

The logo for N-GAGE QD. The letter 'N' is red, and 'GAGE' is white. To the right, 'QD' is in a stylized orange font. The background features a grid of squares that recedes into the distance, creating a tunnel effect.

N·GAGE QD

The title 'GEBRUIKERSHANDLEIDING' is written in orange capital letters. It is positioned below a horizontal line that has a yellow and orange gradient and a circuit-like pattern on the right side.

GEBRUIKERSHANDLEIDING

NOKIA



CONFORMITEITSVERKLARING NOKIA CORPORATION Ltd verklaart op eigen verantwoordelijkheid dat het product RH-29 conform is aan de bepalingen van de volgende Richtlijn van de Raad: 1999/5/EG. Een kopie van de conformiteitsverklaring kunt u vinden op de volgende website: http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2004 Nokia. Alle rechten voorbehouden.

Onrechtmatige reproductie, overdracht, distributie of opslag van dit document of een gedeelte ervan in enige vorm zonder voorafgaande geschreven toestemming van Nokia is verboden.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage en N-Gage QD zijn gedeponeerde handelsmerken van Nokia Corporation. Namen van andere producten en bedrijven kunnen handelsmerken of handelsnamen van de respectievelijke eigenaren zijn.

Nokia tune een geluidsmerk van Nokia Corporation.

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



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

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

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

Other patents pending.

Hif/n ©, LZS ©, ©1988-98, Hif/n. 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 (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia voert een beleid dat gericht is op continue ontwikkeling. Nokia behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving wijzigingen en verbeteringen aan te brengen in de producten die in dit document worden beschreven.

In geen geval is Nokia aansprakelijk voor enig verlies van gegevens of inkomsten of voor enige bijzondere, incidentele, onrechtstreekse of indirecte schade.

De inhoud van dit document wordt zonder enige vorm van garantie verstrekt. Tenzij vereist krachtens het toepasselijke recht, wordt geen enkele garantie gegeven betreffende de nauwkeurigheid, betrouwbaarheid of inhoud van dit document, hetzij uitdrukkelijk hetzij impliciet, daaronder mede begrepen maar niet beperkt tot impliciete garanties betreffende de verkoopbaarheid en de geschiktheid voor een bepaald doel. Nokia behoudt zich te allen tijde het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving dit document te wijzigen of te herroepen.

De beschikbaarheid van bepaalde producten kan per regio verschillen. Neem hiervoor contact op met de dichtstbijzijnde Nokia leverancier.

Exportbepalingen

Dit apparaat bevat mogelijk onderdelen, technologie of software die onderhevig zijn aan wet- en regelgeving betreffende export van de V.S. en andere landen. Omleiding in strijd met de wetgeving is verboden.

9311148

ISSUE 2 NL

Inhoudsopgave

VOOR UW VEILIGHEID.....	7	Het gamedeck.....	21
Aan de slag	10	Het gamedeck personaliseren.....	21
De SIM-kaart en de batterij plaatsen.....	10	Sneltoetsen in de standby-modus.....	22
De batterij opladen	12	Belangrijke symbolen in de standby-modus.....	22
Het gamedeck inschakelen.....	12	Geheugenbeheer.....	23
Toetsen en onderdelen	13	Het geheugengebruik weergeven	23
De scherm	14	Geheugen vrijmaken.....	24
Toetsblokkering.....	14	Geheugenkaart.....	24
Een game- of geheugenkaart plaatsen.....	14	Een geheugenkaart formatteren	25
Een geheugenkaart verwijderen.....	15	Een reservekopie maken en de informatie weer herstellen.....	25
Een spel spelen.....	16	De geheugenkaart blokkeren.....	25
Stroom besparen tijdens het spelen.....	16	Volumeregeling.....	26
Spel voor meerdere spelers starten	16	Telefoon	27
Spelbeheer - spelgegevens beheren.....	17	Een nummer kiezen	27
Reservekopieën maken van spelgegevens en spelgegevens herstellen	17	Een telefoonnummer bellen met een snelkeuzetoets.....	28
De N-Gage Arena-starter.....	18	Een conferentiegesprek voeren (netwerkdienst).....	28
Voordat u de N-Gage Arena-starter gebruikt.....	18	Een gesprek beantwoorden of weigeren	29
Verbinding maken met de N-Gage Arena.....	19	Oproep in wachtrij (netwerkdienst)	29
Registreren en inloggen.....	19	Opties tijdens een gesprek.....	30
Updates voor de N-Gage Arena-starter	19	Oproepen doorschakelen (netwerkdienst).....	30
Help	20		
Tips voor efficiënt gebruik	20		

Logboek - Lijst met oproepen en algemeen	
logboek	31
Lijst met recente oproepen	31
Duur oproep	31
Kosten oproep (netwerkdienst).....	32
GPRS-teller.....	33
Het algemeen logboek weergeven.....	33
Instellingen voor het logboek.....	34
SIM-telefoonb. en andere SIM-diensten	34
Instellingen.....	35
Instellingen wijzigen	35
Apparaatinstellingen	35
Algemeen	35
Standby-modus	36
Weergave	36
Oproepinstellingen	36
Instellingen verbinding	37
Dataverbindingen en toegangspunten	37
Een toegangspunt maken.....	39
Toegangspunten.....	39
GPRS.....	42
Data-oproep	42
Datum en tijd.....	42
Beveiliging.....	43
Apparaat en SIM.....	43
Certificaatbeheer	45

Oproepblokk. (netwerkdienst).....	46
Netwerk	47
Instellingen toebehoren	48
Contacten (adresboek).....	49
Namen en nummers opslaan - Contactkaarten maken en bewerken	49
Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het apparaatgeheugen.....	50
Een beltoon toevoegen voor een contactkaart of -groep.....	50
Voicedialling	51
Een spraaklabel aan een telefoonnummer toevoegen	51
Bellen via een spraaklabel	51
Contactgroepen maken	52
Leden uit een groep verwijderen	52
Afbeeldingen.....	53
Afbeeldingen - Afbeeldingen weergeven.....	53
Schermfoto	53
De instellingen van Schermfoto wijzigen.....	54
Videospeler.....	54
Een videoclip in een bericht ontvangen	55
Berichten	56
Tekst intoetsen.....	57
Gewone tekstinvoer	57

Tekst invoer met woordenlijst - Woordenboek	58	Profielen.....	75
Tekst naar het klembord kopiëren.....	60	Het profiel wijzigen	75
Berichten intoetsen en verzenden.....	60	Profielen aanpassen.....	76
Vereiste instellingen voor multimediaberichten.....	62	Agenda en Taken.....	78
Vereiste instellingen voor e-mailberichten	62	Agenda-items maken.....	78
Inbox - Berichten ontvangen	63	Agendaweergaven.....	79
Multimediaobjecten ontvangen	63	Taak - Takenlijst.....	79
Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen.....	64	Extra.....	81
Dienstberichten ontvangen.....	64	Rekenmachine.....	81
Mijn mappen	65	Componist	81
Mailbox.....	65	Omrekenen - Maateenheden omrekenen.....	82
De mailbox openen.....	65	Een basisvaluta en wisselkoersen instellen.....	83
E-mailberichten ophalen uit de mailbox	66	Notities.....	83
E-mailberichten verwijderen	67	Klok.....	84
De verbinding met de mailbox verbreken	67	Een alarm instellen	84
Outbox - Berichten die nog niet zijn verzonden	68	Opname-eenheid.....	85
Berichten op een SIM-kaart bekijken	68	Favorieten.....	85
Infodienst (netwerkdienst).....	69	Snelkoppelingen toevoegen.....	85
Editor voor Dienstopdracht.....	69	Web	86
Berichtinstellingen	69	Basisprocedure voor toegang tot webdiensten.....	86
Instellingen voor SMS-berichten	69	Instellingen ontvangen via een SMS-bericht.....	86
Instellingen voor multimediaberichten	70	De instellingen handmatig opgeven	86
Instellingen voor e-mailberichten.....	72	De weergave Bookmarks.....	87
Instellingen voor dienstberichten	74	Verbinding maken	87
Instellingen voor Infodienst (netwerkdienst).....	74	De beveiliging van de verbinding.....	88
Instellingen voor de map Overige	74		

Browse.....	88
Een verbinding verbreken.....	89
De cache leegmaken.....	89
Webinstellingen.....	89
Toepassingen en Beheer.....	91
Informatie over het installeren van toepassingen en software.....	91
Toepassingen (Java™).....	92
Een toepassing installeren.....	92
De beginweergave van Toepassingen.....	92
Instellingen van Toepassingen.....	93
Beheer - Software installeren en verwijderen.....	93
Software installeren.....	94
Software verwijderen.....	94

Connectiviteit.....	96
Bluetooth-verbinding.....	96
Bluetooth-instellingen.....	97
Gegevens verzenden via Bluetooth.....	97
Apparaten koppelen.....	98
Gegevens ontvangen via Bluetooth.....	99
Bluetooth uitschakelen.....	99
Verbinding maken met een computer via Bluetooth.....	100
De cd-rom gebruiken.....	100
Informatie over de batterij.....	101
Opladen en ontladen.....	101
VERZORGING EN ONDERHOUD.....	101
AANVULLENDE VEILIGHEIDSINFORMATIE.....	102
Index.....	107

VOOR UW VEILIGHEID

Lees deze eenvoudige richtlijnen. Het niet opvolgen van de richtlijnen kan gevaarlijk of onwettig zijn. Lees de volledige gebruikershandleiding voor meer informatie.



SCHAKEL HET APPARAAT ALLEEN IN ALS HET VEILIG IS Schakel het apparaat niet in als het gebruik van mobiele telefoons verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.



VERKEERSVEILIGHEID HEEFT VOORRANG Houd u aan de lokale wetgeving. Houd terwijl u rijdt uw handen vrij om uw voertuig te besturen. De verkeersveiligheid dient uw eerste prioriteit te hebben terwijl u rijdt.



STORING Alle draadloze apparaten kunnen gevoelig zijn voor storing. Dit kan de werking van het apparaat negatief beïnvloeden.



SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN ZIEKENHUIZEN Houd u aan alle mogelijke beperkende maatregelen. Schakel het apparaat uit in de nabijheid van medische apparatuur.



SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN VLIEGTUIGEN Houd u aan alle mogelijke beperkende maatregelen. Draadloze apparatuur kan storingen veroorzaken in vliegtuigen.



SCHAKEL HET APPARAAT UIT TIJDENS HET TANKEN Gebruik het apparaat niet in een benzinstation. Gebruik het apparaat niet in de nabijheid van brandstof of chemicaliën.



SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN DE BUURT VAN EXPLOSIEVEN Houd u aan alle mogelijke beperkende maatregelen. Gebruik het apparaat niet waar explosieven worden gebruikt.



GEBRUIK HET APPARAAT VERSTANDIG

Gebruik het apparaat alleen in de normale positie zoals in de productdocumentatie wordt uitgelegd. Raak de antenne niet onnodig aan.



DESKUNDIG ONDERHOUD Dit product mag alleen door deskundigen worden geïnstalleerd of gerepareerd.



TOEBEHOREN EN BATTERIJEN Gebruik alleen goedgekeurde toebehoren en batterijen. Sluit geen incompatibele producten aan.



WATERBESTENDIGHEID Het apparaat is niet waterbestendig. Houd het apparaat droog.





MAAK BACK-UPS Maak een back-up of een gedrukte kopie van alle belangrijke gegevens.



AANSLUITEN OP ANDERE APPARATEN

Wanneer u het apparaat op een ander apparaat aansluit, dient u eerst de handleiding bij het apparaat te raadplegen voor uitgebreide veiligheidsinstructies. Sluit geen incompatibele producten aan.



ALARMNUMMER KIEZEN Controleer of de telefoonfunctie van het apparaat ingeschakeld en operationeel is. Druk zo vaak als nodig is op  om het scherm leeg te maken en terug te keren naar het startscherm. Toets het alarmnummer in en druk op . Geef op waar u zich bevindt. Beëindig het gesprek pas wanneer u daarvoor toestemming hebt gekregen.

INFORMATIE OVER HET APPARAAT

Het draadloze apparaat zoals beschreven in deze handleiding is goedgekeurd voor gebruik op EGSM 900- en GSM 1800-netwerken. Neem contact op met uw serviceprovider voor meer informatie over netwerken.

Houd u bij het gebruik van de functies van dit apparaat, aan alle regelgeving en eerbiedig de privacy en legitieme rechten van anderen.



Waarschuwing: Als u andere functies van dit apparaat wilt gebruiken dan de alarmklok, moet het apparaat zijn ingeschakeld. Schakel het apparaat niet in wanneer het gebruik van draadloze apparatuur storingen of gevaar kan veroorzaken.

Netwerkdiensten

Om de telefoon te kunnen gebruiken, moet u zijn aangemeld bij een aanbieder van draadloze diensten. Veel van de functies van dit apparaat zijn afhankelijk van de functies die beschikbaar zijn in het draadloze netwerk. Deze netwerkdiensten zijn mogelijk niet in alle netwerken beschikbaar. Het kan ook zijn dat u specifieke regelingen moet treffen met uw serviceprovider voordat u de netwerkdiensten kunt gebruiken. Mogelijk krijgt u van uw serviceprovider extra instructies voor het gebruik van de diensten en informatie over de bijbehorende kosten. Bij sommige netwerken gelden beperkingen die het gebruik van netwerkdiensten negatief kunnen beïnvloeden. Zo bieden sommige netwerken geen ondersteuning voor bepaalde taalafhankelijke tekens en diensten.

Het kan zijn dat uw serviceprovider verzocht heeft om bepaalde functies uit te schakelen of niet te activeren in uw apparaat. In dat geval worden deze functies niet in het menu van uw apparaat weergegeven. Neem contact op met uw serviceprovider voor meer informatie.

Toebehoren, batterijen en opladers

Controleer het modelnummer van uw lader voordat u deze bij dit apparaat gebruikt. Dit apparaat is bedoeld voor gebruik met voedingsbronnen van het type ACP-12 en LCH-12.




Waarschuwing: Gebruik alleen batterijen, laders en toebehoren die door Nokia zijn goedgekeurd voor gebruik met dit model. Het gebruik van alle andere types kan de goedkeuring of garantie doen vervallen en kan gevaarlijk zijn.

Vraag uw leverancier naar de beschikbaarheid van goedgekeurde accessoires. Trek altijd aan de stekker en niet aan het snoer als u toebehoren losmaakt.

Uw apparaat en toebehoren kunnen kleine onderdelen bevatten. Houd ze buiten het bereik van kleine kinderen.

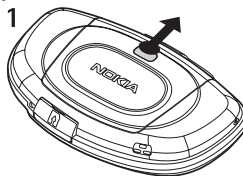
Aan de slag

De SIM-kaart en de batterij plaatsen

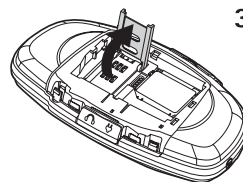
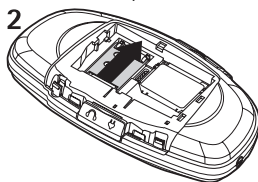
-  **Opmerking:** Schakel het apparaat altijd uit en zorg ervoor dat het apparaat niet met een lader of een ander apparaat is verbonden als u de cover wilt verwijderen. Bevestig altijd de covers voordat u het apparaat opbergt of gebruikt.

Houd alle SIM-kaarten buiten bereik van kleine kinderen. Raadpleeg voor meer informatie de leverancier van de SIM-kaart. Dit kan de netwerkoperator of een andere aanbieder zijn.

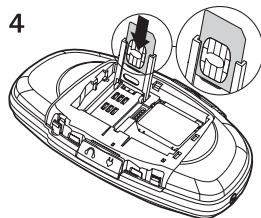
- 1 Draai de achterkant van het gamedeck naar u toe, druk de ontgrendeling in (1) en schuif de cover in de richting van de pijl.



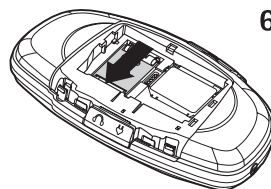
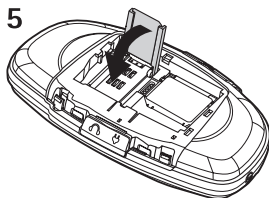
- 2 U ontgrendelt de SIM-kaarthouder door de houder in de richting van de pijl te verschuiven (2) en deze te openen (3).



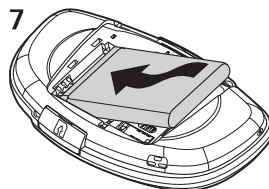
- 3 Plaats de SIM-kaart in de houder (4). Daarbij moet de schuine hoek van de SIM-kaart naar boven wijzen vanuit de houder en moeten de goudkleurige contactpunten van de kaart op de contactpunten van het apparaat zijn gericht.



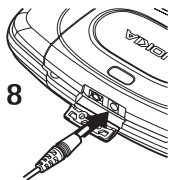
- 4 Sluit de SIM-kaarthouder (5) en klik deze vast (6).



- 5 Plaats de batterij (7).



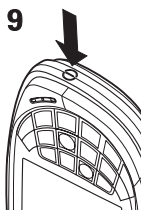
- 6 Plaats de achterste cover terug.



8

De batterij opladen

- 1 Open het klepje met het symbool . Sluit het netsnoer aan op het gamedeck (8).
- 2 Sluit de lader aan op een stopcontact. De batterij-indicator beweegt. U kunt het gamedeck tijdens het laden gebruiken. Als de batterij helemaal leeg is, kan het enkele minuten duren voordat de indicator wordt weergegeven.
- 3 Als de batterij volledig is opgeladen, stopt de batterij-indicator. Koppel de lader los van het gamedeck en daarna van het stopcontact.



9

Het gamedeck inschakelen

- Houd de aan/uit-toets ingedrukt (9).

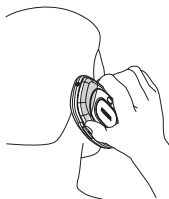
Als er voor het gamedeck een PIN-code nodig is, toetst u de code (weergegeven als ****) in en drukt u op OK. De PIN-code wordt gewoonlijk bij de SIM-kaart verstrekt.

Als er voor het gamedeck een vergrendelingscode nodig is, toetst u de code (weergegeven als *****) in en drukt u op OK. De fabrieksinstelling voor de vergrendelingscode is 12345. Zie 'Apparaat en SIM' op pag. 43.









Het apparaat heeft een ingebouwde antenne. **Opmerking:** Zoals voor alle andere radiozendapparatuur geldt, dient onnodig contact met de antenne te worden vermeden als het apparaat is ingeschakeld. Het aanraken van de antenne kan een nadelige invloed hebben op de gesprekskwaliteit en kan ervoor zorgen dat het apparaat meer stroom verbruikt dan noodzakelijk is. U kunt de prestaties van de antenne en de levensduur van de batterij optimaliseren door het antennengebied niet aan te raken wanneer u het apparaat gebruikt.

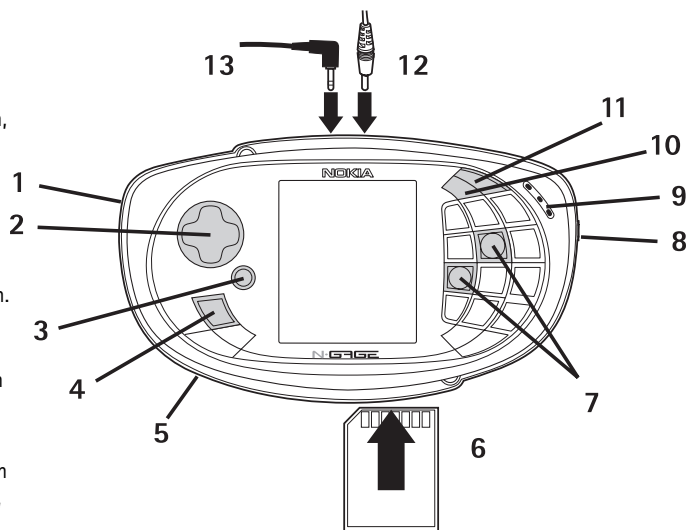


NORMALE POSITIE: Houd het apparaat met de antenne omhoog en boven uw schouder.




Toetsen en onderdelen

- 1 De microfoon bevindt zich aan de zijkant.
- 2  Met de navigatietoets kunt u spelletjes spelen en navigeren.
- 3  Met de OK-toets kunt u selecteren, accepteren of activeren.
- 4  Met de menu-toets wordt het hoofdmenu geopend.
- 5 De luidspreker bevindt zich aan de achterkant.
- 6 Sleuf voor geheugen- of gamekaarten.
- 7  en  zijn de belangrijkste spelttoetsen.
- 8  De aan/uit-toets bevindt zich aan de zijkant.
- 9 Oorstuk.
- 10  Met de bewerkttoets opent u een lijst opdrachten wanneer u tekst bewerkt, zoals **Kopiëren**, **Knippen** en **Plakken**.
- 11  Met de wistoets verwijdert u tekst en items.
- 12 Aansluiting voor oplader.
- 13 Aansluiting voor hoofdtelefoon.



Waarschuwing: Wanneer u de hoofdtelefoon gebruikt, kunt u geluiden van buitenaf mogelijk minder goed horen. Gebruik de hoofdtelefoon niet wanneer dit uw veiligheid in gevaar kan brengen.

**Tip!**

Druk eenmaal op , kies **Toetsblk. blokkeren** en druk op **OK**.

De scherm


Het scherm kan een klein aantal verkleurde, donkere of lichte puntjes bevatten. Dit is typerend voor dit type scherm. Sommige schermen kunnen pixels of puntjes bevatten die voortdurend aan of uit blijven. Dit is normaal.

Toetsblokkering

Door de toetsen te blokkeren (vergrendelen) voorkomt u dat deze per ongeluk worden ingedrukt.

- **Zo vergrendelt u de toetsen:** Druk in de standby-modus op  en op . Wanneer de toetsen vergrendeld zijn, verschijnt  op de display.
- **Zo heft u de vergrendeling op:** Druk op  en op .

Als u hebt ingesteld dat spelletjes automatisch kunnen worden gestart en u een gamekaart in het gamedeck plaatst, wordt de toetsblokkering automatisch opgeheven.

Wanneer het toetsenblok is vergrendeld, kunt u soms nog wel bellen naar het officiële alarmnummer. Toets het alarmnummer in en druk op .

Een game- of geheugenkaart plaatsen

Houd alle game- en geheugenkaarten buiten bereik van kleine kinderen.

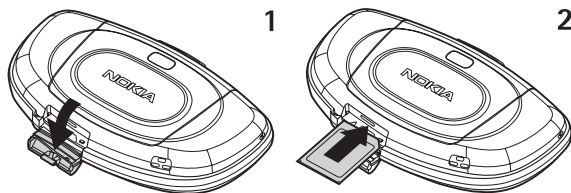
Gebruik voor dit apparaat alleen compatibele multimediakaarten (MMC). Andere geheugenkaarten, zoals SD-kaarten (Secure Digital), passen niet in de MMC-kaartsleuf en zijn niet geschikt voor dit apparaat. Als u een incompatibele geheugenkaart gebruikt, kan dat de geheugenkaart of het apparaat beschadigen. Gegevens die op een incompatibele kaart worden opgeslagen, gaan mogelijk verloren.

U kunt allerlei spelletjes van N-Gage aanschaffen voor uw gamedeck. Elk spel van N-Gage wordt geleverd op een afzonderlijke gamekaart (MMC) die alleen-lezen is. De spelgegevens, zoals topscores, worden opgeslagen in het geheugen van het gamedeck, niet op de

gamekaart van N-Gage. Neem voor meer informatie over deze spelletjes contact op met een door Nokia goedgekeurde leverancier of ga naar www.n-gage.com.



Schaf compatibele geheugenkaarten (MMC) aan voor extra opslagruimte.
Zie 'Geheugenkaart' op pag. 24.


- 1 Open de kaartsleuf (1).
- 2 Plaats een game- of geheugenkaart (2). Als u een game- of geheugenkaart plaatst, worden alle geopende toepassingen gesloten.
- 3 Sluit de kaartsleuf.



Als u een gamekaart hebt geplaatst, start het spel automatisch. Het spelsymbool wordt automatisch toegevoegd als laatste item in het hoofdmenu. Informatie die op een geheugenkaart is opgeslagen, wordt met  aangeduid in verschillende toepassingen.

Een geheugenkaart verwijderen

 **Belangrijk:** Verwijder de kaart niet terwijl er een bewerking wordt uitgevoerd (wanneer  rechtsboven in de display knippert). Als de kaart midden in een bewerking wordt verwijderd, kan dit schade toebrengen aan het apparaat, de geheugenkaart, en de gegevens op de kaart.

- 1 Druk op  en kies **Verwijder geh.kaart** (alleen beschikbaar als er een geheugenkaart is geplaatst).

 **Tip!** Als u niet wilt dat het spel automatisch wordt gestart wanneer u een gamekaart plaatst, gaat u naar **Instrum.** → **Instellingen** → **Apparaat** → **Algemeen** en stelt u **Spel autom.** starten in op **Uit**.


 **Tip!** Bezoek www.n-gage.com voor meer informatie over beschikbare spelletjes en voor het ophalen van dienstinstellingen voor spelletjes.



 **Tip!** Als u een spelletje wilt starten als een gamekaart is geplaatst, drukt u op  in de standby-modus.


- 2 Wacht tot de tekst *Geheugenkaart kan nu worden verwijderd* verschijnt en verwijder de kaart.

Een spel spelen


Plaats een gamekaart. Zie '[Een game- of geheugenkaart plaatsen](#)' op pag. 14. Het spel wordt automatisch gestart en de toetsblokkering wordt opgeheven.

 **Opmerking:** Verwijder de gamekaart niet uit het gamedeck voordat u het spel hebt afgesloten.

U kunt de toetsen  en  gebruiken voor spelletjes. Afhankelijk van het spel kunnen ook andere toetsen worden gebruikt. Volg de instructies bij het spel.

 **Opmerking:** Het spelen van spelletjes kost stroom, waardoor de werkingstijd van het gamedeck wordt verminderd.

Stroom besparen tijdens het spelen


- Als u de helderheid van de display wilt beperken, drukt u op  en gaat u naar **Instrum.** → **Instell.** → **Apparaat** → **Weergave** → **Helderheid**. Kies **Opties** → **Wijzigen**.
- Gebruik de hoofdtelefoon om het spel te horen.
- Schakel Bluetooth uit wanneer u deze voorziening niet gebruikt.

Spel voor meerdere spelers starten

Sommige spelletjes kunnen worden gespeeld met twee of meer spelers die hetzelfde spel hebben op een compatibel apparaat. Er wordt dan via een Bluetooth-verbinding gespeeld. Controleer of de Bluetooth-instellingen van de apparaten compatibel zijn voordat u een spel voor meerdere spelers start. Zie '[Bluetooth-verbinding](#)' op pag. 96. Raadpleeg de instructies bij het spel voor informatie over het starten van het spel, verschillende levels, extra functies, enz.



Spelbeheer - spelgegevens beheren

Druk op  en selecteer **Instrum.** → **Spelbeheer** om de spelgerelateerde bestanden te bekijken en te beheren. U kunt onnodige bestanden verwijderen om geheugenruimte vrij te maken. U kunt ook reservekopieën van bestanden op een geheugenkaart plaatsen en hiervandaan herstellen.

- Als u bestandsdetails, zoals bijvoorbeeld bestandstype en -grootte, van spelgegevens wilt bekijken, gaat u naar het gewenste bestand en selecteert u **Opties** → **Bestandsgegevens** of drukt u op  en  om door de details te bladeren.
- Als u een bestand wilt verwijderen, gaat u naar het bestand en selecteert u **Opties** → **Verwijderen**.
- Als u de weergave van Spelbeheer wilt wijzigen en wilt kiezen hoe de bestanden worden gegroepeerd en gesorteerd, drukt u op **Opties** → **Instellingen**.

Reservekopieën maken van spelgegevens en spelgegevens herstellen

- Als u een reservekopie van spelgegevens in het geheugen van uw gamedeck op een geheugenkaart wilt plaatsen, gaat u naar het bestand waarvan u een reservekopie wilt maken en selecteert u **Opties** → **Reservekopie**.
- Als u spelgegevens van de geheugenkaart wilt terugzetten in het gamedeckgeheugen, kiest u **Opties** → **Herstel vanaf kaart**. Ga naar het bestand dat u wilt terugzetten en kies **Opties** → **Herstellen**.



Tip! U kunt een reservekopie van spelbestanden, zoals topscores, op een geheugenkaart plaatsen. Vervolgens kunt u met de herstelfunctie de bestanden naar een ander compatibel apparaat kopiëren.

Vanwege copyrightbescherming kan het voorkomen dat bepaalde afbeeldingen, beltonen en andere items niet kunnen worden gekopieerd, gewijzigd, overgebracht of doorgestuurd.


Opties in de beginweergave van Spelbeheer:
Bestandsgegevens, Verwijderen, Reservekopie, Herstel vanaf kaart, Markeringen aan/uit, Instellingen, Help en Afsluiten.



Bestandstypen voor spelletjes:
Spelgegevens - bestanden die vereist zijn om een spel te kunnen spelen, zoals geluiden.
Spelextensies - optionele spelletjesbestanden, zoals extra niveaus.
Gebruikersgegevens - bestanden die tijdens het spel worden opgeslagen, zoals topscores en bereikte niveaus.

De bestandsdetails van beschermde bestanden bevatten de markering **Niet verplaatsbaar**. Deze bestanden kunnen niet op andere apparaten worden gebruikt. **Verplaatsbaar** bestanden kunnen wel op andere apparaten worden gebruikt.



De N-Gage Arena-starter

 **Tip!** Ga naar <http://arena.n-gage.com> voor meer informatie over de N-Gage Arena. U vindt daar onder andere informatie over spelletjes, activiteiten en ondersteuning.

 **Tip!** Ga als volgt te werk om toegangspunten te bekijken of instellingen voor een toegangspunt te definiëren: druk op  en selecteer **Instrum.** → **Instellingen** → **Verbinding** → **Toegangspunten**.

De N-Gage Arena-starter is een toepassing waarmee u direct vanaf uw gamedeck toegang hebt tot de N-Gage Arena-community. Leden van de N-Gage Arena-community kunnen met elkaar communiceren, exclusieve content downloaden, meedoen met algemene rankings, deelnemen aan toernooien, nieuws over spelletjes en community's ophalen en nog veel meer.

Voordat u de N-Gage Arena-starter gebruikt


Voordat u de N-Gage Arena-starter gebruikt, moet u zich abonneren op een GPRS-dienst. Raadpleeg uw netwerkoperator of aanbieder voor informatie over de beschikbaarheid van GPRS-diensten en abonnementen. Voor GPRS-verbindingen en -datatransmissies gelden mogelijk speciale tarieven.

Ook moet op uw gamedeck een Internet-toegangspunt (IAP) zijn gedefinieerd. U kunt instellingen voor een Internet-toegangspunt in een speciaal tekstbericht opvragen bij uw netwerkoperator of aanbieder, maar u kunt de instellingen ook met de hand intoetsen. Mogelijk zijn op uw gamedeck de Internet-toegangspunten al door uw aanbieder geconfigureerd.

U kunt instellingen voor een Internet-toegangspunt, en voor WAP, MMS en e-mail, bestellen via de supportsectie op de website van N-Gage: <http://support.n-gage.com/>. De instellingen worden als tekstberichten naar uw gamedeck verstuurd. Volg de instructies die in de berichten worden gegeven om de instellingen op te slaan. Koppelingen naar de website van N-Gage voor verschillende landen zijn beschikbaar via <http://www.n-gage.com/select.html>.

Verbinding maken met de N-Gage Arena

Er zijn drie manieren om naar de N-Gage Arena te gaan:

- Gebruik de N-Gage Arena-starter op uw gamedeck. Druk op  en selecteer **N-Gage Arena**.
- Met een compatibele pc. Ga naar de website van N-Gage Arena op <http://arena.n-gage.com>.
- Terwijl u een N-Gage Arena-spelletje speelt. Selecteer **N-Gage Arena** in het menu van het spelletje.

Met de N-Gage Arena-starter en de website hebt u toegang tot alle functies en activiteiten die voor de N-Gage Arena beschikbaar zijn. Via het menu van een spelletje kunt u content bekijken en functies gebruiken die specifiek bij het desbetreffende spelletje horen.

Registreren en inloggen

Om de functies van de N-Gage Arena te kunnen gebruiken en aan de activiteiten mee te kunnen doen, moet u zich als lid van de N-Gage Arena-community registreren. Registreren en een inlog-account maken kan op twee manieren: met een pc via de website, of met de gamedeck en de N-Gage Arena-starter. Bij de registratie moet u een gebruikersnaam en wachtwoord opgeven. Nadat u zich als lid hebt geregistreerd, kunt u met uw gebruikersnaam en wachtwoord bij de N-Gage Arena inloggen.

Updates voor de N-Gage Arena-starter

Er verschijnen regelmatig updates voor de N-Gage Arena-starter. Telkens wanneer u met uw gamedeck verbinding maakt met de N-Gage Arena, wordt er gecontroleerd of er updates beschikbaar zijn. Als er een update wordt gevonden, kunt u kiezen of u deze wilt downloaden. Sommige updates voor de N-Gage Arena-starter zijn verplicht, andere zijn optioneel.



Opmerking: Als u ervoor kiest om een verplichte update niet te downloaden, kunt u de N-Gage Arena-starter niet meer gebruiken.



Figuur 1 Help in het apparaat.





Figuur 2 Schakelen tussen toepassingen.




Help

Het gamedeck heeft een Help-functie die u in een willekeurige toepassing kunt openen via **Opties**→ **Help**.










Voorbeeld: Als u instructies wilt bekijken over het maken van een contactkaart, maakt u een contactkaart en kiest u **Opties**→ **Help**. Tijdens het lezen van de instructies kunt u teruggaan naar de toepassing die op de achtergrond geopend is door  ingedrukt te houden. U gaat weer terug naar hetzelfde Help-onderwerp door op  te drukken en naar **Extra**→ **Help**→ **Contacten**→ **Contactkaarten maken** te gaan.

Tips voor efficiënt gebruik

- U kunt schakelen tussen geopende toepassingen door  ingedrukt te houden. Zie fig. 2.



Opmerking: Als er onvoldoende geheugen is, kan het zijn dat toepassingen automatisch worden gesloten. Voordat een toepassing wordt gesloten, worden niet-opgeslagen gegevens opgeslagen.

- Als u een item wilt markeren, gaat u erheen en drukt u tegelijkertijd  en  in.
- Als u meerdere items wilt markeren, houdt u  ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op  of . Er verschijnt een vinkje naast de geselecteerde items. Als u de selectie wilt beëindigen, stopt u met schuiven met  en laat u  los. Wanneer u alle gewenste items hebt geselecteerd, kunt u de items verplaatsen of verwijderen.
- Als u op  drukt, verschijnt er soms een kortere lijst met opties. Deze bevat de belangrijkste opdrachten voor de weergave.

Het gamedeck








Het gamedeck personaliseren

- Als u een andere afbeelding wilt weergeven als achtergrond voor de standby-modus, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Apparaat**→ **Standby-modus**→ **Achtergrond** en kiest u **Ja**. Zie fig. 3.
- Als u de kleuren van het gamedeck wilt wijzigen, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Apparaat**→ **Weergave**→ **Kleurenpalet**.
- Als u sneltoetsen wilt wijzigen voor de selectietoetsen in de standby-modus, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Apparaat**→ **Standby-modus**→ **Linkerselectietoets** of **Rechterselectietoets**. Zie fig. 3.
- Als u de klok wilt wijzigen die in de standby-modus wordt weergegeven, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Datum- en tijdstell.**→ **Type klok**→ **Analoog** of **Digitaal**.
- Als u de welkomsttekst, -afbeelding of -animatie wilt wijzigen, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Apparaat**→ **Algemeen**→ **Welkomstnotitie/logo**.
- Als u de screensaver wilt wijzigen, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Apparaat**→ **Weergave**→ **Screensaver**.
- Als u de beltonen en toetsenbordtonen wilt wijzigen, gaat u naar **Instrum.**→ **Profielen**. Als het geselecteerde profiel **Algemeen** is, verschijnt de huidige datum in de navigatiebalk, in plaats van de profielnaam. Zie 'Profielen' op pag. 75.
- Als u een afzonderlijke beltoon aan een vriend wilt toewijzen, gaat u naar **Contacten**. Zie pag. 50.
- Als u het hoofdmenu opnieuw wilt indelen, kiest u in het hoofdmenu **Opties**→ **Verplaatsen**, **Verplaatsen naar map** of **Nieuwe map**. Weinig gebruikte toepassingen kunt u in mappen plaatsen en veelgebruikte toepassingen kunt u van een map naar het hoofdmenu verplaatsen.




*Figuur 3
Standby-modus.*


Sneltoetsen in de standby-modus


- Houd  ingedrukt om te schakelen tussen geopende toepassingen.
- Als u het profiel wilt wijzigen, drukt u op  en selecteert u een profiel.
- Als u het toetsenbord wilt blokkeren, drukt u op  en .
- Als u een spelletje wilt starten als een gamekaart is geplaatst, drukt u op .
- Als u de lijst met laatst gekozen nummers wilt openen, drukt u op .
- Als u een internetverbinding wilt starten, houdt u  ingedrukt. Zie '[Basisprocedure voor toegang tot webdiensten](#)' op pag. [86](#).


Belangrijke symbolen in de standby-modus

 - U hebt een of meer berichten ontvangen in de map Inbox in Berichten.

 - U hebt een of meer spraakberichten ontvangen. Zie '[Uw voicemailbox bellen \(netwerkdienst\)](#)' op pag. [27](#).




 - De Outbox bevat berichten die nog niet zijn verzonden. Zie pag. [68](#).


 - **Oproepsignaal** is ingesteld op **Stil** en **Berichtensignaaltoon** is ingesteld op **Uit**. Zie '[Profielen](#)' op pag. [75](#).

 - Het toetsenbord van het gamedeck is geblokkeerd. Zie '[Toetsblokkering](#)' op pag. [14](#).



 - Er is een alarm actief. Zie '[Klok](#)' op pag. [84](#).

 - U kunt alleen bellen via telefoonlijn 2 (netwerkdienst).

 - Alle oproepen naar het gamedeck worden naar een ander nummer omgeleid. Als u twee telefoonlijnen hebt, is  het doorschakelsymbool voor de eerste lijn en  voor de tweede. Zie '[Lijn in gebruik \(netwerkdienst\)](#)' op pag. [37](#).

 - Een geheugenkaart wordt gelezen of er worden gegevens opgeslagen op de kaart.

 of  - Op het apparaat is een hoofdtelefoon of hoorapparaat aangesloten.

 - Er is een data-oproep actief.  - Er is een data-oproep met hoge snelheid actief.

G - Wordt weergegeven in plaats van het symbool voor de signaalsterkte (in de linkerbovenhoek in de stand-by-modus) wanneer er een actieve GPRS-verbinding is. Zie 'GPRS' op pag. 42.

X - Verschijnt wanneer de GPRS-verbinding in de wachtstand staat, bijvoorbeeld tijdens spraakoproepen.

F - Er is een faxoproep actief.

B - Bluetooth is actief. Bij datatransmissie via Bluetooth wordt (B) weergegeven. Zie 'Bluetooth-verbinding' op pag. 96.

Geheugenbeheer

Veel functies van het gamedeck gebruiken geheugen voor het opslaan van gegevens. Het gaat bijvoorbeeld om functies als spelletjes, contacten, berichten, afbeeldingen en beltonen, agenda en taken, documenten en gedownloade toepassingen. De hoeveelheid beschikbaar geheugen is afhankelijk van de hoeveelheid gegevens die al in het geheugen is opgeslagen.

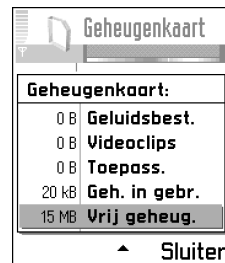
U kunt een geheugenkaart gebruiken als extra opslagruimte. Geheugenkaarten zijn herschrijfbaar, zodat u gegevens kunt opslaan en weer verwijderen. Als het gamedeckgeheugen vol raakt, kunt u een aantal bestanden naar een geheugenkaart verplaatsen.



Opmerking: Gamekaarten zijn alleen-lezen. Er kunnen geen gegevens op worden opgeslagen. De gegevens op gamekaarten kunnen niet worden overschreven.

Het geheugengebruik weergeven

Als u wilt zien wat voor gegevens u in het gamedeck hebt opgeslagen en hoeveel geheugen per categorie in beslag wordt genomen, gaat u naar **Instrum.** → **Beheer** en kiest u **Opties** → **Gegevens geheugen** → **Telefoongegeugen**. Ga naar **Vrij geheug.** om de hoeveelheid beschikbaar geheugen in het gamedeck te bekijken.



*Figuur 4
Geheugenverbruik van
de geheugenkaart.*

Als er een geheugenkaart in het gamedeck zit, gaat u naar **Instrum.**→ **Geheugen** en kiest u **Opties**→ **Gegevens geheugen** om het geheugengebruik en de hoeveelheid beschikbaar geheugen op de kaart te bekijken.

Geheugen vrijmaken

Het installeren van een groot aantal spelletjes of het opslaan van afbeeldingen kan veel geheugen kosten. U krijgt een melding als het geheugen bijna vol is. U kunt geheugen vrijmaken door spelletjes, afbeeldingen of andere items over te brengen naar een geheugenkaart. Ook contactgegevens, agendanotities, timers, spelscores en andere gegevens die u niet meer nodig hebt, kunt u verwijderen. Ga hiervoor naar de bijbehorende toepassing.


Overige items die u kunt verwijderen om geheugen vrij te maken:

- Geïnstalleerde spelletjes die u niet meer nodig hebt.
- Berichten in de mappen Inbox, Concepten en Verzonden in Berichten.
- Opgehaalde e-mailberichten uit het gamedeckgeheugen.
- Opgeslagen XHTML- of WML-pagina's en afbeeldingen in Afbeeldingen.

Opties in Geheugenkaart:
Reservek. app.geh., Herst. vanaf kaart, Geh.kaart formatt., Naam geh.kaart, Wachtw. instellen, Wachtw. wijzigen, Wachtw. verw., Geh.kaart deblokk., Gegevens geheugen, Help en Afsluiten.




Geheugenkaart

Druk op  en kies **Instrum.**→ **Geheugen**. U kunt een geheugenkaart bijvoorbeeld gebruiken voor de opslag van gedownloade spelletjes en toepassingen. U kunt ook een reservekopie maken van informatie uit het gamedeckgeheugen en de informatie later op het gamedeck terugzetten. Zie '[Een game- of geheugenkaart plaatsen](#)' op pag. 14 en '[Een geheugenkaart verwijderen](#)' op pag. 15.

Houd alle geheugenkaarten buiten bereik van kleine kinderen.



Belangrijk: Verwijder de kaart niet terwijl er een bewerking wordt uitgevoerd (wanneer  rechtsboven in de display knippert). Als de kaart midden in een bewerking wordt verwijderd, kan dit schade toebrengen aan het apparaat, de geheugenkaart, en de gegevens op de kaart.

Gebruik voor dit apparaat alleen compatibele multimediakaarten (MMC). Andere geheugenkaarten, zoals SD-kaarten (Secure Digital), passen niet in de MMC-kaartsleuf en zijn niet geschikt voor dit apparaat. Als u een incompatibele geheugenkaart gebruikt, kan dat de geheugenkaart of het apparaat beschadigen. Gegevens die op een incompatibele kaart worden opgeslagen, gaan mogelijk verloren.

Een geheugenkaart formatteren



Belangrijk: Wanneer een geheugenkaart wordt geformatteerd, gaan alle gegevens op de kaart definitief verloren.

Sommige geheugenkaarten zijn voorgeformatteerd. Andere kaarten moet u zelf eerst formatteren. Raadpleeg uw leverancier om te achterhalen of u de geheugenkaart moet formatteren voor het eerste gebruik.

- Kies **Opties**→ **Geh.kaart formatt.**. Selecteer **Ja** ter bevestiging. Toets na het formatteren een naam in voor de geheugenkaart en druk op **OK**.



Tip! Als u de naam van een geheugenkaart wilt wijzigen, gaat u naar **Geheugenkaart** en kiest u **Opties**→ **Naam geh.kaart**.

Een reservekopie maken en de informatie weer herstellen

- Als u een reservekopie van het gamedeckgeheugen wilt maken op een geheugenkaart, kiest u **Opties**→ **Reservek. app.geh.**
- Als u de informatie van de geheugenkaart wilt terugzetten in het gamedeckgeheugen, kiest u **Opties**→ **Herst. vanaf kaart**.

De geheugenkaart blokkeren

U kunt een wachtwoord instellen om uw geheugenkaart tegen ongeoorloofd gebruik te beschermen.

Het wachtwoord wordt in het gamedeck opgeslagen. Zolang u de geheugenkaart in hetzelfde gamedeck gebruikt, hoeft u het wachtwoord niet opnieuw op te geven. Als u de

geheugenkaart op een ander gamedeck wilt gebruiken, wordt u om het wachtwoord gevraagd.

- Kies **Opties**→ **Wachtw. instellen**, **Wachtw. wijzigen** of **Wachtw. verw.**. Voor elke optie wordt u gevraagd uw wachtwoord op te geven en dit te bevestigen (max. 8 tekens).





Opmerking: Als het wachtwoord is verwijderd, is de geheugenkaart niet langer geblokkeerd en kunt u de kaart in een ander gamedeck gebruiken zonder wachtwoord.

Een geheugenkaart deblokken

Als u een andere geheugenkaart met wachtwoord in het gamedeck plaatst, wordt u gevraagd het wachtwoord van de kaart in te voeren.

- U deblokkeert de kaart door **Opties**→ **Geh.kaart deblokk.** te selecteren.

Volumeregeling

Het geluidsvolume van de telefoon regelt u door op  (harder) of  (zachter) te drukken.

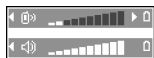
De luidspreker maakt het mogelijk vanaf een korte afstand te spreken en luisteren zonder dat u het gamedeck bij uw oor hoeft te houden. Zie ['Toetsen en onderdelen'](#) op pag.13 voor een afbeelding van de luidspreker.

Als u tijdens een actieve oproep de luidspreker wilt gebruiken, kiest u **Opties**→ **Luidspreker insch.**. Geluidstoepassingen zoals Componist en Opname-eenheid maken standaard gebruik van de luidspreker.



Belangrijk: Houd het gamedeck niet dicht bij uw oor wanneer u de luidspreker hebt ingeschakeld. Mogelijk is het geluidsvolume erg hoog.





Als u de luidspreker wilt uitschakelen wanneer u een actieve oproep hebt of wanneer er muziek aan staat, kiest u **Opties**→ **Telefoon insch.**



*Figuur 5
Het luidspreker-
volume.*

Telefoon



Een nummer kiezen

- 1 Typ het telefoonnummer, inclusief het netnummer, in de standby-modus. Druk op  om een nummer te verwijderen. Voor internationale gesprekken drukt u tweemaal op  voor het internationale prefix (het teken + duidt de internationale toegangscode aan), kiest u vervolgens het landnummer, het netnummer zonder 0 en het abonneenummer.
- 2 Druk op  om het nummer te bellen.
- 3 Druk op  om het gesprek te beëindigen (of de oproep te annuleren).





Opmerking: Als u op  drukt, wordt een gesprek altijd beëindigd, ook als een andere toepassing actief is.




Tip! Druk in de standby-modus op  om een lijst weer te geven van de 20 laatst gekozen nummers. Ga naar het gewenste nummer en druk op  om het nummer te bellen.



Bellen via Contacten

- Druk op  en kies **Contacten**. Ga naar de gewenste naam. U kunt ook de eerste letters van de naam intoetsen in het zoekveld. De gevonden namen worden getoond. Druk op  om een nummer te kiezen.


Uw voicemailbox bellen (netwerkdienst)

- Houd  ingedrukt in de standby-modus om uw voicemailbox te bellen. Als het nummer van uw voicemailbox (verstrekkt door uw aanbieder) wordt gevraagd, toetst u dit in en drukt u op **OK**. Zie ook 'Oproepen doorschakelen (netwerkdienst)' op pag. 30. Elke telefoonlijn kan een apart voicemailboxnummer hebben (zie 'Lijn in gebruik (netwerkdienst)' op pag. 37).



Tip! Druk op  om het volume tijdens een gesprek harder te zetten en op  om het zachter te zetten.



Tip! Als u het nummer van uw voicemailbox wilt wijzigen, drukt u op  en kiest u **Instrum.** → **Voicemailbox** en vervolgens **Opties** → **Nummer wijzigen**. Toets het nummer in (dit krijgt u van de aanbieder) en druk op **OK**.



*Figuur 6
Een conferentiegesprek
met twee deelnemers*




Een telefoonnummer bellen met een snelkeuzetoets

- 1 Druk op en kies **Instrum.**→ **Snelkeuze** om een telefoonnummer aan een van de snelkeuzetoetsen toe te wijzen (-). is gereserveerd voor de voicemailbox.
- 2 Ga naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Bellen** en stel **Snelkeuze** in op **Aan**.
- 3 Zo belt u: Houd in de standby-modus de gewenste snelkeuzetoets ingedrukt totdat de oproep wordt gestart.

Een conferentiegesprek voeren (netwerkdienst)

- 1 Bel de eerste deelnemer.
- 2 Bel de volgende deelnemer door **Opties**→ **Nieuwe oproep** te kiezen. Toets het telefoonnummer in of kies het nummer en druk op **OK**. Het eerste gesprek wordt automatisch in de wachtstand geplaatst.
- 3 Als de nieuwe oproep is beantwoord, kunt u de eerste deelnemer in het conferentiegesprek opnemen. Kies **Opties**→ **Conferentie**.
 - Herhaal stap 2 om de volgende deelnemer in het gesprek te betrekken en kies **Opties**→ **Conferentie**→ **Toev. aan confer..** Conferentiegesprekken tussen maximaal zes deelnemers (inclusief uzelf) worden ondersteund.
 - Zo kunt u een privé-gesprek met een van de deelnemers voeren: Selecteer **Opties**→ **Conferentie**→ **Privé**. Ga naar de gewenste deelnemer en druk op **Privé**. Het conferentiegesprek wordt in de wachtstand geplaatst. De andere deelnemers kunnen ondertussen met elkaar doorpraten. Als u het privé-gesprek hebt beëindigd, kiest u **Opties**→ **Toev. aan confer.** om terug te keren naar het conferentiegesprek.
 - Als u een deelnemer uit het conferentiegesprek wilt verwijderen, kiest u **Opties**→ **Conferentie**→ **Deelnemer verwijd..** Vervolgens gaat u naar de deelnemer en drukt u op **Verwijd..**
- 4 Druk op om het actieve conferentiegesprek te beëindigen.

Een gesprek beantwoorden of weigeren

- Als u een inkomende oproep wilt beantwoorden, drukt u op . Druk op  om het gesprek te beëindigen.
- Als u een oproep niet wilt beantwoorden, drukt u op . De beller hoort een bezettoon.


Als er een compatibele hoofdtelefoon op het apparaat is aangesloten, kunt u een oproep beantwoorden en beëindigen door op de toets voor de hoofdtelefoon te drukken.



Als u **Dempn** kiest, wordt alleen de beltoon gedempt. Vervolgens kunt u de oproep beantwoorden of weigeren.



Tip! Als u met de functie **Oproep doors.** → **Indien bezet** oproepen doorschakelt, bijvoorbeeld naar uw voicemailbox, worden geweigerde oproepen ook doorgeschakeld. Zie '[Oproepen doorschakelen \(netwerkdienst\)](#)' op pag. 30.


Oproep in wachtrij (netwerkdienst)

Als u de dienst Oproep in wachtrij hebt geactiveerd, wordt u gewaarschuwd als er een nieuwe oproep binnenkomt terwijl u een gesprek voert. U kunt de instellingen wijzigen door op  te drukken en **Instrum.** → **Instellingen** → **Oproepinstellingen** → **Oproep in wachtrij**: te selecteren. Zie ook pag. 37.

- 1 Druk tijdens een gesprek op  om een wachtende oproep te beantwoorden. Het eerste gesprek wordt dan in de wachtstand geplaatst. Als u tussen de twee gesprekken wilt schakelen, kiest u **Verwiss.**
- 2 Druk op  om het actieve gesprek te beëindigen.

 **Tip!** Raadpleeg '**Profielen**' op pag. 75 voor meer informatie over het aanpassen van de gamedecktonen aan verschillende omgevingen en situaties (als u bijvoorbeeld wilt dat het gamedeck geen geluid maakt).



 **Tip!** U kunt DTMF-tonen toevoegen aan de velden **Telefoonnummer** of **DTMF** op een contactkaart.

 **Tip!** U kunt bijvoorbeeld oproepen doorschakelen naar uw voicemailboxnummer.


Opties tijdens een gesprek


Veel van de tijdens een gesprek beschikbare opties zijn netwerkdiensten. Via **Opties** kunt u tijdens een gesprek de volgende functies activeren: **Microfoons uit** of **Micr. aan**, **Actieve opr. beëind.**, **Alle oproep. beëind.**, **Standby** of **Oproep activeren**, **Nieuwe oproep**, **Conferentie**, **Privé**, **Deelnemer verwijd.**, **Aannemen** en **Weigeren**.

Verwisselen om te schakelen tussen een actieve oproep en een oproep in de wachtstand, **Doorverbinden** om een inkomende oproep of een oproep in de wachtstand door te verbinden met een actieve oproep en zelf de verbinding met de oproepen te verbreken.

DTMF verzenden gebruikt u voor het verzenden van DTMF-tonen zoals wachtwoorden of bankrekeningnummers. Toets de DTMF-reeks in of zoek ernaar in Contacten. Druk herhaaldelijk op  voor: *, **p** (pauze) of **w** (wachten). Druk op  voor het teken #. Druk op **OK** om de toon te verzenden.



Oproepen doorschakelen (netwerkdienst)

- 1 Als u inkomende oproepen wilt doorschakelen naar een ander nummer, drukt u op  en kiest u **Instrum.** → **Opr. doors.**. Raadpleeg uw aanbieder voor meer informatie.
- 2 Selecteer een van de doorschakelopties. Zo kunt u met **Indien bezet** spraakoproepen doorschakelen als uw nummer bezet is of als u inkomende oproepen weigert.
- 3 Selecteer **Opties** → **Activeren** om doorschakeling te activeren, **Annuleer** om doorschakeling te deactiveren, **Controleer status** om na te gaan of doorschakeling actief is of **Alle doors. ann.** om alle actieve doorschakelingen te annuleren. Zie '**Belangrijke symbolen in de standby-modus**' op pag. 22.

 **Opmerking:** U kunt inkomende oproepen niet blokkeren als er actieve doorschakelingen zijn. Zie '**Oproepblokk. (netwerkdienst)**' op pag. 46.





Logboek - Lijst met oproepen en algemeen logboek

Als u wilt bijhouden welke oproepen, SMS-berichten of dataverbindingen worden geregistreerd, drukt u op , kiest u **Instrum.**→ **Logboek** en drukt u op . Via een filter kunt u specifieke gegevens bekijken en op basis van de logboekgegevens nieuwe contactkaarten maken.


Verbindingen met een mailbox, multimediaberichtencentrale of XHTML- of WML-pagina's worden weergegeven als data- of GPRS-oproepen in het algemene logboek.

Lijst met recente oproepen

Als u de telefoonnummers wilt bijhouden van gemiste en ontvangen oproepen en de gekozen nummers, drukt u op  en kiest u **Instrum.**→ **Logboek**→ **Recente opr.** Gemiste en ontvangen oproepen worden alleen geregistreerd als het netwerk deze functies ondersteunt, het gamedeck aan staat en zich binnen het bereik van de netwerkdienst bevindt.

Lijsten met recente oproepen wissen - Kies in de beginweergave van Recente oproepen **Opties**→ **Wis recente oproep.** om alle lijsten met recente oproepen te wissen. Als u een van de lijsten met oproepen wilt wissen, opent u de betreffende lijst en kiest u **Opties**→ **Lijst wissen.** Als u een afzonderlijk item wilt wissen, opent u de lijst, gaat u naar het item en drukt u op .


Duur oproep

Als u de duur van een actieve oproep wilt bijhouden, drukt u op  en kiest u **Instrum.**→ **Logboek**→ **Duur oproep.**



Opmerking: De uiteindelijke gespreksduur die door de serviceprovider in rekening wordt gebracht kan variëren, afhankelijk van de netwerkfuncties, afrondingen, belastingen, enzovoort.



Tip! Druk op  en kies **Berichten**→ **Verzonden** om een lijst met verzuurde berichten te bekijken.




Tip! Als in de standby-modus wordt gemeld dat u oproepen hebt gemist, kiest u **Tonen** om de gemiste oproepen weer te geven. U kunt terugbellen door naar het nummer of de naam te gaan en op  te drukken.




Tip! Als u de gespreksduur tijdens een actieve oproep wilt weergeven, gaat u naar **Instrum.**→ **Logboek** en kiest u **Opties**→ **Instellingen**→ **Duur oproep tonen**→ **Ja.**



Uitleg: Beperking van gesprekskosten - U kunt bellen totdat het ingestelde beltegoed op is (op voorwaarde dat u zich in een netwerk bevindt dat deze functie ondersteunt). Het aantal resterende eenheden wordt weergegeven tijdens een gesprek en in de standby-modus. Als de kosteneenheden op zijn, verschijnt de tekst **Limiet kosten oproepen bereikt**.

Gespreksduurgegevens wissen - Kies **Opties**→ **Timers op nul**. Hiervoor hebt u de blokkeringscode nodig (zie '**Beveiliging**' op pag. 43). U wist een afzonderlijk item door erheen te gaan en op  te drukken.

Kosten oproep (netwerkdienst)

Als u de kosten van de laatste oproep of alle oproepen wilt controleren, drukt u op  en kiest u **Instrum.**→ **Logboek**→ **Kosten oproep**. De kosten worden voor elke SIM-kaart apart weergegeven.




Opmerking: De uiteindelijke rekening van de serviceprovider voor oproepen en diensten kan variëren, afhankelijk van de netwerkfuncties, afrondingen, belastingen, enzovoort.


Beperking van gesprekskosten door een operator

Uw operator kan de kosten van uw oproepen beperken tot een bepaald aantal kosten- of valuta-eenheden. Informeer bij uw aanbieder naar de manier waarop kosten worden beperkt en in rekening worden gebracht. Als u de instelling voor **Toon kosten in** wilt wijzigen, hebt u mogelijk de PIN2-code nodig. Zie '**Beveiliging**' op pag. 43.


Een gesprekslimiet instellen voor uzelf

- 1 Kies **Opties**→ **Instellingen**→ **Beperk. kosten opr.**→ **Aan**.
- 2 U moet de limiet in eenheden opgeven. Hiervoor hebt u mogelijk de PIN2-code nodig. Als de ingestelde gesprekslimiet is bereikt, stopt de teller op de maximumwaarde en verschijnt de tekst **Teller Kosten oproepen op nul**. U kunt deze limiet uitschakelen door **Opties**→ **Instellingen**→ **Beperk. kosten opr.**→ **Uit** te kiezen. Hiervoor hebt u de PIN2-code nodig (zie '**Beveiliging**', '**Apparaat en SIM**' op pag. 43).

Tellergegevens wissen - Kies **Opties**→ **Tellers op nul**. Hiervoor hebt u de PIN2-code nodig (zie '**Beveiliging**', '**Apparaat en SIM**' op pag. 43). U wist een afzonderlijk item door erheen te gaan en op  te drukken.


 **Opmerking:** Als er geen kosteenheden of valuta-eenheden meer resteren, kunt u soms nog wel bellen naar het geprogrammeerde alarmnummer.

GPRS-teller

Als u wilt controleren hoeveel data er zijn verzonden en ontvangen tijdens GPRS-verbindingen, drukt u op  en kiest u **Instrum.** → **Logboek** → **GPRS-teller**. De kosten van GPRS-verbindingen worden mogelijk op de hoeveelheid verzonden/ontvangen data gebaseerd.


Het algemeen logboek weergeven

Als u het algemene logboek wilt openen, drukt u op , kiest u **Instrum.** → **Logboek** en drukt u op . In het algemene logboek kunt u per oproep de afzender of ontvanger, het telefoonnummer, de aanbieder of het toegangspunt bekijken. Subgebeurtenissen, zoals een SMS-bericht dat in delen wordt verzonden en een GPRS-dataverbinding, gelden als één communicatiegebeurtenis.




 **Opmerking:** Wanneer u berichten verzendt, geeft het apparaat mogelijk de tekst '**Verzonden**' weer. Hiermee wordt aangegeven dat het bericht is verzonden naar het nummer van de berichtencentrale dat in het apparaat is geprogrammeerd. Dit is geen indicatie dat het bericht is ontvangen door de doellocatie. Raadpleeg uw serviceprovider voor meer informatie over berichtdiensten.

Het logboek filteren: Kies **Opties** → **Filter**. Ga naar een filter en kies **Selecteer**.

De inhoud van het logboek wissen Als u de volledige inhoud van het logboek, de lijst met recente oproepen en de leveringsrapporten permanent wilt wissen, kiest u **Opties** → **Logboek wissen**. Druk ter bevestiging op **Ja**.

GPRS-teller en timer voor verbinding: Als u wilt weten hoeveel data (in kilobytes) er zijn verzonden en hoe lang een GPRS-verbinding heeft geduurd, gaat u naar een inkomende of uitgaande gebeurtenis via het toegangspuntssymbool  en selecteert u **Opties** → **Gegevens bekijken**.

Symbolen:

-  voor inkomende,
-  voor uitgaande en
-  voor gemiste communicatiegebeurtenissen.



Logboek	
↓ Data	WAP
↑ Sprk	987654321
↑ Sprk	Leist Helmut
↓ Sprk	Spencer Mia
↑ Data	123456789
↑ Sprk	Moncourt Anais
Opties	◆ Afsluiten

*Figuur 7
Algemeen logboek van
communicatiegebeurtenissen.*

Opties in het SIM-telefoonboek:
Openen, Bellen, Nieuw SIM-contact, Bewerken, Verwijderen, Markeringen aan/uit Kopie naar Contact., Mijn nummers, SIM-gegevens, Help en Afsluiten.

Instellingen voor het logboek

Selecteer **Opties**→ **Instellingen**.

- **Duur vermelding log** – De gebeurtenissen worden een aantal dagen bewaard, waarna ze automatisch worden gewist.




Opmerking: Als u **Geen logboek** selecteert, wordt de volledige inhoud van het logboek, de lijst met recente oproepen en de leveringsrapporten van berichten permanent verwijderd.

- Zie de secties '**Duur oproep**' en '**Kosten oproep (netwerkdienst)**' elders in dit hoofdstuk voor een beschrijving van **Duur oproep**, **Toon kosten in** en **Beperk. kosten opr.**




SIM-telefoonb. en andere SIM-diensten

Druk op  en kies **Instrum.**→ **SIM-telbk** om de namen en nummers te bekijken die op de SIM-kaart zijn opgeslagen. In het SIM-telefoonboek kunt u nummers toevoegen, bewerken of kopiëren naar Contacten en kunt u oproepen doen.

Als u eventuele aanvullende diensten van de SIM-kaart wilt gebruiken, drukt u op  en kiest u **Instrum.** Zie ook '**Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het apparaatgeheugen**' op pag. 50, '**SIM-diensten bevest.**' op pag. 45, '**Vaste nrs.**' op pag. 44 en '**Berichten op een SIM-kaart bekijken**' op pag. 68.

Instellingen

Instellingen wijzigen

- 1 Druk op  en kies **Instrum.** → **Instellingen**.
- 2 Ga naar een instellingengroep en druk op  om deze te openen.
- 3 Ga naar een instelling die u wilt wijzigen en druk op .

Apparaatinstellingen

Algemeen

Spel autom. starten – Kies **Aan** als u een spel automatisch wilt starten wanneer een compatibele alleen-lezen gamekaart in het gamedeck is geplaatst.

Apparaattaal – Als u de taal van de displayteksten in het gamedeck wijzigt, verandert ook de indeling voor datum en tijd en de gebruikte scheidingstekens, bijvoorbeeld in berekeningen. Bij de instelling **Automatisch** wordt de taal geselecteerd op basis van de informatie op de SIM-kaart. Wanneer u de taal van de displayteksten wijzigt, wordt het gamedeck opnieuw opgestart.

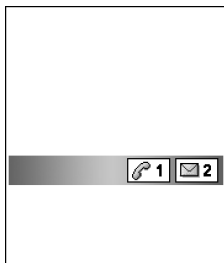
 **Opmerking:** De instellingen voor **Apparaattaal** of **Invoertaal** beïnvloeden elke toepassing op het gamedeck en blijven actief totdat u deze (opnieuw) wijzigt.

Invoertaal – Als u de taal wijzigt, veranderen de (speciale) tekens die beschikbaar zijn bij het intoetsen van tekst en wordt er een andere woordenlijst gebruikt voor tekstinvoer met woordenlijst.

Woordenboek – Hiermee zet u tekstinvoer met woordenlijst **Aan** of **Uit** voor alle editors op het gamedeck. Tekstinvoer met woordenlijst is niet voor alle talen beschikbaar.



Figuur 8 De helderheid van de display aanpassen.





Figuur 9 De screensaver geeft het aantal nieuwe berichten of gemiste oproepen weer.

Welkomstnotitie/logo - Telkens als u het gamedeck aanzet, wordt de welkomsttekst of het logo kort weergegeven. Selecteer: **Standaard** om de standaardafbeelding te gebruiken, **Tekst** om een welkomsttekst in te toetsen (max. 50 letters) of **Afbeelding** om een afbeelding of foto te selecteren uit **Afbeeldingen**.

Fabrieksinstellingen - Hiermee kunt u voor bepaalde instellingen de oorspronkelijke waarden herstellen. Daarvoor hebt u de blokkeringscode nodig. Zie 'Beveiliging', 'Apparaat en SIM' op pag. 43. Wanneer u de fabrieksinstellingen herstelt, kan het aanzetten van het gamedeck langer duren. Dit heeft geen effect op documenten en bestanden.

Standby-modus

Achtergrond - Kies **Ja** om een achtergrondafbeelding in te stellen voor de standby-modus.

Linkerselectietoets en **Rechterselectietoets** - Hiermee kunt u de sneltoetsen wijzigen die worden weergegeven boven de toetsen  en  in de standby-modus. U kunt geen sneltoetsen instellen voor toepassingen die u zelf hebt geïnstalleerd.

Weergave

Helderheid - Hiermee stelt u de helderheid van de display in (lichter of donkerder).

Kleurenpalet - Hiermee wijzigt u het kleurenpalet van de display.

Timeout screensaver - De screensaver wordt geactiveerd wanneer de timeout is verstreken.


Screensaver - Hiermee bepaalt u wat er op de screensaverbalk wordt weergegeven: **Datum en tijd** of **Tekst** die u hebt ingetoetst.





Oproepinstellingen




Identificatie verz. (netwerkdienst) - Hiermee bepaalt u of uw eigen telefoonnummer wordt weergegeven (**Ja**) of verborgen (**Nee**) op het apparaat van degene die u belt. Deze optie kan ook zijn ingesteld door uw netwerkoperator of aanbieder (**Ingst. door netw.**).

Oproep in wachtrij (netwerkdienst) - Kies: **Activeren** als u de functie Oproep in wachtrij wilt activeren, **Annuleer** als u deze functie wilt uitschakelen of **Controleer status** als u wilt nagaan of de functie actief is.

Autom. opn. bellen - Als u **Aan** kiest, wordt maximaal tien keer geprobeerd de verbinding tot stand te brengen. Druk op  om deze instelling uit te schakelen.


Samenvatting na opr. - Activeer deze instelling als u wilt dat na het gesprek even globaal de duur van het laatste gesprek wordt weergegeven. Als u de kosten wilt weergeven, activeert u **Beperk. kosten opr.** op de SIM-kaart (zie 'Kosten oproep (netwerkdienst)' op pag. 32).

Snelkeuze - Kies **Aan** als u nummers wilt kunnen kiezen via de snelkeuzetoetsen ( - ). Zie ook 'Een telefoonnummer bellen met een snelkeuzetoets' op pag. 28.

Aannem. willek. toets - Kies **Aan** als u inkomende oproepen wilt kunnen beantwoorden door op een willekeurige toets te drukken, behalve ,  en .




Lijn in gebruik (netwerkdienst) - Deze instelling wordt alleen weergegeven als de SIM-kaart 2 telefoonlijnen (2 abonneenummers) ondersteunt. Kies welke telefoonlijn u wilt gebruiken om te bellen en om SMS-berichten te verzenden. Oproepen op beide lijnen kunnen altijd worden beantwoord, ongeacht de geselecteerde lijn.



U kunt lijnselectie voorkomen door **Lijn wijzigen** → **Uitschakelen** als de SIM-kaart dit toelaat. U hebt hiervoor de PIN2-code nodig.

 **Opmerking:** Als u **Lijn 2** selecteert, maar niet op deze netwerkdienst bent geabonneerd, kunt u niet bellen.

Instellingen verbinding


Dataverbindingen en toegangspunten

Het gamedeck ondersteunt drie soorten dataverbindingen: GSM-data-oproepen () , GSM-data-oproepen met hoge snelheid () en GPRS-verbindingen (). Zie ook

 **Tip!** Als u de instellingen voor doorschakelen wilt wijzigen, drukt u op  en kiest u **Instrum.** → **Opr. doors.** Zie 'Oproepen doorschakelen (netwerkdienst)' op pag. 30.

 **Tip!** U kunt schakelen tussen de telefoonlijnen door  ingedrukt te houden in de standby-modus.

 **Uitleg:** Via een **GSM-data-oproep** is een overdrachtssnelheid van maximaal 14,4 kbps mogelijk. Via een **data-oproep met hoge snelheid** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) is een overdrachtssnelheid van maximaal 43,2 kbps mogelijk. Bij **GPRS** (General Packet Radio Service) worden pakketdata in korte pulsen verstuurd via het mobiele netwerk.

 **Tip!** Via <http://support.n-gage.com> kunt u instellingen voor WAP, MMS, e-mail en een Internet-toegangspunt voor uw gamedeck bestellen. Koppelingen naar de website van N-Gage voor verschillende landen zijn beschikbaar via <http://www.n-gage.com/select.html>.

'Belangrijke symbolen in de standby-modus' op pag. 22. Een verbinding met een toegangspunt wordt tot stand gebracht via een dataverbinding. U kunt drie verschillende soorten toegangspunten definiëren:

- MMS-toegangspunt, bijvoorbeeld voor het verzenden en ontvangen van multimedieberichten,
- toegangspunt voor de webtoepassing voor het bekijken van WML- of XHTML-pagina's en
- internettoegangspunt, bijvoorbeeld voor het verzenden en ontvangen van e-mail.

Vraag uw aanbieder welk type toegangspunt u nodig hebt voor de dienst waarvan u gebruik wilt maken. Informeer bij de netwerkoperator of aanbieder naar de beschikbaarheid van data-oproepen, data-oproepen met hoge snelheid en GPRS-verbindingen.

Minimaal vereiste instellingen voor data-oproepen

Als u een minimale configuratie wilt instellen voor GSM-data-oproepen, gaat u naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Verbinding**→ **Toegangspunten** en kiest u **Opties**→ **Nieuw toegangspunt**. Vul het volgende in: **Drager gegevens: Gegevensoproep**, **Inbelnummer:** (verstrekt door uw aanbieder), **Data-oproep: Analooq** en **Max. snelheid gegevens: Automatisch**.



Opmerking: Bij het versturen van gegevens via HSCSD kan de batterij sneller leeg raken dan bij normale spraak- of data-oproepen, omdat er vaker gegevens naar het netwerk worden gestuurd.

Minimaal vereiste instellingen voor het maken van een GPRS-verbinding

U moet zijn geabonneerd op de GPRS-dienst. Raadpleeg uw netwerkoperator of aanbieder voor informatie over de beschikbaarheid van GPRS. Voor GPRS-verbindingen en -overdracht kunnen afzonderlijke tarieven in rekening worden gebracht. Zie ook 'GPRS-teller' op pag. 33.

Ga naar **Instrum.**→ **Instellingen**→ **Verbinding**→ **Toegangspunten** en kies **Opties**→ **Nieuw toegangspunt**.

Vul het volgende in: **Drager gegevens: GPRS** en **Naam toegangspunt:** de naam die de aanbieder van de dienst heeft verstrekt. Zie 'Een toegangspunt maken' op pag. 39.

Een toegangspunt maken



Tip! Mogelijk stuurt uw aanbieder u de bewuste instellingen per SMS. Het kan ook zijn dat er op uw gamedeck vooraf toegangspunten zijn ingesteld. Zie 'Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen' op pag. 64.

- Als u een nieuw toegangspunt wilt maken, gaat u naar **Instrum.** → **Instellingen** → **Verbinding** → **Toegangspunten**.

Als u al toegangspunten hebt ingesteld, maakt u een nieuw toegangspunt via **Opties** → **Nieuw toegangspunt** → **Standaardinst. gebr. of Huidige inst. gebruik..** Breng de gewenste wijzigingen aan en druk op **Terug** om de instellingen op te slaan.

Toegangspunten

Begin bovenaan met het invullen van de instellingen. Welke velden beschikbaar zijn, is afhankelijk van de gekozen dataverbinding (**Drager gegevens**) en van de vraag of u al dan niet een **IP-adres gateway**. moet opgeven. Volg de aanwijzingen van de aanbieder van de dienst.

Naam verbinding - Een beschrijvende naam voor de verbinding.

Drager gegevens - Afhankelijk van de geselecteerde dataverbinding zijn alleen bepaalde velden beschikbaar. Vul alle velden in die zijn voorzien van een rood sterretje of de aanduiding **Te definiëren**. De overige velden hoeft u alleen in te vullen als uw aanbieder dat aangeeft.



Opmerking: Als u een dataverbinding wilt gebruiken, moet de aanbieder van de netwerkdienst deze functie ondersteunen en deze zo nodig activeren op uw SIM-kaart.



Tip! Met de instellingenwizard in PC Suite for Nokia N-Gage QD kunt u instellingen configureren voor toegangspunten en de mailbox. U kunt bestaande instellingen ook kopiëren, bijvoorbeeld van de compatibele pc naar het gamedeck. Zie de cd-rom in het pakket.

Opties in de lijst Toegangspunten: **Bewerken, Nieuw toegangspunt, Verwijderen, Help en Afsluiten.**

Opties bij het bewerken van toegangspuntinstellingen: **Wijzigen, Geavanceerd instell., Help en Afsluiten.**



Tip! Zie ook 'Vereiste instellingen voor multimediberichten' op pag. 62, 'Vereiste instellingen voor e-mailberichten' op pag. 62 en 'Basisprocedure voor toegang tot webdiensten' op pag. 86.



Uitleg: Via ISDN kunt u een dataverbinding tot stand brengen tussen het gamedeck en het toegangspunt. ISDN-verbindingen zijn van begin tot eind digitaal en zijn daardoor sneller dan analoge verbindingen.

Naam toegangspunt (alleen voor GPRS) – Deze naam is nodig om verbinding met het GPRS-netwerk te kunnen maken. De naam van het toegangspunt wordt u verstrekt door de netwerkoperator of aanbieder.

Inbelnummer (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) – Het telefoonnummer van de modem van het toegangspunt.

Gebruikersnaam – Deze kan nodig zijn bij het maken van een dataverbinding en wordt doorgaans door de aanbieder verstrekt. De gebruikersnaam is vaak hoofdlettergevoelig.

Vraag om wachtw. – Als u bij aanmelding op de server telkens een nieuw wachtwoord moet intoetsen of als u het wachtwoord niet op het gamedeck wilt opslaan, kiest u **Ja**.

Wachtwoord – Een wachtwoord kan nodig zijn bij het maken van een dataverbinding en wordt doorgaans door de aanbieder verstrekt. Wachtwoorden zijn vaak hoofdlettergevoelig.

Verificatie – Normaal / Beveiligd.

Homepage – Vul het webadres of het adres van de multimediberichtencentrale in, al naar gelang de gegevens die u instelt.

IP-adres gateway – Het IP-adres van de vereiste WAP-gateway.

Data-oproep (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) – Geeft aan of er een analoge of een digitale verbinding wordt gebruikt. Welke instelling u hier opgeeft, hangt af van uw GSM-netwerkoperator en internetaanbieder; sommige GSM-netwerken ondersteunen alleen bepaalde typen ISDN-verbindingen. Raadpleeg uw internetaanbieder voor meer informatie.

Max. snelheid gegev. (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) – De opties zijn afhankelijk van uw keuze in **Sessiemodus** en **Data-oproep**. Hiermee kunt u de maximale verbindingssnelheid beperken voor snelle gegevensoverdracht. Bij hogere gegevenssnelheden kunnen andere tarieven gelden, afhankelijk van de internetaanbieder. De werkelijke verbindingssnelheid kan lager liggen, afhankelijk van omstandigheden op het netwerk.

Beveiliging verb. - Geef aan of TLS (Transport Layer Security) wordt gebruikt voor de verbinding.

Sessiemodus (alleen als een IP-adres gateway is gedefinieerd) - **Doorlopend / Tijdelijk.**

Opties → Geavanceerde instellingen

IP-adres apparaat - Het IP-adres van het gamedeck. **Primaire naamserver** - Het IP-adres van de primaire DNS-server. **Secund. naamserver** - Het IP-adres van de secundaire DNS-server. **Proxy-serveradres** - Het IP-adres van de proxy-server. **Proxy-poortnummer** - Het poortnummer van de proxy-server.



Opmerking: Als u deze instellingen moet invoeren, kunt u de adressen verkrijgen bij uw Internet-aanbieder.

De volgende instellingen worden weergegeven als u **Gegevensoproep** hebt gekozen als **Drager gegevens** bij het maken van het toegangspunt:

Terugbellen gebruik. - Met deze optie kan een server u terugbellen zodra u voor de eerste maal hebt gebeld. Neem contact op met uw aanbieder als u zich op deze dienst wilt abonneren.

Terugbellen - Informeer bij de aanbieder naar de juiste instelling.

Terugbelnummer - Typ het nummer van het gamedeck dat de terugbelservice moet bellen. Dit is gewoonlijk het telefoonnummer voor data-oproepen van uw gamedeck.

Gbrk PPP-compressie - Als u **Ja** kiest, wordt de gegevensoverdracht versneld (als dit wordt ondersteund door de remote PPP-server). Als u problemen ondervindt bij het maken van een verbinding, kiest u hier **Nee**. Neem contact op met de aanbieder van de dienst voor advies.

Als u een login-script wilt gebruiken, kiest u **Login-script gebruik.** → **Ja**. In **Login-script** voegt u vervolgens het login-script in.

Initialisatie modem (Tekenreeks voor modeminitialisatie) - Eventuele AT-opdrachten voor modembesturing. Geef zo nodig de tekens op die de operator van het GSM-netwerk of de internetaanbieder aangeven.



Uitleg: DNS - Domain Name Service. Een internetdienst die ervoor zorgt dat domeinnamen, zoals **www.nokia.com**, worden omgezet in IP-adressen, zoals **192.100.124.195**.



Uitleg: PPP (Point-to-Point Protocol) - een veelgebruikt netwerksoftwareprotocol, waarmee via een computer met een modem en een telefoonlijn een directe verbinding met het internet kan worden gemaakt.

GPRS

De GPRS-instellingen gelden voor alle toegangspunten waarvoor een GPRS-verbinding wordt gebruikt.

GPRS-verbinding – Als u **Autom. bij signaal** kiest en het netwerk GPRS ondersteunt, wordt het gamedeck automatisch bij het GPRS-netwerk aangemeld en worden SMS-berichten verstuurd via GPRS. Ook het starten van een actieve GPRS-verbinding verloopt sneller, bijvoorbeeld voor het versturen en ontvangen van e-mail. Als u **Wanneer nodig** kiest, wordt GPRS alleen gebruikt als u een toepassing of bewerking start waarvoor een GPRS-verbinding nodig is. Als er geen GPRS-dekking is en u **Autom. bij signaal** hebt gekozen, wordt regelmatig geprobeerd een GPRS-verbinding tot stand te brengen.

Toegangspunt – U moet de naam van het toegangspunt invullen als u het gamedeck wilt gebruiken als GPRS-modem voor de pc.

Data-oproep

De instellingen voor data-oproepen gelden voor alle toegangspunten waarvoor data-oproepen en data-oproepen met hoge snelheid worden gebruikt.

Tijd online – Als de verbinding een tijd niet wordt gebruikt, wordt de data-oproep automatisch beëindigd. Beschikbare opties zijn **Door gebr. gedef.** (u kunt zelf een timeout opgeven) en **Onbeperkt**.



Datum en tijd

Met de instellingen voor datum en tijd kunt u de datum, de tijd, en de indeling en scheidingstekens voor datum en tijd wijzigen. Kies **Type klok** → **Analoog** of **Digitaal** om de tijdaanduiding in de standby-modus te wijzigen. Kies **Autom. tijd aanp.** als u wilt dat de tijd, de datum en de tijdzone van het gamedeck automatisch worden bijgewerkt via het mobiele netwerk (dit is een netwerkdienst).



Tip! Zie ook de taalinstellingen op pag. 35.



Opmerking: De instelling **Autom. tijd aanp.** is pas actief als het gamedeck opnieuw is ingeschakeld.



Beveiliging

Apparaat en SIM

PIN-code (4 tot 8 cijfers) beschermt de SIM-kaart tegen ongeoorloofd gebruik. De PIN-code wordt gewoonlijk bij de SIM-kaart verstrekt. Als de PIN-code driemaal achter elkaar foutief wordt ingevoerd, wordt de code geblokkeerd. De code kan pas weer worden gebruikt nadat de blokkering is opgeheven. Zie de informatie over de PUK-code in deze sectie.

PIN2-code (4 tot 8 cijfers) wordt bij sommige SIM-kaarten geleverd en verschaft u toegang tot bepaalde functies, zoals de registratie van de gesprekskosten.

Blokkeringcode (5 cijfers) kan worden gebruikt om het gamedeck vergrendelen ter voorkoming van ongeoorloofd gebruik. De fabrieksinstelling voor de blokkeringcode is **12345**. Wijzig de blokkeringcode om ongeoorloofd gebruik van uw gamedeck te voorkomen. Houd de nieuwe code geheim en bewaar deze op een veilige plaats (niet bij het gamedeck).

PUK- (Personal Unblocking Key) en PUK2-codes (8 cijfers) zijn vereist om een geblokkeerde PIN-code of PIN2-code te wijzigen. Als de codes niet bij de SIM-kaart zijn geleverd, neemt u contact op met de exploitant van uw SIM-kaart.

PIN-code vragen - Als deze optie actief is, moet u bij inschakeling van het gamedeck altijd eerst de PIN-code opgeven. Het kan zijn dat u deze optie bij sommige SIM-kaarten niet kunt uitschakelen.

PIN-code / PIN2-code / Blokkeringcode - U kunt de blokkeringcode, de PIN-code en de PIN2-code wijzigen. Deze codes kunnen alleen bestaan uit cijfers van **0** t/m **9**.


Zorg ervoor dat u toegangscodes gebruikt die afwijken van de alarmnummers, om te voorkomen dat u per ongeluk het alarmnummer kiest.

 **Tip!** U kunt het gamedeck handmatig vergrendelen door op  te drukken. Er verschijnt een lijst met opdrachten. Selecteer **Blokkeer apparaat**.

Opties in de weergave Vaste nummers: **Openen, Bellen, Nieuw contact, Bewerken, Verwijderen, Toev. aan Contact., Toev. uit Contacten, Zoeken, Markeringen aan/uit, Help en Afsluiten.**


Periode autom. blok. - U kunt een timeout instellen waarna het gamedeck automatisch wordt vergrendeld. Met de juiste blokkeringscode kunt u de blokkering opheffen. Geef het aantal minuten op voor de timeout of kies **Geen** als u de automatische blokkering wilt uitzetten.


- Geef de blokkeringscode op om het gamedeck te ontgrendelen.

 **Opmerking:** Wanneer het toestel is vergrendeld, kunt u waarschijnlijk nog wel bellen naar het officiële alarmnummer dat in het toestel is ingeprogrammeerd. Als u een alarmnummer wilt bellen terwijl het profiel van het toestel Offline is, is het wellicht nodig de ontgrendelingscode in te voeren en het profiel te wijzigen in een oproepprofiel voordat u een nummer kunt bellen, waaronder het alarmnummer.

Blok. als SIM gewijz. - U kunt instellen dat om de blokkeringscode wordt gevraagd als er een onbekende SIM-kaart in het gamedeck wordt geplaatst. Op het gamedeck wordt een lijst van SIM-kaarten bijgehouden die worden herkend als kaarten van de eigenaar.

Vaste nrs. - Als deze functie door de SIM-kaart wordt ondersteund, kunt u uitgaande oproepen beperken tot bepaalde telefoonnummers. Hiervoor hebt u de PIN2-code nodig. Als deze functie actief is, kunt u alleen de telefoonnummers bellen uit de lijst met vaste nummers of nummers die beginnen met dezelfde cijfers als een telefoonnummer uit de lijst.

 **Opmerking:** Wanneer beveiligingsfuncties zijn ingeschakeld waarmee de mogelijke oproepen worden beperkt (zoals het blokkeren van oproepen, gesloten gebruikersgroepen en vaste nummers), kunt u soms nog wel het geprogrammeerde alarmnummer kiezen.

Als u de lijst met vaste nummers wilt bekijken, drukt u op  en kiest u **Instrumenten** → **Vaste nrs.**. Als u nieuwe vaste nummers wilt opgeven, selecteert u **Opties** → **Nieuw contact** of **Toev. uit Contacten**.

UG (Closed User Group) (netwerkdienst) - U kunt een groep mensen opgeven die u kunt bellen of die u kunnen bellen. Kies: **Standaard** als u de standaardgroep wilt activeren die u met de netwerkoperator bent overeengekomen, **Aan** als u een andere groep wilt gebruiken (u moet het groepsindexnummer weten), of **Uit**.

SIM-diensten bevest. (netwerkdienst) - Deze optie zorgt ervoor dat er een bevestigingsbericht verschijnt wanneer u een SIM-kaartdienst gebruikt.

Certificaatbeheer

Digitale certificaten vormen geen waarborg voor de veiligheid, maar ze worden gebruikt om de oorsprong van software te verifiëren.

In de beginweergave van Certificaatbeheer ziet u een lijst van de autoriteitscertificaten die op het gamedeck zijn opgeslagen. Druk op  om een lijst met persoonlijke certificaten weer te geven, indien beschikbaar.

U moet een digitaal certificaat gebruiken als u verbinding wilt maken met een online bank of een andere site of remote server voor bewerkingen waarbij u vertrouwelijke gegevens verstuurt of als u het risico op virussen en andere schadelijke software wilt verkleinen en u zeker wilt zijn van de authenticiteit van software wanneer u software downloadt en installeert.



Belangrijk: Verwittigt u ervan dat, zelfs als het gebruik van certificaten de risico's van externe verbindingen en de installatie van software aanzienlijk beperkt, de certificaten wel op de juiste wijze gebruikt moeten worden om te kunnen profiteren van een verbeterde beveiliging. De aanwezigheid van een certificaat biedt op zichzelf geen enkele beveiliging; de beveiliging wordt pas verbeterd als de certificaten correct, authentiek of vertrouwd zijn. Certificaten hebben een beperkte levensduur. Als wordt aangegeven dat het certificaat is verlopen of dat het nog niet geldig is, terwijl het certificaat geldig zou moeten zijn, controleert u dan of de huidige datum en tijd van het apparaat goed zijn ingesteld.

De authenticiteit van certificaten controleren

U kunt alleen van de identiteit van een WAP-gateway of een server op aan als de handtekening en de geldigheidsduur van het desbetreffende certificaat kloppen.

In de volgende gevallen verschijnt er een waarschuwing op de display: als de identiteit van de server of gateway niet authentiek is of als u niet het juiste beveiligingscertificaat hebt.



Uitleg: Via digitale certificaten wordt de oorsprong van XHTML- of WML-pagina's en geïnstalleerde software geverifieerd. Een certificaat kan echter alleen worden vertrouwd als zeker is dat het authentiek is.

Opties in de
beginweergave van
Certificaatbeheer:
Certificaatgegevens,
Verwijderen, Inst.
Vertrouwen,
Markeringen aan/uit,
Help en Afsluiten.

Als u de details van een certificaat wilt controleren, gaat u naar het certificaat en selecteert u **Opties**→ **Certificaatgegevens**. Wanneer u de certificaatgegevens weergeeft, wordt de geldigheid van het certificaat gecontroleerd en kan een van de volgende berichten verschijnen:

- **Certificaat niet vertrouwd** - U hebt nog geen toepassing ingesteld voor het certificaat. Zie de volgende sectie '[De vertrouwensinstellingen van een autoriteitscertificaat wijzigen](#)'.
- **Geldigheid certificaat verstreken** - De geldigheidsperiode voor het geselecteerde certificaat is verlopen.
- **Certificaat nog niet geldig** - De geldigheidsperiode voor het geselecteerde certificaat is nog niet ingegaan.
- **Certificaat verminkt** - Het certificaat is onbruikbaar. Neem contact op met de uitgever van het certificaat.

De vertrouwensinstellingen van een autoriteitscertificaat wijzigen



Belangrijk: Voordat u certificaatinstellingen wijzigt, moet u zeker weten dat de eigenaar van het certificaat te vertrouwen is en dat het certificaat werkelijk toebehoort aan de vermelde eigenaar.

Ga naar een autoriteitscertificaat en selecteer **Opties**→ **Inst. Vertrouwen**. Afhankelijk van het certificaat, verschijnt er een lijst van de toepassingen die met dat certificaat kunnen worden gebruikt. Voorbeeld: **Web: Ja** - Het certificaat kan aangeven of sites betrouwbaar zijn. **Toepassingsbeheer: Ja** - Het certificaat kan aangeven of de oorsprong van nieuwe software betrouwbaar is. **Internet: Ja** - Het certificaat kan aangeven of e-mail- en afbeeldingsservers betrouwbaar zijn.



Oproepblokk. (netwerkdienst)

Door oproepen te blokkeren kunt u het tot stand brengen en ontvangen van oproepen met het gamedeck beperken. Voor deze functie moet u een blokkeringswachtwoord aanvragen bij de aanbieder van de dienst.

- Ga naar een van de blokkeringsopties en selecteer **Opties**→ **Activeren** om bepaalde nummers te blokkeren, **Annuleer** om nummerblokkering uit te zetten of **Controleer status** om te controleren of bepaalde nummers zijn geblokkeerd.
- Selecteer **Opties**→ **Alle blokk. annul.** om alle actieve blokkeringen te annuleren.
- Selecteer **Opties**→ **Blokk. wachtw. wijz.** om het blokkeringswachtwoord te wijzigen.



Opmerking: Wanneer oproepen zijn geblokkeerd, kunt u soms wel officiële alarmnummers kiezen.



Opmerking: De functies voor het blokkeren en doorschakelen van oproepen kunnen niet tegelijkertijd actief zijn.

Zie 'Oproepen doorschakelen (netwerkdienst)' op pag. 30 of 'Vaste nummers' op pag. 44.

Nummerblokkering is van invloed op alle oproepen, met inbegrip van data-oproepen.



Netwerk


Operatorselectie - Kies **Automatisch** als u wilt dat het gamedeck een beschikbaar netwerk zoekt en kiest, of **Handmatig** als u handmatig een netwerk wilt selecteren. Als de verbinding met het handmatig geselecteerde netwerk verloren gaat, hoort u een fouttoon en wordt u gevraagd opnieuw een netwerk te selecteren. Tussen het geselecteerde netwerk en uw eigen netwerk moet een roaming-overeenkomst bestaan.


Weergave info dienst - Selecteer **Aan** als u wilt dat wordt aangegeven wanneer het gamedeck gebruikmaakt van een mobiel netwerk op basis van de MCN-technologie (Micro Cellular Network) en u de ontvangst van relevante informatie wilt activeren.



Uitleg: Roaming-overeenkomst - Een overeenkomst tussen meerdere netwerkoperatoren die gebruikers van verschillende netwerken in staat stelt van de diensten van andere operatoren gebruik te maken.

Symbolen die in de standby-modus worden weergegeven:

 - Er is een hoofdtelefoon aangesloten.

 - Er is een hoorapparaat aangesloten.



Instellingen toebehoren

Toebeh. in gebruik - Kies de toebehoren die u gebruikt.

Hoofdtelefoon/ Hoorapparaat/ Teksttelefoon/ Handsfree - Kies **Standaard profiel** om het profiel in te stellen dat moet worden geactiveerd wanneer u toebehoren op het gamedeck aansluit. Zie 'Profielen' op pag. 75. Selecteer **Autom. antwoord** als u wilt dat inkomende oproepen na vijf seconden automatisch worden beantwoord. Als het oproepsignaal is ingesteld op **Eén piep** of **Stil**, kunt u Automatisch aannemen niet gebruiken.



Contacten (adresboek)

U kunt een persoonlijke beltoon, spraaklabel of thumbnailafbeelding aan een contactkaart toevoegen en contactgroepen maken, zodat u een SMS of e-mail kunt versturen aan meerdere ontvangers tegelijk. U kunt ontvangen contactgegevens (visitekaartjes) opslaan in de map Contacten. Zie '[Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen](#)' op pag. 64.





Opmerking: Contactgegevens kunnen alleen worden verzonden aan of ontvangen van compatibele apparaten.



Tip! Met de toepassing voor het importeren van data van de PC Suite for Nokia N-Gage QD kunt u contactgegevens van allerlei verschillende Nokia-telefoons naar uw gamedeck verplaatsen. Zie de Help-informatie bij PC Suite voor meer informatie.

Namen en nummers opslaan – Contactkaarten maken en bewerken

- 1 Druk op  en kies **Contacten** en vervolgens **Opties**→ **Nieuw contact**.
 - 2 Vul de gewenste velden in en druk op **Gereed**.
- **Als u contactkaarten wilt bewerken**, gaat u in Contacten naar de contactkaart en drukt u op . Als u de informatie op de kaart wilt wijzigen, selecteert u **Opties**→ **Bewerken**.
 - **Als u contactkaarten wilt verwijderen**, gaat u in Contacten naar de contactkaart en kiest u **Opties**→ **Verwijderen**.
 - **Als u een thumbnailafbeelding aan een contactkaart wilt toevoegen**, opent u de contactkaart en selecteert u **Opties**→ **Bewerken**. Vervolgens selecteert u **Opties**→ **Thumbnail toevoeg..** De thumbnail wordt weergegeven zodra de bijbehorende contactpersoon belt.

Opties in de map Contacten: **Openen, Bellen, Bericht maken, Nieuw contact, Bewerken, Verwijderen, Dupliceren, Toev. aan groep, Hoort bij groepen, Markeringen aan/uit, Zenden, Contactinfo, Help en Afsluiten.**

Opties bij het bewerken van een contactkaart: **Thumbnail toevoeg. / Thumbnail verwijd., Gegeven toevoegen, Gegeven verwijd., Label bewerken, Help en Afsluiten.**

Tip! Zie '[Afbeeldingen](#)' op pag. 53 voor meer informatie over het opslaan van afbeeldingen.



Tip! Als u contactgegevens wilt versturen, gaat u in de map Contacten naar de kaart die u wilt verturen. Kies **Opties**→ **Zenden**→ **Via SMS, Via e-mail** (alleen beschikbaar als de e-mailtoepassing goed is geconfigureerd) of **Via Bluetooth**. Zie '[Berichten](#)' en '[Gegevens verzenden via Bluetooth](#)' op pag. 97.

- Als u een afbeelding aan een contactkaart wilt toevoegen, opent u een contactkaart en drukt u op om de weergave Afbeelding () te openen. Als u een afbeelding wilt bijvoegen, selecteert u **Opties**→ **Afbeelding toevoeg**..

Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het apparaatgeheugen

- Als u namen en nummers van een SIM-kaart naar het gamedeck wilt kopiëren, drukt u op en kiest u **Instrumenten**→ **SIM-telbk**. Selecteer de namen die u wilt kopiëren en selecteer **Opties**→ **Kopie naar Contact**..
- Als u een telefoon-, fax- of semafoonnummer vanuit Contacten wilt kopiëren naar de SIM-kaart, gaat u naar Contacten, opent u een contactkaart, gaat u naar het nummer en kiest u **Opties**→ **Kopieer naar SIM**.

Een beltoon toevoegen voor een contactkaart of -groep

Als de persoon of het groepslid in kwestie u belt, wordt de beltoon weergegeven (als het nummer van de beller wordt meegestuurd met de oproep en uw gamedeck dit herkent).

- 1 Druk op om een contactkaart te openen of ga naar de groepenlijst en selecteer een contactgroep.
 - 2 Selecteer **Opties**→ **Beltoon**. Er verschijnt een lijst met beltonen.
 - 3 Ga naar de beltoon die u wilt gebruiken voor de contactkaart of -groep en druk op **Selecteer**.
- U verwijdert de beltoon door **Standaard beltoon** te selecteren in de lijst met beltonen.



Opmerking: Voor individuele groepsleden wordt de beltoon gebruikt die als laatste is ingesteld. Dus als u eerst de groepsbeltoon wijzigt en dan de beltoon voor een lid van die groep, wordt de beltoon van het individuele groepslid gebruikt.

Voicedialling

U kunt bellen via een spraaklabel dat u aan een contactkaart hebt toegevoegd. U kunt hiervoor een woord of combinatie van woorden gebruiken.

Houd rekening met het volgende voordat u spraaklabels gebruikt:


- Spraaklabels zijn niet taalgevoelig. Ze zijn afhankelijk van de stem van de spreker.
- U moet het spraaklabel exact zo uitspreken zoals u het hebt opgenomen.
- Spraaklabels zijn gevoelig voor achtergrondgeluiden. Neem de spraaklabels op en gebruik ze in een rustige omgeving.
- Erg korte namen worden niet geaccepteerd. Gebruik lange namen en vermijd het gebruik van soortgelijke namen voor verschillende nummers.



Opmerking: Het gebruik van spraaklabels kan moeilijkheden opleveren in een drukke omgeving of tijdens een noodgeval. Voorkom dus onder alle omstandigheden dat u uitsluitend van spraaklabels afhankelijk bent.

Een spraaklabel aan een telefoonnummer toevoegen

Per contactkaart kunt u maar één spraaklabel instellen. U kunt maximaal 25 telefoonnummers een spraaklabel geven.

- 1 Open in de map Contacten de contactkaart waaraan u een spraaklabel wilt toevoegen.
- 2 Ga naar het nummer waaraan u het spraaklabel wilt toevoegen en selecteer **Opties** → **Spraaklabel toevoegen**.
- 3 Druk op **Start** om een spraaklabel op te nemen. De starttoon klinkt. Spreek de woorden die u voor het spraaklabel wilt gebruiken duidelijk in. Wacht tot het opgenomen spraaklabel wordt afgespeeld en opgeslagen. Aan nummers met het symbool  is een spraaklabel toegevoegd.

Bellen via een spraaklabel

U moet het spraaklabel precies zo uitspreken als u het hebt opgenomen.




Tip! Via snelkeuzetoetsen kunt u snel veelgebruikte nummers bellen. U kunt aan acht telefoonnummers een snelkeuzetoets toewijzen. Zie 'Een telefoonnummer bellen met een snelkeuzetoets' op pag. 28.



Voorbeeld: U kunt iemands naam gebruiken, bijvoorbeeld 'Jans mobieltje'.





Tip! U kunt een lijst met gedefinieerde spraaklabels weergeven door **Opties** → **Contactinfo** → **Spraaklabels** te selecteren in de map Contacten.



 **Tip!** Als u een spraaklabel wilt beluisteren, wijzigen of wissen, opent u een contactkaart en gaat u naar het telefoonnummer in kwestie (aangeduid met ☎) en selecteert u **Opties**→ **Spraaklabels**. Selecteer vervolgens **Afspelen**, **Wijzigen** of **Verwijderen**.



Figuur 10
Een contactgroep maken.

- 1 Houd  ingedrukt in de standby-modus. U hoort een korte toon en de tekst *Spreek nu* verschijnt.
 - 2 Als u belt via een spraaklabel, wordt de luidspreker gebruikt. Houd het gamedeck op een korte afstand en spreek het spraaklabel duidelijk in.
 - 3 Het spraaklabel wordt herhaald, de naam en het nummer worden weergegeven en het nummer in kwestie wordt gekozen.
 - Als het spraaklabel niet wordt herkend of als het verkeerde wordt afgespeeld, drukt u op **Nogmaals**.
-  **Opmerking:** Als er een data-oproep of GPRS-verbinding actief is, kan voiciedialling niet worden gebruikt.

Contactgroepen maken

- 1 Druk op  in de map Contacten om de groepenlijst te openen.
- 2 Selecteer **Opties**→ **Nieuwe groep**.
- 3 U kunt de standaardnaam **Groep** gebruiken of zelf een naam typen. Druk vervolgens op **OK**.
- 4 Open de groep en kies **Opties**→ **Leden toevoegen**.
- 5 Ga naar een contactpersoon en druk op  om deze te selecteren. Herhaal dit voor alle contactpersonen die u wilt toevoegen.
- 6 Druk op **OK** om een of meer contactpersonen aan de groep toe te voegen.

Leden uit een groep verwijderen

- 1 Open in de groepenlijst de groep die u wilt wijzigen.
- 2 Ga naar de contactpersoon en kies **Opties**→ **Verwijder uit groep**.
- 3 Druk op **Ja** om het lid uit de groep te verwijderen.

Afbeeldingen

Opties in Afbeeldingen:

Openen, Zenden, Afb.uploader, Verwijderen, Verplaats naar map, Nieuwe map, Markeringen aan/uit, Naam wijzigen, Gegevens bekijken, Toev. aan Favoriet., Thumbn. bewerken, Help en Afsluiten.



*Figuur 11
De beginweergave van
Afbeeldingen.*



Afbeeldingen - Afbeeldingen weergeven

Afbeeldingen kunnen worden opgeslagen vanuit Schermfoto of naar u worden verzonden in een multimedia- of afbeeldingsbericht, als een e-mailbijlage of via Bluetooth. Na ontvangst in de Inbox moet u de afbeelding opslaan in het apparaatgeheugen of op een geheugenkaart. Afbeeldingen die u ontvangt in afbeeldingsberichten kunnen worden opgeslagen in de map met beeldberichten.

- 1 Druk op en kies **Extra**→ **Afbeeldingen**. Druk op of om tussen de geheugentabs te wisselen. Druk op en om door de afbeeldingen te bladeren.
- 2 Druk op om een afbeelding te openen. Boven aan de display worden nu de naam van de afbeelding en het aantal afbeeldingen in de map weergegeven.

Sneltoetsen

Roteren: - linksom, - rechtsom.

- Schuiven: - naar boven, - naar beneden, - naar links, - naar rechts.
- Zoomen: - inzoomen, - uitzoomen. Houd ingedrukt om terug te keren naar de normale weergave.
- Weergave: - schakelen tussen volledig scherm en normale weergave.

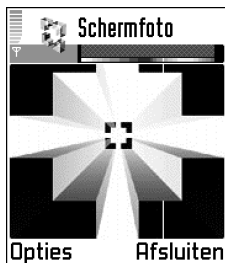


Tip! U kunt afbeeldingen versturen naar compatibele apparaten via verschillende berichtendiensten.






Schermfoto


U kunt schermfoto's maken vanaf het scherm van het gamedeck. Schermfoto wordt op de achtergrond uitgevoerd. De scherminhoud wordt vastgelegd wanneer u op de aangewezen toetscombinatie drukt.



Figuur 12 Schermfoto.

Als u een game- of geheugenkaart plaatst, worden alle geopende toepassingen gesloten. Als u een schermfoto van een spelletje wilt maken, plaatst u eerst een gamekaart en opent u vervolgens de toepassing Schermfoto.

- 1 Druk op  en kies **Extra**→ **Schermfoto**.
- 2 Kies **Opties**→ **Toep. actief houden**. De toepassing verdwijnt van het scherm. Schermfoto blijft actief. Schermfoto heeft geen effect op de toepassingen die u wilt uitvoeren. U kunt op elk gewenst moment een schermfoto maken, bijvoorbeeld wanneer u een spelletje speelt.
- 3 Druk op  +  om een schermfoto te maken. Schermfoto's worden automatisch opgeslagen in **Afbeldingen**.

 **Opmerking:** Als er onvoldoende geheugen is, kan het zijn dat toepassingen automatisch worden gesloten. Voordat een toepassing wordt gesloten, worden niet-opgeslagen gegevens opgeslagen.


De instellingen van Schermfoto wijzigen

Kies **Opties**→ **Instellingen** om de instellingen te wijzigen:


- **Schermf. nem. met** - Kies een toetscombinatie om Schermfoto te activeren.
- **Mapnaam, Naam schermfoto, Kwaliteit schermfoto**.
- **Stand. naam gebr.** - Selecteer **Ja** als u de afbeelding wilt opslaan met de naam die u hebt ingevoerd bij de optie **Naam schermfoto**. Kies **Nee** als u een afzonderlijke naam wilt instellen voor elke afbeelding (de naam die u hebt ingevoerd bij de optie **Naam schermfoto**, wordt standaard weergegeven).



Videospeler

Druk op  en kies **Extra**→ **Vid.speler** om videoclips af te spelen uit het apparaatgeheugen of van een geheugenkaart.

Bestanden met de extensies .3gp en .nim worden door Videospeler ondersteund. Mogelijk worden niet alle variaties van deze bestandsindelingen ondersteund.

- Als u een videoclip wilt afspelen, gaat u naar de videoclip en drukt u op  of kiest u **Opties**→ **Openen**.
- Als u een videoclip wilt verzenden, gaat u naar de videoclip die u wilt verzenden en kiest u **Opties**→ **Zenden**→ **Via multimedia**, **Via e-mail** of **Via Bluetooth**. Selecteer een ontvanger. De videoclip wordt verplaatst naar de Outbox om te worden verzonden. Aangezien een multimediebericht niet groter mag zijn dan 95 kB, is de opgenomen videoclip maximaal 95 kB. Dit komt ruwweg neer op 15 seconden.
- U kunt het geluid in- of uitschakelen, het contrast van de display aanpassen of videoclips automatisch opnieuw laten afspelen door **Opties**→ **Instellingen** te kiezen.


Opties in de beginweergave: **Openen**, **Verwijderen**, **Naam clip bewerken**, **Zenden**, **Toev. aan Favoriet.**, **Verpl. nr geh.kaart/ Verpl. naar tel.geh.**, **Instellingen** en **Afsluiten**.

Een videoclip in een bericht ontvangen

- Wanneer u een videoclip ontvangt in een ondersteunde indeling in een multimediebericht, gaat u naar **Berichten** en opent u het multimediebericht. Als u het bericht als tekst wilt bekijken en u de video wilt afspelen of opslaan, kiest u **Opties**→ **Objecten**.
- Wanneer u in een e-mailbijlage een videoclip in een ondersteunde indeling ontvangt, opent u het bericht en kiest u **Opties**→ **Bijlagen** als u de video wilt afspelen of opslaan.

Berichten

Opties in de beginweergave van Berichten: **Bericht maken**, **Verbinden** (beschikbaar als u mailboxinstellingen hebt opgegeven) / **Verbind. verbreken** (beschikbaar als er een actieve verbinding met de mailbox is), **SIM-berichten**, **Infodienst**, **Dienstopdracht**, **Instellingen**, **Help** en **Afsluiten**.

 **Tip!** Orden uw berichten door nieuwe mappen toe te voegen onder **Mijn mappen**.

 **Tip!** Wanneer een van de standaardmappen is geopend, kunt u naar een andere map door op  of  te drukken.

In de weergave Berichten kunt u de volgende items maken, versturen, ontvangen, bekijken, bewerken en ordenen: SMS-berichten, multimediaberichten, e-mailberichten en speciale SMS-berichten die gegevens bevatten. Ook kunt u berichten en gegevens ontvangen via Bluetooth, webdienstberichten en infodienstberichten ontvangen, en dienstopdrachten versturen.



Opmerking: U kunt deze functies alleen gebruiken als ze worden ondersteund door uw netwerkoperator. Alleen apparaten met compatibele functionaliteit voor beeldberichten, multimediaberichten of e-mail kunnen deze berichten ontvangen en weergeven. Soms krijgt het ontvangende apparaat een webkoppeling voor het bekijken van multimediaberichten.

In de weergave Berichten ziet u de optie **Nieuw bericht** en een lijst met mappen:



Inbox - bevat alle ontvangen berichten behalve infodienst- en e-mailberichten. E-mailberichten worden opgeslagen in de **Mailbox**.



Mijn mappen - Hierin kunt u berichten onderbrengen.



Mailbox - Als u deze map opent, kunt u eerder opgehaalde e-mailberichten offline bekijken of verbinding maken met de remote mailbox om nieuwe e-mailberichten op te halen. Zie '[Instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 72.




Ontwerpen - bevat conceptberichten die nog niet zijn verzonden.



Verzonden - bevat de laatste 20 verzonden berichten die niet via Bluetooth zijn verzonden. Zie '[Instellingen voor de map Overige](#)' op pag. 74 als u meer of minder verzonden berichten wilt opslaan.

















Outbox - tijdelijke opslagplaats voor voltooide berichten die nog niet zijn verzonden.





 **Rapporten** - U kunt bij het netwerk een leveringsrapport aanvragen voor SMS-berichten en multimedieberichten die u hebt verzonden (netwerkdienst). Mogelijk kunt u geen leveringsrapport ontvangen voor multimedieberichten die naar een e-mailadres zijn verzonden.

Tekst intoetsen

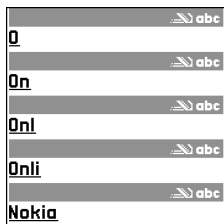
Gewone tekstinvoer

Het symbool  verschijnt rechtsboven op de display als u de gewone tekstinvoer gebruikt.

- Druk op een cijfertoets ( - ) totdat het gewenste teken verschijnt. Op de cijfertoetsen staan niet alle tekens afgebeeld die onder een toets beschikbaar zijn.
- Houd de cijfertoets ingedrukt om een cijfer in te voegen.
- Houd  ingedrukt om te schakelen tussen letters en cijfers.
- Als de volgende letter onder dezelfde toets zit als de huidige, wacht u tot de cursor weer verschijnt (of drukt u op ) en toetst u de letter in.
- Als u een verkeerd teken hebt getypt, wist u dat met . Houd  ingedrukt om meerdere tekens te wissen.
- De meestgebruikte leestekens zijn beschikbaar onder . Druk op  totdat het gewenste leesteken verschijnt. Als u op  drukt, verschijnt er een lijst met leestekens en speciale tekens. Ga met  naar het gewenste teken en druk op **Selecteer** om het te selecteren.
- Druk op  om een spatie in te voegen. Druk drie keer op  om de cursor naar de volgende regel te verplaatsen.
- Druk op  om te schakelen tussen de tekenmodi **Abc**, **abc** of **ABC**.

Symbolen:  en  geven de modus aan.  betekent dat de eerste letter van het woord een hoofdletter is en dat alle andere letters automatisch kleine letters zijn.  geeft de cijfermodus aan.





 **Tip!** Druk twee keer kort op  om invoer met woordenlijst in of uit te schakelen.








Figuur 13 Het woord wordt gevormd. Toets eerst het hele woord in voordat u het resultaat bekijkt.







Tekstinvoer met woordenlijst - Woordenboek












Voor elke letter is één toetsaanslag voldoende. Tekstinvoer met woordenlijst is gebaseerd op een ingebouwde woordenlijst die u zelf kunt uitbreiden. Als de woordenlijst vol is, vervangt het nieuwe woord het oudste woord in de lijst.

- 1 U schakelt tekstinput met woordenlijst in door op  te drukken en **Woordenboek open** te kiezen. Deze wijze van tekstinput wordt dan ingeschakeld voor alle editors op het gamedeck. Het symbool  verschijnt rechtsboven op de display als u tekstinput met woordenlijst gebruikt.
- 2 Toets het gewenste woord in door op de toetsen  -  te drukken. Druk eenmaal op een toets voor één letter. Als u bijvoorbeeld 'Nokia' wilt intoetsen en de Nederlandse woordenlijst is geselecteerd, drukt u op:



 voor N,  voor o,  voor k,  voor i en  voor a.

Zoals u in fig. 13 ziet, verandert het gevormde woord na elke toetsaanslag.


- 3 Als u het woord hebt ingetoetst en het resultaat klopt, bevestigt u dit door op  te drukken of door een spatie toe te voegen met .
 - Doe het volgende als het woord niet klopt: Druk meermaals op  om de woorden uit de woordenlijst een voor een te bekijken. U kunt ook op  drukken en **Woordenboek** → **Mogelijkheden** kiezen.
 - Als het teken ? achter het woord wordt weergegeven, staat het gewenste woord niet in de woordenlijst. Als u een woord aan de woordenlijst wilt toevoegen, kiest u **Spellen**. Toets het woord in (max. 32 letters) via gewone tekstinput en druk op **OK**. Het woord wordt toegevoegd. Als de woordenlijst vol is, vervangt het nieuwe woord het oudste woord in de lijst.
 - 4 Toets het volgende woord in.
- Tips bij het gebruik van tekstinput met woordenlijst**
- Druk op  om één teken te wissen. Houd  ingedrukt om meerdere tekens te wissen.


- Druk op  om over te schakelen naar de tekenmodus **Abc**, **abc** of **ABC**. Als u twee keer kort op  drukt, wordt tekst invoer met woordenlijst uitgeschakeld.
- Als u in de lettermodus een cijfer wilt invoegen, houdt u de toets met het gewenste cijfer ingedrukt.
Houd  ingedrukt om te schakelen tussen letters en cijfers.
- De meestgebruikte leestekens zijn beschikbaar onder . Druk op  en vervolgens op  totdat het gewenste leesteken verschijnt.
- Als u op  drukt, verschijnt er een lijst met leestekens en speciale tekens. Ga met  naar het gewenste teken en druk op **Selecteer** om het te selecteren.
- Druk meermaals op  om de woorden uit de woordenlijst een voor een te bekijken.
- Druk op , kies **Woordenboek** en druk op  om een van de volgende opties te selecteren:
 - **Mogelijkheden** om een lijst met woorden weer te geven die met uw toetsaanslagen overeenkomen.
 - **Woord invoegen** om een woord (max. 32 letters) aan de woordenlijst toe te voegen via gewone tekst invoer. Als de woordenlijst vol is, vervangt het nieuwe woord het oudste woord in de lijst.
 - **Woord bewerken** om het woord te bewerken via gewone tekst invoer. Deze optie is beschikbaar als het woord actief (onderstreept) is.



Samengestelde woorden intoetsen

Toets het eerste deel van een samenstelling in en bevestig het door op  te drukken.
Toets het laatste deel van het woord in en voltooi het woord door op  te drukken om een spatie toe te voegen.












Tekst invoer met woordenlijst uitschakelen

- Druk op  en kies **Woordenboek** → **Uit** om tekst invoer met woordenlijst uit te schakelen voor alle editors op het gamedeck.

 **Tip!** De functie voor tekst invoer met woordenlijst probeert te raden welk veelgebruikt leesteken (.,?!') u nodig hebt. De volgorde en beschikbaarheid van leestekens zijn afhankelijk van de taal van de woordenlijst.

 **Tip!** Als u op  drukt, verschijnen de volgende opties (afhankelijk van de modus en situatie): **Woordenboek** (tekst invoer met woordenlijst), **Alfabetische modus** (gewone tekst invoer), **Cijfermodus**, **Knippen** (als er tekst is geselecteerd), **Kopiëren** (als er tekst is geselecteerd), **Plakken** (als er eerst tekst is geknipt of gekopieerd), **Nummer invoegen**, **Symbool invoegen** en **Invoertaal**: (hiermee wijzigt u de invoertaal voor alle editors op het gamedeck).

Tekst naar het klembord kopiëren



- 1 Houd  ingedrukt om letters en woorden te selecteren. Druk tegelijkertijd op  of . Alle tekst die u zo selecteert, wordt gemarkeerd.
- 2 Laat  los om de selectie te beëindigen.
- 3 Houd  ingedrukt en kies **Kopiëren** om de tekst naar het klembord te kopiëren.
- 4 Houd  ingedrukt en kies **Plakken** om de tekst in een document in te voegen. U kunt ook eenmaal op  drukken en **Plakken** kiezen.
 - Houd  ingedrukt om hele regels te selecteren. Druk tegelijkertijd op  of .
 - Druk op  als u de geselecteerde tekst uit het document wilt verwijderen.

Berichten intoetsen en verzenden


Hoe een multimediasbericht wordt weergegeven, is afhankelijk van het ontvangende apparaat.

Vanwege copyrightbescherming kan het voorkomen dat bepaalde afbeeldingen, beltonen en andere items niet kunnen worden gekopieerd, gewijzigd, overgebracht of doorgestuurd.

Voordat u een multimediasbericht of e-mail kunt maken, moet de verbinding correct zijn ingesteld. Zie '[Vereiste instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 62 en '[Vereiste instellingen voor multimediasberichten](#)' op pag. 62.

- 1 Kies **Nieuw bericht**. Er verschijnt een lijst met berichtopties.
 - Kies **Maken: SMS** als u een SMS-bericht wilt maken.
 - Kies **Maken: Multimediasbericht** als u een multimediasbericht (MMS) wilt verzenden.
 - Kies **Maken: E-mail** om e-mail te verzenden. Als u nog geen e-mailaccount hebt ingesteld, wordt u gevraagd om dit te doen.
- 2 Druk op  om een of meer ontvangers te selecteren in de lijst of toets het telefoonnummer of e-mailadres van de ontvanger in. Druk op  om een puntkomma (;) toe te voegen als scheidingsteken tussen de ontvangers.


 **Tip!** Kies de optie **Zenden** in een toepassing (indien beschikbaar) om een bericht te maken. Selecteer een bestand (een afbeelding, tekst) dat u aan het bericht wilt toevoegen en kies **Opties** → **Zenden**.

- 3 Druk op  om naar het berichtvak te gaan.
- 4 Toets het bericht in.

- Kies **Opties**→ **Invoegen**→ **Beeld** om een afbeelding aan een bericht toe te voegen.



Opmerking: Met uw apparaat kunnen tekstberichten worden verzonden die langer zijn dan 160 tekens. Als een bericht langer is dan 160 tekens, wordt het als een reeks van twee of meer berichten verzonden. Dit kan duurder zijn. In de navigatiebalk wordt de berichtlengte aangegeven, terugtellend vanaf 160. 10 (2) betekent bijvoorbeeld dat u nog 10 tekens kunt toevoegen als u de tekst in twee berichten wilt verzenden. Sommige tekens nemen meer ruimte in beslag dan andere.

- Kies **Opties**→ **Invoegen**→ **Afbeelding**, **Geluidsclip**, **Videoclip** of **Sjabloon** om een mediaobject aan een multimediebericht toe te voegen. Als een geluidsfragment is toegevoegd, verschijnt het symbool  op de navigatiebalk. Een multimediebericht kan maximaal één afbeelding en één soundclip bevatten.




Tip! De standaardinstelling is **Grootte afbeelding: Groot**

(netwerkafhankelijk). Als u een multimediebericht verzendt naar een e-mailadres of naar een apparaat dat grote afbeeldingen kan ontvangen, kunt u grote afbeeldingen gebruiken. Als u het ontvangende apparaat niet kent of u via het netwerk geen grote bestanden kunt verzenden, kunt u beter kleinere afbeeldingen gebruiken en een soundclip van maximaal 15 seconden. U kunt deze instelling wijzigen door **Opties**→ **Zendopties**→ **Grootte afbeelding** te kiezen als u een multimediebericht maakt.

Als u **Invoegen**→ **Nieuwe soundclip** selecteert, wordt Opname-eenheid geopend en kunt u een nieuw geluidsfragment opnemen. Druk op **OK** om het nieuwe geluidsfragment automatisch op te slaan en een kopie ervan in het bericht in te voegen. Als u wilt weten hoe het multimediebericht eruit zal zien, kiest u **Opties**→ **Voorbeeld bericht**.



Tip! Ga naar een contactpersoon en druk op  om deze te selecteren. U kunt meerdere ontvangers tegelijkertijd markeren.

Opties in de editor voor berichten: **Zenden**, **Ontvanger toevoeg.**, **Invoegen**, **Bijlagen** (e-mail), **Voorbeeld bericht** (MMS), **Objecten** (MMS), **Bijlage verwijderen** (MMS), **Verwijderen**, **Berichtgegevens**, **Zendopties**, **Help** en **Afsluiten**.



Figuur 14
Een multimediabericht maken.

Tip! Via <http://support.n-gage.com> kunt u instellingen voor WAP, MMS, e-mail en een Internet-toegangspunt voor uw gamedeck bestellen. Koppelingen naar de website van N-Gage voor verschillende landen zijn beschikbaar via <http://www.n-gage.com/select.html>.

- Kies **Opties**→ **Invoegen**→ **Afbeelding**, **Soundclip**, **Videoclip** of **Notitie** om een bijlage aan een e-mail toe te voegen. E-mailbijlagen worden aangeduid met in de navigatiebalk.
- 5 Kies **Opties**→ **Zenden** of druk op om het bericht te verzenden.
- Opmerking:** E-mailberichten worden vóór verzending automatisch in de Outbox geplaatst. Als het verzenden mislukt, blijft het bericht in de Outbox staan met de status **Mislukt**.

Vereiste instellingen voor multimedieberichten

U kunt de instellingen ontvangen in een SMS-bericht van uw netwerkoperator of aanbieder. Zie 'Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen' op pag. 64.

Informeer bij de netwerkoperator of aanbieder naar de beschikbaarheid van datadiensten. Volg de aanwijzingen van de aanbieder van de dienst.

De instellingen handmatig opgeven:

- 1 Ga naar **Instrum.**→ **Instell.**→ **Verbinding**→ **Toegangspunten** en definieer de instellingen voor een toegangspunt voor multimedieberichten. Zie 'Instellingen verbinding' op pag. 37.
- 2 Ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **Multimediebericht**. Open **Toeg.punt in gebruik** en selecteer het toegangspunt dat u als voorkeursverbinding hebt opgegeven. Zie ook 'Instellingen voor multimedieberichten' op pag. 70.

Vereiste instellingen voor e-mailberichten



Voordat u e-mailberichten kunt verzenden, ontvangen, ophalen, beantwoorden en doorsturen, moet u het volgende doen:

- Een internettoegangspunt configureren. Zie 'Instellingen verbinding' op pag. 37.

- E-mailinstellingen definiëren. Zie 'Instellingen voor e-mailberichten' op pag. 72. U moet een afzonderlijke e-mailaccount hebben. Volg de instructies van de aanbieder van uw remote mailbox en van de internetaanbieder.







Inbox - Berichten ontvangen

Als u een bericht ontvangt, verschijnt  en de tekst **1 nieuw bericht** in de standby-modus. Druk op **Tonen** om het bericht te openen. Ga naar een bericht in de Inbox en druk op  om het te openen.

Multimediaobjecten ontvangen




Belangrijk: Objecten in multimedieberichten kunnen virussen bevatten of anderszins schadelijk zijn voor uw apparaat of PC. Open geen bijlagen als u niet weet of de afzender betrouwbaar is.





Als u een multimediebericht opent () , kunt u tegelijkertijd een afbeelding bekijken, een bericht lezen en een geluidsfragment beluisteren via de luidspreker ( geeft aan dat het bericht geluid bevat). Als er een geluidsfragment wordt afgespeeld, kunt u het volume aanpassen door op  of  te drukken. Kies **Stop** om het geluid uit te zetten. Kies **Opties** → **Soundclip afspelen** om een geluidsfragment nogmaals te beluisteren.

Als u de mediaobjecten in een multimediebericht wilt bekijken, opent u het bericht en kiest u **Opties** → **Objecten**. U kunt een bestand met multimediaobjecten opslaan op het gamedeck of naar een ander compatibel apparaat versturen, bijvoorbeeld via Bluetooth.


Vanwege copyrightbescherming kan het voorkomen dat bepaalde afbeeldingen, beltonen en andere items niet kunnen worden gekopieerd, gewijzigd, overgebracht of doorgestuurd.

 **Tip!** Als u andere bestanden dan geluiden en notities als bijlagen wilt versturen, opent u de bijbehorende toepassing en kiest u **Zenden** → **Via e-mail** (indien beschikbaar).


Symbolen in de Inbox:

Als de Inbox ongelezen berichten bevat, verandert het symbool in  ,  ongelezen SMS-bericht,  ongelezen multimediebericht en  gegevens die via Bluetooth zijn ontvangen.

Opties in de weergave
Objecten: **Openen**,
Opslaan, **Zenden**, **Help** en
Afsluiten.

 **Tip!** Als u een vCard-bestand ontvangt met een afbeelding als bijlage, wordt de afbeelding ook in de map Contacten opgeslagen.

Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen

Met uw gamedeck kunt u allerlei SMS-berichten ontvangen die gegevens () bevatten (ook wel OTA-berichten (Over-The-Air) genoemd).


- **Beeldbericht** - Als u de afbeelding wilt opslaan voor later gebruik in **Extra**→ **Afbeeldingen**→ **Beeldberichten**, kiest u **Opties**→ **Beeld opslaan**.
- **Visitekaartje** - Als u contactgegevens wilt opslaan, kiest u **Opties**→ **Visitekaartje opsl..**



Opmerking: Certificaten of geluidsbestanden in bijlagen worden niet opgeslagen.

- **Beltoon** - Als u de beltoon wilt opslaan in Componist, kiest u **Opties**→ **Opslaan** .
- **Operatorlogo** - Als u het logo in de standby-modus wilt weergeven in plaats van het kenmerk van de netwerkoperator, kiest u **Opties**→ **Opslaan**.
- **Agenda-item** - kies **Opties**→ **Opslaan in Agenda** om een uitnodiging op te slaan.
- **Webbericht** - kies **Opties**→ **Opsl. in bookmarks** om de bookmark op te slaan in de lijst met bookmarks in Web. Als het bericht zowel instellingen voor een toegangspunt als bookmarks bevat, kiest u **Opties**→ **Alle opslaan**.
- **U heeft nieuwe E-mail** - geeft het aantal nieuwe e-mailberichten in uw remote mailbox aan. Uitgebreidere meldingen kunnen meer details bevatten.
- Verder kunt u de volgende gegevens ontvangen: dienstnummer voor SMS-berichten, voicemailnummer, profielinstellingen voor remote synchronisatie, toegangspuntinstellingen voor de webtoepassing, multimedieberichten of e-mail, inlogscriptinstellingen voor toegangspunten of e-mailinstellingen.

Dienstberichten ontvangen

Dienstberichten () maken bijvoorbeeld melding van nieuwsberichten en kunnen een SMS-bericht of een koppeling bevatten. Informeer bij uw webaanbieder naar de beschikbaarheid van dergelijke diensten.



Mijn mappen

In Mijn mappen kunt u berichten in mappen onderbrengen, nieuwe mappen maken, de naam van mappen wijzigen en mappen verwijderen. Kies **Opties**→ **Verplaats naar map**, **Nieuwe map** of **Naam map wijzigen**.




Mailbox

Als u **Mailbox** kiest en u nog geen e-mailaccount hebt ingesteld, wordt u gevraagd dit te doen. Zie 'Vereiste instellingen voor e-mailberichten' op pag. 62. Als u een nieuwe mailbox maakt, wordt **Mailbox** vervangen door de naam van de mailbox in de beginweergave van Berichten. U kunt meerdere mailboxen hebben (max. zes).

De mailbox openen

Als u de mailbox opent, kunt u kiezen of u de eerder opgehaalde e-mailberichten en berichtkoppen offline wilt bekijken of verbinding wilt maken met de e-mailserver.

Als u naar de mailbox gaat en op  drukt, verschijnt de vraag **Verbinden met mailbox?**

- Kies **Ja** om verbinding te maken met uw mailbox en nieuwe e-mailberichtkoppen of -berichten op te halen. Als u online berichten bekijkt, hebt u onafgebroken verbinding met een remote mailbox via een data-oproep of een GPRS-verbinding. Zie ook 'Belangrijke symbolen in de standby-modus' op pag. 22 en 'Instellingen verbinding' op pag. 37.
- Kies **Nee** om eerder opgehaalde e-mailberichten offline te bekijken. Als u e-mailberichten offline bekijkt, heeft uw gamedeck geen verbinding met de remote mailbox.



Tip! Met de teksten in de map Sjablonen voorkomt u dat u dezelfde tekst steeds opnieuw moet typen.





Figuur 15 Mailbox met verschillende statussymbolen.





Tip! U kunt de PC Suite for Nokia N-Gage QD gebruiken op een compatibele pc om toegangspunten en mailboxen in te stellen. Zie de cd-rom in het pakket.

Statussymbolen voor e-mail:

 nieuw e-mailbericht (in de offline of online modus) waarvan de inhoud niet is opgehaald (pijl-tje wijst naar buiten).

 nieuw e-mailbericht waarvan de inhoud is opgehaald (pijl-tje wijst naar binnen).

 e-mailbericht is gelezen.



 berichtkop is gelezen en de bijbehorende berichtinhoud is verwijderd.

E-mailberichten ophalen uit de mailbox

- Als u offline bent, kiest u **Opties** → **Verbinden** om verbinding te maken met een remote mailbox.



Belangrijk: Objecten in e-mailberichten kunnen virussen bevatten of anderszins schadelijk zijn voor uw apparaat of PC. Open geen bijlagen als u niet weet of de afzender betrouwbaar is.


- 1 Als u verbinding hebt met een remote mailbox, kiest u **Opties** → **E-mail ophalen** →
 - **Nieuw** - om alle nieuwe e-mailberichten op te halen.
 - **Geselecteerd** - om alleen de gemarkeerde e-mailberichten op te halen.
 - **Alle** - om alle berichten uit de mailbox op te halen.
 Kies **Annuleer** om het ophalen af te breken.
- 2 Als u de e-mailberichten hebt opgehaald, kunt u deze online blijven bekijken. Kies **Opties** → **Verbind. verbreken** om de verbinding te verbreken en de e-mailberichten offline te bekijken.
- 3 Druk op  om een e-mailbericht te openen. Als het e-mailbericht niet is opgehaald (het pijltje in het symbool wijst naar buiten) en u in de offline modus bent, wordt u gevraagd of u dit bericht uit de mailbox wilt ophalen.
 - Als u e-mailbijlagen wilt bekijken, opent u een bericht met het bijlagesymbool  en kiest u **Opties** → **Bijlagen**. Als het symbool bij een bijlage licht gekleurd is, is de bijlage nog niet opgehaald. Kies **Opties** → **Ophalen** om de bijlage op te halen. In de weergave Bijlagen kunt u bijlagen bekijken, ophalen, openen of opslaan. U kunt ook bijlagen verzenden via Bluetooth.



Tip! Als uw mailbox het IMAP4-protocol gebruikt, kunt u kiezen of u alleen berichtkoppen, alleen berichten of zowel berichten als bijlagen wilt ophalen. Met het POP3-protocol kunt u alleen berichtkoppen ophalen of zowel berichten als bijlagen. Zie '[Instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 72.

E-mailberichten verwijderen

- Kies **Opties** → **Verwijderen** → **Alleen apparaat** als u e-mailinhoud van het apparaat wilt verwijderen, maar u deze inhoud nog wel in de remote mailbox wilt bewaren.
 - ↳ **Opmerking:** Op het gamedeck worden dezelfde e-mailberichtkoppen weergegeven als in de remote mailbox. De berichtkop blijft dus zichtbaar op het gamedeck nadat u de berichtinhoud hebt gewist. Als u ook de berichtkop wilt verwijderen, moet u eerst het bericht uit uw remote mailbox verwijderen en opnieuw verbinding maken om de mailboxweergave op het gamedeck bij te werken.
- Een e-mailbericht verwijderen van het gamedeck en uit de remote mailbox. Kies **Opties** → **Verwijderen** → **Apparaat en server**.
 - ↳ **Opmerking:** Als u offline bent, wordt de e-mail eerst van het gamedeck verwijderd. De eerstvolgende keer dat u verbinding maakt met de remote mailbox, wordt de e-mail automatisch uit de remote mailbox verwijderd. Als u het POP3-protocol gebruikt, worden berichten die zijn gemarkeerd voor verwijderen, pas verwijderd als de verbinding met de remote mailbox is verbroken.
- Als u een e-mailbericht hebt gemarkeerd voor verwijdering op het gamedeck en de server, en u dit ongedaan wilt maken, selecteert u het e-mailbericht in kwestie (📧) en kiest u **Opties** → **Verwijd. onged. mkn**.

 **Tip!** Als u een e-mailbericht uit de remote mailbox naar een map in Mijn mappen wilt kopiëren, kiest u **Opties** → **Naar map kopiëren**. Selecteer een map in de lijst en kies **OK**.

De verbinding met de mailbox verbreken

In de online modus kiest u **Opties** → **Verbind. verbreken** om de data-oproep of GPRS-verbinding met de remote mailbox te beëindigen. Zie ook '[Belangrijke symbolen in de standby-modus](#)' op pag. 22.



Voorbeeld: Berichten worden bijvoorbeeld in de Outbox geplaatst als het gamedeck zich buiten het dekingsgebied bevindt. U kunt ook aangeven dat e-mail moet worden verzonden zodra u weer verbinding maakt met de remote mailbox.

E-mailberichten offline bekijken

Wanneer u de **Mailbox** weer opent en u de e-mailberichten offline wilt bekijken, antwoordt u **Nee** op de vraag **Verbinden met mailbox?**. U kunt de eerder opgehaalde e-mailberichtkoppen en/of berichten lezen. U kunt ook nieuwe e-mailberichten intoetsen en berichten beantwoorden of doorsturen. Deze berichten worden verzonden zodra u weer verbinding maakt met de mailbox.



Outbox – Berichten die nog niet zijn verzonden

De status van de berichten in de Outbox **Bezig met verzenden**, **Wacht /In wachtrij**, **Opnieuw zenden om** (tijd) – Na een timeoutperiode wordt opnieuw geprobeerd het bericht te verzenden. Kies **Zenden** om het direct opnieuw te proberen. **Uitgesteld** – U kunt de verzending van documenten in de Outbox uitstellen. Ga naar een bericht dat wordt verzonden en kies **Opties**→ **Zenden uitstellen**. **Mislukt** – Het maximum aantal verzendpogingen is bereikt. Het verzenden is mislukt. Als het een SMS-bericht betreft, opent u het bericht en controleert u de verzendopties.

Berichten op een SIM-kaart bekijken

Voordat u SIM-berichten kunt bekijken, moet u deze naar een map op het gamedeck kopiëren.

- 1 Kies **Opties**→ **SIM-berichten** in de beginweergave van Berichten.
- 2 Kies **Opties**→ **Markeringen aan/uit**→ **Markeren** of **Alle markeren** om berichten te markeren.
- 3 Selecteer **Opties**→ **Kopiëren**. Er verschijnt een lijst met mappen.
- 4 Selecteer een map en kies **OK**. Ga naar de map om de berichten te bekijken.



Infodienst (netwerkdienst)

U kunt berichten ontvangen over verschillende onderwerpen (zoals het weer of het verkeer). Informeer bij de aanbieder van deze dienst naar de beschikbare items en hun nummers. Kies **Opties**→ **Infodienst** in de beginweergave van Berichten. In de beginweergave kunt u de status, het nummer en de naam van een onderwerp zien en of het onderwerp is gemarkeerd (🚩) voor opvolgen.



Opmerking: Bij een GPRS-verbinding kunt u mogelijk geen infodienstberichten ontvangen. Neem contact op met de netwerkoperator voor de juiste GPRS-instellingen. Zie '[Instellingen verbinding](#)' op pag. 37.



Editor voor Dienstopdracht

Kies **Berichten**→ **Opties**→ **Dienstopdracht**. U kunt uw aanbieder bepaalde aanvragen (ook wel USSD-opdrachten genoemd) sturen, bijvoorbeeld activeringsopdrachten voor netwerkdiensten.

Berichtinstellingen

Instellingen voor SMS-berichten

Ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **SMS**.





- **Berichtencentrales** - Een lijst met alle SMS-berichtencentrales die zijn gedefinieerd. Zie '[Een nieuwe SMS-berichtencentrale toevoegen](#)' op pag. 70.
- **Ber.centrale in gebr.** - Selecteer de berichtencentrale voor het bezorgen van SMS-berichten.
- **Rapport ontvangen** (netwerkdienst) - U kunt bij het netwerk een leveringsrapport aanvragen voor uw berichten. Als de instelling **Nee** is, verschijnt alleen de status **Verzonden** in het logboek. Zie pag. 31.

Opties in Infodienst:
Openen, Abonnement / Abonnement opzeggen, Direct melden / Direct melden verw., Item, Instellingen, Help en Afsluiten.

Opties bij het bewerken van instellingen voor SMS-berichtencentrales:
Nwe berichtencentr., Bewerken, Verwijderen, Help en Afsluiten.

- **Geldigheid bericht** - Als een berichtontvanger niet binnen de geldigheidsduur kan worden bereikt, wordt het bericht van de SMS-berichtencentrale verwijderd. Deze functie werkt alleen als deze wordt ondersteund door het netwerk. **Maximale duur** is de maximumtijd die binnen het netwerk is toegestaan.
- **Ber. verzonden als** - Wijzig deze optie alleen als u zeker weet dat uw berichtencentrale SMS-berichten in deze andere indelingen kan omzetten. Raadpleeg hierover uw netwerkoperator.
- **Voorkeursverbinding** - U kunt SMS-berichten versturen via het normale GSM-netwerk of via GPRS, als dit door het netwerk wordt ondersteund. Zie 'GPRS' op pag. 42.
- **Ant. via zelfde centr.** (netwerkdienst) - Kies **Ja** als het antwoord moet worden verzonden via hetzelfde nummer van de SMS-berichtencentrale.

Een nieuwe SMS-berichtencentrale toevoegen

- 1 Open **Berichtencentrales** en kies **Opties**→ **Nwe berichtencentr.**
- 2 Druk op , typ een naam voor de berichtencentrale en kies **OK**.
- 3 Druk op  en op  en vul het nummer van de SMS-berichtencentrale in. U krijgt dit nummer van uw aanbieder.
- 4 Druk op **OK**.
- 5 Ga terug naar de weergave Instellingen om de nieuwe instellingen te activeren. Ga naar **Ber.centrale in gebr.**, druk op  en selecteer de nieuwe berichtencentrale.

Instellingen voor multimediberichten

Ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **Multimedibericht**.

- **Toeg.punt in gebruik (Te definiëren)** - Kies het toegangspunt voor de voorkeursverbinding voor de multimediberichtencentrale. Zie 'Vereiste instellingen voor multimediberichten' op pag. 62.



Opmerking: Als u in een SMS-bericht multimediberichtinstellingen ontvangt en u deze opslaat, worden de ontvangen instellingen automatisch gebruikt voor de voorkeursverbinding. Zie 'Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen' op pag. 64.

- **Secundaire verbind.-** Selecteer het toegangspunt voor de secundaire verbinding voor de multimediaberichtencentrale.



Opmerking: Voor de **Toeg.punt in gebruik** en de **Secundaire verbind.** moet dezelfde **Homepage** zijn opgegeven voor dezelfde multimediaberichtencentrale. Alleen de gebruikte dataverbinding verschilt.

- **Ontvangst multimedia**

Standaard is de dienst voor multimediaberichten ingeschakeld.



Opmerking: Als u zich buiten uw eigen netwerk bevindt, is het verzenden en ontvangen van multimediaberichten mogelijk duurder. Als de instellingen **Uitsl. eigen netw.** of **Altijd aan** zijn geselecteerd, kan uw gamedeck een actieve oproep doen of een GPRS-verbinding maken zonder dat u dit weet.

Kies **Uitsl. eigen netw.** als u alleen in uw eigen netwerk multimediaberichten wilt ontvangen. Als u zich buiten uw eigen netwerk bevindt, kunt u geen multimediaberichten ontvangen. Kies **Altijd aan** als u altijd multimediaberichten wilt ontvangen. Kies **Uit** als u geen multimediaberichten of advertenties wilt ontvangen.

- **Bij ontvangst bericht - Kies:**

Meteen ophalen - als u wilt dat multimediaberichten direct worden opgehaald. Als er berichten zijn met de status **Uitgesteld**, worden die ook opgehaald.

Ophalen uitstellen - als u het bericht in de multimediaberichtencentrale wilt opslaan om het later op te halen. Als u het bericht meteen wilt ophalen, stelt u **Bij ontvangst bericht** in op **Meteen ophalen**.

Bericht weigeren - als u multimediaberichten wilt weigeren. De berichten worden verwijderd door de multimediaberichtencentrale.

- **Anonieme ber. toest.** - Kies **Nee** als u berichten van een anonieme afzender wilt weigeren.
- **Advertent. ontvang.** - Geef aan of u advertenties in multimediaberichten wilt ontvangen.
- **Rapport ontvangen** (netwerkdienst) - Kies **Ja** als u de status van het verzonden bericht in het logboek wilt weergeven.



Voorbeeld: Als voor uw voorkeursverbinding GPRS wordt gebruikt, is het raadzaam een GSM-data-oproep te gebruiken voor de secundaire verbinding. U kunt dan ook multimediaberichten verzenden en ontvangen wanneer u zich niet in een netwerk met GPRS-ondersteuning bevindt. Raadpleeg uw netwerkoperator of uw aanbieder. Zie 'Dataverbindingen en toegangspunten' op pag. 37.



Opmerking: Mogelijk kunt u geen leveringsrapport ontvangen voor multimediaberichten die naar een e-mailadres zijn verzonden.

- **Rapportz. weigeren** - Kies **Ja** als u geen leveringsrapporten voor ontvangen multimediaberichten wilt verzenden.
- **Geldigheid bericht** - Als een berichtontvanger niet binnen de geldigheidsduur kan worden bereikt, wordt het bericht van de multimediaberichtencentrale verwijderd. Deze functie werkt alleen als deze wordt ondersteund door het netwerk. **Maximale duur** is de maximumtijd die binnen het netwerk is toegestaan.
- **Grootte afbeelding** - Definieer de grootte van de afbeelding in een multimediabericht. Beschikbare opties zijn: **Klein** (max. 160*120 pixels) en **Groot** (max. 640*480 pixels).
- **Stand. luidspreker** - Kies **Luidspreker** of **Hoorn** als u de geluidsfragmenten in een multimediabericht via de luidspreker of het oorstuk wilt afspelen. Zie Luidspreker op pag. [26](#).

Instellingen voor e-mailberichten

Ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **E-mail** en kies:

Mailbox in gebruik om aan te geven welke mailbox u voor het verzenden van e-mail wilt gebruiken.

Mailboxen om een lijst met gedefinieerde mailboxen te openen. Als er geen mailboxen zijn gedefinieerd, wordt u gevraagd dit alsnog te doen. Kies een mailbox om de instellingen te wijzigen:

- **Mailboxnaam** - Geef een beschrijvende naam op voor de mailbox.
- **Toegangsp. in gebr. (Te definiëren)** - Kies een toegangspunt voor de mailbox. Zie ['Instellingen verbinding'](#) op pag. [37](#).
- **Mijn e-mailadres (Te definiëren)** - Geef het e-mailadres op dat u van uw aanbieder hebt gekregen. Antwoorden op uw e-mailberichten worden naar dit adres verzonden.
- **Server uitgaande mail: (Te definiëren)** - Geef het IP-adres of de hostnaam op van de computer die uw e-mail verzendt.

Opties bij het bewerken van mailbox-instellingen:
Bewerken, Nieuwe mailbox, Verwijderen, Help en Afsluiten.

- **Bericht zenden** – Bepaal hoe e-mail op uw gamedeck wordt verzonden.
Meteen – Er wordt verbinding gemaakt met de mailbox zodra u **Zenden** hebt gekozen.
Bij volgende verb. – E-mail wordt verzonden de eerstvolgende keer dat u verbinding maakt met uw remote mailbox.
- **Kopie naar mij** – Kies **Ja** om een kopie van het e-mailbericht in uw remote mailbox op te slaan en op het adres dat u hebt opgegeven bij **Mijn e-mailadres**.
- **Handtek. opnemen** – Kies **Ja** om een handtekening aan uw e-mailberichten toe te voegen en de tekst hiervan op te stellen of te bewerken.
- **Gebruikersnaam:** – Geef de gebruikersnaam op die door uw aanbieder is verstrekt.
- **Wachtwoord:** – Geef uw wachtwoord op. Als u dit veld niet invult, moet u een wachtwoord opgeven wanneer u verbinding maakt met de remote mailbox.
- **Server inkom. mail: (Te definiëren)** – Geef het IP-adres of de hostnaam op van de computer die uw e-mail ontvangt.
- **Mailboxtype:** – Geef het e-mailprotocol op dat door de aanbieder van uw remote mailbox wordt aanbevolen. U kunt kiezen uit **POP3** en **IMAP4**. U kunt deze optie slechts één keer instellen. De instelling kan niet worden gewijzigd als u de mailboxinstellingen hebt opgeslagen of hebt afgesloten. Als u het POP3-protocol gebruikt, worden e-mailberichten niet automatisch bijgewerkt in de online modus. Verbreek de verbinding en maak opnieuw verbinding met de mailbox als u de nieuwste e-mailberichten wilt zien.
- **Beveiliging** – Wordt gebruikt met de protocollen POP3, IMAP4 en SMTP om de verbinding met de remote mailbox te beveiligen.
- **APOP beveil. inloggen** (niet beschikbaar als u IMAP4 hebt geselecteerd als **Mailboxtype**;) Wordt gebruikt met het POP3-protocol om wachtwoorden te coderen bij verzending naar de remote e-mailserver.
- **Bijlage ophalen** (niet beschikbaar als het e-mailprotocol POP3 is) – Voor het ophalen van e-mail met of zonder bijlagen.
- **Berichtkop. ophalen** – Geef aan hoeveel e-mailberichtkoppen er moeten worden opgehaald. De opties zijn **Alles** en **Door gebr. gedef.** (alleen te gebruiken met het IMAP4-protocol).

Instellingen voor dienstberichten

Ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **Dienstbericht**. Geef aan of u dienstberichten wilt ontvangen. **Verificatie vereist** - Geef aan of u alleen dienstberichten wilt ontvangen van geverifieerde bronnen.

Instellingen voor Infodienst (netwerkdienst)

Informeer bij uw aanbieder naar de beschikbare items en itemnummers en ga naar **Berichten**→ **Opties**→ **Instellingen**→ **Infodienst** om de instellingen te wijzigen.


- **Ontvangst - Aan of Uit.**
- **Taal - Alle**, als u deze optie kiest, kunt u infodienstberichten ontvangen in alle ondersteunde talen. Als u **Geselecteerd** kiest, kunt u kiezen in welke talen u infodienstberichten wilt ontvangen. Als u de gewenste taal niet kunt vinden, kiest u **Overige**.
- **Itemherkenning** - Als u een bericht ontvangt dat niet bij een van de bestaande items hoort, kunt u het itemnummer automatisch opslaan via **Itemherkenning**→ **Aan**. Het itemnummer wordt in de lijst met items opgeslagen en zonder naam weergegeven. Kies **Uit** als u nieuwe itemnummers niet automatisch wilt opslaan.

Instellingen voor de map Overige


Ga naar **Berichten** en selecteer **Opties**→ **Instellingen**→ **Overige**.

- **Verzonden ber. opsl.** - Kies deze optie als u in de map met verzonden items een kopie wilt opslaan van elk verzonden SMS-, multimedia- of e-mailbericht.
- **Aantal opgesl. ber.** - Geef aan hoeveel verzonden berichten tegelijk in de map met verzonden items kunnen worden opgeslagen. De standaardlimiet is 20 berichten. Wanneer de limiet wordt bereikt, wordt het oudste bericht verwijderd.


Profielen

Druk op  en selecteer **Instrum.** → **Profielen** om de tonen voor verschillende gebeurtenissen, situaties of beller groepen aan te passen. Het geselecteerde profiel verschijnt boven aan de display in de standby-modus. Als u het profiel Algemeen gebruikt, wordt alleen de huidige datum aangegeven.


Het profiel wijzigen

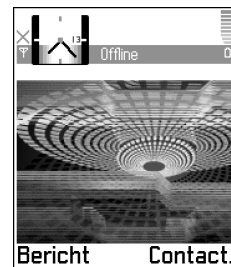
- 1 Druk op  en kies **Instrum.** → **Profielen**. Er verschijnt een lijst met profielen.
- 2 Ga naar een profiel en kies **Opties** → **Activeren**.

Profiel N-Gage - spelletjes spelen zonder dat er meldingen verschijnen voor inkomende oproepen, SMS-berichten en MMS-ontvangst of -bezorging. In dit profiel kunt u geen MIDI-tonen selecteren als beltoon of waarschuwingston.



 **Opmerking:** Bij inkomende oproepen klinkt er een beltoon als deze is ingeschakeld in de profielinstellingen.

Profiel Offline - Het gamedeck gebruiken zonder verbinding te maken met het draadloze GSM-netwerk.


 **Waarschuwing:** In het profiel Offline kunt u geen oproepen doen (of ontvangen), ook geen alarmoproepen. Ook overige functies waarvoor netwerkdekking vereist is, kunnen niet worden gebruikt. Als u wilt bellen, moet u de telefoonfunctie eerst activeren door een ander profiel te kiezen. Als het apparaat is vergrendeld, moet u de beveiligingscode invoeren voordat u de telefoonfunctie kunt activeren en een alarmnummer kunt kiezen.




*Figuur 16
Het profiel Offline is actief.*

 **Tip!** Druk in de standby-modus op  om het profiel te wijzigen. Ga naar het profiel dat u wilt activeren en druk op **OK**.

 **Tip!** U kunt elke beltoon in de lijst beluisteren voordat u een toon kiest. Druk op een toets om het geluid te stoppen.



 **Tip!** U kunt beltonen op twee plaatsen wijzigen: in Profielen en in Contacten. Zie '[Een beltoon toevoegen voor een contactkaart of -groep](#)' op pag. 50.

 **Waarschuwing:** Het apparaat moet zijn ingeschakeld als u het profiel Offline wilt gebruiken. Schakel het apparaat niet in als het gebruik van mobiele apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

Wanneer u het profiel Offline activeert, wordt het gamedeck opnieuw gestart en wordt de GSM uitgeschakeld, zoals aangegeven door \times in de signaalsterkte-indicator. Zie fig. 16. Er zijn geen draadloze GSM-telefoonsignalen naar en van het apparaat mogelijk.

Als u het profiel Offline wilt verlaten, selecteert u een ander profiel en kiest u **Opties** → **Activeren**. Druk op **Ja**. Het gamedeck wordt opnieuw gestart en draadloze GSM-overdracht wordt weer ingeschakeld (mits het signaal sterk genoeg is). Als Bluetooth is uitgeschakeld door het overschakelen op het profiel Offline, moet u Bluetooth handmatig opnieuw inschakelen. Zie '[Bluetooth-instellingen](#)' op pag. 92.



Profielen aanpassen

- 1 Ga naar het profiel dat u wilt wijzigen en kies **Opties** → **Aanpassen**. Er verschijnt een lijst met profielinstellingen.
- 2 Ga naar de instelling die u wilt wijzigen en druk op  om de opties te openen:
 - **Beltoon** - Als u de beltoon voor spraakoproepen wilt instellen, kiest u een beltoon in de lijst. Bij tonen die op een geheugenkaart zijn opgeslagen, staat het symbool  naast de naam.
 - **Oproepsignaal** - Als u **Opend** kiest, wordt het volume van de beltoon geleidelijk verhoogd tot het ingestelde niveau.
 - **Belvolume** - Hiermee stelt u het volume van het oproepsignaal en de beltoon voor berichten in.
 - **Berichtensignaaltoon** - Hiermee stelt u de beltoon voor berichten in.
 - **Trilsignaal** - Hiermee stelt u het gamedeck in op trillen bij inkomende spraakoproepen en berichten.
 - **Toetsenbordtonen** - Het volume van toetsenbordtonen.

- **Waarschuwingstonen** - Hiermee stelt u bijvoorbeeld de waarschuwingstoon in die wordt weergegeven als de batterij bijna leeg is.
- **Waarschuwen bij** - Hiermee stelt u in dat alleen wordt gewaarschuwd bij inkomende oproepen van specifieke contactgroepen. Bij inkomende oproepen van personen die niet in die groepen zijn opgenomen, wordt alleen een stil signaal gegeven. Bij inkomende oproepen van andere personen wordt niet gewaarschuwd. Beschikbare opties zijn: **Alle oproepen** / (een lijst met contactgroepen, indien aanwezig). Zie 'Contactgroepen maken' op pag. 52.
- **Profielnaam** - Hiermee geeft u een profiel een andere naam. De naam van de profielen Algemeen, N-Gage en Offline kunt u niet wijzigen.

Agenda en Taken







Tip! Druk op een toets ( - ) in een agendaweergave. Een item van het type Vergadering wordt geopend en de ingetoetste tekens worden aan het veld **Onderwerp** toegevoegd.





Tip! Als u terugkerende items bewerkt of verwijdert, kunt u kiezen waarvoor de wijziging geldt: **Alle vermeldingen** - alle vermeldingen van het item worden verwijderd / **Alleen dit item** - alleen het huidige item wordt verwijderd. Stel bijvoorbeeld dat uw wekelijkse cursus niet doorgaat. Voor dit item krijgt u elke week een herinnering. Als u **Alleen dit item** kiest, krijgt u volgende week weer een herinnering.

Agenda-items maken

- 1 Druk op  en kies **Agenda**.
- 2 Kies **Opties** → **Nieuw item** en selecteer:
 - **Vergadering** voor een afspraak op een specifieke datum en tijd.
 - **Memo** voor een algemeen item voor een bepaalde dag.
 - **Gedenkdag** voor verjaardagen of andere speciale data. Gedenkdagen worden elk jaar herhaald.
- 3 Vul de velden in. Met  gaat u naar de verschillende velden.

Signaal - Kies **Aan** en druk op  om de velden **Tijd signaal** en **Dag signaal** in te vullen. Het signaal wordt in de dagweergave aangegeven met . **Een agendesignaal uitschakelen** - Druk op **Stop** om het signaal uit te schakelen. Als u op een andere toets drukt, wordt het signaal tijdelijk onderbroken.

Herhalen - Druk op  om het item te laten terugkeren ( wordt weergegeven in de dagweergave).

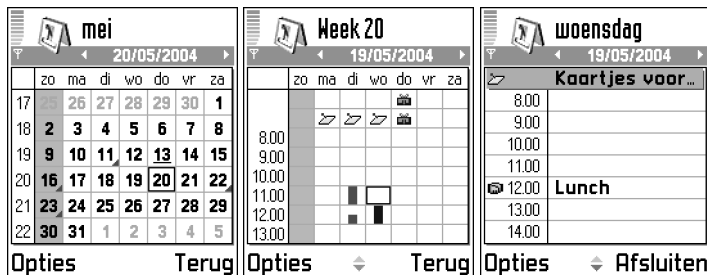
Herhalen tot - U kunt een einddatum instellen voor het terugkerende item.


Synchronisatie - Privé - Na synchronisatie kan het agenda-item alleen door uzelf worden bekeken en niet door anderen met online toegang tot de agenda. **Openbaar** - Het agenda-item is zichtbaar voor iedereen met online toegang tot uw agenda. **Geen** - Het agenda-item wordt bij het synchroniseren niet naar uw pc gekopieerd. Met PC Suite voor Nokia N-Gage QD kunt u agenda- en taakgegevens overbrengen van elke Nokia-telefoon naar het gamedeck of uw agenda synchroniseren met een pc. Zie de helpfunctie van PC Suite.
- 4 Kies **Gereed** om het item op te slaan.







Tip! U kunt agenda-items verzenden naar een compatibele telefoon. Zie '[Berichten](#)' en '[Gegevens verzenden via Bluetooth](#)' op pag. 97.

Agendaweergaven






 **Tip!** Kies **Opties** → **Instellingen** om de weergave te wijzigen die wordt getoond wanneer u de agenda opent of om de begindag van de week te wijzigen. Als u de weeknummers wilt weergeven, kiest u maandag als de eerste dag van de week.

In de maandweergave zijn datums met agenda-items gemarkeerd met een driehoekje in de rechterbenedenhoek. Memo's en gedenkdagen worden vóór 8 uur geplaatst.

- Kies **Opties** → **Ga naar datum** om naar een bepaalde datum te gaan. Toets de datum in en kies **OK**.
- **Symbolen** in dag- en weekweergave:  - Vergadering,  - Memo en  - Gedenkdag.
- Druk op  om naar vandaag te gaan.

Taak - Takenlijst

- 1 Druk op  en kies **Extra** → **Taak**.
- 2 Druk op een toets om een taak op te geven in het veld **Onderwerp**.
 - In het vak **Uiterste datum** kunt u de einddatum voor de taak opgeven.
 - Als u een prioriteit voor de taak wilt instellen, gaat u naar het veld **Prioriteit** en drukt u op . Prioriteitssymbolen:  voor **Hoog**,  voor **Laag** en geen symbool voor **Normaal**.



Figuur 17
Taken in de takenlijst

3 Kies **Gereed** om de taak op te slaan.


Als u een taak als voltooid wilt markeren, gaat u erheen en kiest u **Opties**→ **Markeer: volbracht** ().

Als u een taak wilt herstellen, kiest u **Opties**→ **Markeer: niet volbr.** (.

Extra





Rekenmachine

Als u wilt optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen, drukt u op  en kiest u **Extra**→**Rekenm..**






Opmerking: Deze rekenmachine heeft een beperkte nauwkeurigheid en is ontworpen voor eenvoudige berekeningen.

- Kies  om een getal op te slaan in het geheugen (aangeduid met **M**). Kies  om het getal op te halen uit het geheugen. Als u een getal in het geheugen wilt wissen, kiest u **Opties**→**Geheugen**→**Wissen**.



Componist


Als u eigen, aangepaste beltonen wilt maken, drukt u op  en kiest u **Extra**→**Componist**. Vooraf geïnstalleerde beltonen kunnen niet worden bewerkt.
















- 1 Selecteer **Opties**→**Nieuwe toon** om de editor te openen en een toon te componeren. Gebruik de toetsen om noten en rusttekens toe te voegen (zie de onderstaande tabel) of kies **Opties**→**Symbool invoegen**. Een noot duurt standaard 1/4 tel.
 - Kies **Opties**→**Spelen** om de toon te beluisteren. Voordat u de toon afspeelt kunt u het volume aanpassen door **Opties**→**Volume** te kiezen.
 - Kies **Opties**→**Tempo** om het tempo aan te passen. Als u het tempo geleidelijk wilt aanpassen, drukt u op  (hoger) of  (lager). Het tempo wordt uitgedrukt in tellen per minuut.
 - Als u een andere stijl wenst, selecteert u twee of meer muzieknoden en kiest u **Opties**→**Stijl**→**Legato** voor vloeiend gespeelde noten, of **Staccato** voor afzonderlijk gespeelde, korte noten. Kies **Natuurlijk** om stijlen te verwijderen.

Opties in Rekenmachine:
Laatste resultaat,
Geheugen, Scherm
wissen, Help en Afsluiten.

Opties in de
beginweergave van
Componist: **Openen,**
Nieuwe toon,
Verwijderen,
Markeringen aan/uit,
Hernoemen, Kopiëren,
Help en Afsluiten.


Opties bij het componeren: **Spelen**, **Symbool invoegen**, **Stijl**, **Tempo**, **Volume**, **Help** en **Afsluiten**.

- Als u meerdere noten of rusttekens tegelijkertijd wilt selecteren, houdt u  ingedrukt en houdt u tegelijkertijd  of  ingedrukt.
 - Als u noten een halve toon hoger of lager op de notenbalk wilt plaatsen, gaat u naar de noot en drukt u op  of .
 - Als u  bijvoorbeeld samen met  ingedrukt houdt, krijgt u een C#.
- 2 Druk op **Terug** om de toon op te slaan.

Toets	Noot	Toets en functie
	c	 Geselecteerde noten/rusttekens stapsgewijs verkorten.
	d	 Geselecteerde noten/rusttekens stapsgewijs verlengen.
	e	 Een rustteken invoegen.
	f	Als u op  drukt, verschijnt er een lijst met noten en rusttekens.
	g	 Alle geselecteerde noten of rusttekens een octaaf hoger plaatsen.
	a	 Geselecteerde noten verwijderen.
	b	Als u lang op  -  drukt, worden noten of rusttekens verlengd of worden verlengde noten verkort.







Omrekenen – Maateenheden omrekenen

Als u maateenheden zoals **Lengte** wilt omrekenen (bijvoorbeeld van **Meter** naar **Yard**), drukt u op  en kiest u **Extra** → **Omrekenen**.




Opmerking: De nauwkeurigheid van Omrekenen is beperkt. Er kunnen afrondingsfouten optreden.

- 1 Ga naar het veld **Type** en druk op  om een lijst met maateenheden te openen. Ga naar de maateenheid die u wilt gebruiken en kies **OK**.
- 2 Ga naar het eerste veld **Eenheid** en druk op . Kies de **broneenheid** die u wilt omrekenen en kies **OK**. Ga naar het volgende veld **Eenheid** en kies de **doeleenheid** waarnaar u de broneenheid wilt omrekenen.
- 3 Ga naar het eerste veld **Aantal** en geef de waarde op die u wilt omrekenen. In het andere veld **Aantal** wordt automatisch de omgerekende waarde ingevuld. Druk op  om een decimaalteken in te voegen en druk op  voor de symbolen +, - (voor temperaturen) en **E** (exponent).

Een basisvaluta en wisselkoersen instellen


Voordat u valuta's kunt omrekenen, moet u een basisvaluta kiezen en wisselkoersen toevoegen. De koers van de basisvaluta is altijd 1. De basisvaluta bepaalt de wisselkoers van de andere valuta's.

- 1 Kies **Valuta** als maateenheid en kies **Opties**→ **Wisselkoersen**. Er verschijnt een lijst met valuta's. De huidige basisvaluta staat bovenaan.
- 2 Als u de basisvaluta wilt wijzigen, selecteert u de valuta en kiest u **Opties**→ **Basisvaluta**.


 **Opmerking:** Wanneer u de basisvaluta wijzigt, moet u de nieuwe koersen intoetsen, aangezien alle eerder ingestelde koersen op nul worden teruggezet.
- 3 Wisselkoersen toevoegen. Ga naar de valuta en voer een nieuwe koers in (het aantal eenheden van de valuta dat gelijk is aan één eenheid van de geselecteerde basisvaluta).
- 4 Nadat u alle benodigde wisselkoersen hebt ingevoerd, kunt u valuta's omrekenen.



Notities

Druk op  en kies **Extra**→ **Notities**. U kunt notities koppelen aan Favorieten en notities naar andere compatibele apparaten versturen. Als u platte-tekstbestanden (TXT-indeling) ontvangt, kunt u deze opslaan in Notities.




Opties in Omrekenen:
Selecteer eenheid /
Valuta wijzigen,
Conversietype,
Wisselkoersen, Help en
Afsluiten.

 **Tip!** De omrekening wordt omgedraaid als u een waarde invult in het tweede veld **Aantal**. Het omrekenresultaat verschijnt dan in het eerste veld **Aantal**.

 **Tip!** In de weergave **Wisselkoersen** kunt u de naam van een valuta wijzigen. Ga naar de valuta en kies **Opties**→ **Naam valuta wijzig..**


Opties in Klok: **Alarm instellen, Alarm opn. instellen, Alarm uitschakelen, Instellingen, Help en Afsluiten.**

Opties in Opname-eenheid: **Openen, Soundclip opnemen, Verwijderen, Verpl. naar tel.geh. / Verpl. nr geh.kaart, Markeringen aan/uit, Clip hernoemen, Zenden, Toev. aan Favoriet., Instellingen, Help en Afsluiten.**


- Druk op ( - ) om een notitie te maken. Druk op  om letters te wissen. Kies **Gereed** om de tekst op te slaan.



Klok

Druk op  en kies **Extra**→ **Klok**. U kunt de tijd en/of datum wijzigen door **Opties**→ **Instellingen** te kiezen in Klok. Als u de klok wilt wijzigen die in de standby-modus wordt weergegeven, gaat u naar **Datum en tijd** en kiest u **Type klok**→ **Analoog** of **Digitaal**.

Een alarm instellen

- 1 Kies **Opties**→ **Alarm instellen** om een nieuw alarm in te stellen.
 - 2 Toets de alarmtijd in en kies **OK**. Als het alarm actief is, wordt het symbool  weergegeven.
- Als u een alarm wilt uitschakelen, gaat u naar Klok en kiest u **Opties**→ **Alarm uitschakelen**.


Het alarm uitschakelen

- Kies **Stop** om het alarm uit te schakelen.
- Als het alarm afgaat, kunt u het voor vijf minuten uitschakelen door op een toets te drukken of **Snooze** te kiezen. Daarna wordt het weer geactiveerd. U kunt dit maximaal vijf keer doen.








Als het tijdstip voor het alarmsignaal is aangebroken terwijl het apparaat is uitgeschakeld, schakelt het apparaat zichzelf in en wordt het waarschuwingssignaal afgespeeld. Als u op **Stop** drukt, wordt u gevraagd of het apparaat moet worden geactiveerd voor oproepen. Druk op **Nee** als u het apparaat wilt uitschakelen of op **Ja** als u het apparaat wilt gebruiken om te bellen en gebeld te worden. Druk niet op **Jawanneer** het gebruik van draadloze telefoons storing of gevaar kan opleveren.



Opname-eenheid


Druk op  en kies **Extra**→ **Opn.-eenh.**. U kunt telefoongesprekken en spraakmemo's opnemen en de opnamen beluisteren. Wanneer u een telefoongesprek opneemt, horen beide partijen elke vijf seconden een toon.

Als er een data-oproep of GPRS-verbinding actief is, kan de Opname-eenheid niet worden gebruikt.

- Kies **Opties**→ **Soundclip opnemen** of **Openen**. Ga naar een functie en druk op  om deze te selecteren. Gebruik:  - voor opnemen,  - voor pauzeren,  - voor stoppen,  - voor vooruitspoelen,  - voor terugspoelen, of  - voor het afspelen van een geopend geluidsbestand.



Favorieten

Voor het opslaan van snelkoppelingen en koppelingen naar uw favoriete afbeeldingen, notities en bookmarks en dergelijke, drukt u op  en kiest u **Extra**→ **Favorieten**.

Snelkoppelingen toevoegen




Snelkoppelingen kunnen alleen vanuit de toepassing in kwestie worden toegevoegd, zoals **Afbeelding..** Niet alle toepassingen hebben deze functie.

- 1 Open een toepassing.
- 2 Selecteer het item waaraan u een snelkoppeling wilt toevoegen.
- 3 Kies **Opties**→ **Toev. aan Favoriet..**



Opmerking: Snelkoppelingen in Favorieten worden automatisch bijgewerkt als het item waarnaar wordt verwezen, wordt verplaatst.

Standaardsnelkoppelingen:


-  voor **Agenda**
-  voor **Inbox**
-  voor **Notities**

Opties in Favorieten:

Openen, Naam snelkop. bew., Pictogram snelkopp., Snelkoppeling verw., Verplaatsen, Lijstweergave / Roosterweergave, Help en Afsluiten.



Web

Diverse aanbieders verzorgen speciale pagina's voor mobiele apparaten. U gaat naar deze pagina's door op  te drukken en **Web** te selecteren. Op deze pagina's wordt WML (Wireless Markup Language) of XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) gebruikt. HTML-pagina's (Hypertext Markup Language) kunnen met dit apparaat niet worden weergegeven.

Informeer bij uw netwerkkoperator of aanbieder van webdiensten naar de beschikbaarheid en tarieven van diensten. De aanbieder kan u ook instructies geven voor het gebruik van deze diensten.

Basisprocedure voor toegang tot webdiensten

- Sla de instellingen op voor de webpagina die u wilt gebruiken. Zie de secties '[Instellingen ontvangen via een SMS-bericht](#)' en '[De instellingen handmatig opgeven](#)'.
- Breng een verbinding tot stand. Zie '[Verbinding maken](#)' op pag. 87.
- Navigeer naar de gewenste pagina's. Zie '[Browsen](#)' op pag. 88.
- Verbreek de verbinding. Zie '[Een verbinding verbreken](#)' op pag. 89.

Instellingen ontvangen via een SMS-bericht

Mogelijk ontvangt u de instellingen voor de webdienst via een speciaal SMS-bericht van de aanbieder van de webpagina of de netwerkkoperator. Zie '[Logo's, beltonen, visitekaartjes, agenda-items en instellingen ontvangen](#)' op pag. 64. Neem contact op met de netwerkkoperator of aanbieder voor meer informatie.

De instellingen handmatig opgeven

Volg de aanwijzingen van de aanbieder van de dienst.

 **Tip!** Het kan zijn dat de juiste instellingen beschikbaar zijn op de website van de netwerkkoperator of aanbieder van de dienst. U kunt ook naar de website van N-Gage gaan op <http://support.n-gage.com>. Koppelingen naar deze website voor verschillende landen zijn beschikbaar via <http://www.n-gage.com/select.html>.

- 1 Ga naar **Instrum.**→ **Instell.**→ **Verbinding**→ **Toegangspunten** en definieer de instellingen voor een toegangspunt. Zie 'Instellingen verbinding' op pag. 37.
- 2 Ga naar **Web**→ **Opties**→ **Bookm. toev.** Typ een naam voor de bookmark en het adres van de pagina die bij het huidige toegangspunt hoort.

De weergave Bookmarks



Uitleg: Een bookmark omvat een internetadres (verplicht), een titel, een toegangspunt en, als de webpagina dat vereist, een gebruikersnaam en wachtwoord.



Opmerking: In het apparaat zijn mogelijk een aantal bookmarks voorgeïnstalleerd voor sites die niet met Nokia verbonden zijn. Deze sites worden niet door Nokia gegarandeerd of ondersteund. Als u deze sites wilt bezoeken, moet u op het gebied van beveiliging of inhoud dezelfde voorzorgsmaatregelen treffen als die u voor andere sites treft.



De startpagina die voor het toegangspunt is gedefinieerd. Als u een ander toegangspunt gebruikt voor het browsen, wordt de startpagina dienovereenkomstig aangepast.




De pagina die u het laatst hebt bezocht. Als u de webverbinding verbreekt, wordt het adres van de laatst bezochte pagina bewaard in het geheugen totdat u een andere pagina bezoekt tijdens de volgende sessie.



Een bookmark die de titel of het internetadres van de bookmark aangeeft.

Verbinding maken


Zodra u de vereiste verbindinginstellingen hebt opgeslagen, kunt u de pagina's openen.


Selecteer een pagina of een bookmark of toets het adres in en druk op  om de pagina te downloaden.



Opties in de weergave Bookmarks: **Openen, Downloaden, Terug naar pagina, Zenden, Ga naar webadres / Bookmark zoeken, Bookm. toev., Bewerken, Verwijderen, Dienstber. lezen, Verbind. verbreken, Verplaats naar map, Nieuwe map, Markeringen aan/uit, Naam wijzigen, Cache wissen, Gegev., Toev. aan Favoriet., Instellingen, Help en Afsluiten.**




Tip! U brengt een verbinding tot stand door  ingedrukt te houden in de standby-modus.

 **Tip!** Als u een bookmark wilt versturen, gaat u erheen en kiest u **Opties**→ **Zenden**→ **Via SMS**.

Opties bij het browsen:

Openen, Afbeelding bekijken, Diensopties, Bookmarks, Geschiedenis, Ga naar webadres, Dienstber. lezen, Opsl. als bookmark, Bookm. verz., Opnieuw laden, Verbind. verbreken, Toon afbeeldingen, Cache wissen, Pagina opslaan, Zoeken, Gegev., Instellingen, Help en Afsluiten.


De beveiliging van de verbinding

Tijdens een verbinding wordt het beveiligingssymbool  weergegeven ten teken dat de overdracht van gegevens tussen het apparaat en de internetgateway of -server is gecodeerd.



Opmerking: Het veiligheidssymbool geeft niet aan dat de gegevensoverdracht tussen de gateway en de contentaanbieder (of de locatie waar de aangevraagde bron is opgeslagen) veilig is. De serviceprovider beveiligd de gegevensoverdracht tussen de gateway en de contentaanbieder.

Browsen


- Door op **Terug** te drukken keert u terug naar de vorige pagina. Als **Terug** niet beschikbaar is, kiest u **Opties**→ **Geschiedenis**. Er verschijnt dan een chronologische lijst van de pagina's die u tijdens een sessie hebt bezocht. Deze lijst wordt gewist wanneer u de sessie beëindigt.
- Door **Opties**→ **Opnieuw laden** te kiezen kunt u de actuele inhoud van de server ophalen.
- Als u een bookmark wilt opslaan, selecteert u **Opties**→ **Opsl. als bookmark**. Als u tijdens het browsen een pagina wilt opslaan, selecteert u **Opties**→ **Pagina opslaan**. U kunt pagina's opslaan in het gamedeckgeheugen of op een geheugenkaart en de pagina's bekijken wanneer u offline bent. U kunt de pagina's op een later tijdstip openen door op  te drukken in de weergave Bookmarks.
- Kies **Opties**→ **Diensopties** om een sublijst met opdrachten of acties (indien beschikbaar) weer te geven voor de geopende pagina.
- U kunt onder andere beltonen, afbeeldingen, logo's en videoclips downloaden. Gedownloade items worden opgeslagen in de bijbehorende toepassingen op het gamedeck. Een gedownloade afbeelding wordt bijvoorbeeld opgeslagen in **Afbeeldingen**.



Belangrijk: Installeer alleen bronnen die voldoende bescherming bieden tegen schadelijke software.

- Als u tijdens het browsen nieuwe dienstberichten wilt downloaden en bekijken, kiest u **Opties**→ **Dienstber. lezen** (wordt alleen weergegeven als er nieuwe berichten zijn). Zie ook 'Dienstberichten ontvangen' op pag. 64.

Een verbinding verbreken

Selecteer **Opties**→ **Verbind. verbreken** of houd  ingedrukt om te stoppen met browsen en terug te keren naar de standby-modus.


De cache leegmaken

De opgevraagde gegevens of diensten worden opgeslagen in het cachegeheugen van het gamedeck.

Een cache is een geheugenlocatie die wordt gebruikt om gegevens tijdelijk op te slaan. Als u toegang hebt gezocht of gehad tot vertrouwelijke informatie waarvoor u een wachtwoord moet opgeven, kunt u de cache van het apparaat na gebruik beter legen. De informatie of de diensten waartoe u toegang hebt gehad, worden namelijk in de cache opgeslagen. Kies **Opties**→ **Cache wissen** om de cache te wissen.

Webinstellingen

Selecteer **Opties**→ **Instellingen**:

- **Stand. toegangspunt** - U wijzigt het standaardtoegangspunt door op  te drukken. Er verschijnt dan een lijst met beschikbare toegangspunten. Zie 'Instellingen verbinding' op pag. 37.
- **Toon afbeeldingen** - Als u **Nee** kiest, kunt u afbeeldingen alsnog laden door tijdens het browsen **Opties**→ **Toon afbeeldingen** te kiezen.



Tip! Tijdens het browsen opent u de weergave Bookmarks door  ingedrukt te houden. U keert terug naar de browserweergave via **Opties**→ **Terug naar pagina**.

- **Tekstterugloop** - Kies **Uit** als u de tekst in een alinea niet automatisch wilt laten teruglopen. Kies **Aan** als u dat wel wilt.
- **Lettergrootte** - Kies de lettergrootte.
- **Standaardcodering** - Selecteer de juiste taal om ervoor te zorgen dat tekstekens op uw browserpagina's correct worden weergegeven.
- **Cookies** - Schakel het ontvangen en verzenden van cookies in of uit.
- **Bevest. zenden DTMF** - Geef aan of u het versturen van DTMF-tonen tijdens een telefoongesprek wilt bevestigen. Zie ook 'DTMF-tonen' op pag. [30](#).

Toepassingen en Beheer

Informatie over het installeren van toepassingen en software

U kunt twee soorten toepassingen en software op het gamedeck installeren:

- **J2ME™-toepassingen op basis van Java™-technologie** met de extensie .JAD of .JAR worden geïnstalleerd in **Toepassingen**. Download geen PersonalJava™-toepassingen, want deze kunnen niet worden geïnstalleerd. Zie '[Toepassingen \(Java™\)](#)' op pag. 92.
- **Overige toepassingen en software** die speciaal zijn bedoeld voor het gamedeck van N-Gage of geschikt zijn voor het Symbian-besturingssysteem, worden geïnstalleerd in **Beheer**. De installatiebestanden hebben de extensie .SIS. Zie '[Beheer - Software installeren en verwijderen](#)' op pag. 93.

Installatiebestanden kunnen naar het gamedeck worden overgebracht vanaf een compatibele pc, gedownload tijdens het browsen of ontvangen in een multimediabericht, als e-mailbijlage of via Bluetooth. Als u PC Suite for Nokia N-Gage QD gebruikt om een bestand over te brengen, plaatst u het bestand in de map **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** op het gamedeck of op een geheugenkaart. Als u Microsoft Windows Verkenner gebruikt om een bestand over te brengen, plaatst u het bestand op een geheugenkaart (lokale schijf).



Belangrijk: Installeer alleen toepassingen van bronnen die voldoende beveiliging bieden tegen schadelijke software.

Tijdens de installatie verschijnt op het gamedeck informatie over de voortgang van de installatie. Als u een toepassing installeert zonder een digitale handtekening of certificaat, verschijnt er een waarschuwing. Zet de installatie alleen voort als u de herkomst en de inhoud van de toepassing vertrouwt.



Voorbeeld: Als u het installatiebestand hebt ontvangen bij een e-mail, gaat u naar uw mailbox, opent u de e-mail, opent u de weergave Bijlagen, gaat u naar het installatiebestand en drukt u op  om de installatie te starten.

Opties in de weergave
Gedownload: Installeren, Verwijderen, Gegevens bekijken, Instellingen, Help en Afsluiten.



 **Tip!** Terwijl u browsst kunt u een installatiebestand downloaden en het installeren zonder de verbinding te verbreken.

Opties in de beginweergave van Toepassingen: **Openen, Verwijderen, Bijwerken, Ga naar URL-adres, Gegevens bekijken, Instellingen, Help en Afsluiten.**




Toepassingen (Java™)

Een toepassing installeren

- 1 Druk op  en kies **Extra**→**Toepas..** Druk op  om de weergave **Gedownload** te openen met een lijst Java-installatiebestanden die in de map `c:\nokia\installs` op het gamedeck zijn opgeslagen.
- 2 Ga naar een installatiebestand en kies **Opties**→**Installeren**.
- 3 Als u wordt gevraagd of u de toepassing wilt installeren of bijwerken, drukt u op **Ja** om door te gaan met de installatie.
 Voor de installatie hebt u het JAR-bestand nodig. Als dit ontbreekt, kunt u worden gevraagd het te downloaden. Is er geen toegangspunt opgegeven voor Toepassingen, dan moet u dat alsnog selecteren. Het kan zijn dat u een gebruikersnaam en wachtwoord moet opgeven om het JAR-bestand van de server te kunnen downloaden. Informeer hiernaar bij de leverancier of fabrikant van de toepassing.
- 4 Er verschijnt een bericht wanneer de installatie voltooid is.

De beginweergave van Toepassingen

- U start een toepassing door erheen te gaan en op  te drukken.
- Als u een toepassing wilt verwijderen, selecteert u deze en kiest u **Opties**→**Verwijderen**.
- Als u een netwerkverbinding wilt starten en wilt controleren of er een update beschikbaar is voor de toepassing, gaat u naar de toepassing en kiest u **Opties**→**Bijwerken**.
- Als u een netwerkverbinding wilt starten en extra informatie over de toepassing wilt weergeven, gaat u naar de toepassing en kiest u **Opties**→**Ga naar URL-adres**, indien beschikbaar.
- Als u informatie wilt bekijken over het type, het versienummer en de leverancier of fabrikant van een toepassing, gaat u naar de toepassing en kiest u **Opties**→**Gegevens bekijken**.

Instellingen van Toepassingen

Als u een standaardtoegangspunt wilt definiëren voor het downloaden van toepassingen en toepassingsonderdelen, gaat u naar de weergave **Gedownload** en kiest u **Opties**→ **Instellingen**→ **Standaard toegangsp.**.


Voor sommige Java-toepassingen moet mogelijk een netwerkverbinding worden gemaakt met een specifiek toegangspunt voor het downloaden van extra gegevens of onderdelen. Ga in de beginweergave van Toepassingen naar een toepassing en kies **Opties**→



Instellingen→ **Instellingen** en selecteer:

- **Toegangspunt** om een toegangspunt te selecteren dat door de toepassing moet worden gebruikt. Zie 'Toegangspunten' op pag. 39.
- **Netwerkverbinding** - De opties zijn:
 - **Toegestaan** - Verbindingen voor de toepassing zijn toegestaan zonder dat u hiervan melding krijgt.
 - **Eerst vragen** - Een verbinding wordt pas na bevestiging tot stand gebracht.
 - **Niet toegestaan** - Verbindingen zijn niet toegestaan voor de toepassing.



Beheer - Software installeren en verwijderen

Druk op  en kies **Instrum.**→ **Beheer** voor een lijst met:

- Toepassingen en software die u kunt installeren (geen symbool).
 - Geïnstalleerde programma's en software die u kunt verwijderen (.
 - Toepassingen en software waarvan de installatie is geannuleerd of onderbroken (.
- U kunt deze toepassingen niet gebruiken. De toepassingen moeten worden verwijderd of opnieuw worden geïnstalleerd.

Opties in de beginweergave van Beheer:
Gegevens bekijken,
Certificaat bekijken,
Installeren, Verwijderen,
Logboek bekijken,
Logboek zenden,
Gegevens geheugen, Help
en Afsluiten.



Tip! Kies **Opties**→ **Logboek bekijken** om te zien welke softwarepakketten zijn geïnstalleerd of verwijderd, en wanneer.



Tip! Als u uw installatielogboek met het overzicht van geïnstalleerde en verwijderde software naar een helpdesk wilt sturen, kiest u **Opties**→ **Logboek zenden**→ **Via SMS, Via multimedia, Via Bluetooth**, of **Via e-mail** (alleen beschikbaar als de e-mail-configuratie in orde is).

Software installeren



Belangrijk: Installeer alleen toepassingen van bronnen die voldoende beveiliging bieden tegen schadelijke software.

Als u een bestand installeert dat een update of fix voor een bestaand programma bevat, kunt u het oorspronkelijke programma alleen herstellen als u over het oorspronkelijke installatiebestand of een volledige reservekopie van het verwijderde softwarepakket beschikt. Als u het oorspronkelijke programma wilt herstellen, verwijdert u het programma eerst en installeert u dit opnieuw op basis van het oorspronkelijke installatiebestand of de reservekopie.

- 1 Open **Beheer**, ga naar een installatiepakket en kies:
 - **Opties**→ **Gegevens bekijken** om gegevens over de toepassing te bekijken, zoals het type, het versienummer en de leverancier of fabrikant.
 - **Opties**→ **Certificaat bekijken** om het beveiligingscertificaat van de toepassing te bekijken. Zie '[Certificaatbeheer](#)' op pag. 45.
- 2 Kies **Opties**→ **Installeren** om de installatie te starten.
- 3 Als u wordt gevraagd of u de toepassing of software wilt installeren of bijwerken, drukt u op **Ja** om door te gaan met de installatie.
Als er een beveiligingswaarschuwing verschijnt en u de installatie wilt voortzetten, kunt u de gegevens en het beveiligingscertificaat van het softwarepakket bekijken. Tijdens de installatie kunt u mogelijk de installatietaal kiezen en aangeven welke onderdelen van het softwarepakket u wilt installeren.
- 4 Er verschijnt een bericht wanneer de installatie voltooid is.

Software verwijderen

Ga naar een softwarepakket en kies **Opties**→ **Verwijderen**. Druk op **Ja** om de bewerking te bevestigen.

Verwijderde software kan alleen opnieuw worden geïnstalleerd als u beschikt over het oorspronkelijke softwarepakket of een volledige reservekopie van de verwijderde software.

Als u een softwarepakket verwijdert, kan het zijn dat u documenten die u daarmee hebt gemaakt, niet meer kunt openen.



Opmerking: Als een ander softwarepakket afhankelijk is van het verwijderde softwarepakket, kan het zijn dat het andere softwarepakket niet meer werkt. Raadpleeg de documentatie van het geïnstalleerde softwarepakket voor meer informatie.

Connectiviteit




Bluetooth-verbinding

Via een draadloze Bluetooth-verbinding kunt u spelletjes spelen, afbeeldingen en tekst verzenden of een verbinding tot stand brengen met compatibele Bluetooth-apparaten zoals computers. Aangezien Bluetooth-apparaten communiceren via radiogolven, hoeft er geen 'direct zicht' te bestaan tussen het gamedeck en het andere Bluetooth-apparaat. De twee apparaten mogen maximaal 10 meter van elkaar verwijderd zijn, hoewel de verbinding wel hinder kan ondervinden van obstakels zoals muren of andere elektronische apparaten.

Het apparaat is compatibel met Bluetooth-specificatie 1.1, die de volgende profielen ondersteunt: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile en het File Transfer Profile. Gebruik door Nokia goedgekeurde toebehoren voor dit model als u verzekerd wilt zijn van compatibiliteit met andere apparaten die Bluetooth-technologie ondersteunen. Raadpleeg de fabrikanten van andere apparatuur voor meer informatie over de compatibiliteit met dit apparaat.

Mogelijk gelden er op sommige plaatsen beperkingen voor het gebruik van Bluetooth-technologie. Informeer bij de gemeente of bij uw aanbieder.

Het gebruik van functies die Bluetooth-technologie gebruiken, of het op de achtergrond uitvoeren van dergelijke functies, vergt extra batterijcapaciteit en beperkt de levensduur van batterijen.

Druk op  en kies **Instrum.** → **Bluetooth**. U moet het apparaat een Bluetooth-naam geven.

Bluetooth-instellingen

- **Bluetooth - Aan/Uit**
- **Waarneembrh. app.:** **Waarneembaar** - het gamedeck kan worden gevonden door andere Bluetooth-apparatuur of **Verborgen** - het gamedeck wordt niet gevonden door andere apparatuur.
- **Naam van mijn app.** - Geef het gamedeck een Bluetooth-naam.



Opmerking: Zodra u Bluetooth hebt geactiveerd en **Waarneembrh. app.** hebt ingesteld op **Waarneembaar**, zijn uw gamedeck en deze naam zichtbaar op andere Bluetooth-apparaten.

Gegevens verzenden via Bluetooth

Er kan maar één Bluetooth-verbinding tegelijk actief zijn.

- 1 Open de toepassing waarin het item is opgeslagen dat u wilt versturen. Als u een afbeelding wilt versturen naar een ander compatibel apparaat, opent u de toepassing Afbeeldingen.
- 2 Selecteer het item (bijvoorbeeld een afbeelding) en kies **Opties**→ **Zenden**→ **Via Bluetooth**.
- 3 Het gamedeck begint te zoeken naar apparaten die zich binnen het bereik bevinden. De Bluetooth-apparaten die binnen bereik zijn, verschijnen een voor een op de display. Voor elk apparaat wordt een symbool, de Bluetooth-naam, het type of een korte naam weergegeven.



Tip! Als u eerder hebt gezocht naar Bluetooth-apparaten, worden eerst de apparaten weergegeven die eerder zijn gevonden. Als u opnieuw wilt zoeken, selecteert u **Meer apparaten**. Als u het gamedeck uitschakelt, wordt de lijst gewist.

- Als u de zoekopdracht wilt onderbreken, drukt u op **Stop**. De lijst met apparaten wordt bevroren en u kunt verbinding maken met een van de gevonden apparaten.

Symbolen voor diverse Bluetooth-apparaten:



Computer



Telefoon



Overige



Onbekend



Tip! Het kan zijn dat bij het zoeken naar Bluetooth-apparaten van sommige apparaten alleen het unieke Bluetooth-adres wordt weergegeven (apparaatadres). Als u wilt weten wat het unieke Bluetooth-adres van uw gamedeck is, geeft u de code ***#2820#** op in de standby-modus.

 **Tip!** Als u tekst via Bluetooth (en niet via SMS) wilt verzenden, gaat u naar Notities, typt u de tekst en selecteert u **Opties**→ **Zenden**→ **Via Bluetooth**.

- 4 Ga naar het apparaat waarmee u verbinding wilt maken en druk op **Selecteer**.
- 5 **Koppeling (zie stap 6 als dit voor het andere apparaat niet vereist is)**






Uitleg: Bij een Bluetooth-koppeling vindt er verificatie plaats. De gebruikers van de Bluetooth-apparaten spreken een wachtwoord af en gebruiken dit om hun apparaten aan elkaar te koppelen. Bij apparaten zonder gebruikersinterface wordt het wachtwoord gebruikt dat in de fabriek is ingesteld.















- Als een Bluetooth-koppeling met het andere apparaat vereist is, hoort u een geluidssignaal en moet u het wachtwoord opgeven.
 - Stel uw wachtwoord in (1-16 tekens lang, numeriek) en spreek met de eigenaar van het andere Bluetooth-apparaat af dat wachtwoord te gebruiken. Het wachtwoord is voor eenmalig gebruik.
 - Vervolgens wordt het apparaat opgeslagen in de weergave voor gekoppelde apparaten.
- 6 Als de verbinding tot stand is gebracht, verschijnt het bericht **Gegevens worden verzonden**.



Als er geen gegevens kunnen worden verstuurd, wordt het bericht (de gegevens) verwijderd. In de map Ontwerpen in Berichten worden geen berichten bewaard die via Bluetooth zijn verstuurd.

De status van de Bluetooth-verbinding controleren

- Als  verschijnt in de standby-modus, is Bluetooth actief.
- Als  knippert, wordt geprobeerd verbinding te maken met het andere apparaat.
- Als  continu wordt weergegeven, is de Bluetooth-verbinding actief.

Apparaten koppelen



Gekoppelde apparaten zijn gemakkelijk te herkennen aan het symbool  in de lijst met apparaten. Druk in de beginweergave van Bluetooth op  om een lijst met gekoppelde apparaten (            ) weer te geven.

- **Koppelen aan een apparaat:** Kies **Opties**→ **Nw gepaard appar.** Het gamedeck begint te zoeken naar apparaten. Ga naar het apparaat en druk op **Selecteer**. Wissel wachtwoorden uit (zie stap 5 (Koppeling) op pag. 98).
- **Een koppeling annuleren:** Ga naar het apparaat en kies **Opties**→ **Verwijderen**. Als u alle koppelingen wilt annuleren, selecteert u **Opties**→ **Alle verwijderen**.
 **Tip!** Als er momenteel een verbinding actief is tussen uw gamedeck en een ander apparaat en u de koppeling met dat apparaat verwijdert, wordt de koppeling onmiddellijk opgeheven maar blijft de verbinding actief.
- **Gekoppelde apparaten met en zonder bevestiging:** Ga naar een apparaat en kies **Opties**→ **Geautoriseerd** - Er kan zonder uw tussenkomst verbinding worden gemaakt tussen het gamedeck en dit apparaat. U hoeft de verbinding niet afzonderlijk te accepteren. Gebruik deze optie voor uw eigen apparaten, zoals uw pc, of voor apparaten van mensen die u vertrouwt. Bij dergelijke apparaten verschijnt het symbool  in de weergave voor gekoppelde apparaten. **Niet geautoriseerd** - Verbindingsverzoeken van dit apparaat moeten altijd afzonderlijk worden geaccepteerd.



Tip! Als u een korte naam (nickname, alias) wilt opgeven, gaat u naar het apparaat en kiest u **Opties**→ **Korte naam toewijz.** in de weergave voor gekoppelde apparaten. Aan de hand van de naam kunt u apparaten herkennen, bijvoorbeeld wanneer een apparaat om een verbinding vraagt.

Gegevens ontvangen via Bluetooth

Als u gegevens via Bluetooth ontvangt, hoort u een geluidssignaal en wordt u gevraagd of u het Bluetooth-bericht wilt ontvangen. Als u bevestigend antwoordt, verschijnt  en wordt het item in de map Inbox in Berichten geplaatst. Bluetooth-berichten worden aangegeven met . Zie 'Inbox - Berichten ontvangen' op pag. 63.

Bluetooth uitschakelen

Als u Bluetooth wilt uitschakelen, kiest u **Bluetooth**→ **Uit**.

Verbinding maken met een computer via Bluetooth

Als u meer informatie wilt over de installatie van PC Suite voor Nokia N-Gage QD, het tot stand brengen van een verbinding met een compatibele computer via Bluetooth en het gebruik van PC Suite voor Nokia N-Gage QD, raadpleegt u de sectie 'Software' in de **Installatiehandleiding voor PC Suite** op de cd-rom en in de **Help** bij PC Suite.

De cd-rom gebruiken

Als het goed is, wordt de cd-rom automatisch gestart wanneer u deze in het cd-rom-station van een compatibele pc (compatibel met Windows XP Windows 98, Windows 98 SE of Windows 2000) plaatst. Zo niet, dan gaat u als volgt te werk: open Windows Explorer en ga naar de basismap van de cd-rom. Dubbelklik op het bestand **N-Gage QD.exe** om de gebruikersinterface van de cd-rom te openen.

Informatie over de batterij

Opladen en ontladen

Het apparaat werkt op een oplaadbare batterij. De volledige capaciteit van een nieuwe batterij wordt pas benut nadat de batterij twee of drie keer volledig is opgeladen en ontladen. De batterij kan honderden keren worden opgeladen en ontladen maar na verloop van tijd treedt slijtage op. Wanneer de gesprekstijd en stand-by-tijd aanmerkelijk korter zijn dan normaal, kunt u beter een nieuwe batterij kopen. Gebruik alleen batterijen die door Nokia zijn goedgekeurd en laad de batterij alleen opnieuw op met laders die door Nokia zijn goedgekeurd en bestemd zijn voor dit apparaat.

Haal de lader uit het stopcontact wanneer u deze niet gebruikt. Sluit de batterij niet te lang aan op een lader. De levensduur van de batterij kan afnemen wanneer deze wordt overladen. Als een volledig opgeladen batterij niet wordt gebruikt, wordt deze na verloop van tijd automatisch ontladen. Extreme temperaturen kunnen de oplaadcapaciteit van de batterij negatief beïnvloeden.

Gebruik de batterij alleen voor het doel waarvoor deze bestemd is. Gebruik nooit een beschadigde lader of batterij.

Let op dat u geen kortsluiting veroorzaakt in de batterij. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren wanneer een metalen voorwerp zoals een munt, paperclip of pen direct contact maakt met de positieve (+) en negatieve (-) poolklemmen van de batterij. (De poolklemmen zien eruit als metalen strips.) Dit kan bijvoorbeeld gebeuren wanneer u een reservebatterij in uw zak of tas hebt. Kortsluiting van de poolklemmen kan schade

veroorzaken aan de batterij of aan het voorwerp waarop deze is aangesloten.

De capaciteit en de levensduur van batterijen nemen af wanneer u deze op hete of koude plaatsen bewaart (zoals in een afgesloten auto in de zomer of in winterse omstandigheden). Probeer ervoor te zorgen dat de omgevingstemperatuur van de batterij tussen de 15°C en 25°C ligt. Een apparaat met een warme of koude batterij kan gedurende bepaalde tijd onbruikbaar zijn, zelfs wanneer de batterij volledig is opgeladen. De batterijprestaties zijn beduidend minder in temperaturen onder het vriespunt.

Gooi batterijen nooit in vuur! Verwerk batterijen in overeenstemming met de lokale regelgeving. Lever batterijen indien mogelijk in voor recycling. Gooi batterijen niet weg met het huishoudafval.

VERZORGING EN ONDERHOUD

Uw apparaat is een product van toonaangevend ontwerp en vakmanschap en moet met zorg worden behandeld. De tips hieronder kunnen u helpen om de garantie te behouden.

- Houd het apparaat droog. Neerslag, vochtigheid en allerlei soorten vloeistoffen of vocht kunnen mineralen bevatten die corrosie van elektronische schakelingen veroorzaken.

Wordt het apparaat toch nat, verwijder dan de batterij en laat het apparaat volledig opdrogen voordat u de batterij terugplaatst.

- Gebruik of bewaar het apparaat niet op stoffige, vuile plaatsen. De bewegende onderdelen en elektronische onderdelen kunnen beschadigd raken.
- Bewaar het apparaat niet op plaatsen waar het heet is. Hoge temperaturen kunnen de levensduur van elektronische apparaten bekorten, batterijen beschadigen en bepaalde kunststoffen doen vervormen of smelten.
- Bewaar het apparaat niet op plaatsen waar het koud is. Wanneer het apparaat weer de normale temperatuur krijgt, kan binnen in het apparaat vocht ontstaan, waardoor elektronische schakelingen beschadigd kunnen raken.
- Probeer het apparaat niet open te maken op een andere manier dan in deze handleiding wordt voorgeschreven.
- Laat het apparaat niet vallen en stoot of schud niet met het apparaat. Een ruwe behandeling kan de interne elektronische schakelingen en fijne mechaniek beschadigen.
- Gebruik geen agressieve chemicaliën, oplosmiddelen of sterke reinigingsmiddelen om het apparaat schoon te maken.
- Verf het apparaat niet. Verf kan de bewegende onderdelen van het apparaat blokkeren en de correcte werking belemmeren.
- Gebruik alleen de meegeleverde of een goedgekeurde vervangingsantenne. Niet-goedgekeurde antennes, aanpassingen of toebehoren kunnen het apparaat beschadigen en kunnen in strijd zijn met de regelgeving met betrekking tot radioapparaten.

Alle bovenstaande tips gelden voor het apparaat, de batterij, de lader en andere toebehoren. Neem contact op met het dichtstbijzijnde bevoegde servicepunt als een van de apparaten niet goed werkt.

AANVULLENDE VEILIGHEIDSINFORMATIE

Gebruiksomgeving

Houd u aan speciale voorschriften die in een bepaald gebied van kracht zijn en schakel het apparaat altijd uit op plaatsen waar het verboden is het apparaat te gebruiken of waar het gebruik ervan storing of gevaar kan veroorzaken. Gebruik het apparaat alleen in de normale posities. Gebruik alleen toebehoren die door Nokia zijn goedgekeurd voor gebruik met dit apparaat, teneinde te voldoen aan de richtlijnen voor blootstelling aan radiofrequentiesignalen. Gebruik altijd een goedgekeurd draagtasje of een goedgekeurde houder, wanneer u het apparaat hebt ingeschakeld en op het lichaam draagt.

Medische apparatuur

Het gebruik van radiozendapparatuur, dus ook van draadloze telefoons, kan het functioneren van onvoldoende beschermde medische apparatuur nadelig beïnvloeden. Raadpleeg een arts of de fabrikant van het medische apparaat om vast te stellen of het apparaat voldoende is beschermd tegen externe RF-energie of als u vragen hebt. Schakel het apparaat uit in instellingen voor gezondheidszorg wanneer dat voorgeschreven wordt door ter plaatse aangegeven instructies.

Ziekenhuizen en andere instellingen voor gezondheidszorg kunnen gebruik maken van apparatuur die gevoelig is voor externe RF-energie.

Pacemakers Fabrikanten van pacemakers adviseren dat er minimaal 15,3 cm afstand moet worden gehouden tussen een draadloze telefoon en een pacemaker om mogelijke storing van de pacemaker te voorkomen. Deze aanbevelingen komen overeen met het onafhankelijke onderzoek en de aanbevelingen van Wireless Technology Research. Mensen met een pacemaker moeten:

- het apparaat op meer dan 15,3 cm afstand van hun pacemaker houden als het apparaat is ingeschakeld;
- het apparaat niet in een borstzak dragen; en
- het apparaat bij het oor houden aan de andere zijde van het lichaam dan de zijde waar de pacemaker zich bevindt, om de kans op storingen te minimaliseren.

Als u enige reden heeft om te vermoeden dat er storing optreedt, moet u het apparaat onmiddellijk uitschakelen.

Gehoorapparaten Sommige digitale draadloze apparaten kunnen storingen in bepaalde gehoorapparaten veroorzaken. Neem contact op met uw netwerkoperator als u last hebt van dergelijke storingen.

Voertuigen

RF-signalen kunnen van invloed zijn op elektronische systemen in gemotoriseerde voertuigen die verkeerd geïnstalleerd of onvoldoende afgeschermd zijn (bijvoorbeeld elektronische systemen voor brandstofinjectie, elektronische antislip-of antiblokker-remsystemen, systemen voor

elektronische snelheidsregeling of airbagsystemen). Raadpleeg de fabrikant, of diens vertegenwoordiger, van uw voertuig of van hieraan toegevoegde apparatuur, voor meer informatie.

Het apparaat mag alleen door bevoegd personeel worden onderhouden of in een auto worden gemonteerd. Ondeskundige installatie of reparatie kan gevaar opleveren en de garantie die eventueel van toepassing is op het apparaat doen vervallen. Controleer regelmatig of de draadloze apparatuur in uw auto nog steeds goed is bevestigd en naar behoren functioneert. Vervoer of bewaar geen brandbare vloeistoffen, gasvormige materialen of explosieve materialen in dezelfde ruimte als die waarin het apparaat, onderdelen daarvan of toebehoren zich bevinden. Voor auto's met een airbag geldt dat de airbags met zeer veel kracht worden opgeblazen. Zet geen voorwerpen, dus ook geen geïnstalleerde of draagbare draadloze apparatuur, in de ruimte boven de airbag of waar de airbag wordt opgeblazen. Als draadloze apparatuur niet goed is geïnstalleerd in de auto en de airbag wordt opgeblazen, kan dit ernstige verwondingen veroorzaken.

Het gebruik van het apparaat in een vliegtuig is verboden. Schakel het apparaat uit voordat u een vliegtuig binnengaat. Het gebruik van draadloze telecomapparatuur kan gevaarlijk zijn voor de werking van het vliegtuig, kan het draadloze telefoonnetwerk verstoren en kan illegaal zijn.

Explosiegevaarlijke omgevingen

Schakel het apparaat uit als u op een plaats met explosiegevaar bent en volg alle aanwijzingen en instructies op. Dergelijke plaatsen zijn bijvoorbeeld plaatsen waar u gewoonlijk wordt geadviseerd de motor van uw auto af te zetten. Vonken kunnen op dergelijke plaatsen een explosie of brand veroorzaken, waardoor er gewonden of zelfs doden

kunnen vallen. Schakel het apparaat uit bij benzinstations. Houd u aan de beperkingen voor het gebruik van radioapparatuur in brandstofopslagplaatsen, chemische fabrieken of op plaatsen waar met explosieven wordt gewerkt. Plaatsen met explosiegevaar worden vaak, maar niet altijd, duidelijk aangegeven. Het gaat onder andere om scheepsruimen, chemische overslag- of opslagplaatsen, voertuigen die gebruikmaken van LPG (onder andere propaan of butaan) en gebieden waar de lucht chemicaliën of fijne deeltjes van bijvoorbeeld graan, stof of metaaldeeltjes bevat.

Veiligheidsinformatie over videospelletjes

Lichtgevoelighedaanvallen Een zeer klein aantal personen kan een aanval krijgen bij blootstelling aan bepaalde visuele beelden, zoals lichtflitsen of beeldpatronen zoals deze kunnen verschijnen in videospelletjes. Zelfs personen die geen geschiedenis van aanvallen of epilepsie hebben, kunnen een medisch niet vastgestelde aandoening hebben die een lichtgevoelige epileptische aanval kan veroorzaken tijdens het kijken naar videospelletjes. Deze kunnen worden gekenmerkt door verschillende symptomen, zoals duizeligheid, aangetast gezichtsvermogen, trekkingen in het oog of het gezicht, trekken of trillen van armen of benen, desoriëntatie,

verwardheid of tijdelijk concentratieverlies. Deze aanvallen kunnen ook bewustzijnsverlies of stuip trekkingen veroorzaken die kunnen leiden tot letsel door een valpartij of een botsing met objecten in de omgeving.

Stop direct met spelen en raadpleeg een arts als u een van deze symptomen hebt. Volwassenen die tieners (of kinderen) toestaan deze spelletjes te spelen, moeten op deze symptomen

letten of de kinderen vragen dit te doen, aangezien zij voor deze aanvallen vatbaarder zijn dan volwassenen. De kans op lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verkleind door te spelen in een goedverlichte ruimte en door niet te spelen wanneer u slaperig of vermoeid bent. Als u of een van uw familieleden een geschiedenis van aanvallen of epilepsie heeft, raadpleeg dan een arts voordat u gaat spelen.

Speel veilig Neem ten minste elk half uur een pauze van het spelen van videospelletjes. Stop onmiddellijk met spelen als u moe wordt of als u een onprettig gevoel of pijn in uw armen en/of handen krijgt. Als de verschijnselen aanhouden, moet u een arts raadplegen.

Het gebruik van de vibratiefunctie kan letsel verergeren. Schakel de vibratiefunctie niet aan als u lijdt aan een aandoening van de botten of gewrichten van uw vingers, handen, polsen of armen.

Alarmnummer kiezen





Belangrijk: Draadloze telefoons zoals dit apparaat, maken gebruik van radiosignalen, draadloze netwerken, kabelnetwerken en door de gebruiker geprogrammeerde functies. Hierdoor kunnen verbindingen niet onder alle omstandigheden worden gegarandeerd. U moet nooit alleen vertrouwen op een draadloze telefoon voor het tot stand brengen van essentiële communicatie, bijvoorbeeld bij medische noodgevallen.

Een alarmnummer kiezen:

- 1 Schakel het apparaat in als dat nog niet is gebeurd. Controleer of de signaalontvangst voldoende is.

In sommige netwerken kan een geldige, correct geplaatste SIM-kaart noodzakelijk zijn.

- 2 Druk zo vaak als nodig is op  om het scherm leeg te maken en het apparaat gereed te maken voor een oproep.
- 3 Toets het alarmnummer in voor het gebied waar u zich bevindt. Alarmnummers verschillen per locatie.
- 4 Druk op de toets .

Als u bepaalde functies gebruikt, is het mogelijk dat u deze functies eerst moet uitschakelen voordat u een alarmnummer kunt kiezen. Als het apparaat in het profiel Offline of Vlucht staat, moet u het profiel wijzigen om de telefoonfunctie te activeren voordat u een alarmnummer kunt kiezen. Raadpleeg deze handleiding of uw serviceprovider voor meer informatie.

Probeer wanneer u een alarmnummer belt alle noodzakelijke informatie zo nauwkeurig mogelijk te omschrijven. Uw draadloze apparaat is mogelijk het enige communicatiemiddel op de plaats van een ongeluk. Beëindig het gesprek pas wanneer u daarvoor toestemming hebt gekregen.



WAARSCHUWING! In het profiel Offline kunt u geen oproepen doen (of ontvangen), ook geen alarmoproepen. Ook overige functies waarvoor netwerkdekking vereist is, kunnen niet worden gebruikt.

Informatie over certificatie (SAR)

DIT APPARAAT VOLDOET AAN DE INTERNATIONALE RICHTLIJNEN VOOR BLOOTSTELLING AAN RADIOGOLVEN.

Dit mobiele apparaat is een radiozender en -ontvanger. Het apparaat is zo ontwikkeld en geproduceerd dat deze voldoet aan de emissiebeperkingen voor radiofrequentiesignalen

(RF-signalen) die worden aanbevolen door internationale richtlijnen (ICNIRP). Deze beperkingen maken deel uit van uitgebreide richtlijnen en definiëren het toegestane niveau voor RF-energie voor de algemene bevolking. Deze richtlijnen zijn ontwikkeld door onafhankelijke wetenschappelijke organisaties door middel van periodieke en grondige evaluaties van wetenschappelijke studies. In deze richtlijnen is een grote veiligheidsmarge ingebouwd om de veiligheid van alle personen te kunnen waarborgen, ongeacht de leeftijd of gezondheidstoestand.

De standaard voor blootstelling aan mobiele apparatuur wordt uitgedrukt in de mateenheid SAR (Specific Absorption Rate). De SAR-limiet die wordt vermeld in de internationale richtlijnen is $2,0 \text{ W/kg}^*$. Bij tests voor SAR worden de standaardposities gebruikt, waarbij het apparaat in alle gemeten frequentiebanden het hoogst toegestane energieniveau gebruikt. Hoewel de SAR wordt bepaald op het hoogst toegestane energieniveau, kan het werkelijke SAR-niveau van het apparaat tijdens gebruik sterk lager liggen dan de maximumwaarde. Dit komt doordat het apparaat is ontworpen voor gebruik bij verschillende energieniveaus, zodat niet meer energie wordt gebruikt dan nodig is om verbinding te maken met het netwerk. Over het algemeen geldt dat hoe dichter u zich bij een zendmast bevindt, hoe minder energie het apparaat gebruikt.

De hoogste SAR-waarde die dit apparaat heeft bereikt tijdens tests voor gebruik naast het oor is $0,57 \text{ W/kg}$.

Dit apparaat voldoet aan de richtlijnen voor blootstelling aan RF-signalen wanneer het op normale wijze tegen het oor wordt gehouden of wanneer het zich op een afstand van minimaal 2,2 cm van het lichaam bevindt. Wanneer het apparaat op het lichaam wordt gedragen in een draagtasje,

riemclip of houder, moeten deze hulpmiddelen geen metaal bevatten en moet het product zich op een afstand van minimaal 2,2 cm van het lichaam bevinden.

Voor het overbrengen van databestanden of berichten moet dit apparaat kunnen beschikken over een goede verbinding met het netwerk. In sommige gevallen kan het overbrengen van databestanden of berichten vertraging oplopen tot een dergelijke verbinding beschikbaar is. Houd u aan de bovenstaande afstandsrichtlijnen tot de gegevensoverdracht is voltooid.

*De SAR-limiet die voor mobiele apparatuur voor het publiek wordt gehanteerd, is 2,0 watt/kilogram (W/kg) evenredig verdeeld over tien gram lichaamsweefsel. In de richtlijnen is een aanzienlijke veiligheidsmarge ingebouwd, voor extra bescherming en om eventuele meetvariaties te ondervangen. SAR-waarden kunnen variëren, afhankelijk van nationale rapportage-eisen en de netwerkband. Meer informatie over SAR in andere regio's kunt u vinden onder "product information" op de website van Nokia op www.nokia.com.

Index

A

- Afbeeldingen
 - toevoegen aan contactkaart 50
- Agenda
 - agendasignaal uitschakelen 78
 - alarm 78
 - items verzenden 78
 - PC Suite gebruiken 78

B

- Beltonen
 - instellingen 75
 - ontvangen in een SMS-bericht 64
 - persoonlijke beltoon toevoegen 50

Berichten

- e-mail opstellen 60
- multimediaberichten 60

Bestandsindelingen

- SIS-bestand 91

Blokkeringscode 43

Bluetooth

- apparaatadres 97
- apparaatsymbolen 97
- in fabriek ingesteld wachtwoord 98
- koppeling 98
- koppeling, uitleg van term 98
- koppelingsverzoeken 98

- symbolen verbindingstatus 98
- uitschakelen 99
- verbindingverzoeken 98
- wachtwoord, uitleg van term 98

Bookmark, uitleg van term 87

C

- Cache 89
- cd-rom 100
- Certificaten 45
- Computerverbindingen 100
- Contactkaarten
 - beltonen verwijderen 50
 - DTMF-tonen opslaan 30
 - foto's invoegen 49

D

- Dataverbindingen
 - symbolen 22
- Datum
 - instellingen 42
- DNS, Domain Name Service,
 - uitleg van term 41

E

- E-mail 60
 - bijlagen bekijken 66
 - offline 68
 - openen 66

- ophalen uit mailbox 66
- remote mailbox 65

F

- Foto's
 - bekijken 53

G

- Gamekaart 14
- Geheugen vol
 - geheugengebruik weergeven 23
- Geheugenkaart 14, 24
 - deblokken 26
 - wachtwoord 25
- Geluiden
 - beltoon stoppen 29
 - geluidsfragmenten opnemen 85
 - instellingen 75
 - persoonlijke beltoon
 - verwijderen 50
- GPRS 37
 - gegevensteller 33
 - instellingen 42
 - uitleg van term 37

H

- Handenvrij
 - zie *Luidspreker*
- Help 18, 20

Herinnering

zie *Agenda, Signaal*

I

Inactieve modus

zie *Standby-modus* 21

Infodienst

zie *Infodienstberichten* 69

Infodienstberichten 69

Instellingen

blokkeringscode 43

Bluetooth 97

certificaten 45

dataverbindingen 37

datum en tijd 42

gamedeck personaliseren 21

geluiden 75

logboek 34

oorspronkelijke instellingen 36

oproepblokkering 46

oproepen doorschakelen 30

PIN-code 43

Screensaver 36

taal 35

toegangscodes 43

toegangspunten 39

toepassingen (Java™) 93

weergave 36

instellingen

agenda 79

Internettoegangspunten (IAP)

zie *Toegangspunten*

IP-adres, uitleg van term 41

ISDN, uitleg van term 40

J

Java

zie *Toepassingen*

K

Klok

alarm 84

instellingen 84

Snooze 84

Knippen

tekst 60

Kopiëren

contactgegevens tussen SIM-kaart
en apparaatgeheugen 50

tekst 60

L

Lijst met oproepen

zie *Logboek*

Logboek

filteren 33

inhoud wissen 33

Luidspreker 26

activeren 26

uitschakelen 26

M

Mailbox 65

Menu

opnieuw indelen 21

Multimediaberichten 60

geluidsfragmenten afspelen 63

geluidsfragmenten

opnieuw afspelen 63

O

Oproepen

beperking kosten 32

doorverbinden 30

duur 31

gelbelde nummers 31

instellingen 36

instellingen voor doorschakelen 30

internationaal 27

ontvangen 31

P

Pc

verbinding maken 100

PC Suite

agendagegevens 78

PIN-code 43

Plakken

tekst 60

R

Remote mailbox 65

S

- Schakelen tussen toepassingen 20
- Scherf wissen
 - zie *Standby-modus*
- Signalen
 - agendasignalen 78
 - alarmklok 84
- SIM-kaart
 - berichten 68
 - berichten op SIM-kaart 34
 - namen en nummers 34
 - namen en nummers kopiëren 50
- SIS-bestand 91
- SMS-berichtencentrale 70
 - nieuwe toevoegen 70
- Snelkeuze 28
- Snelkoppelingen
 - in Favorieten 85
- Sneltoetsen
 - in Afbeeldingen 53
 - in de standby-modus 22
- Snooze
 - agendasignaal 78
 - alarmklok 84
- Software
 - een SIS-bestand overbrengen naar het apparaat 91

Spelletjes

- meerdere spelers 16
 - Offline, profiel 75
 - profiel N-Gage 75
 - spel starten 16
 - Spelgegevens beheren 17
 - Spelgegevens verwijderen 17
- ## Spraakberichten 27
- Spraaklabels 51
 - bellen 51
 - toevoegen 51
 - Spraaklabels opnemen 51
 - Standby-modus 21
 - Symbolen in de standby-modus 22

T

- Thumbnails
 - op contactkaart 49
- Tijd
 - instellingen 42
- Toegangscode 43
- Toegangspunten 37
 - geavanceerde instellingen 41
 - instellingen 39
- Toepassingen, Java 91, 92

U

- USSD-opdrachten 69

V

- Vaste nummers 44
- Verbindingsinstellingen 37
- Verbindingssymbolen
 - Bluetooth 98
 - GPRS 22
 - GSM-data-oproep 22
- Verzenden
 - contactkaarten, visitekaartjes 50
- Videorecorder 54
- Voicedialling 51
- Voicemailbox 27
 - oproepen doorschakelen naar voicemailbox 30
- Volumeregeling 26
 - luidspreker 26
 - tijdens gesprek 27
- Vooraf betaalde SIM-kaarten 32

W

- Web
 - toegangspunten, zie *Toegangspunten*
- Weergeven van afbeeldingen 53