

Brukerhåndbok for Nokia Xpress-on™ deksel med lyseffekter (for Nokia 3220-telefon)

9233896
2. utgave

ERKLÆRING OM SAMSVAR

Vi, NOKIA CORPORATION, erklærer under vårt eneansvar at produktet CC-140D er i samsvar med bestemmelsene i følgende rådsdirektiv (Council Directive): 1999/5/EC.

En kopi av samsvarserklæringen er tilgjengelig fra http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Alle rettigheter forbeholdt.

Kopiering, overføring, distribusjon eller lagring av deler av eller hele innholdet i dette dokumentet i enhver form, uten på forhånd å ha mottatt skriftlig tillatelse fra Nokia, er forbudt.

Nokia, Nokia Connecting People og Xpress-on er varemerker for Nokia Corporation. Andre produkt eller firmanavn som nevnes her, kan være varemerker eller produktnavn for sine respektive eiere.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Informasjonen i denne brukerhåndboken er skrevet for produktet Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter. Nokia har en uttrykt målsetting om kontinuerlig utvikling. Vi forbeholder oss derfor retten til uten varsel å endre og forbedre alle produktene som er omtalt i dette dokumentet.

IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHETER ER NOKIA ANSVARLIGE FOR TAP AV DATA ELLER INNTEKTER, ELLER SPESIFIKKE, VILKÅRLIGE, PÅFØRTE ELLER INDIREKTE SKADER UANSETT ÅRSÅK.

INNHALDET I DETTE DOKUMENTET GJØRES TILGJENGELIG "SOM DET ER". BORTSETT FRA DER DET ER PÅKREVET EITER GJELDENE LOVER YTES INGEN GARANTIER AV NOE SLAG, VERKEN DIREKTE ELLER UNDERFORSTÅTT, INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL, DE UNDERFORSTÅTTE GARANTIENE FOR SALGBARHET OG EGNETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL, I FORHOLD TIL NØYAKTIGHETEN AV, PÅLITELIGHETEN TIL ELLER INNHALDET I DETTE DOKUMENTET. NOKIA FORBEHOLDER SEG RETTEN TIL Å REVIDERE DETTE DOKUMENTET ELLER TREKKE DET TILBAKE, NÅR SOM HELST OG UTEN FORVARSEL.

Tilgjengeligheten av bestemte produkter kan variere fra område til område. Forhør deg hos nærmeste Nokia-forhandler.

Innhold

FOR DIN SIKKERHET	4
1. Oversikt	5
2. Installering	6
3. Bruke Wave message-programmet	8
Velge språk for programmet.....	8
Opprette en lysskriftmelding som inneholder tekst.....	9
Opprette en lysskriftmelding som inneholder et bilde.....	9
Vise en lysskriftmelding i luften.....	11
Vise en gammel lysskriftmelding i luften	11
Vise brukerinstruksjoner for programmet.....	11
Endre programinnstillinger	11
4. Spille spillene.....	13
Spillinnstillinger	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Stell og vedlikehold.....	15

FOR DIN SIKKERHET

Les disse enkle retningslinjene. Det kan være farlig eller ulovlig ikke å følge dem. Les den fullstendige brukerhåndboken hvis du vil ha mer informasjon.



KVALIFISERT SERVICE

Bare kvalifisert personale kan reparere denne enheten.



VANNTOLERANSE

Enheten tåler ikke vann. Oppbevar den på et tørt sted.

1. Oversikt

Med Nokia Xpress-on™ deksel med lyseffekter kan du formidle et budskap, med eller uten lyd, ved å vinke med Nokia 3220-telefonen i lufta. Dekselet inneholder også to spill, som du spiller ved å vippe og bevege på telefonen.

Før du kan bruke dekselet, må du plugge inn den medfølgende kontakten i telefonen. Kontakten ligger under dekselet i salgspakken.

I denne brukerhåndboken er det beskrevet hvordan du installerer for- og baksiden av Nokia Xpress-on dekslet med lyseffekter, og hvordan du bruker Wave message-programmet og de to spillene.

Les denne brukerhåndboken nøye før du begynner å bruke Nokia Xpress-on dekslet med lyseffekter. I tillegg til denne brukerhåndboken må du også lese brukerhåndboken for Nokia 3220-telefonen, som inneholder viktig sikkerhets- og vedlikeholdsinformasjon. Besøk www.nokia.com/support eller ditt lokale Nokia Web-område for ytterligere informasjon relatert til Nokia-produktet ditt.

Når Nokia Xpress-on dekslet med lyseffekter er installert på Nokia 3220-telefonen, kan ikke telefonen brukes med enkelte ekstrautstyr.

Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter får strøm fra batteriet i telefonen. Merk at telefonbatteriet kan lades ut raskere når du bruker dekselet.

2. Installering

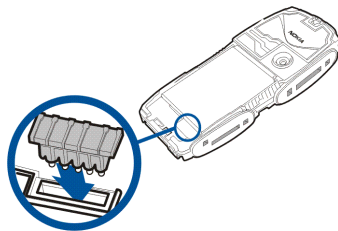


Merk: Slå alltid av strømmen og koble fra laderen og andre enheter før du fjerner dekslet. Unngå å berøre elektroniske komponenter når du skifter deksel. Oppbevar og bruk alltid enheten med festede deksler.

Les brukerhåndboken som fulgte med Nokia 3220-telefonen hvis du ønsker generelle instruksjoner om hvordan du bytter forside- og baksidedeksel på telefonen.

Slik installerer du Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter og den tilhørende kontakten:

1. Fjern det originale baksidedekselet fra Nokia 3220-telefonen. Fjern gummidelen fra sporet som vises på bildet. Sett inn kontakten som leveres med dekslet, i plassen. Du må ikke bruke verktøy til å fjerne gummidelen eller til å sette inn kontakten. Når kontakten er på plass, må den ikke fjernes.
2. Installer forsidedekselet til Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter.
3. Installer baksidedekselet til Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter.
4. Slå på telefonen.
5. Angi riktig dato og klokkeslett på telefonen.



Cover browser-programmet installeres automatisk på undermenyen *Samling* på *Programmer*-menyen på telefonen.

6. Når du skal installere Wave message-programmet og de to spillene, velger du *Cover browser* på undermenyen *Samling*. Deretter velger du programmene du vil installere. Wave message-programmet legges til undermenyen *Samling*, og spillene legges til undermenyen *Spill*. Installasjonen tar flere minutter.

Hvis du ikke installerer alle tre programmene, kan du installere de gjenstående programmene senere ved hjelp av Cover browser-programmet.

Forsikre deg om at dato og klokkeslett alltid er riktig angitt på telefonen.

Hvis telefonen viser en melding om at dekselet ikke er montert når du forsøker å starte Wave message-programmet eller et av de bevegelsesstyrte spillene, tar du av bakdekselet, setter det på igjen og prøver på nytt.

Enheten og ekstrautstyret kan inneholde små deler. Oppbevar dem utilgjengelig for små barn.

3. Bruke Wave message-programmet

Du kan lage lysmeldinger med Wave message-programmet. For å starte programmet trykker du på **Meny** i ventemodus, velg **Programmer**, **Samling**, og **Velg program**, bla til **Wave message**, og trykk på **Åpne** eller .

■ Velge språk for programmet

Når du starter Wave message-programmet for første gang, velges automatisk det språket som brukes på telefonen dersom dette språket er inkludert i Wave message-programmet.

Hvis telefonspråket ikke er inkludert i programmet, blir du spurt om du vil prøve å laste ned språket via nettverkstjenestene GPRS eller HSCSD. Trykk på **Ja** for å laste ned språket, eller på **Nei** for å bruke engelsk i programmet.

Hvis du vil bruke nettverkstjenesten GPRS eller HSCSD, må du angi leserinnstillinger på **Internett**-menyen på Nokia 3220-telefonen for å opprette en mobil Internett-tilkobling. Se brukerhåndboken for telefonen hvis du vil ha mer informasjon.

Ta kontakt med nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren hvis du vil ha informasjon om hva som er tilgjengelig av GPRS- eller HSCSD-tjenestene, aktuelle avgifter og riktige innstillinger.



Den faktiske faktureringen for samtaler og tjenester fra tjenesteleverandøren kan variere, og er avhengig av nettverksfunksjoner, faktureringsrutiner, avgifter og så videre.

■ Opprette en lysskriftmelding som inneholder tekst

Start Wave message-programmet, og velg *Opprett melding*. Skriv inn en melding på opptil 15 tegn. Hvis du vil sette inn en smiley, trykker du på **Valg** og velger *Sett inn smiley*.

Hvis du vil vise meldingen i luften, trykker du på **Vis**. Se også **Vise en lysskriftmelding i luften** på side 11. Hvis du vil lagre meldingen for senere bruk, trykker du på **Valg** og velger *Lagre*.

Du kan angi at telefonen skal spille en lyd når du vinker med den i luften: Velg *Innstillinger* i hovedmenyen i Wave message-programmet, og velg *Lydliste*.

■ Opprette en lysskriftmelding som inneholder et bilde

Start Wave message-programmet, og velg *Opprett bilde*. Tegn et bilde. Når bildet er ferdig, trykker du på **Valg**, og velger *Vis* for å vise tegningen i luften.

Du kan gjøre følgende mens du tegner:

- Bruk blatastene for å flytte markøren. Du kan også trykke på 2 for å flytte oppover, 4 for å flytte til venstre, 6 for å flytte til høyre, eller 8 for å flytte nedover.
- Hvis ikke hele bildet passer inn i redigeringsskjermbildet, kan du velge området som skal redigeres ved å flytte den røde merkerammen til høyre eller venstre i det minste skjermbildet.
- Hvis du vil velge tegnemodus, trykker du på **Valg**, og velger *Endre modus* og deretter *Tegn* (for å tegne en strek) eller *Normal* (for å tegne et enkelt punkt).

Du kan også trykke på **1** mens du tegner. Tegnemodusindikatoren vises over redigerings skjerm bildet på venstre side av displayet.

Når du har valgt *Normal*, kan du tegne et punkt eller endre fargen på et eksisterende punkt ved å trykke på **5**. *Normal* er standard tegnemodus.

Når du har valgt *Tegn*, kan du trykke på **5** for å løfte pennen (for å flytte markøren) eller for å sette den ned (for å fortsette å tegne).

- Hvis du vil aktivere viskelæret, trykker du på **Valg**, og velger *Endre modus* og *Slett*. Du kan også trykke på **3** mens du tegner. Mens du bruker viskelæret, kan du løfte det (for å flytte markøren) eller sette det ned ved å trykke på **5**.
- Hvis du vil fylle ut et lukket område, trykker du på **Valg**, og velger *Endre modus* og *Fyll ut*. Du kan også trykke på **7** mens du tegner. Flytt markøren til ønsket område og trykk på **5** for å fylle det ut.
- Hvis du vil sette inn et annet bilde i gjeldende bilde, trykker du på **Valg** og velger *Sett inn bilde*. Velg mappen der ønsket bilde ligger lagret (*Arkiv* eller *Maler*), bla til bildet og trykk på **Sett inn**. Flytt bildet dit du ønsker å sette inn, trykk på **Valg**, og velg *OK*. Hvis du vil fjerne bildet du satte inn, trykker du på **Valg** og velger *Angre*.
- Hvis du vil legge til tekst i bildet, trykker du på **Valg** og velger *Sett inn tekst*. Skriv inn teksten og trykk på **Sett inn**. Flytt teksten dit du ønsker å sette den inn, trykk på **Valg**, og velg *OK*. Hvis du vil fjerne teksten, trykker du på **Valg** og velger *Angre*.
- Hvis du vil lagre bildet i *Arkiv*-mappen, trykker du på **Valg** og velger *Lagre*.
- Hvis du vil tømme skjermen uten å lagre bildet, trykker du på **Valg** og velger *Tøm skjerm*.

■ Vise en lysskriftmelding i luften

For å vise meldingen må du snu telefonens bakside mot personen du vil vise den til og vinke jevnt og rolig med telefonen. Lysdiodene i baksidedekselet gjør at meldingen er synlig i luften. Lysdiodene virker best i mørket eller med en mørk bakgrunn bak deg, og optimal leseavstand er fra 1 til 6 meter.

Hvis meldingen ikke vises i luften, kan du prøve å vinke raskere med telefonen fra side til side. For å finne ut hva som er den beste vinkehastigheten og – plasseringen, kan du øve deg på å vinke med telefonen foran speilet.

■ Vise en gammel lysskriftmelding i luften

Start Wave message-programmet, og velg mappen (*Arkiv* eller *Maler*) der lysskriftmeldingen er lagret. Bla til ønsket melding, og trykk på **Vis** i *Maler*-appen, eller trykk på **Valg** og velg *Vis* i *Arkiv*-appen.

Hvis du ønsker å redigere eller slette en melding som er lagret i *Arkiv*-appen, trykker du på **Valg**, og velger *Rediger* eller *Slett*.

■ Vise brukerinstruksjoner for programmet

Start Wave message-programmet, og velg *Instruksjoner* og ønsket emne.

■ Endre programinnstillinger

Start Wave message-programmet og velg *Innstillinger*. Du kan velge hvilken lyd som skal spilles mens du viser en melding i luften (*Lydliste*), justere volumet eller slå lyden av eller på.

Du kan også prøve å laste ned det samme språket for programmet som du har valgt for telefonen (*Språk*). *Språk*-innstillingen er kun tilgjengelig hvis språk ikke er blitt valgt automatisk, eller hvis du ikke lastet ned språket da du startet Wave message-programmet første gang. Hvis du vil ha mer informasjon, se [Velge språk for programmet](#) på side 8.

4. Spille spillene

Nokia Xpress-on deksel med lyseffekter inneholder to spill: AirExpress og SwampRacer. Du spiller ved å vippe telefonen forover, bakover, til høyre og venstre. Dette er mulig på grunn av en akselerasjonssensor som er innebygd i dekslet.

Når du skal starte et av disse spillene, trykker du på **Meny** i ventemodus og velger **Programmer, Spill** og **Velg spill**. Velg AirExpress eller SwampRacer, og trykk på **Åpne** eller .

Hvis du trenger nærmere spillinstruksjoner, velger du **Instruksjoner** i hovedmenyen for hvert spill.

Hvis du ønsker informasjon om hvordan du bruker Java™-programmer, kan du lese mer i brukerhåndboken for Nokia 3220-telefonen.

■ Spillinnstillinger

Hvert spill har sine egne innstillinger, slik at du kan tilpasse spillet etter dine behov. Du kan kalibrere akselerasjonssensoren, justere kontrollfølsomheten og velge kontrolltype (kun for SwampRacer). Hvis du vil endre innstillingene, går du til innstillingsmenyen for det aktuelle spillet og velger ønsket alternativ.

Hvis du vil kalibrere sensoren, må du holde telefonen rolig i ett sekund i normal spilleposisjon.

Ved å stille inn kontrollfølsomheten kan du angi hvor mye du må vippe telefonen for å styre båten eller flyet. Du kan også endre følsomheten mens du spiller ved å trykke på tastene 1 til 5.

Kontrolltypeinnstillingen avgjør hvordan båten ter seg når du styrer den i SwampRacer-spillet.

Hvis du vil stille inn lyd, lys og vibrering for spillene, trykker du på **Meny** i ventemodus og velger *Programmer*, *Spill*, *Prog.innstillinger* og det ønskede valget.

■ AirExpress

I spillet AirExpress flyr du rundt i et eksotisk øyrike. Se opp for hval og ildsprutende vulkaner mens du slipper ut ballonger i flymodus eller leverer ulike pakker i leveringsmodus.

Du kan styre flyet ved å vippe telefonen. Velg *Instruksjoner* i AirExpress-spillet hvis du vil ha mer informasjon.

■ SwampRacer

SwampRacer er et fartsfylt airboat-løp i et fuktig sumplandskap.

Du kan styre båten ved å vippe telefonen. Velg *Instruksjoner* i SwampRacer-spillet hvis du vil ha mer informasjon.

Stell og vedlikehold

Enheten er et produkt av førsteklasses design og håndverk, og bør behandles med forsiktighet. Rådene nedenfor hjelper deg å overholde garantibestemmelsene.

- Oppbevar enheten på et tørt sted. Nedbør, fuktighet og alle typer væsker inneholder mineraler som vil føre til rust på elektroniske kretser.
- Ikke bruk eller oppbevar enheten i støvete og skitne omgivelser. De bevegelige delene og elektroniske komponentene kan bli ødelagt.
- Oppbevar ikke telefonen i varme omgivelser. Høye temperaturer kan redusere levetiden på elektronisk utstyr, ødelegge batterier, og deformere eller smelte plastdeler.
- Oppbevar ikke telefonen i kalde omgivelser. Når enheten oppnår normal temperatur igjen, kan det dannes fuktighet inne i enheten som kan skade elektroniske kretskort.
- Forsøk ikke å åpne enheten på annen måte enn som beskrevet i denne håndboken.
- Du må ikke slippe, dunke eller riste enheten. Røff håndtering kan ødelegge innvendige kretskort og finmekanikk.
- Bruk ikke sterke kjemikalier eller vaskemidler til å rengjøre enheten.
- Mal ikke enheten. Maling kan tette de bevegelige delene og forhindre at enheten fungerer skikkelig.
- Use a soft, clean, dry cloth to clean any light sensors lenses.

Hvis enheten ikke fungerer på riktig måte, må du kontakte nærmeste autoriserte servicested for å få utført service.