

Instrukcja obsługi Rozrywkowej obudowy Nokia Xpress-on™ telefonu Nokia 3220

9233898

Wydanie 2.

DEKLARACJA ZGODNOŚCI

My, NOKIA CORPORATION, z pełną odpowiedzialnością oświadczamy, że produkt CC-140D spełnia wszystkie wymogi ujęte w klauzulach dokumentu Council Directive:

1999/5/EC. Kopię „Deklaracji zgodności” znajdziesz pod adresem

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Powielanie, przekazywanie, dystrybucja oraz przechowywanie elektronicznej kopii części lub całości tego dokumentu w jakiegokolwiek formie bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Nokia są zabronione.

Nokia, Nokia Connecting People i Xpress-on są znakami towarowymi firmy Nokia Corporation. Inne nazwy produktów i firm wymienione w niniejszym dokumencie mogą być znakami towarowymi lub nazwami handlowymi ich właścicieli.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Informacje zawarte w niniejszej instrukcji obsługi dotyczą Rozrywkowych obudów Nokia Xpress-on. Firma Nokia promuje politykę nieustannego rozwoju. Firma Nokia zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i usprawnień we wszelkich produktach opisanych w tym dokumencie bez uprzedniego powiadomienia.

W ŻADNYCH OKOLICZNOŚCIACH FIRMA NOKIA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKĄKOLWIEK UTRATĘ DANYCH LUB ZYSKÓW CZY TEŻ ZA WSZELKIE SZCZEGÓLNE, PRZYPADKOWE, WYNIKOWE LUB POŚREDNIE SZKODY SPOWODOWANE W DOWOLNY SPOSÓB.

ZAWARTOŚĆ TEGO DOKUMENTU PRZEDSTAWIONA JEST „TAK JAK JEST – AS IS”. NIE UDZIELA SIĘ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŹNYCH JAK I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, LECZ NIE OGRANICZAJĄC TEGO DO, JAKICHKOLWIEK DOROZUMIANYCH GWARANCJI UŻYTECZNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, CHYBA ŻE TAKOWE WYMAGANE SĄ PRZEZ PRZEPISY PRAWA. FIRMA NOKIA ZASTRZĘGA SOBIE PRAWO DO DOKONYWANIA ZMIAN W TYM DOKUMENCIE LUB WYCOFANIA GO W DOWOLNYM CZASIE BEZ UPRZEDNIEGO POWIADOMIENIA.

Dostępność poszczególnych produktów może się różnić w zależności od regionu. Szczegóły można uzyskać u najbliższego sprzedawcy firmy Nokia.

Spis treści

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA	4
1. Wprowadzenie	5
2. Instalacja	6
3. Korzystanie z aplikacji Wave message	8
Wybieranie języka aplikacji	8
Tworzenie tekstowej wiadomości świetlnej	9
Tworzenie wiadomości świetlnej zawierającej obraz	9
Wyświetlanie wiadomości świetlnej w powietrzu	11
Wyświetlanie w powietrzu wcześniej przygotowanej wiadomości świetlnej	11
Przeglądanie instrukcji na temat korzystania z aplikacji	12
Zmiana ustawień aplikacji	12
4. Korzystanie z gier	13
Ustawienia gier	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Eksploatacja i konserwacja	15

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA

Zapoznaj się uważnie z poniższymi skróconymi wskazówkami. Nieprzestrzeganie tych wskazówek może być niebezpieczne lub niezgodne z prawem. Więcej informacji uzyskasz, zapoznając się z pełną instrukcją użytkownika.



PROFESJONALNY SERWIS

Naprawiać ten produkt może wyłącznie wykwalifikowany personel.



WODOODPORNOŚĆ

To urządzenie nie jest wodoodporne. Chronić je przed wilgocią.

1. Wprowadzenie

Dzięki Rozrywkowej obudowie Nokia Xpress-on™ możesz wyrazić swój styl i przekazywać informacje – z dźwiękiem lub bez – machając telefonem Nokia 3220 w powietrzu. Obudowa zawiera również dwie gry, w które możesz grać, przechylając telefon i wykonując nim inne ruchy.

Obudowa jest dostarczana wraz ze specjalnym złączem, które należy podłączyć do telefonu. Złącze to znajdziesz w pakiecie sprzedażnym, pod obudową.

W niniejszej instrukcji obsługi opisano sposób instalacji przedniej i tylnej części Rozrywkowej obudowy Nokia Xpress-on, a także zasady korzystania z gier oraz z aplikacji Wave message do przekazywania.

Przeczytaj uważnie tę instrukcję, zanim zaczniesz korzystać z Rozrywkowej obudowy Nokia Xpress-on. Zapoznaj się też z instrukcją obsługi telefonu Nokia 3220, która zawiera ważne wskazówki na temat bezpiecznej eksploatacji i konserwacji urządzenia. Więcej informacji o tym produkcie znajdziesz pod adresem www.nokia.com/support lub w polskiej witrynie internetowej firmy Nokia.

Telefon Nokia 3220 z zainstalowaną Rozrywkową obudową Nokia Xpress-on nie może być na ogół używany z innymi akcesoriami.

Rozrywkowa obudowa Nokia Xpress-on jest zasilana z baterii telefonu. Korzystanie z tej obudowy może więc powodować szybsze rozładowywanie baterii.

2. Instalacja

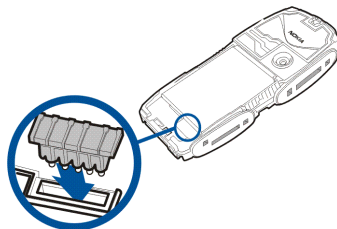


Uwaga: przed zdjęciem obudowy wyłącz zasilanie i odłącz od telefonu ładowarkę oraz inne urządzenia. Zmieniając obudowy, unikaj dotykania elementów elektronicznych. Korzystaj z urządzenia i przechowuj je zawsze z założonymi obudowami.

Opólne instrukcje dotyczące zmieniania przedniej i tylnej obudowy telefonu Nokia 3220 znajdziesz w dołączanej do telefonu instrukcji obsługi.

Aby zainstalować Rozrywkową obudowę Nokia Xpress-on i jej złącze:

1. Z telefonu Nokia 3220 zdejmij oryginalną tylną obudowę. Wyjmij gumową część z pokazanego na rysunku otworu. Do tego otworu włóż złącze dostarczone wraz z obudową. Do wyjęcia gumowej części i włożenia złącza nie używaj żadnych narzędzi. Po prawidłowym włożeniu złącza, nie wyjmuj go już z otworu.



2. Zainstaluj przednią część Rozrywkowej obudowy Nokia Xpress-on.
3. Zainstaluj tylną część Rozrywkowej obudowy Nokia Xpress-on.
4. Włącz telefon.
5. W telefonie ustaw prawidłową datę i godzinę.

Obudowa sama i automatycznie zainstaluje aplikację Cover Browser w podmenu *Kolekcja* menu *Aplikacje*.

6. Aby zainstalować dwie gry oraz aplikację Wave message do przekazywania, w podmenu *Kolekcja* wybierz pozycję *Cover browser*, a następnie wybierz aplikacje do zainstalowania. Aplikacja Wave message jest dodawana do podmenu *Kolekcja*, natomiast gry do podmenu *Gry*. Instalacja trwa kilka minut.

Jeśli nie zainstalujesz od razu wszystkich trzech aplikacji, pozostałe możesz zainstalować później, korzystając z aplikacji Cover browser.

Zawsze sprawdzaj, czy data i godzina są w telefonie prawidłowo ustawione.

Jeśli przy próbie uruchomienia aplikacji „Wave message” lub jakiejś gry ruchowej pojawi się komunikat, że obudowa nie jest założona, zdejmij tę obudowę, załóż ją jeszcze raz i ponów próbę.

Urządzenie i jego akcesoria mogą mieć części o niewielkich rozmiarach. Należy je przechowywać w miejscu niedostępnym dla małych dzieci.

3. Korzystanie z aplikacji Wave message

Aplikacja Wave message umożliwia tworzenie napisów świetlnych. Aby uruchomić tę aplikację, w trybie gotowości naciśnij **Menu**, wybierz pozycję *Aplikacje, Kolekcja*, a następnie pozycję *Wybierz aplikację*, przejdź do *Wave message* i naciśnij **Otwórz** lub .

■ Wybieranie języka aplikacji

Gdy pierwszy raz uruchomisz aplikację Wave message, automatycznie zostanie wybrany język aktualnie używany w telefonie, jeśli jest on również dostępny w aplikacji.

Jeśli język używany w telefonie nie jest dostępny w aplikacji, pojawi się pytanie, czy chcesz podjąć próbę pobrania tego języka przez GPRS (General Packet Radio Service) lub przez HSCSD (High Speed Circuit Switched Data). Naciśnij **Tak**, aby pobrać dany język, lub **Nie**, aby w aplikacji używać języka angielskiego.

Aby możliwe było korzystanie z usługi sieciowej GPRS lub HSCSD, należy w menu *Web* telefonu Nokia 3220 zdefiniować ustawienia przeglądarki na potrzeby połączenia z internetem. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w instrukcji obsługi telefonu.

Informacje o dostępności usług GPRS i HSCSD, związanych z nimi opłatami i odpowiednich ustawieniach można uzyskać u operatora lub usługodawcy.



Rzeczywista kwota wynikająca z faktury za połączenia telefoniczne i usługi sieciowe usługodawcy może się różnić w zależności od sieci, sposobu zliczania czasu połączeń, podatków itp.

■ Tworzenie tekstowej wiadomości świetlnej

Uruchom aplikację Wave message i wybierz *Utwórz wiadom.* Wprowadź treść wiadomości o długości do 15 znaków. Aby wstawić buźkę, naciśnij **Opcje** i wybierz *Wstaw buźkę*.

Chcąc pokazać wiadomość świetlną, naciśnij **Pokaż**. Patrz również [Wyświetlanie wiadomości świetlnej w powietrzu](#), str. 11. Aby zapisać wiadomość do późniejszego wykorzystania, naciśnij **Opcje** i wybierz *Zapisz*.

Telefon możesz tak ustawić, żeby odtwarzał dźwięki, gdy będziesz nim machać w powietrzu: w głównym menu aplikacji Wave message wybierz *Ustawienia i Lista dźwięków*.

■ Tworzenie wiadomości świetlnej zawierającej obraz

Uruchom aplikację Wave message i wybierz *Utwórz obraz*. Narysuj jakiś obraz. Gdy obraz będzie gotowy, to żeby go pokazać w wiadomości świetlnej, naciśnij **Opcje** i wybierz *Pokaż*.

Rysując obraz, możesz korzystać z następujących funkcji:

- Do poruszania kursorem używaj klawiszy przewijania. Możesz też użyć klawiszy **2**, **4**, **6** i **8** do poruszania kursorem odpowiednio w górę, w lewo, w prawo i w dół.

- Jeśli obraz nie mieści się cały na ekranie edycji, możesz wybrać jego fragment, przesuując ramkę wyboru w lewo lub w prawo na mniejszym ekranie.
- Aby wybrać tryb rysowania, naciśnij **Opcje** i wybierz **Zmień tryb**, po czym wybierz **Rysuj** (żeby narysować linię) lub **Zwykły** (żeby narysować pojedynczą kropkę). Inny sposób: w trakcie rysowania naciśnij **1**. Wskaźnik trybu rysowania widoczny jest powyżej ekranu edycji, po lewej stronie wyświetlacza.

Po wybraniu trybu **Zwykły** możesz narysować kropkę lub zmienić kolor narysowanej kropki przez naciśnięcie **5**. Tryb **Zwykły** jest domyślnym trybem rysowania.

W trybie **Rysuj** możesz nacisnąć **5**, żeby podnieść pisak (przesunąć kursor) lub go opuścić i dalej rysować.

- Aby wymazać fragment obrazu, naciśnij **Opcje**, wybierz **Zmień tryb** i **Gumka**. Inny sposób: w trakcie rysowania naciśnij **3**. Używając gumki, możesz nacisnąć **5**, żeby gumkę podnieść (przesunąć kursor) lub ją opuścić.
- Aby wypełnić zamknięty obszar, naciśnij **Opcje**, wybierz **Zmień tryb** i **Wypełnij**. Inny sposób: w trakcie rysowania naciśnij **7**. Przesuń kursor na żądany obszar i naciśnij **5**, żeby ten obszar wypełnić.
- Aby do narysowanego obrazu wstawić inny obraz, naciśnij **Opcje** i wybierz **Wstaw obraz**. Wybierz folder, w którym znajduje się żądany obraz (**Archiwum** lub **Szablony**), wskaż ten obraz i naciśnij **Wstaw**. Przesuń wstawiony obraz na żądane miejsce, naciśnij **Opcje** i wybierz **OK**. Aby usunąć wstawiony obraz, naciśnij **Opcje** i wybierz **Cofnij**.

- Aby do obrazu dodać tekst, naciśnij **Opcje** i wybierz *Wstaw tekst*. Napisz żądany tekst i naciśnij **Wstaw**. Przesuń tekst na żądane miejsce, naciśnij **Opcje** i wybierz *OK*. Aby usunąć wstawiony tekst, naciśnij **Opcje** i wybierz *Cofnij*.
- Aby zapisać obraz w folderze *Archiwum*, naciśnij **Opcje** i wybierz *Zapisz*.
- Aby wyczyścić ekran, nie zapisując obrazu, naciśnij **Opcje** i wybierz *Wyczyść ekran*.

■ Wyświetlanie wiadomości świetlnej w powietrzu

Aby wyświetlić wiadomość, ustaw telefon tylną ścianką skierowaną do osoby, której chcesz wiadomość pokazać, i miarowo machaj nim w powietrzu. Diody umieszczone na tylnej ściance „namalują” wiadomość w powietrzu. Świejące diody są najlepiej widoczne w ciemności lub na ciemnym tle i z odległości od 1 do 6 metrów.

Jeśli wiadomość nie jest widoczna, spróbuj szybciej machać telefonem z boku na bok. Aby poznać optymalną szybkość i położenie telefonu podczas machania, możesz poćwiczyć tę czynność na przykład przed lustrem.

■ Wyświetlanie w powietrzu wcześniej przygotowanej wiadomości świetlnej

Uruchom aplikację Wave message i wybierz folder (*Archiwum* lub *Szablony*), w którym zapisana została wiadomość. Przejdź do żądanej wiadomości i naciśnij **Pokaż** (w folderze *Szablony*) lub naciśnij **Opcje** i wybierz *Pokaż* (w folderze *Archiwum*).

Jeśli wiadomość zapisaną w folderze *Archiwum* chcesz edytować lub usunąć, naciśnij **Opcje** i wybierz *Edytuj* lub *Usuń*.

■ Przeglądanie instrukcji na temat korzystania z aplikacji

Uruchom aplikację Wave message, wybierz *Instrukcje* oraz żądany temat.

■ Zmiana ustawień aplikacji

Uruchom aplikację Wave message i wybierz *Ustawienia*. Możesz wtedy wybrać dźwięk towarzyszący pokazywanej w powietrzu wiadomości (*Lista dźwięków*), ustawić głośność tego dźwięku lub go włączyć albo wyłączyć.

Możesz również spróbować pobrać do aplikacji ten sam język, który jest aktualnie używany w telefonie (*Język*). Ustawienie opcji *Język* jest dostępne tylko wtedy, gdy przy pierwszym uruchamianiu aplikacji Wave message język nie został automatycznie wybrany ani specjalnie pobrany. Więcej o tym przeczytasz w punkcie *Wybieranie języka aplikacji*, na stronie 8.

4. Korzystanie z gier

Rozrywkowa obudowa Nokia Xpress-on zawiera dwie gry: AirExpress oraz SwampRacer, w których sterowanie odbywa się przez przechylenie telefonu w kierunku od siebie, do siebie, w lewą oraz w prawą stronę. Wykonywane ruchy są wykrywane przez zamontowany w obudowie czujnik przyspieszenia.

Aby uruchomić jedną z tych gier, w trybie gotowości naciśnij **Menu**, wybierz *Aplikacje, Gry i Wybierz grę*. Wybierz AirExpress lub SwampRacer, po czym naciśnij **Otwórz** lub .

Szczegółowe informacje o korzystaniu z danej gry uzyskasz, wybierając w jej głównym menu pozycję *Instrukcje*.

Ogólne informacje na temat używania aplikacji Java™ znajdziesz w instrukcji obsługi telefonu Nokia 3220.

■ Ustawienia gier

Każda z gier ma odrębne ustawienia umożliwiające jej dostosowanie do upodobań użytkownika. Możliwe jest skalibrowanie czujnika przyspieszenia, ustawienie czułości sterowania oraz wybór typu sterowania (tylko w przypadku gry SwampRacer). Aby uzyskać dostęp do tych ustawień, przejdź do menu ustawień określonej gry i wybierz żądaną opcję.

Aby skalibrować czujnik, przytrzymaj telefon przez sekundę w pozycji, w jakiej go zwykle trzymasz w trakcie gry.

Przez ustawienie czułości możesz zdecydować, jak mocno chcesz przechylać telefon, żeby sterować ślizgaczem lub samolotem. Czułość tę możesz również zmieniać w trakcie gry, naciskając klawisze od 1 do 5.

Ustawienie typu sterowania pozwoli Ci określić sposób zachowania się pojazdu, gdy będziesz nim manewrować w grze SwampRacer.

Aby ustawić dźwięki, światła i wibracje w grach, w trybie gotowości naciśnij **Menu**, wybierz *Aplikacje, Gry, Ustaw. aplikacji* i na koniec żadaną opcję.

■ AirExpress

Gra AirExpress umożliwia swobodny lot nad egzotycznym archipelagiem. Podczas przebijania balonów (w trybie wyścigu) lub doręczania rozmaitych przesyłek (w trybie dostaw) musisz uważać na wieloryby i wybuchające wulkany.

Samolotem możesz sterować przez przechylanie telefonu. Więcej o sterowaniu dowiesz się, gdy w grze AirExpress wybierzesz *Instrukcje*.

■ SwampRacer

SwampRacer jest wielce emocjonującą zabawą w wyścigi super szybkich ślizgaczy na bagnistych rozlewiskach.

Ślizgaczem możesz manewrować przez przechylanie telefonu. Więcej o tym manewrowaniu dowiesz się, gdy w grze SwampRacer wybierzesz *Instrukcje*.

Eksploatacja i konserwacja

To urządzenie wyróżnia się najwyższej klasy budową i jakością wykonania, dlatego też wymaga właściwej obsługi. Przestrzeganie poniższych wskazówek pozwoli zachować wszystkie warunki ochrony gwarancyjnej.

- Urządzenie powinno być zawsze suche. Opady, duża wilgotność i wszelkiego rodzaju ciecze mogą zawierać związki mineralne powodujące korozję obwodów elektronicznych.
- Nie używaj i nie przechowuj urządzenia w miejscach brudnych i zapylonych. Może to spowodować uszkodzenie jego ruchomych części i podzespołów elektronicznych.
- Nie przechowuj urządzenia w wysokiej temperaturze. Wysokie temperatury mogą być przyczyną krótszej żywotności baterii, uszkodzeń podzespołów elektronicznych, odkształceń lub stopienia elementów plastikowych.
- Nie przechowuj urządzenia w niskiej temperaturze. Gdy urządzenie powróci do swojej normalnej temperatury, w jego wnętrzu może gromadzić się wilgoć, powodując uszkodzenie podzespołów elektronicznych.
- Nie próbuj otwierać urządzenia w sposób inny od przedstawionego w tej instrukcji.
- Nie upuszczaj, nie uderzaj i nie potrząsaj urządzeniem. Nieostrożne obchodzenie się z nim może spowodować uszkodzenia wewnętrznych podzespołów elektronicznych i delikatnych mechanizmów.
- Do czyszczenia urządzenia nie stosuj żrących chemikaliów, rozpuszczalników czy silnych detergentów.
- Nie maluj urządzenia. Farba może zablokować jego ruchome części i uniemożliwić prawidłowe działanie.
- Do czyszczenia soczewek czujników światła używaj kawałka miękkiej, czystej i suchej tkaniny.

Jeśli urządzenie nie działa prawidłowo, oddaj je do naprawy w najbliższym serwisie.