

Használati útmutató a Nokia Xpress-on™ Fun borítóhoz (Nokia 3220-as készülék)

9233898
2. kiadás

MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT

NOKIA CORPORATION kizárólagos felelősségére kijelenti, hogy a CC-140D készülék mindenben megfelel az alapvető követelményeknek, valamint az 1999/5/EK irányelv egyéb rendelkezéseinek.

A Megfelelőségi nyilatkozat egy példánya megtalálható a http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/ címen.



Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva.

A dokumentum vagy bármely része nem másolható, nem továbbítható, nem terjeszthető és nem tárolható a Nokia előzetes írásbeli engedélye nélkül.

Nokia, Nokia Connecting People és Xpress-on a Nokia Corporation védjegyei. Az említett egyéb termékek és cégek neve tulajdonosuk védjegye lehet.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

A jelen kézikönyvben leírtak a Nokia Xpress-on Fun borító termékre vonatkoznak. A Nokia folyamatosan fejleszti termékeit. Emiatt fenntartja magának a jogot, hogy a jelen dokumentumban ismertetett termékek jellemzőit előzetes bejelentés nélkül módosítsa vagy továbbfejlessze.

A NOKIA SEMMILYEN KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT NEM FELELŐS ADATOK ELVESZTÉSÉÉRT, ANYAGI VESZTESÉGÉRT VAGY BÁRMELY MÁS VÉLETLEN, KÖVETKEZMÉNY VAGY KÖZVETETT KÁRÉRT, AKÁRHOGYAN IS TÖRTÉNT.

A JELEN DOKUMENTUM TARTALMÁT EBBEN A FORMÁBAN KELL ELFOGADNI. AZ ÉRVÉNYES JOGSZABÁLYOK ÁLTAL MEGHATÁROZOTTAKON KÍVÜL A NOKIA SEMMIFÉLE KIFEJEZETT VAGY VÉLELMEZETT GARANCIÁT NEM VÁLLAL A DOKUMENTUM PONTOSságÁVAL, MEGBÍZHATóságÁVAL VAGY TARTALMÁVAL KAPCSOLATBAN, BELEÉRTVE, DE NEM KIZÁRÓLAGOSAN, AZ ÉRTÉKESÍTHETőségRE VAGY EGY ADOTT CÉLRA VALÓ ALKALMASSÁGRA VONATKOZÓ GARANCIÁT. A NOKIA FENNTARTJA A JOGOT, HOGY BÁRMIKOR, ELŐZETES ÉRTESÍTÉS NÉLKÜL ÁTDOLGOZZA VAGY VISSZAVONJA A JELEN DOKUMENTUMOT.

A termékek választéka országanként eltérhet. Kérjük, tájékozódjon a legközelebbi Nokia kereskedőnél.

Tartalom

BIZTONSÁGUNK ÉRDEKÉBEN	4
1. Áttekintés	5
2. Telepítés	6
3. A Wave message alkalmazás.....	8
Az alkalmazás nyelvének kiválasztása.....	8
Szöveget tartalmazó üzenet létrehozása.....	9
Képet tartalmazó üzenet létrehozása.....	9
Az üzenet megjelenítése.....	11
Korábban létrehozott üzenet megjelenítése.....	12
Az alkalmazás használatára vonatkozó tudnivalók megjelenítése.....	12
Az alkalmazás beállításainak módosítása.....	12
4. A játékok használata	14
Játékbeállítások.....	14
AirExpress	15
SwampRacer	15
Kezelés és karbantartás.....	16

BIZTONSÁGUNK ÉRDEKÉBEN

Olvassuk el az alábbi egyszerű útmutatót. Az itt leírtak be nem tartása veszélyekkel járhat, sőt törvénytörtő lehet. Bővebb információt a részletes felhasználói kézikönyv tartalmaz.



SZAKSZERVIZ

A termék javítását csak szakember végezheti.



VÍZÁLLÓSÁG

A készülék nem vízálló. Tartsuk szárazon.

1. Áttekintés

A Nokia Xpress-on™ Fun borító segítségével a Nokia 3220-as készülékkel a levegőben integetve üzenhetünk, akár hanggal is. A borító rendelkezik két mozgatós játékkal is, amelyet a telefon döntésével és mozgatásával játszhatunk.

A borítóhoz tartozik egy csatlakozó is, melyet a borító használata előtt csatlakoztatni kell a telefonhoz. Az értékesítési csomagban a csatlakozó a borító alatt található.

Ez az útmutató ismerteti a Nokia Xpress-on Fun borító elő- és hátlapjának rögzítését a telefonra, továbbá a Wave message alkalmazás és a játékok használatát.

A Nokia Xpress-on Fun borító használata előtt figyelmesen olvassuk el ezt a használati útmutatót. A használati útmutatón kívül olvassuk el a Nokia 3220-as telefon használati útmutatóját is, amely fontos biztonsági és karbantartási tájékoztatót tartalmaz. A Nokia termékkel kapcsolatos további információért látogassunk el a www.nokia.com/support címen található webhelyre vagy a Nokia helyi weboldalára.

Amikor a Nokia Xpress-on Fun borító fel van szerelve a Nokia 3220-as készülékre, a készülék nem használható egyes tartozékokkal.

A Nokia Xpress-on Fun borítót a telefon akkumulátora működteti. Ne feledjük, hogy a borító használatával a telefon akkumulátora a szokásosnál gyorsabban lemerülhet.

2. Telepítés

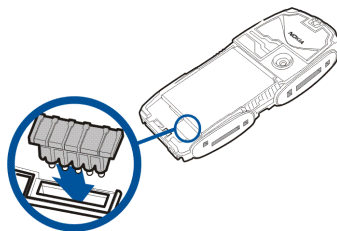


Megjegyzés: Mielőtt levennénk az elő- és a hátlapot, mindig kapcsoljuk ki a készüléket, és csatlakoztassuk le a töltőről vagy egyéb készülékekről. Az elő- és hátlapok, valamint a fedőlapok cseréje közben ne érjünk az elektromos alkatrészekhez. A készüléket mindig felhelyezett elő- és hátlappal tároljuk és használjuk.

A Nokia 3220-as készülék elő- és hátlapjának cseréjével kapcsolatos általános tudnivalók az ahhoz mellélt használati útmutatóban olvashatók.

A Nokia Xpress-on Fun borító, illetve a csatlakozó rögzítése:

1. Távolítsuk el a Nokia 3220-as készülék eredeti hátlapját. Az ábrán látható módon távolítsuk el az aljzatból a gumi alkatrészt. Dugjuk a borítóhoz mellélt csatlakozódugót az aljzatba. A gumi alkatrész kivételéhez vagy a dugó csatlakoztatásához ne használjunk semmilyen eszközt. Ha helyesen csatlakoztattuk a dugót, ne húzzuk ki azt.



2. Illesszük a készülékre a Nokia Xpress-on Fun borító előlapját.
3. Illesszük a készülékre a Nokia Xpress-on Fun borító hátlapját.
4. Kapcsoljuk be a telefont.

5. Állítsuk be a készüléken a pontos időt és dátumot.

A borító automatikusan telepíti a Cover browser alkalmazást a telefon *Alkalmazások* menüjének *Gyűjtemény* almenüjébe.

6. A Wave message alkalmazás, illetve a két mozgással irányítható játék telepítéséhez válasszuk a *Cover browser* lehetőséget a *Gyűjtemény* almenüben, és válasszuk ki a telepítendő alkalmazást. A Wave message alkalmazás a *Gyűjtemény* almenüben jelenik meg, a játékok pedig a *Játékok* almenüben. A telepítés néhány percig tart.

Ha nem telepítjük egyszerre mind a három alkalmazást, a Cover browser alkalmazás segítségével később bármelyiket telepíthetjük.

Győződjünk meg arról, hogy a dátum és az idő mindig pontos értékre van beállítva.

Ha a telefon a Wave message alkalmazás vagy valamelyik mozgatóval irányítható játék indításakor arra figyelmeztet, hogy a borító nincs csatlakoztatva, távolítsuk el, majd csatlakoztassuk újra a hátsó borítót, és próbáljuk újra.

A készülék és annak tartozékai apró alkatrészeket is tartalmazhatnak. Tartsuk ezeket kisgyermekektől távol.

3. A Wave message alkalmazás

Fényüzeneteket a Wave message alkalmazás segítségével készíthetünk. Az alkalmazás elindításához készenléti állapotban nyomjuk meg a **Menü** gombot, válasszuk az *Alkalmazások*, *Gyűjtemény* majd az *Alkalmazások* pontot, lapozunk a *Wave message* menühöz, és nyomjuk meg a **Megnyit** vagy a  gombot.

■ Az alkalmazás nyelvének kiválasztása

A Wave message alkalmazás első használatakor az alkalmazás a telefonon beállított nyelvet választja ki, amennyiben azt az alkalmazás tartalmazza.

Ha az alkalmazás nem tartalmazza a telefon nyelvét, az alkalmazás megkérdezi, hogy megpróbáljuk-e letölteni az adott nyelvet a GPRS (general packet radio service – általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás) vagy a HSCSD (high speed circuit switched data – nagy sebességű áramkörkapcsolt adatszolgáltatás) hálózati szolgáltatás használatával. A nyelv letöltéséhez nyomjuk meg az **lg** gombot, vagy a **Nem** gombot, ha az angolt szeretnénk használni az alkalmazásban.

A GPRS vagy a HSCSD hálózati szolgáltatás használatához a Nokia 3220-as készülék *Böngésző* menüjében meg kell adnunk a böngésző beállításait, hogy használni tudja a mobilinternet-kapcsolatot. További tájékoztatást a telefon használati útmutatójában olvashatunk.

A GPRS- és a HSCSD-szolgáltatás elérhetőségéről, a kapcsolódó költségekről és a megfelelő beállításokról a hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatótól kérhetünk tájékoztatást.



A szolgáltató által ténylegesen számlázott hívási és szolgáltatási összeg a hálózat jellemzőitől, az alkalmazott kerekítésektől, illetve más tényezőktől is függhet.

■ Szöveget tartalmazó üzenet létrehozása

Indítsuk el a Wave message alkalmazást, és válasszuk az *Üzenet írás*a lehetőséget. Írjunk be egy legfeljebb 15 karaktert tartalmazó üzenetet. Hangulatjel beszúrásához nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a *Hangulatjel* pontot. Az üzenet levegőben való megmutatásához válasszuk a **Kijelzés** lehetőséget. Lásd még: *Az üzenet megjelenítése* című rész (11. oldal). Ha szeretnénk menteni az üzenetet, hogy később használhassuk, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a *Mentés* lehetőséget.

Beállíthatjuk, hogy a telefon egy hangot játsszon le, miközben a telefonnal integetünk: Válasszuk a *Beállítások* pontot a Wave message alkalmazás főmenüjében, majd válasszuk a *Hang kiválasztása* lehetőséget.

■ Képet tartalmazó üzenet létrehozása

Indítsuk el a Wave message alkalmazást, és válasszuk a *Kép készítése* lehetőséget. Rajzoljunk egy képet. Ha a kép elkészült, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és a levegőben való megjelenítéshez válasszuk a *Kijelzés* lehetőséget.

Rajzolás közben a következő lehetőségeket használhatjuk:

- A kurzor mozgatásához használjuk a lapozógombokat. Alternatív megoldásként a felfelé lépéshez a **2**-es, a balra lépéshez a **4**-es, a jobbra lépéshez a **6**-os, míg a lefelé lépéshez a **8**-as gombot nyomjuk meg.
- Ha a teljes kép nem fér ki a szerkesztőképernyőre, kiválaszthatjuk a szerkesztendő területet úgy, hogy a piros szélű jelölőkeretet balra vagy jobbra toljuk a kisebb képernyőn.
- A rajzmód kiválasztásához nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Mód váltása**, majd (vonal rajzoláshoz) a **Rajzolás** vagy (egyetlen pont rajzoláshoz) a **Normál** lehetőséget. Alternatív megoldásként rajzolás közben nyomjuk meg az **1**-es gombot. A rajzmód ikonja a szerkesztési terület fölött, a kijelző bal oldalán található.

Ha a **Normál** lehetőséget választottuk, akkor egy pontot rajzolhatunk, vagy az **5**-ös gomb megnyomásával módosíthatjuk egy meglévő pont színét. Az alapértelmezett rajzmód a **Normál**.

Ha a **Rajzolás** lehetőséget választottuk, akkor az **5**-ös gomb megnyomásával felemelhetjük a ceruzát (a kurzor mozgatásához), vagy letehetjük azt (a rajzolás folytatásához).

- A radír bekapcsolásához nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Mód váltása** és a **Törlés** lehetőséget. Alternatív megoldásként rajzolás közben nyomjuk meg a **3**-as gombot. A radír használata közben az **5**-ös gomb megnyomásával felemelhetjük a radírt (a kurzor mozgatásához), vagy visszaengedhetjük azt.
- Egy körbezárt terület kitöltéséhez nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Mód váltása** és a **Kitöltés** lehetőséget. Alternatív megoldásként

rajzolás közben nyomjuk meg a **7**-es gombot. Vigyük a kurzort a kívánt területre, és a kitöltéshez nyomjuk meg az **5**-ös gombot.

- Ha az aktuális képbe egy másikat szeretnénk beszúrni, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Kép beillesztése** lehetőséget. Keressük meg a kívánt képet tartalmazó mappát (**Archívum** vagy **Sablonok**), lapozzunk a képhez, és nyomjuk meg a **Beilleszt** gombot. Helyezzük át a beillesztett képet a kívánt helyre, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk az **OK** lehetőséget. A beillesztett kép törléséhez nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Visszavonás** lehetőséget.
- Ha a képhez szöveget szeretnénk hozzáadni, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Szövegbeillesztés** lehetőséget. Írjuk be a szöveget, és nyomjuk meg a **Beilleszt** gombot. Helyezzük át a szöveget a kívánt helyre, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk az **OK** lehetőséget. A szöveg törléséhez nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Visszavonás** lehetőséget.
- A kép **Archívum** mappába történő mentéséhez nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Mentés** lehetőséget.
- Ha a kép törlése nélkül szeretnénk törölni a kijelzőt, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a **Kijelző törlése** lehetőséget.

■ Az üzenet megjelenítése

Az üzenet megjelenítéséhez tartsuk a telefon hátsó felét azon személy felé, akinek az üzenetet mutatni akarjuk, és egyenletes sebességgel mozgassuk a készüléket a levegőben. A hátsó borítón található LED-ek kirajzolják az üzenetet. A LED-ek

fénye sötétben vagy sötét háttér előtt látható a legjobban, és az üzenet érzékeléséhez az 1–6 méteres távolság az optimális.

Ha az üzenet nem látható, próbáljuk meg gyorsabban ide-oda mozgatni a készüléket. Az optimális mozgatási sebesség és a megfelelő pozíció megismerése érdekében gyakorolhatjuk is a készülék mozgatását, például tükör előtt.

■ Korábban létrehozott üzenet megjelenítése

Indítsuk el a Wave message alkalmazást, és válasszuk ki azt a mappát (*Archívum* vagy *Sablonok*), ahová az üzenetet mentettük. Lapozzunk a kívánt üzenetre, és válasszuk a **Kijelzés** lehetőséget a *Sablonok* mappában, vagy nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a *Kijelzés* lehetőséget az *Archívum* mappában.

Ha módosítani vagy törölni szeretnénk egy *Archívum* mappába mentett üzenetet, nyomjuk meg az **Opciók** gombot, és válasszuk a *Szerkesztés* vagy a *Törlés* lehetőséget.

■ Az alkalmazás használatára vonatkozó tudnivalók megjelenítése

Indítsuk el a Wave message alkalmazást, és válasszuk az *Útmutató* pontot, majd a megfelelő témakört.

■ Az alkalmazás beállításainak módosítása

Indítsuk el a Wave message alkalmazást, és válasszuk a *Beállítások* lehetőséget. Kiválaszthatjuk azt a hangot, amely az üzenet mutatása közben kerül lejátszásra

(*Hang kiválasztása*), beállíthatjuk a hangerőt, vagy ki-, illetve bekapcsolhatjuk a hangot.

Megpróbálhatjuk letölteni azt a nyelvet, amely éppen a telefon nyelveként van beállítva (*Nyelv*). A *Nyelv* beállítás csak akkor érhető el, ha a nyelv nem lett automatikusan kiválasztva, vagy ha nem töltöttük le a nyelvet a Wave message alkalmazás első indításakor. További tájékoztatásért lásd: [Az alkalmazás nyelvének kiválasztása](#) című rész (8. oldal).

4. A játékok használata

A Nokia Xpress-on Fun borító két, mozgással irányítható játékot tartalmaz, ezek az AirExpress, illetve a SwampRacer. A játékok a készülék előre, hátra, balra, illetve jobbra döntésével irányíthatók. Az irányítási műveleteket a borítóba épített mozgásérzékelő teszi lehetővé.

A játékok elindításához készenléti állapotban nyomjuk meg a **Menü** gombot, és válasszuk az *Alkalmazások, Játékok*, majd a *Játéklista* menüpontot. Válasszuk az AirExpress vagy a SwampRacer lehetőséget, és nyomjuk meg a **Megnyit** vagy a  gombot.

A játék használatára vonatkozó információk eléréséhez válasszuk az *Útmutató* lehetőséget a megfelelő játék főmenüjében.

A Java™ alkalmazásokkal kapcsolatos általános információkért olvassuk el a Nokia 3220-as készülék kézikönyvét.

■ Játékbeállítások

Mindegyik játékhoz külön beállítások tartoznak, így saját igényeinknek megfelelően testreszabhatjuk őket. Szabályozható a mozgásérzékelő, beállítható a vezérlés érzékenysége, és kiválasztható az irányítás módja (csak a SwampRacer esetében). A beállítások a játék saját beállítási menüjében érhetők el, a megfelelő lehetőségek kiválasztásával.

Az érzékelő beállításához egy másodpercig tartsuk a telefont olyan helyzetben, ahogyan majd a játék közben normál esetben tartani szeretnénk.

Az irányításérzékenységi beállításokban megadhatjuk, mennyire kell megdöntönnünk a telefont annak érdekében, hogy a csónakot vagy a repülőt kormányozhassuk. Az érzékenységet játék közben is módosíthatjuk egy **1-5** közötti gomb megnyomásával.

A vezérléstípus-beállításban megadhatjuk, hogy kormányzáskor hogyan viselkedjen a jármű a SwampRacer című játékban.

A játék hangjainak, fényeinek és rezgéseinek beállításához készenléti állapotban nyomjuk meg a **Menü** gombot, és válasszuk az *Alkalmazások*, a *Játékok* és az *Alk.beállítások*, majd pedig a kívánt lehetőséget.

■ AirExpress

Az AirExpress nevű játékban egy egzotikus szigetvilágot járhatunk be kedvünkre repülőgépen. Gyönyörködhetünk a bálnákban és a kitörő vulkánokban, miközben versenymódban ballonokat pukkasztunk ki, vagy különböző csomagok szállítását teljesítjük.

A repülőt a telefon megdöntésével kormányozhatjuk. További információért válasszuk az *Útmutató* lehetőséget az AirExpress játékban.

■ SwampRacer

A SwampRacer játékban egy nagyteljesítményű motorcsónakkal versenyezhetünk egy mocsárban.

A csónakot a telefon megdöntésével kormányozhatjuk. További információért válasszuk az *Útmutató* lehetőséget a SwampRacer játékban.

Kezelés és karbantartás

A készülék kiemelkedő színvonalú tervezés és kivitelezés eredménye, amely gondos kezelést igényel. Az alábbi javaslatok segítenek a garancia megőrzésében.

- A készüléket tartsuk szárazon. A csapadék, a pára és minden egyéb folyadék vagy nedvesség tartalmazhat az elektronikus áramkörökben korróziót előidéző ásványi anyagokat.
- A készüléket ne használjuk és ne tároljuk poros, piszkos helyen. A por károsíthatja a készülék mozgó és elektromos alkatrészeit.
- A készüléket ne tartsuk túl meleg helyen. A magas hőmérséklet csökkentheti az elektronikus alkotóelemek élettartamát, károsíthatja az akkumulátort, és deformálhatja vagy megolvashatja a műanyag alkatrészeket.
- A készüléket ne tartsuk túl hideg helyen. A normál hőmérsékletre való felmelegedéskor a készülék belsejében lecsapódó pára károsíthatja az elektronikus áramköröket.
- Ne kíséreljük meg felnyitni a készüléket más módon, mint ahogyan az a jelen útmutatóban szerepel.
- A készüléket ne ejtsük le, ne ütögezzük, és ne rázogassuk. A durva bánásmód tönkretetheti az áramköri kártyákat és a finommechanikát.
- A készüléket ne tisztítsuk erős vegyszerekkel, illetve oldó- vagy mosószerekkel.
- Ne fessük be a készüléket. A festék eltömítheti a mozgó alkatrészeket, ami a készüléket használhatatlanná teheti.
- A fénymérő lencséinek tisztítása puha, tiszta, száraz ruhával történjen.

Ha a készülék nem működne megfelelően, forduljon a legközelebbi márkaszervizhez.