановлюється. Ігрова консоль відображає інформацію про перевірки, що здійснюються, і Ви можете вибрати, чи продовжити встановлення, чи скасувати його. Як тільки ігрова консоль перевірить цілісність пакету програмного забезпечення, на ній буде встановлена програма.

- 4 Ігрова консоль повідомить Вас про завершення встановлення. Щоб відкрити програму Java після встановлення, потрібно перейти до головного вікна "Програми".

 **Порада!** Під час перегляду сторінок можна звантажити інсталяційний файл та одразу ж його

встановити. Проте зверніть увагу, що під час інсталяції WAP-з'єднання залишається активним у фоновому режимі.

Як відкрити програму Java

- Перейдіть до програми у головному вікні "Програми" та натисніть , щоб відкрити її.

Видалення програми Java

- Спочатку виберіть програму в головному вікні "Програми", а потім виберіть **Опції** → *Видалити*.

Спершу запитати - Вас запитують дозволу, перш ніж програма встановить з'єднання.

Не дозволено - З'єднання не дозволено.

Установки програми Java

Щоб визначити стандартну точку доступу для завантаження відсутніх компонентів, виберіть **Опції** → *Установки* → *Станд. точка дост.*. Додаткову інформацію про створення точок доступу див. в *'Точки доступу'*, стор. 48.

Перейдіть до програми і виберіть **Опції** → *Установки*, а потім виберіть одну з наступних установок:

- *Точка доступу* - Виберіть точку доступу, яку використовуватиме програма для завантаження додаткових даних.
- *Мережне з'єднання* - Деякі програми Java можуть вимагати встановлення з'єднання даних з певною точкою доступу. Якщо не було вибрано жодної точки доступу, Вас попросять її вибрати. Опції: *Дозволено* - З'єднання встановлюється без попередження.



15. Менеджер – встановлення програм та програмного забезпечення



Увага: Ігрова консоль має бути увімкнена, якщо Ви бажаєте користуватися функціями у папці **Інструмен..** Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.



Перейдіть до **Меню** → **Інструмен.** → **Менеджер.**



В "Менеджері" можна встановлювати нові програми та пакети програмного забезпечення, а також видалити програмне забезпечення з ігрової консолі. Можна також перевірити обсяг пам'яті, що використовується.

Опції в головному вікні

"Менеджера": *Перегляд деталей, Перегл. сертифікат, Установити, Видалити, Перегл. протокол, Надісл. протокол, Деталі пам'яті, Підказка та Вихід.*

Коли Ви відкриваєте "Менеджер", можна побачити такий список:


- інсталяційні пакети, що були збережені в "Менеджері",

- частково встановлене програмне забезпечення (позначається ) та
- повністю встановлені програми, які можна видалити (позначаються )




Увага: В "Менеджері" можна лише користуватися файлами для встановлення програмного забезпечення пристроїв з розширенням .SIS.

- Перейдіть до інсталяційного файла та виберіть **Опції** → *Перегляд деталей*, щоб переглянути наступні деталі про пакет програм: *Назва, Версія, Тип, Розмір, Постач.*, і *Стан.*
- Перейдіть до пакету програмного забезпечення та виберіть **Опції** → *Перегл. сертифікат*, щоб відобразити деталі сертифіката захисту пакету програмного забезпечення. Див. *'Керування сертиф.'*, стор. 53.


 **Важливо:** Встановлюйте програми лише з джерел, які гарантують належний захист від вірусів та іншого шкідливого програмного забезпечення.


Не встановлюйте програму, якщо під час встановлення "Менеджер" висвічує попередження щодо безпеки.

 **Порада!** Щоб встановити програми Java™ (розширення файла .JAD або .JAR), перейдіть до вікна "Програми". Додаткову інформацію див. в Програми (Java™), стор. 126.


Встановлення програмного забезпечення

Ви можете встановити програми, спеціально призначені для ігрової консолі Nokia N-Gage або ті, що підходять для операційної системи "Symbian". Пакет програмного забезпечення зазвичай являє собою один великий стиснутий файл, що містить багато складових файлів.


 **Увага:** Якщо Ви встановлюєте програму, що не призначена спеціально для ігрової консолі Nokia N-Gage, її функціонування та вигляд можуть суттєво відрізнитися від звичайних програм для Nokia N-Gage.



 **Важливо:** 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 файлу або з резервної копії.


 **Порада!** Виберіть **Опції** → *Перегл. протокол*, щоб побачити які пакети програмного забезпечення були встановлені або видалені і коли це сталося.

- 1 Інсталяційні пакети можна перенести на Вашу ігрову консоль зі сумісного комп'ютера, завантажити з Інтернету або отримати у мультимедійному повідомленні, як додаток до повідомлення електронною поштою, або через Bluetooth. Якщо для перенесення файлу Ви користуєтесь програмою PC Suite for Nokia N-Gage, перенесіть цей файл в папку `c:\nokia\installs` на своїй ігровій консолі.
- 2 Інсталяційні пакети можна перенести на Ваш комп'ютер за допомогою USB-кабелю DKE-2 Mini-B, що входить в комплект. Якщо для перенесення файлу з компакт-диску на ігрову консоль Nokia N-Gage Ви використовуєте Microsoft Windows Explorer (Провідник Microsoft Windows), перемістіть файл в свою картку пам'яті (знімний диск).
- 3 Відкрийте "Менеджер", перейдіть до інсталяційного пакету, і виберіть **Опції** → *Установити*, щоб розпочати встановлення.

Як альтернатива, знайдіть в пам'яті ігрової консолі або в картці пам'яті інсталяційний файл, виберіть цей файл та натисніть , щоб розпочати встановлення.


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

Під час встановлення ігрова консоль перевірить цілісність пакету, що встановлюється. Ігрова консоль відображує інформацію про перевірки, що здійснюються, і Ви можете вибрати, чи продовжити встановлення, чи скасувати його. Як тільки ігрова консоль перевірить цілісність пакету програмного забезпечення, на ній буде встановлена програма.


 **Порада!** Щоб надіслати свій інсталяційний протокол до "довідкового столу", щоб там змогли побачити, що було встановлено або видалено, виберіть **Опції** → *Нагісл. протокол* → *Як коротке повідомл.* або *Як ел. повідомлення* (доступне лише у випадку, якщо введені правильні установки електронної пошти).

Видалення програмного забезпечення

- 1 Щоб видалити пакет програмного забезпечення, перейдіть до нього та виберіть **Опції** → *Видалити*.
- 2 Натисніть **Так**, щоб підтвердити видалення.

 **Важливо:** Якщо Ви видаляєте програмне забезпечення, його можна буде встановити знову лише при умові, що 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. 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.

Перегляд поточної пам'яті

- Щоб відкрити вікно пам'яті, виберіть **Опції** → *Деталі пам'яті*.
 **Увага:** Якщо на Вашій ігровій консолі встановлено картку пам'яті, Ви зможете вибрати вікно одного з двох видів пам'яті, тобто пам'ять ігрової консолі або *Пам'ять пристрою* і *Картка*


*пам'яті. Якщо картки немає, то з'явиться лише вікно **Пам'ять пристрою**.*


Коли Ви відкриваєте будь-яке з вікон пам'яті, ігрова консоль обчислює обсяг вільної пам'яті для збереження даних та встановлення нового програмного забезпечення. У вікнах пам'яті можна продивитись споживання пам'яті різними групами даних: *Календар, Контакти, Документи, Повідомлен., Зображення, Звук, файли, Відеокліпи, Програми, Поточна пам.* та *Вільна пам.*



Порада! Якщо на ігровій консолі майже не залишилося вільної пам'яті, видаліть деякі документи, або перенесіть їх в картку пам'яті. Див. також розділ 'Пошук та усунення несправностей', стор. 142.

16. Можливості з'єднання


 **Увага:** Ігрова консоль має бути увімкнена, якщо Ви бажаєте користуватися функціями у папці **Інструмен..** Не вмикайте ігрову консоль в місцях, де заборонено використання бездротових пристроїв або де вона може стати джерелом небезпеки або перешкод.

 Перейдіть до **Меню** → **Інструмен.** → **Bluetooth.**


Ви можете передавати дані зі своєї ігрової консолі на інший сумісний пристрій, наприклад, на телефон або комп'ютер, через Bluetooth.

З'єднання Bluetooth

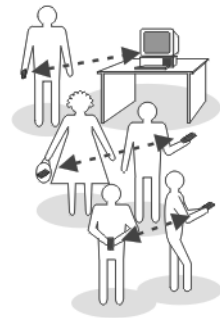


 **Увага:** Ігрова консоль Nokia N-Gage сумісна з і підтримує Bluetooth Specification 1.1. Однак можливість взаємодії між ігровою консоллю та іншими продуктами через бездротову технологію Bluetooth не гарантується і залежить від сумісності. Щоб отримати більш детальну інформацію про сумісність між пристроями Bluetooth, прогляньте, будь ласка, інформацію щодо використання кожного виробу або проконсультуйтеся з виробником.

Ви можете грати в гру, призначену для двох або більшої кількості гравців, через з'єднання Bluetooth разом з друзями, які мають таку ж саму гру на сумісному пристрої. Див. 'Ігри', стор. 31. Ви можете використовувати Bluetooth в автономному режимі, в якому пристрій не зможе робити або отримувати дзвінки. Див. 'Автономний режим', стор. 104.

 **Порада!** Через Bluetooth Ви також можете грати в ігри для декількох консолей.

Bluetooth дозволяє встановити безкоштовний бездротовий зв'язок між електронними пристроями, що знаходяться на відстані до 10 метрів. З'єднання Bluetooth використовується для ігор, надсилання зображень, відео, текстів, візитних карток, календарних записів, а також для бездротового з'єднання з пристроями, обладнаними Bluetooth, наприклад, з комп'ютерами.



Оскільки пристрої Bluetooth підтримують з'єднання за допомогою радіохвиль, Ваша ігрова консоль та інший пристрій Bluetooth необов'язково повинні 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.

Користування Bluetooth споживає додаткову енергію акумулятора, тому час роботи консолі зменшується. Пам'ятайте про це, коли виконуєте інші операції з ігровою консоллю.


Щодо використання пристроїв Bluetooth можуть існувати обмеження. Перевірте місцеве законодавство.

Активізація програми Bluetooth вперше

Коли Ви активізуєте програму Bluetooth вперше, Вас попросять вигадати назву Bluetooth для своєї ігрової консолі.

- Введіть назву (максимум 30 літер) або скористайтесь стандартною назвою "Nokia N-Gage". Якщо Ви надіслали дані за допомогою Bluetooth перед тим, як дати індивідуальну назву Bluetooth для своєї ігрової консолі, то буде використовуватись стандартна назва.


Установки Bluetooth

Щоб змінити установки Bluetooth, перейдіть до необхідної Вам установки і натисніть .


- **Bluetooth** - Виберіть *Увімкнено*, якщо Ви хочете скористатися Bluetooth. Якщо Ви встановили для Bluetooth значення *Вимкнено*, то всі активні з'єднання Bluetooth будуть завершені, і Bluetooth не можна використовувати для надсилання або отримання даних.
- **Видим. мого пристр.** - Якщо Ви виберете *Показати всім*, то інші пристрої Bluetooth зможуть знайти Вашу ігрову консоль під час пошуку пристроїв. Якщо вибрати *Схована*, то інші пристрої Bluetooth не зможуть знайти Вашу ігрову консоль під час пошуку пристроїв.
 - ➡ **Увага:** Після того, як Ви активували Bluetooth і змінили *Видим. мого пристр.* на *Показати всім*, Вашу ігрову консоль і цю назву зможуть побачити користувачі інших пристроїв Bluetooth.
- **Моя назва Bluetooth** - Визначте назву Bluetooth для своєї ігрової консолі. Після того, як Ви активували Bluetooth і змінили *Видим. мого пристр.* на *Показати*




всім, цю назву зможуть побачити користувачі інших пристроїв Bluetooth.


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

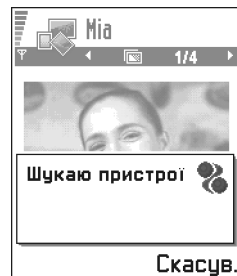
Надсилання даних через Bluetooth


 **Увага:** 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", а щоб надіслати відеозапис – програму "Відеоплеєр".
- 2 Перейдіть до об'єкта, який Ви бажаєте надіслати, наприклад, зображення, та виберіть **Опції** → *Надіслати* → *Через Bluetooth*.

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

- 3 Ігрова консоль почне пошук пристроїв, які знаходяться в межах досяжності. Обладнані Bluetooth пристрої, які знаходяться в межах досяжності, почнуть з'являтися на дисплеї один за одним. Ви зможете побачити піктограму пристрою, назву пристрою Bluetooth, тип пристрою або коротке ім'я. Спаровані пристрої відображаються позначкою .



 **Увага:** Якщо Ви шукали пристрої Bluetooth раніше, спочатку відображається список попередньо знайдених пристроїв. Щоб почати новий пошук, виберіть **Ще пристрої**. У випадку вимкнення ігрової консолі список пристроїв видаляється, тому перед початком надсилання даних пошук пристроїв потрібно розпочати знову.

- Щоб перервати пошук, натисніть **Стоп**. Список пристроїв заморожується, 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 **Вібрати**. Об'єкт, який Ви надсилаєте, копіюється в скриньку "Вихідні", після чого відображується повідомлення *З'єднується*.

5 Парування (якщо не вимагається іншим пристроєм, див. крок 6)

- Якщо другий пристрій для передачі даних вимагає парування, подається тональний сигнал, після якого потрібно ввести пароль.
- Створіть свій власний пароль (від 1 до 16 знаків, цифровий) і дійдіть згоди з іншим власником пристрою Bluetooth стосовно використання цього пароля. Цей пароль використовується тільки одноразово і Вам не потрібно його запам'ятовувати.
- Після парування пристрій зберігається у вікні "Парні пристрої".



Глосарій: Парування означає аутентифікацію. Користувачі пристроїв, обладнаних Bluetooth, мають дійти згоди стосовно пароля і використовувати той самий пароль для обох пристроїв з метою їх парування. Пристрої, що не мають інтерфейсу користувача, мають пароль, запрограмований на заводі.

6 Після того, як з'єднання встановлено успішно, на дисплей виводиться повідомлення *Надсилаю дані*.



Увага: Дані, отримані через Bluetooth, можна знайти в папці "Вхідні", в розділі "Обмін повідомленнями". Додаткову інформацію див. на стор. 86.



Увага: Якщо надсилання виявиться невдалим, повідомлення або дані буде видалено.

Повідомлення, надіслані через Bluetooth, не зберігаються в папці "Чернетки" в меню "Обмін повідомленнями".

Піктограми для різних пристроїв Bluetooth:

- Комп'ютер,

- Телефон,

- Інші, та

- Невідомий.

Перевірка статусу з'єднання Bluetooth

- Коли в режимі очікування відображується , Bluetooth активний.
- Коли блимає, Ваша ігрова консоль робить спроби з'єднатися з іншим пристроєм.
- Коли відображується постійно, з'єднання Bluetooth активне.

Вікно "Парні пристрої"

Парування з іншим пристроєм спрощує і прискорює пошуки пристрою. Спаровані пристрої легше розпізнати, вони позначені в списку результатів пошуку. У головному вікні Bluetooth натисніть , щоб відкрити список спарованих пристроїв ().


Опції у вікні "Парні пристрої":


Новий парн.пристр., З'єднати / Роз'єднати, Призн. корот.назву, Видалити, Видалити всі, Встан. як авториз. / Встан. як неавтор., Підказка і Вихід.

Парування з пристроєм

- 1 Виберіть **Опції** → *Новий парн.пристр.* у вікні "Парні пристрої". Ігрова консоль почне пошук пристроїв, які знаходяться в межах досяжності. Або, якщо Ви шукали пристрої Bluetooth раніше, спочатку відобразиться список попередньо знайдених пристроїв. Щоб почати новий пошук, виберіть **Ще пристрої**.
- 2 Перейдіть до пристрою, з яким Ви бажаєте спарувати свою ігрову консоль, і натисніть **Вибрати**.
- 3 Обміняйтесь паролями, див. крок 5 (Парування) в попередньому розділі. Пристрій додається до списку "Парні пристрої".

Скасування парування


- Перейдіть у вікні "Парні пристрої" до пристрою, парування якого Ви бажаєте скасувати, і натисніть , або виберіть **Опції** → *Видалити*. Пристрій видаляється з переліку "Спаровані пристрої" і парування скасовується.
- Якщо Ви бажаєте скасувати всі пари, виберіть **Опції** → *Видалити всі*.


 **Увага:** Якщо Ви з'єднані з пристроєм і скасовуєте парування з ним, парування негайно видаляється, але з'єднання залишається активним.

Призначення коротких назв парним пристроям

Ви можете визначити коротку назву (прізвисько, псевдонім), щоб легше впізнавати певний пристрій. Ця назва зберігається в пам'яті ігрової консолі і інші користувачі пристрою Bluetooth не можуть її бачити.

- Щоб призначити коротку назву, перейдіть до пристрою і виберіть **Опції** → *Призн. корот.назву*. Введіть коротку назву та натисніть **Добре**.

 **Приклад:** Дайте коротку назву обладнаному Bluetooth пристрою Вашого друга або власному комп'ютеру, щоб мати змогу легше впізнавати його.


 **Увага:** Виберіть назву, яку легко запам'ятати та впізнати. Пізніше, коли Ви шукатимете пристрої або інший пристрій вимагатиме з'єднання, для ідентифікації пристрою буде використовуватись вибрана Вами назва.

Визначення пристрою як авторизованого або неавторизованого

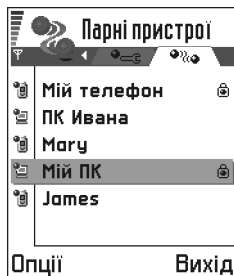
Після парування з пристроєм його можна визначити як авторизований або неавторизований:

Неавторизований (за умовчанням) – Запити на з'єднання з цього пристрою потрібно отримувати кожного разу окремо.



Авторизований –

З'єднання між Вашою ігровою консоллю та цим пристроєм може здійснюватися 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".

- Знаходячись у вікні "Парні пристрої", перейдіть до пристрою і виберіть **Опції** → *Встан. як авториз. / Встан. як неавтор.*



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 . Додаткову інформацію див. на стор. 86.


Роз'єднання Bluetooth

З'єднання Bluetooth розривається автоматично після надсилання або отримання даних.

З'єднання Вашої ігрової консолі з комп'ютером

Щоб отримати додаткову інформацію стосовно встановлення з'єднання із сумісним комп'ютером через Bluetooth та встановлення PC Suite for Nokia N-Gage, див. **Посібник з установки PC Suite** на компакт-диску в розділі "Software" (Програмне забезпечення). Детальнішу інформацію стосовно використання PC Suite for Nokia N-Gage Ви знайдете в **онлайн-довідці** з PC Suite.


 **Увага:** PC Suite не працює через кабель USB, використовуйте лише PC Suite через з'єднання Bluetooth.

 **Увага:** Nokia Audio Manager не працює через з'єднання Bluetooth, використовуйте лише з'єднання через кабель USB.

Використання компакт-диску

Компакт-диск має запуститися автоматично після того, як Ви вставите його у пристрій для читування компакт-дисків сумісного ПК. Якщо він не запуститься, виконайте наступні кроки:

- 1 Клацніть у Windows кнопку **Start** (Пуск) і виберіть Programs (Програми) → Windows Explorer (Провідник).
- 2 Знайдіть на компакт-диску файл під назвою **NokiaN-Gage.exe** і двічі клацніть по ньому. Відкриється інтерфейс компакт-диска.
- 3 Ви зможете знайти програму PC Suite for Nokia N-Gage в розділі "Software" (Програмне забезпечення). Двічі клацніть по "PC Suite for Nokia N-Gage". Майстер інсталяції допоможе виконати інсталяцію.

 **Увага:** PC Suite не працює через кабель USB, використовуйте лише PC Suite через з'єднання Bluetooth.


Використання ігрової консолі як модему для з'єднання з Інтернетом або отримання та надсилання факсів



Детальну інформацію та інструкції можна знайти в **Швидкому посібнику з Nokia Modem Options** на компакт-диску, що постачається разом з ігровою консоллю.

Sync – віддалена синхронізація




 **Увага:** Ви повинні завантажити програму Sync з компакт-диска.

Програма Sync дозволяє синхронізувати Ваш календар і контакти на Вашій ігровій консолі з різними програмами календаря та адресної книги на сумісному комп'ютері або в Інтернеті. Синхронізація відбувається через дзвінок даних GSM або через з'єднання пакетних даних.

Програма синхронізації використовує технологію SyncML для синхронізації. Щоб отримати інформацію стосовно сумісності SyncML, зверніться до постачальника програм календаря або адресної книги, з якими Ви бажаєте синхронізувати дані на своїй ігровій консолі.

Опції в головному вікні "Віддалена синхронізація": *Синхронізувати, Новий реж. синхр., Рег. режим синхр., Видгалити, Перегл. протокол, Підказка та Вихід.*

Створення нового режиму синхронізації

 **Глосарій:** Режим синхронізації – це установки віддаленого сервера. Можна створити кілька режимів, якщо Ви бажаєте синхронізувати дані з кількома серверами або програмами.

- 1 Якщо не визначено жодного режиму, ігрова консоль Вас запитає, чи бажаєте Ви створити новий режим. Виберіть **Так**.
Щоб створити новий режим, окрім існуючого, виберіть **Опції** → **Новий реж. синхр.** Виберіть, чи Ви бажаєте використовувати стандартну установку значень або копіювати значення з існуючого режиму як основу для нового режиму.
- 2 Визначте наступне:

Ім'я режиму синхр. – Введіть описову назву режиму.
Тип носія / Адреса сервера / Порт / Аутентифікація HTTP – Зв'яжіться зі своїм оператором послуг або системним адміністратором для отримання правильних значень.

Точка доступу – Виберіть точку доступу для з'єднання даних. Додаткову інформацію див. в **'Установки з'єднання'**, стор. 45.

Ім'я користувача – Ваша ідентифікація сервера синхронізації. Зв'яжіться зі своїм оператором послуг чи системним адміністратором, щоб отримати ідентифікацію.

Пароль – Введіть свій пароль. Зв'яжіться з Вашим оператором послуг чи системним адміністратором, щоб отримати вірні значення.

Календар – Виберіть **Так**, якщо бажаєте синхронізувати календар.

Вигдал. календар – Введіть правильний шлях до Вашого календаря на сервері. Необхідно визначити, чи попередня установка *Календар* була встановлена на **Так**.



Контакти – Виберіть **Так**, якщо бажаєте синхронізувати свої контакти.

Вигдалені контакти – Введіть правильний шлях до Вашої віддаленої адресної книги на сервері.

Необхідно визначити, чи попередня установка *Контакти* була встановлена на **Так**.

- 3 Натисніть **Готово**, щоб зберегти установки.

Синхронізація даних

В головному вікні "Синхронізація" можна побачити різні режими. Також можна побачити, який протокол використовує режим:  http або  WAP і який вид даних буде синхронізовано: Календар, Контакти або обидва.



- 1 Перейдіть з головного вікна до режиму і виберіть **Опції**→ *Синхронізувати*. Статус синхронізації відображається внизу екрана.
Щоб скасувати синхронізацію, перш ніж вона закінчиться, натисніть **Скасув..**
- 2 Телефон попередить, коли синхронізація завершиться.
- Після завершення синхронізації натисніть **Див. пр.** або виберіть **Опції**→ *Перегл. протокол*, щоб відкрити файл протоколу, який відображає статус синхронізації (*Виконана* або *Неповне*) та кількість календарних або контактних записів, які було додано, оновлено, видалено або скасовано (не синхронізовано) в телефоні або на сервері.

17. Пошук та усунення несправностей

Пам'ять майже вичерпано

Якщо відображаються наступні нотатки, це означає, що пам'ять ігрової консолі майже вичерпано, тобто потрібно видалити якісь дані: *Недостатньо пам'яті для виконання операції. Видаліть якісь дані.* або *Пам'ять майже повна. Видаліть якісь дані.* Щоб побачити тип даних та скільки пам'яті витрачається на різні групи даних, перейдіть до **Інструмен.**→**Менеджер** і виберіть **Опції**→**Деталі пам'яті**.

Щоб запобігти зменшенню об'єму вільної пам'яті, Ви можете регулярно видаляти наступні елементи:

- повідомлення з папок "Вхідні", "Чернетки" та "Відправлені" в пункті меню "Обмін повідомленнями",
- завантажені повідомлення електронної пошти з пам'яті ігрової консолі,
- збережені сторінки браузера та
- зображення з папки "Зображення".

Якщо Ви бажаєте видалити контактну інформацію, календарні записи, таймери дзвінків, лічильники вартості дзвінків, результати ігор та будь-які інші дані, перейдіть до відповідної програми, щоб видалити ці дані.

Якщо Ви видаляєте кілька елементів і відображується одне з наступних повідомлень: *Недостатньо пам'яті для*

виконання операції. Видаліть якісь дані. або *Пам'ять майже повна. Видаліть якісь дані.*, спробуйте видалити елементи вручну (починаючи з найменшого).

Очищення пам'яті календаря - Щоб видалити кілька подій одночасно, перейдіть до вікна "Місяць" та виберіть **Опції**→*Видалити запис*→

- *Перед гатою* - щоб видалити всі календарні записи, які відбуваються раніше визначеної дати. Введіть дату, щоб потім видалити всі календарні записи, датовані раніше неї.
- *Всі записи* - щоб видалити всі календарні записи.

Видалення інформації протоколу - Щоб повністю і назавжди видалити вміст протоколу, реєстр останніх дзвінків та звіти про доставку повідомлень, перейдіть до "Протоколи" та виберіть **Опції**→*Очистити протокол* або перейдіть до *Установки*→*Тривал. протоколу*→*Проток. немає.*

Різні способи збереження даних:

- використовуйте комплект програм PC Suite for Nokia N-Gage, щоб копіювати деяку інформацію в свій комп'ютер, див. стор. 138,
- надішліть зображення до своєї скриньки електронної пошти, щоб потім зберегти їх в своєму комп'ютері, або

- надішліть дані через Bluetooth на інший сумісний пристрій.

Питання та відповіді

Дисплей ігрової консолі

- **Питання:** Чому кожного разу, коли я вмикаю свою ігрову консоль, на дисплеї з'являються безколірні або яскраві крапки або деякі крапки взагалі відсутні?
Відповідь: Це внутрішня характеристика дисплея з активною матрицею. Дисплей Вашої ігрової консолі містить кілька перемикаючих елементів для керування пікселями. Тому на екрані можуть з'являтися кілька безколірних або яскравих крапок, або кілька з них можуть бути відсутні.

Bluetooth

- **Питання:** Чому я не можу завершити з'єднання Bluetooth?
Відповідь: Якщо інший пристрій спарований з Вашою ігровою консоллю, але не надсилає дані та залишає з'єднання пристрою активним, єдиний спосіб розірвати зв'язок - взагалі вимкнути з'єднання Bluetooth. Перейдіть до "Bluetooth" та виберіть установку *Bluetooth* → *Вимкнуто*.
- **Питання:** Чому я не можу знайти увімкнений пристрій Bluetooth свого друга?
Відповідь: Перевірте, чи увімкнений Bluetooth на обох пристроях.

Переконайтеся, що відстань між пристроями не перевищує 10 м або що між ними немає стін та інших перешкод.

Переконайтеся, що інший пристрій не знаходиться в режимі "Сховано".

Мультимедійні повідомлення

- **Питання:** Що мені робити, коли ігрова консоль повідомляє, що я не можу отримати мультимедійне повідомлення, тому що пам'ять повна?
Відповідь: Потрібний обсяг пам'яті вказаний в повідомленні про помилку: *Замало пам'яті для завантаження повідомлення. Спершу видаліть деякі дані.* Щоб побачити тип даних та скільки пам'яті витрачається на різні групи даних, перейдіть до **Інструмен.** → **Менеджер** і виберіть **Опції** → *Деталі пам'яті*. Коли Ви звільните пам'ять, центр мультимедійних повідомлень знову автоматично спробує надіслати мультимедійні повідомлення.
- **Питання:** Що мені слід робити, коли ігрова консоль повідомляє наступне: *Неможливо завантажити мультимедійне повідомл. З'єднання мережі вже використ.*
Відповідь: Завершіть всі активні з'єднання передачі даних. Мультимедійні повідомлення не можна отримувати, якщо інше з'єднання передачі даних, що використовує іншу шлюзову адресу, активне для браузера або для електронної пошти.
- **Питання:** Як мені завершити з'єднання даних, коли ігрова консоль починає з'єднуватися знов і знов? На короткий час з'являються повідомлення: *Завантажую*

повідомлення або *Намагаюся знов завантажити повідомлення*. Що відбувається?

Відповідь: Ігрова консоль намагається завантажити мультимедійне повідомлення від центру мультимедійних повідомлень.

Переконайтеся, що установки для отримання мультимедійних повідомлень було визначено вірно і що в номерах телефонів та в адресах немає помилок. Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції**→ *Установки*→ *Мультим. пов.*

Якщо Ви бажаєте запрограмувати заборону на встановлення з'єднання даних, у Вас є наступні варіанти вибору: Перейдіть до **Обмін повідом.** і виберіть **Опції**→ *Установки*→ *Мультим. пов.*

- Виберіть *Кали отрим. повідом.*→ *Вікл. завантаж.* якщо Ви бажаєте, щоб центр мультимедійних повідомлень зберіг це повідомлення для завантаження в майбутньому, наприклад, після того, як Ви перевірите установки. Після цієї зміни ігровій консолі все одно потрібно надсилати мережі інформаційні нотатки. Щоб завантажити повідомлення пізніше, виберіть *Негайно завант.*
- Виберіть *Кали отрим. повідом.*→ *Вігхилити повідг.* – якщо Ви бажаєте відхилити всі вхідні мультимедійні повідомлення. Після цієї зміни ігрова консоль повинна надіслати мережі інформаційні нотатки, а центр мультимедійних повідомлень видалить всі мультимедійні повідомлення, що чекають свого надсилання на Вашу ігрову консоль.

- Виберіть *Отримання мультим.*→ *Вимкнено* – якщо Ви бажаєте ігнорувати всі вхідні мультимедійні повідомлення. Після цієї зміни ігрова консоль не встановлюватиме жодних мережних з'єднань, пов'язаних із мультимедійними повідомленнями.

Зображення

- Питання: Чи підтримується формат зображення, яке я намагаюся відкрити?
Відповідь: Додаткову інформацію про формати зображень, що підтримуються, див. на стор. 67.

Музика

- Питання: Чому я не можу перенести музичні записи на ігрову консоль?
Відповідь: Переконайтеся, що на картці пам'яті є достатньо місця. Якщо потрібно, видаліть з картки пам'яті деякі музичні записи.

Ігри

- Питання: Чому я не можу грати в вибрану гру?
Відповідь: Перевірте, чи вставлено правильну картку для вибраної гри.

Обмін повідомленнями

- Питання: Чому я не можу вибрати контакт?
Відповідь: Якщо Ви не можете вибрати контактну особу в довіднику "Контакти", на даній контактній картці немає номера телефону і електронної адреси. Додайте відсутню інформацію до цієї контактної картки в програмі "Контакти".

Календар

- Питання: Чому відсутні номери тижнів?
Відповідь: Якщо Ви змінили установки "Календаря" таким чином, що тиждень починається не з понеділка, номери тижнів не відображатимуться.

Браузер


- Питання: *Не визначено дійсної точки доступу. Визначте її в установках Послуг.*
Відповідь: Визначте відповідні установки браузера. За інструкціями зверніться до свого оператора послуг браузера. Див. '[Настройка установок ігрової консолі для послуги браузера](#)', стор. 118.

Протокол

- Питання: Чому протокол з'являється пустим?
Відповідь: Можливо, Ви активізували фільтр, і жодних подій, що задовольняють умовам цього фільтра, не було записано. Щоб побачити всі події, виберіть Опції → Фільтрувати → Всі типи зв'язку.

З'єднання з ПК



- Питання: Чому я не можу з'єднати ігрову консоль зі своїм сумісним ПК?
Відповідь: Переконайтеся, що програмне забезпечення PC Suite for Nokia N-Gage встановлено і воно працює на Вашому ПК. Див. [Посібник з установки PC Suite](#) на компакт-диску в розділі "Software" (Програмне забезпечення). Детальнішу інформацію стосовно використання PC Suite for Nokia N-Gage Ви знайдете [вонлайн-підказці](#) з PC suite.

 **Увага:** PC Suite не працює через кабель USB, використовуйте лише PC Suite через з'єднання Bluetooth.



Коди доступу

- Питання: Які в мене паролі для коду блокування, PIN-коду або PUK-коду?
Відповідь: Стандартний код блокування: **12345**. Якщо Ви забули або втратили код блокування, зверніться до постачальника своєї ігрової консолі.
Якщо Ви забули або втратили PIN-код або PUK-код, або якщо Ви не отримували такий код, зверніться до оператора стільникової мережі.
Інформацію про паролі можна отримати у постачальника точки доступу, наприклад, у комерційного постачальника Інтернет-послуг (ISP), оператора послуг браузера або оператора стільникової мережі.

Програма не відповідає

- Питання: Як мені закрити програму, що не відповідає?
Відповідь: Відкрийте вікно переключення програм, натиснувши та утримуючи . Потім перейдіть до програми та натисніть , щоб її закрити.

Відкрито забагато програм

- Питання: Чому гра, в яку я граю, уповільнена?
Відповідь: Відкрито забагато програм. Закрийте програми, що не використовуються, натиснувши і утримуючи . Потім перейдіть до програми та натисніть , щоб її закрити.

Nokia Audio Manager

- Питання: Чому я не бачу піктограму N-Gage?
Відповідь: Перед тим, як з'єднати свою ігрову консоль з ПК за допомогою кабелю USB, обов'язково

встановіть на свій ПК програмне забезпечення Nokia Audio Manager.



Увага: Nokia Audio Manager не працює через з'єднання Bluetooth, використовуйте лише з'єднання через кабель USB.

18. Інформація про акумулятори

Зарядження та ліквідація

- Ваш пристрій живиться від акумулятора.
 - Оптимальні робочі характеристики нового акумулятора досягаються лише після двох-трьох циклів зарядження і розрядження!
 - Акумулятор можна заряджати і розряджати сотні разів, але при цьому він поступово зношується. В разі значного зниження тривалості роботи (в режимі розмови та в режимі очікування) необхідно придбати новий акумулятор.
 - Користуйтеся лише акумуляторами та зарядними пристроями, застосування яких ухвалено виробником пристрою. Відключіть зарядний пристрій, коли Ви ним не користуєтесь. Не залишайте акумулятор підключеним до зарядного пристрою більше, ніж на тиждень, оскільки надлишок заряду може скоротити термін служби акумулятора. 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.
- Оберегайте акумулятори від короткого замикання. Випадкове коротке замикання можливе, коли, наприклад, запасний акумулятор знаходиться у кишені або гаманці разом з будь-яким металевим предметом (монетою, скріпкою або ручкою), що може коротко замкнути плюсовий та мінусовий виводи акумулятора (металеві смужки на акумуляторі). Коротке замикання виводів може викликати пошкодження акумулятора або іншого об'єкту.
 - 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. Акумулятор необхідно тримати при температурі 15°C ... 25°C (59°F ... 77°F). Пристрій з дуже нагрітим чи дуже охолодженим акумулятором може тимчасово не працювати, навіть незважаючи на те, що акумулятор повністю заряджений. Робота акумулятора особливо обмежується при температурі нижче 0°C.
 - Не ліквідуйте акумулятори у вогні!
 - Ліквідуйте акумулятор відповідно до місцевих нормативних положень (наприклад, вторинна переробка). Не викидайте його просто як побутове сміття.
 - Вилучайте акумулятор лише тоді, коли пристрій вимкнено.

19. Догляд та технічне обслуговування

Ваш пристрій є результатом спільної діяльності розробників та виконавців вищої кваліфікації і потребує делікатного поводження. Наведені нижче рекомендації допоможуть Вам дотримуватися всіх вимог до надання гарантії та користуватися всіма перевагами цього виробу впродовж багатьох років.

- Тримайте пристрій та всі його складові і додатки у місцях, недоступних для дітей.
- Тримайте пристрій сухим. Атмосферні опади, волога, та будь-які рідини містять мінерали, які призводять до корозії електронних схем.
- Не користуйтеся і не зберігайте пристрій у пильних чи брудних місцях. Рухомі складові пристрою можуть пошкодитися.
- Не зберігайте пристрій в жарких місцях. Високі температури можуть скоротити термін служби електронних пристроїв, викликати пошкодження акумулятора та деформацію або розплавлення деяких пластиків.
- Не зберігайте пристрій в холодних місцях. Коли пристрій нагрівається (до своєї нормальної температури), всередині пристрою може з'явитися вогкість, що може пошкодити плати з електронними схемами.

- Не робіть спроб відкрити пристрій. Некваліфіковане поводження може його пошкодити.
- Не кидайте, не стукайте та не трусіть пристрій. Грубе поводження може призвести до поломки внутрішніх електронних плат.
- Не використовуйте для очистки пристрою їдкі хімікати, сильні миючі засоби та розчини.
- Не фарбуйте пристрій. Фарба може засмітити рухомі частини та порушити їх нормальне функціонування.
- Користуйтеся лише запасною антеною, що постачається разом із пристроєм або ухвалена виробником. Неухвалені антени, модифікації або приладдя можуть пошкодити пристрій і можуть порушити положення, що регулюють користування радіопристроями.

Всі наведені вище рекомендації стосуються Вашого пристрою, акумулятора, зарядного пристрою, та будь-якого додатка. Якщо пристрій, акумулятор, зарядний пристрій або додаток працюють неадекватно, віднесіть їх до найближчого спеціалізованого сервісного центру. Персонал допоможе Вам, а в разі потреби виконає сервісні роботи.

20. Важлива інформація щодо безпеки

Безпека на автомобільних шляхах

Не користуйтеся пристроєм, що потрібно тримати в руці, за кермом. Не кладіть пристрій на місця для пасажирів або в таке місце, звідки він може впасти та пошкодитися в разі аварії або раптової зупинки.

Пам'ятайте, що безпека дорожнього руху завжди найважливіша!

Робоче середовище

Не забувайте про необхідність дотримання будь-яких спеціальних правил, що діють в тому чи іншому місці, і обов'язково вимикайте пристрій там, де його використання заборонено або він може викликати перешкоди чи бути небезпечним.

Користуйтеся пристроєм лише у звичайному робочому положенні.

Для підтримання відповідності з директивами щодо випромінюванням радіочастот, використовуйте лише аксесуари, затверджені Nokia. Коли пристрій увімкнено, і він носить на тілі, завжди використовуйте чохол, затверджений Nokia.

Складові пристрою намагнічені. Металеві матеріали можуть притягуватися до пристрою, а особи, що носять слуховий апарат, мають тримати пристрій біля вуха, на якому немає слухового апарату. Завжди закріплюйте пристрій у фіксаторі, тому що металеві частини можуть притягуватися динаміком. Не розташовуйте кредитні картки або інші магнітні носії поруч з пристроєм, тому що інформація, що зберігається на них, може вилетіти.

Електронні пристрої

Більшість сучасних електронних пристроїв захищені від дії радіочастотного випромінювання (РЧ). Проте в деяких електронних приладах захист від сигналів РЧ, які випромінюються Вашим пристроєм, може бути відсутнім.

Кардіостимулятори Відповідно до рекомендацій виробників кардіостимуляторів з метою уникнення перешкод роботи кардіостимуляторів мінімальна відстань між пристроєм та кардіостимулятором має становити 20 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 більше 20 см (6 дюймів) від кардіостимулятора, коли пристрій увімкнено;
- Не можна носити пристрій у нагрудній кишені;
- Для мінімізації можливості створення перешкод потрібно тримати пристрій біля вуха, більш віддаленого від кардіостимулятора.
- Якщо з'явилася найменша підозра на перешкоди, негайно вимкніть пристрій.

Слухові апарати Деякі цифрові бездротові пристрої можуть створювати перешкоди окремим слуховим апаратам. Якщо з'являються такі перешкоди, користувачу потрібно проконсультуватися зі своїм оператором.

Інше медичне обладнання Робота будь-якого обладнання, що передає радіосигнали, зокрема стільникових пристроїв, може перешкоджати нормальному функціонуванню медичного обладнання, що не має належного захисту. З питань адекватного 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 можливе використання обладнання, чутливого до зовнішнього радіочастотного випромінювання.

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 системи АВС,

електронні системи регулювання швидкості, системи роботи повітряної подушки). З цих питань звертайтеся до виробника свого автомобіля або до його представника. Необхідно також проконсультуватися з виробником будь-якого додаткового обладнання, встановленого в автомобілі.

Вказівники Необхідно вимикати пристрій в будь-яких громадських місцях, де його використання заборонено відповідними знаками.

Інформація щодо безпеки відеоігор

Про напади, пов'язані з чутливістю до світла У дуже малого 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 невиявлені 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.

Не перевтомлюйтеся і 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.

Потенційно вибухонебезпечні атмосфери

Вимкніть свій пристрій, якщо Ви знаходитесь в будь-якому вибухонебезпечному середовищі, та виконуйте пов'язані з цим інструкції та вказівки. Іскри в таких місцях можуть призвести до вибуху або пожежі і в результаті – до ушкоджень і навіть смерті.

Радимо вимикати пристрої на автозаправних станціях (станціях сервісного обслуговування). Користувачам мобільних пристроїв також треба пам'ятати про необхідність дотримуватися вимог щодо обмеження 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 помічені належним чином. Прикладами

такого середовища є приміщення під палубою човнів; місця збереження та транспортування хімікатів; автомобілі на стиснутому нафтовому газі (на зразок пропану або бутану); місця із повітрям, забрудненим хімікатами або дрібними частинками на зразок піску, пилу від металевого порошку; будь-які інші місця, в яких зазвичай рекомендовано вимикати двигун автомобіля.

Автомобілі

Встановлення пристрою в автомобілі та сервісне обслуговування повинні проводити тільки кваліфіковані спеціалісти. Порушення правил встановлення та сервісного обслуговування може призвести до відміни гарантії на пристрій та бути джерелом небезпеки.

Регулярно перевіряйте встановлення та функціонування обладнання бездротового пристрою у Вашому автомобілі.

Не зберігайте на не переносить вогнебезпечні рідини, гази або вибухові речовини у тих самих відділеннях, що пристрій та його додатки.


Власникам автомобілів, обладнаних повітряною подушкою, необхідно пам'ятати про те, що повітряна подушка розвертається з дуже великою силою. Не поміщайте будь-які об'єкти, в тому числі стаціонарне або портативне радіобладнання, 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 у літаку заборонено. Вимкніть свій пристрій перед посадкою на літак. Використання радіопристроїв на борту літака може бути небезпечним

для роботи літака, може порушувати функціонування мережі радіопристроїв та суперечити закону.


Недотримання цих інструкцій може потягти за собою тимчасове або постійне позбавлення права на телефонний зв'язок, судове переслідування або одне й друге.

Виклик служби екстреної допомоги


 **ВАЖЛИВО:** Цей пристрій, як і будь-який бездротовий телефон, працює, надсилаючи та отримуючи радіосигнали через бездротові та наземні мережі, а також за допомогою функцій, запрограмованих користувачем. Через це не можна гарантувати зв'язок у будь-якому середовищі. Ось чому у випадках особливо важливих дзвінків (наприклад, виклик швидкої допомоги) не можна покладати надії лише на радіотелефон.

Виклик екстрених служб забезпечується не в усіх радіотелефонних мережах, а також може виявитися неможливим в разі користування деякими функціями мережі та/або функціями телефону. Проконсультуйтеся із своїм оператором.

Для виклику екстреної служби:


- 1 Якщо пристрій не увімкнено, увімкніть його. Перевірте наявність сигналу належної потужності. В деяких мережах забезпечується лише за наявності в пристрої правильно встановленої SIM-картки.
- 2 Натисніть  стільки разів, скільки потрібно (наприклад, щоб завершити дзвінок, вийти з меню

тощо), щоб очистити дисплей і підготувати пристрій до дзвінка.

- 3 Введіть номер екстреної служби, що працює там, де Ви знаходитесь (наприклад, 911, 112 або будь-який інший офіційний номер екстреної служби). Номери екстрених служб розрізняються в залежності від місцезнаходження.
- 4 Натисніть клавішу .

Якщо використовуються певні функції, потрібно спершу вимкнути їх, перш ніж Ви зможете зробити дзвінок екстреного виклику. Уточніть це питання в цьому посібнику або у місцевого постачальника послуг стільникового зв'язку.

Коли Ви робите екстрений дзвінок, вкажіть всю необхідну інформацію якомога точніше. Пам'ятайте, що Ваш радіопристрій може виявитися єдиним засобом зв'язку у місці виникнення екстреної ситуації і тому не слід обривати зв'язок, поки не отримаєте дозвіл на це.

 **Попередження:** В автономному режимі не можна робити ніяких дзвінків, навіть екстрених, або використовувати інші функції, які вимагають покриття мережі.

Інформація щодо сертифікації коефіцієнту питомого поглинання (SAR)

ЦЯ МОДЕЛЬ ТЕЛЕФОНУ ВІДПОВІДАЄ ВИМОГАМ ЩОДО РІВНЯ РАДІОЧАСТОТ.

Ваш пристрій випромінює та отримує радіохвилі. Він розроблений таким чином, щоб випромінювання не

перевищувало ліміти, встановлені міжнародними вимогами до радіохвиль (Міжнародної комісії з захисту від неіонізуючої радіації). Ці ліміти є частиною всеохоплюючих вимог та визначають дозволені рівні радіовипромінювання 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 телефонів має одиницю вимірювання, що називається коефіцієнт питомого поглинання (SAR). Ліміт коефіцієнту питомого поглинання в міжнародних вимогах становить 2.0 В/кг.* Тестування коефіцієнту питомого поглинання проводяться в стандартних робочих положеннях, коли пристрій випромінює найвищий сертифікований рівень потужності 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 на кількох рівнях потужності, щоб користуватися мінімальною енергією для підтримання зв'язку з мережею. Взагалі чим ближче ви знаходитесь до антени бездротової центральної станції, тим нижча вихідна потужність.

Найвище значення коефіцієнту питомого поглинання для цієї моделі телефону під час тестування на використання біля вуха становила 0,37 В/кг. Хоча можуть існувати розбіжності між коефіцієнтами питомого поглинання різних телефонів та в різних положеннях, вони всі

відповідають вимогам міжнародних вимогах щодо радіовипромінювання.

Цей виріб відповідає вказівкам щодо радіочастот при використанні в нормальній робочій позиції біля вуха або при розміщенні на відстані принаймні 1.5 см від тіла. Коли для роботи телефону під час носіння на тілі використовується чохол, затискач або утримувач, він не повинен містити металевих частин, а виріб повинен розміщуватися на відстані принаймні 1.5 см від Вашого тіла.

* Ліміт коефіцієнту питомого поглинання для мобільних телефонів, якими користується широка громадськість, становить 2,0 Ватт/кілограм, розподілених на десять грам тканини. Ці вимоги мають значний запас надійності, що надає додаткового захисту для громадськості та покриває будь-які розбіжності у вимірюванні. Значення коефіцієнту питомого поглинання можуть відрізнятися в залежності від національних вимог вимірювання та діапазону мережі. Для отримання інформації про коефіцієнти питомого поглинання в інших регіонах дивіться інформацію про продукт за адресою www.nokia.com.

Покажчик

B

Bluetooth 133

Запити з'єднання 136

Запити парування 136

Короткі назви для парних пристроїв 137

Надсилання даних 135

Отримання даних 138

Пароль, запрограмований на заводі 136

Пароль, пояснення глосарія 136

Парування 136

Піктограми пристроїв 136

Позначки статусу з'єднання 136

Роз'єднання 138

Скасування парування 137

Унікальна адреса пристрою 135

Установки 134

D

DNS, послуга доменних імен, пояснення глосарія 49

Data Import

Контакти 64, 110

G

GPRS

Див. *Пакетна передача даних*

H

HSCSD

Див. *Високошвидкісні дані*

I

ISDN, пояснення глосарія 49

J

JAD- та JAR-файли 130

Java

Див. *Програми.*

N

Nokia Audio Manager 38

P

PIN-код 51

Розблокування 51

R

RealOne Player™ 70

Media Guide 71

Потокове відтворення 71

Регулювання гучності 72

Формати файлів 70

S

SIM-картка

Імена та номери 27

Копіювання імен та номерів телефонів 57

Перегляд повідомлень на SIM 27

Повідомлення 95

SIM-картки, сплачені наперед 24

SIS-файл 129

SyncML

Див. *Вигадана синхронізація.*

W

WAP

Очищення пам'яті браузера 124

Піктограми 120

X

XHTML-браузер 118

XHTML, пояснення глосарія 118

A

Автоматична відповідь 56

Автономний режим 91, 104

Активізація гучномовця

Анімації GIF 66

Аудіозаписи

Див. *Media-файли*

Б

Браузер

Сервісні повідомлення 89

Точки доступу браузера, див.

Точки доступу

Установки сервісних повідомлень 101

Будильник 115

Дрімати 115

В

Введення тексту 76

Вибране 111

Як додати ярлик 111

Видалення

Дзвінки 26

Календарні записи 108

Контактні картки 58

Лічильники вартості дзвінка 25

Реєстр недавніх дзвінків 24

Видалення програмного

забезпечення 131

Виклик служби екстреної

допомоги 152

Використання радіо 37

Вирізання

Текст 80

Високошвидкісні дані, пояснення

глосарія 46

Віддалена поштова скринька 90

Роз'єднання 93

Віддалена синхронізація 139

Відеозаписи

Див. *Megia-файли*

Відеоплеєр

Див. *RealOne Player*

Відображення інформації по
стільнику 56

Відхилення дзвінків 20

Візитні картки, пояснення глосарія 63

Надсилання 62

Вільні руки

Див. *Гучномовець*

Вставка

Текст 80

Встановлення програмного
забезпечення 130

Г

Годинник 115

Сигнал 115

Установки 115

Голосовий набір 59

Голосові повідомлення 19

Голосові позначки 59

Видалення 61

Додавання 60

Зміна 61

Пояснення глосарія 57

Прослуховування 61

Як зателефонувати 61

Групи абонентів 63

Видалення членів 64

Додавання кількох членів
одночасно 63

Додавання тонів дзвінка 62

Гучномовець 15

Активізація 15, 16

Вимкнення 15

Д

Дзвінки 18

Видалення вмісту 26

Використання довідника
"Контакти" 18

Відповідь 20

Відхилення 20

За допомогою голосової
позначки 61

Конференц-дзвінки 19

Ліміт вартості 24

Міжнародні 18

Набрані 23

Недавні дзвінки 23

Опції, наявні під час дзвінка 21

Отримані 23

Переадресація 20

Переведення 21

Пропущені 23

Тривалість 24

Установки 26, 44

Установки переадресації 22

Фільтрування 26

Швидкий набір 19

Юніті 25

Диктофон 117

Диктофон, запис звуків 117

Дисплейна копія 68

Додатки

- Завантаження 93
- Перегляд 93
- Установки 56

Дрімати 115

Е

Електронна пошта 85

- Онлайн 91
- Автономний режим 91
- Видалення 94
- Віддалена поштова скринька 90
- Відкриття 93
- Додатки 93
- Завантаження повідомлень електронної пошти з поштової скриньки 92
- Збереження додатків 94
- Установки 100

З

- Заборона дзвінка 55
- Заборона дзвінків 55
- Завантаження 123
- Закладка, пояснення глосарія 120
- Запис голосових позначок 60
- Запис із зовнішнього обладнання 35
- Записування Радіо 37
- Заставка
 - Установки 43
- Захист
 - Коди доступу 51

Сертифікати захисту 53

Установки 51

- Звіти 75
- Звіти про доставку 75
- Звуки 103
 - Видалення персонального тону дзвінка 62
- Звукові файли
 - Див. *Megia-файли*
- Зміна установок 69
- Зображення 65
 - Додавання до контактної картки 58
 - Клавіші прискореного доступу при перегляді зображень 67
 - Масштабування 66
 - Обертання 67
 - Організація 67
 - Папка
 - "Графічні повідомлення" 68
 - Перегляд деталей зображення 67
 - Переміщення фокусу 66
 - Повний екран 66
 - Формати 67
- Зупинити
 - Будильник 115
 - Попереджувальний сигнал календаря 110
- З'єднання даних
 - Позначки 10

З'єднання комп'ютера 138

I

- Ігри 31
 - Ігри для кількох гравців 32
 - Інструменти
 - Див. розділ *Менеджер - встановлення програм та програмного забезпечення*
 - Інтелектуальне введення тексту 77
 - Вимкнення 79
 - Поради 78
 - Інформаційна послуга 96
 - Інформація про акумулятори 147
 - Інформація щодо безпеки
 - Автомобілі 151
 - Безпека на автомобільних шляхах 149
 - Виклик служби екстреної допомоги 152
 - Догляд та технічне обслуговування 148
 - Електронні прилади 149
 - Потенційно вибухонебезпечні атмосфери 151
 - Робоче середовище 149
 - IP-адреса, пояснення глосарія 49
- ## К
- Календар 107
 - Видалення кількох записів одночасно 142

Віддалена синхронізація 140
Вікна 108
Надсилання записів 110
Поля календарного запису 108
Сигнал 110
Символи 109
Установки 110
Як зупинити сигнали 110
Калькулятор 112
Картка пам'яті 27
Відеозаписи 27
Відновити 29
Пароль 29
Резервна копія 29
Розблокувати 30
Споживання 30
Форматування 29
Кеш, пояснення глосарія 124
Очищення 124
Код блокування 52
Коди доступу 51
Команди USSD 96
Компакт-диск 139
Композитор 115
Зміна стилю тону 116
Настройка гучності звуку 116
Настройка темпу 116
Прослуховування тонів
дзвінка 116
Конвертер 113

Конвертування валют 114
Конвертування одиниць 113
Перейменування валюти 114
Програмування курсів обміну 114
Конвертер одиниць 113
Контакти
Data Import 64, 110
Контактні картки
Видалення голосових
позначок 61
Видалення тонів дзвінка 62
Віддалена синхронізація 140
Вставка малюнків 58
Голосові позначки 59
Додавання голосових
позначок 60
Зберігання тонів DTMF 22
Зміна голосових позначок 61
Призначення клавіш швидкого
набору 61
Призначення номерів та адрес за
умовчанням 59
Призначення тонів дзвінка 62
Прослуховування голосових
позначок 61
Конференц-дзвінки 19
Копіювання
Контактів між SIM-карткою та
пам'яттю ігрової консолі 57
Текст 79

Л
Ліміт вартості дзвінків 24
Запрограмований оператором
послуг 24
Обнулення лічильника 25

М
Малюнки
Перегляд 66
Масштабування 66
Медіа-файли
Пояснення глосарія 70
Програвання 71
Формати файлів 70
Меню 11
Клавіша "Меню" 11
Реорганізація головного
Меню 12

Мова
набору 42

Модем
Використання ігрової консолі в
якості модему 139

Мої папки 90
Музика 33
Запис 35
Музичний плеєр 33
Музичні файли
Див. *MEDIA-файли*
Мультимедійні повідомлення 82
Перегляд 87

Повторне програвання звуків 88
Програвання звуків 88
Створення 83

Н

Набрані номери 23
Навушники 15, 16
Надсилання
Відеозаписи 72
Дані через Bluetooth 135
Календарні записи 110
Контактні картки, візитні картки 62
Медіа-файли 72
Написання 76
Інтелектуальне введення тексту 77
Інтелектуальне введення тексту, вимкнення 79
Традиційне введення тексту 77
Нотатки 114

О

Обмін повідомленнями
Головне вікно 74
Графічні повідомлення 81
Зберігання графіки графічних повідомлень 68
Звіти про доставку 75
Мої папки 90
Мультимедійні повідомлення 82

Написання повідомлення електронною поштою 85
Написання тексту 76
Повідомлення на SIM-картці 95
Скринька вихідних повідомлень 95
Скринька вхідних повідомлень 86
Текстові повідомлення 80
Установки 97
Установки папки "Надіслані" 102

Онлайн 91

Організація

Меню 12

Отримані дзвінки 23

Отримання

Дані через Bluetooth 138

Тони дзвінка, логотипи оператора та установки, див. "Розумні повідомлення"

Очищення пам'яті

Інформація протоколу 142

Календарні записи 142

П

П 122

Пам'ять майже вичерпано

Перегляд поточної пам'яті 30, 131

Пошук та усунення несправностей 142

Папки, створення, організація об'єктів в папки 14

Пароль

Картка пам'яті 29

Парування, пояснення глосарія 136

Переадресація дзвінків 20

Переведення дзвінків 21

Перегляд

Анімації GIF 66

Зображення 66

Переключення між програмами 12

Перенесення музичних файлів

Див. *Nokia Audio Manager*

Підказка онлайн 13

Піктограми

В контактній картці 58

ПК

З'єднання 138

Плеєр, Музика 33

Повідомлення стільникової трансляції 96

Позначки 10

З'єднання даних 10

Позначки з'єднання

Bluetooth 136

З'єднання даних 10

Поле пошуку 14

Послуги

Використання браузеру 121

Завершення з'єднання 124

З'єднання 119
Потокове відтворення
 Пояснення глосарія 71
Початковий стан
 Див. *Режим очікування*
Початок гри 31
Поштова скринька 90
 Роз'єднання 93
Пошук радіостанції 36
Пошук та усунення
 несправностей 142
Прискорений доступ
 в "Зображеннях" 67
Програвання відео 71
Програми 126
 Видалення програми Java 128
 Встановлення програми Java 127
 Установки програми Java 128
 Як відкрити програму Java 128
Програмне забезпечення
 Видалення 131
 Встановлення 130
 Перенесення .SIS-файла на Вашу
 ігрову консоль 130
Пропущені дзвінки 23
Прослуховування музики 34
Прослуховування повідомлень 19
Прослуховування радіо 36
Протокол. 22

Р
Радіо 35
Регулювання гучності 15
 Під час дзвінка 18
Редагування
 Календарні записи 107
 Контактні картки 58
 Текст 76
Редактор сервісних команд 96
Реєстр дзвінків
 Див. *Дзвінки*
Реєстр недавніх дзвінків 23
 Вартість дзвінка 24
 Видалення списків дзвінків 24
 Ліміт вартості дзвінків 24
 Набрані номери 23
 Отримані дзвінки 23
 Пропущені дзвінки 23
 Тривалість дзвінка 24
 Юніті дзвінків 25
Режим очікування 9
 Позначки 10
 Установки 43
Режими 103
 Переименовання 104
 Установки 104, 105
Робота в фоновому режимі 69
Розумні повідомлення
 Надсилання 81
 Отримання 88

Роз'єднання
 Bluetooth 138

С
Сервісний центр коротких
 повідомлень
 Додавання нового 98
Сертифікати 53
 Установки довіри 54
Символи для
 Календарні записи 109
Синхронізація
 Див. *Viggalena синхронізація*.
Система пакетної передачі даних 46
 Лічильник даних 26
 Пояснення глосарія 46
 Таймер з'єднання 26
 Установки 50
 Ціни 47
Скринька вихідних повідомлень 95
Скринька голосової пошти 19
 Зміна номера 19
 Переадресація дзвінків на
 скриньку голосової
 пошти 22
Спільна пам'ять 17
Створення
 Контактні картки 57

Т

Тарифи

Система пакетної передачі даних 47

Текстові повідомлення 80

Написання та надсилання 80

Текстові шаблони 90

Телефонна книга

Див. *Контакти*

Тони 103

Тони DTMF, пояснення глосарія 21

Тони дзвінка 103

Вимкнення звуку 20

Додавання персонального тону дзвінка 62

Отримання у розумному повідомленні 88

Установки 104, 105

Точки доступу 45

Установки 48

Установки, розширені 49

Точки доступу в Інтернет (IAP)

Див. *Точки доступу*

Точки доступу, пояснення

глосарія 45

постачальник послуг, пояснення глосарія 45

Традиційне введення тексту 77

У

Установки

Bluetooth 134

PIN-код 51

RealOne Player™ 72

Годинник 115

Дата і час 51

Дзвінки 26

Дисплей 43

Додатки 56

Електронна пошта 100

Заборона дзвінка 55

Загальні 42

Захист 51

Звуки 104, 105

З'єднання 45

Інформаційна послуга 101

Календар 110

Код блокування 52

Коди доступу 51

Короткі повідомлення 97

Обмін повідомленнями 97

Обмін повідомленнями, папка

"Надіслані" 102

Переадресація дзвінків 22

Програми (Java™) 128

Сервісні повідомлення

браузера 101

Сертифікати 53

Установки пристрою 42

Фіксований набір номера 53

Установки дати 51

Установки дисплея 43

Установки з'єднання 45

Установки часу 51

Ф

Фіксований набір номера 53

Фонове зображення

Див. *Установки, Загальні*

Формат vCard 63

Формати файлів

JAD та JAR 130

MP3 41

M3U 41

RealOne Player™ 70

SIS-файл 129

.AAC 41

Ц

Ціни на пакетну передачу даних 47

Ш

Швидкий набір 61

Як зателефонувати 19

Я

Як відповісти на дзвінок 20

Автоматично 56

Як зателефонувати 18

Як почати гру для двох гравців 31

Як почати гру для кількох гравців 32

Ярлики
у "Вибраному" 111
Анімації 66
"Справи" 112