

The N-GAGE logo is centered in the upper half of the image. The letter 'N' is red, and the letters 'GAGE' are white. The background features a dark grey grid pattern that recedes into a circular tunnel effect, creating a sense of depth. A horizontal band of red and orange lines with a white outline runs across the middle of the image, partially overlapping the logo.

**N-GAGE**

Uitgebreide gebruikershandleiding

**NOKIA**

# CE 168

## CONFORMITEITSVERKLARING

NOKIA CORPORATION Ltd verklaart op eigen verantwoordelijkheid dat het product

NEM-4 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/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

Copyright © 2003 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 en N-Gage zijn handelsmerken of 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.

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

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



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

GEBRUIK VAN DIT PRODUCT OP ENIGE WIJZE DAT OVEREENSTEMT MET DE VISUELE NORM MPEG-4 IS VERBODEN, BEHALVE VOOR GEBRUIK DAT RECHTSTREEKS BETREKKING HEEFT OP (A) GEGEVENS OF INFORMATIE (i) GEGENEREERD DOOR EN KOSTENLOOS VERKREGEN VAN EEN KLANT BUITEN HET KADER VAN ENIGE BEDRIJFSACTIVITEIT, EN (ii) UITSLUITEND BESTEMD VOOR PERSOONLIJK GEBRUIK; EN (B) ANDER GEBRUIK DAT SPECIFIEK EN AFZONDERLIJK ONDER LICENTIE IS TOEGESTAAN DOOR MPEG LA, L.L.C

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

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

Hi/fin®, LZS®, ©1988-98, Hi/fin. 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](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. 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.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361502

Issue 2 NL

# Inhoudsopgave

Voor uw veiligheid.....	7
-------------------------	---

## Algemene informatie ..... 9

Standby-modus .....	9
Menu .....	11
Optielijstjes.....	12
Online Help.....	12
Navigatiebalk - horizontaal navigeren .....	12
Acties voor alle toepassingen.....	13
Volumeregeling.....	14
De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken.....	15
Gedeeld geheugen .....	16

## Het gamedeck als telefoon gebruiken..... 17

Bellen.....	17
Aannemen van oproep.....	19
Logboek - Lijst met oproepen en algemeen logboek	21
SIM-telefoonboek.....	25
Geheugenkaart .....	26

## Spelletjes ..... 29

Een spel starten.....	29
Spel voor twee spelers starten.....	29
Spel voor meerdere spelers starten .....	30

## Music player en radio ..... 31

Music Player.....	31
Radio.....	33
De radio gebruiken .....	34

## Instellingen..... 40

Algemene instellingen wijzigen.....	40
Apparaatinstellingen.....	40
Oproepinstellingen.....	42
Instellingen verbinding.....	43
Datum en tijd.....	48
Beveiliging .....	48
Oproepblokk. (netwerkdienst).....	51
Netwerk .....	52
Instellingen toebehoren .....	53

## Contacten..... 54

Contactkaarten maken .....	54
Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het gamedeckgeheugen .....	54
Contactkaarten bewerken .....	55
Een contactkaart bekijken .....	56
Contactgroepen beheren .....	59
Gegevensimport.....	60

**Afbeeldingen en schermfoto ..... 61**

Afbeeldingen .....	61
Schermfoto .....	64

**RealOne Player™ ..... 66**

Media Guide .....	67
Mediabestanden afspelen.....	67
Mediabestanden verzenden .....	68
Instellingen wijzigen.....	68

**Berichten ..... 70**

Berichten - Algemene informatie .....	71
Tekst intoetsen.....	72
Nieuwe berichten maken en verzenden .....	75
Inbox - berichten ontvangen.....	81
Mijn mappen .....	84
Mailbox.....	84
Outbox.....	88
Berichten op een SIM-kaart bekijken .....	89
Infodienst (netwerkdienst).....	89
Editor voor dienstopdrachten .....	89
Berichtinstellingen .....	90

**Profielen..... 95**

Het profiel wijzigen .....	95
Profielen aanpassen .....	95
Offline, profiel.....	96

**Agenda ..... 98**

Agenda-items maken .....	98
Agendasignalen instellen .....	101
Agenda-items verzenden.....	101
Gegevens importeren.....	101

**Extra en Media ..... 102**

Favorieten .....	102
Taken .....	103
Rekenmachine .....	103
Omrekenen .....	104
Notities .....	105
Klok.....	105
Componist.....	106
Opname-eenheid .....	108

**Diensten (XHTML)..... 109**

Basisprocedure voor toegang tot webdiensten.....	109
Het gamedeck configureren voor browserdiensten .....	109
Verbinding maken.....	110
Bookmarks weergeven.....	110
Browse .....	111
Downloaden .....	113
Een verbinding verbreken.....	114
Browserinstellingen .....	115

<b>Toepassingen (Java™)</b> .....	<b>116</b>	Het gamedeck aansluiten op een computer.....	127
Een Java-toepassing installeren .....	117	Synchroniseren - remote synchronisatie .....	128
Instellingen voor Java-toepassingen.....	118	<b>Problemen oplossen</b> .....	<b>130</b>
<b>Beheer - toepassingen en software installeren</b> .....	<b>119</b>	Vraag en antwoord.....	130
Installeren van software .....	120	<b>Informatie over de batterij</b> .....	<b>134</b>
Software verwijderen.....	121	<b>Onderhoud</b> .....	<b>135</b>
Het geheugengebruik weergeven.....	121	<b>Belangrijke veiligheidsinformatie</b> .....	<b>136</b>
<b>Connectiviteit</b> .....	<b>122</b>	<b>Index</b> .....	<b>141</b>
Bluetooth-verbinding .....	122		

# Voor uw veiligheid

Lees deze eenvoudige richtlijnen. Het overtreden van deze regels kan gevaarlijk of onwettig zijn. Meer informatie vindt u in deze handleiding.

Bij het gebruik van de functies in dit product dient u de privacy van anderen en alle wetten te respecteren.



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

Gebruik geen mobiel apparaat terwijl u een auto bestuurt.



**STORING** Alle draadloze apparatuur is gevoelig voor storing. Dit kan de werking beïnvloeden.



**SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN ZIEKENHUIZEN** Volg alle regels en aanwijzingen op. Schakel het apparaat uit in de nabijheid van medische apparatuur.



**SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN Vliegtuigen** Draadloze apparatuur kan storingen in vliegtuigen veroorzaken.



**SCHAKEL HET APPARAAT UIT TIJDENS HET TANKEN** Gebruik het apparaat niet in een benzinestation. Gebruik het niet in de nabijheid van benzine of chemicaliën.



**SCHAKEL HET APPARAAT UIT IN DE BUURT VAN EXPLOSIEVEN** Gebruik het apparaat niet waar explosieven worden gebruikt. Houd u aan beperkende maatregelen en volg eventuele voorschriften of regels op.



## GEBRUIK HET APPARAAT VERSTANDIG

Gebruik het apparaat alleen zoals het is bedoeld. Raak de antenne niet onnodig aan.



**DESKUNDIG ONDERHOUD** Laat alleen bevoegd personeel het apparaat installeren of repareren.



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



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





**MAAK BACK-UPS** Vergeet niet om een back-up te maken van alle belangrijke gegevens.



### AANSLUITEN OP ANDERE APPARATEN

Wanneer u het apparaat op een ander apparaat aansluit, moet u de gebruikershandleiding van dat apparaat lezen voor gedetailleerde veiligheidsinstructies. Sluit geen ongeschikte producten aan.



**ALARMMUMMER KIEZEN** Controleer of het apparaat is ingeschakeld en of de telefoon functioneert. Druk zo vaak als nodig is op  (bijvoorbeeld om een gesprek te beëindigen, een menu af te sluiten, enzovoort) om het scherm leeg te maken. Toets het alarmnummer in en druk op . Geef op waar u zich bevindt. Beëindig het gesprek niet voordat u daarvoor toestemming hebt gekregen.

## Netwerkdiensten

Het draadloze apparaat zoals beschreven in deze handleiding is goedgekeurd voor gebruik op EGSM 900- en GSM-1800 en -1900-netwerken.

Sommige functies die in deze handleiding worden beschreven, zijn netwerkdiensten. Dit zijn speciale diensten waarop u zich via uw netwerkexploitant kunt abonneren. U kunt pas gebruik maken van deze diensten nadat u zich hierop via uw netwerkexploitant hebt geabonneerd en u de gebruiksinstructies hebt ontvangen.



**Opmerking:** Het is mogelijk dat sommige netwerken geen ondersteuning bieden voor bepaalde taalafhankelijke tekens en/of diensten.

## Laders en toebehoren



**Opmerking:** Controleer voor gebruik altijd het modelnummer van een oplader. Deze apparatuur is bedoeld voor gebruik met de volgende voedingsbronnen: ACP-12, LCH-9 en LCH-12.



**WAARSCHUWING!** Gebruik alleen batterijen, laders en toebehoren die door Nokia zijn goedgekeurd voor gebruik met dit type apparaat. Het gebruik van andere typen kan goedkeuring en garantie doen vervallen en kan bovendien gevaarlijk zijn.

Vraag uw leverancier naar de beschikbare goedgekeurde toebehoren.

Als u de stekker van toebehoren uit het stopcontact verwijderd, moet u aan de stekker trekken, niet aan het snoer.



# 1. Algemene informatie


Het Nokia N-Gage™ mobiele gamedeck biedt functies voor spelletjes en muziek, alsmede diverse functies die erg handig zijn voor dagelijks gebruik, zoals Telefoon, RealOne Player™, Berichten, Klok, Signaalklok, Rekenmachine en Agenda.

## De stickers in het pakket

- De stickers in het pakket bevatten belangrijke informatie voor service en klantenondersteuning. Het pakket bevat tevens instructies over het gebruik van deze stickers.

## Standby-modus

De volgende symbolen worden weergegeven als het gamedeck gebruiksklaar is en er geen tekens zijn ingetoetst. Dit is de 'standby-modus'.



**A** Toont de signaalsterkte van het mobiele netwerk op de huidige locatie. Hoe hoger de balk, des te sterker het signaal. Het antennesymbool boven **A** wordt vervangen door het GPRS-symbool  wanneer *GPRS-verbinding* is ingesteld op *Autom. bij signaal* en er een verbinding beschikbaar is in het netwerk of in de huidige cel. Zie 'Pakketdata (General Packet Radio Service, GPRS)' op pag. 44 en 'GPRS' op pag. 47.


**B** Toont een analoge of digitale klok. Zie ook de instellingen voor 'Datum en tijd' op pag. 48 en de instellingen voor **Standby-modus** → *Achtergrondafbeeld.* op pag. 41.


**C** Geeft aan in welk mobiel netwerk het gamedeck momenteel wordt gebruikt.

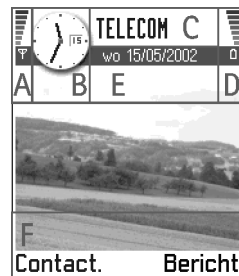
**D** Toont de batterijcapaciteit. Hoe hoger de balk, des te hoger de batterijcapaciteit.

**E** Navigatiebalk: toont het actieve profiel. Als het geselecteerde profiel *Algemeen* is, verschijnt de huidige datum in plaats van de profielnaam. Zie 'Navigatiebalk - horizontaal navigeren' op pag. 12 en 'Profielen' op pag. 95 voor meer informatie.

**F** Toont de huidige snelkoppelingen die aan de selectietoetsen  en  zijn toegewezen.

 **Tip!** U kunt de snelkoppelingen voor de selectietoetsen en de achtergrondafbeelding wijzigen. Zie de instellingen voor 'Standby-modus' op pag. 9.


 **Opmerking:** Uw gamedeck heeft een screensaver. Het scherm wordt leeggemaakt en de screensaver





verschijnt als het gamedeck vijf minuten niet is gebruikt. Zie pag. 41. Druk op een toets om de screensaver te deactiveren.


## Symbolen die acties aangeven


Als het gamedeck in standby-modus staat, kunnen een of meer van de volgende symbolen worden weergegeven:


 - Geeft aan dat u nieuwe berichten hebt ontvangen in de Inbox. Als het symbool knippert, is er onvoldoende geheugen en moet u gegevens verwijderen. Zie 'Geheugen vol' op pag. 130 voor meer informatie.


 - Geeft aan dat u nieuwe e-mail hebt ontvangen (netwerkservice).



 - Geeft aan dat u een of meer spraakberichten hebt ontvangen. Zie 'Uw voicemailbox bellen' op pag. 18.





 - Geeft aan dat de Outbox berichten bevat die nog niet zijn verzonden. Zie pag. 71.


 - Wordt weergegeven als *Oproepsignaal* is ingesteld op *Stil* en *Berichtensignaaltoon* is ingesteld op *Uit* in het actieve profiel. Zie 'Profielen' op pag. 95.

 - Geeft aan dat het toetsenbord is geblokkeerd.

 - Geeft aan dat er een alarm actief is. Zie 'Klok' op pag. 105.



 - Geeft aan dat Bluetooth actief is. Bij datatransmissie via Bluetooth wordt  weergegeven.



 - Geeft aan dat alle oproepen worden doorgeschakeld.  - Geeft aan dat alle oproepen worden doorgeschakeld naar een voicemailbox. Zie 'Instellingen voor het doorschakelen van oproepen' op pag. 21. Als u twee telefoonlijnen hebt, is  het doorschakelsymbool voor de eerste lijn en  voor de tweede. Zie 'Lijn in gebruik (netwerkdienst)' op pag. 42.

 - Geeft aan dat u alleen kunt bellen via telefoonlijn 2 (netwerkdienst). Zie 'Lijn in gebruik (netwerkdienst)' op pag. 42.

## Symbolen voor dataverbindingen

- Als een toepassing een dataverbinding tot stand brengt, knippert een van de volgende symbolen in de standby-modus.
- Als het symbool continu wordt weergegeven, is de verbinding actief.


 voor een data-oproep, \* voor een data-oproep met hoge snelheid,

 verschijnt in plaats van het antennesymbool als er een actieve GPRS-verbinding is.  verschijnt als de GPRS-verbinding in de wacht staat tijdens spraakoproepen.

**F** voor een faxoproep,


 voor een Bluetooth-verbinding.

## Menu

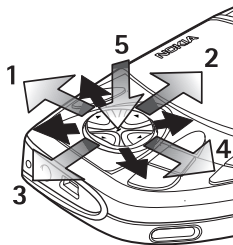
- Druk op  (Menu) om het hoofdmenu te openen. Via dit menu kunt u alle toepassingen openen.

Opties in het menu:  
*Openen, Lijstweergave / Roosterweergave, Verplaatsen, Verplaats naar map, Nieuwe map, Help en Afsluiten.*


### Navigeren in het menu


- Druk op de boven-, onder-, linker- of rechterkant  van de navigatietoets om door het menu te bewegen.

 **Opmerking:** U kunt tijdens het spelen van spelletjes op de navigatietoets drukken om diagonaal te bewegen.




### Toepassingen of mappen openen



- Ga naar een toepassing of een map en druk op de navigatietoets in het midden  (weergegeven met blauwe pijl 5) om deze te openen.

 **Tip!** Selecteer **Opties** → *Lijstweergave* als u de toepassingen in een lijst wilt bekijken.

### Toepassingen sluiten

- Druk herhaaldelijk op **Terug** totdat u in de standby-modus komt of selecteer **Opties** → *Afsluiten*.

Als u  ingedrukt houdt, keert u terug naar de standby-modus en blijft de toepassing op de achtergrond geopend.

 **Opmerking:** Als u op  drukt, wordt een gesprek altijd beëindigd, ook als een andere toepassing actief is en op de display wordt weergegeven.

Als u het gamedeck uitzet, worden de toepassingen gesloten en niet-opgeslagen gegevens automatisch opgeslagen.


### Het menu herschikken

U kunt de menu-items naar eigen inzicht herschikken. Weinig gebruikte toepassingen kunt u in mappen zetten en veelgebruikte toepassingen kunt u van een map naar het menu verplaatsen. U kunt ook nieuwe mappen maken.

- Ga naar het item dat u wilt verplaatsen en kies **Opties** → *Verplaatsen*. Er verschijnt een vinkje naast de toepassing.

- 2 Verplaat de selectie naar de gewenste locatie en druk op **OK**.

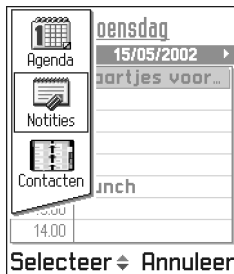
## Tussen toepassingen schakelen

Zo schakelt u tussen meerdere geopende toepassingen: Houd (Menu) ingedrukt. Er wordt een lijst weergegeven met geopende toepassingen. Ga naar een toepassing en druk op  om deze te openen.



**Opmerking:** Als er onvoldoende geheugen is, kan het zijn dat

toepassingen automatisch worden gesloten. Voordat een toepassing wordt gesloten, worden niet-opgeslagen gegevens opgeslagen.



## Optielijstjes

### Opties

In deze gebruikershandleiding staan opsommingen van opdrachten in Opties. Hierin vindt u de opdrachten die in verschillende weergaven en situaties beschikbaar zijn.




**Opmerking:** Welke opdrachten beschikbaar zijn, verschilt per weergave.



**Tip!** Als u op de navigatietoets drukt, verschijnt er soms een kortere lijst met opties. Deze bevat de belangrijkste opdrachten voor de weergave.


## Online Help

Het Nokia N-Gage gamedeck heeft een online Help die u kunt raadplegen vanuit elke toepassing vanuit elke toepassing die een lijst **Opties** bevat. Druk op de toets  om de lijst **Opties** te openen.








## Navigatiebalk – horizontaal navigeren

De navigatiebalk bevat de volgende elementen:

- pijltjes of tabs die aangeven of er meer weergaven, mappen of bestanden zijn waar u naartoe kunt gaan.
- bewerkingssymbolen (zie 'Tekst intoetsen' op pag. 72.).
- overige informatie. Zo betekent **2/14** dat de huidige foto de tweede is van 14 foto's in de map. Druk op  om de volgende foto te bekijken.



## Acties voor alle toepassingen


- **Items openen en bekijken** - In een lijst met bestanden of mappen kunt u een item openen door erheen te gaan en op de navigatietoets te drukken, of door **Opties**→ *Openen* te selecteren.
- **Items bewerken** - Als u een item wilt bewerken, moet u het item soms eerst weergeven en vervolgens **Opties**→ *Bewerken* selecteren om de inhoud te kunnen wijzigen.
- **De naam van items wijzigen** - Als u een bestand of een map een nieuwe naam wilt geven, gaat u erheen en selecteert u **Opties**→ *Naam wijzigen*.
- **Items verwijderen** - Ga naar het item en selecteer **Opties**→ *Verwijderen* of druk op . Als u meerdere items tegelijk wilt verwijderen, moet u deze eerst markeren. Zie de volgende alinea: 'Een item markeren'.
- **Een item markeren** - U kunt items in een lijst op diverse manieren markeren.
  - Als u één item tegelijk wilt selecteren, gaat u ernaartoe en selecteert u **Opties**→ *Markeringen aan/uit*→ *Markeren* of drukt u tegelijk op  en de navigatietoets. Er verschijnt een vinkje naast het item.
  - Als u alle items in de lijst wilt selecteren, kiest u **Opties**→ *Markeringen aan/uit*→ *Alle markeren*.
- **Meerdere items markeren** - Houd  ingedrukt en beweeg de navigatietoets tegelijkertijd omhoog of omlaag. Zolang u door de lijst schuift, verschijnt naast alle items in het selectiekader een vinkje. Als u de selectie wilt beëindigen, stopt u met het bewegen van de navigatietoets en laat u  los. Na het markeren van de gewenste items kunt u deze verplaatsen of verwijderen via **Opties**→ *Verplaats naar map* of *Verwijderen*.
- Als u de markering van een item wilt opheffen, gaat u ernaartoe en selecteert u **Opties**→ *Markeringen aan/uit*→ *Markering opheffen* of drukt u tegelijk op  en de navigatietoets.
- **Mappen maken** - Als u een nieuwe map wilt maken, selecteert u **Opties**→ *Nieuwe map*. U moet een naam voor de map opgeven (max. 35 letters).
- **Items naar een map verplaatsen** - Als u items naar een map wilt verplaatsen, selecteert u **Opties**→ *Verplaats naar map* (niet beschikbaar als er geen mappen zijn). Als u *Verplaats naar map* kiest, verschijnt er een lijst met beschikbare mappen. Ook kunt u het hoofdniveau van de toepassing zien (om een item uit een map te verplaatsen). Selecteer de locatie waarheen u het item wilt verplaatsen en druk op **OK**.




**Tip!** Zie 'Tekst intoetsen' op pag. 72 voor meer informatie over het invoegen van tekst.

## Items zoeken

Via het zoekveld kunt u een naam, bestand, map of snelkoppeling zoeken. Soms verschijnt het zoekveld niet automatisch. U kunt het veld dan activeren door **Opties**→ **Zoeken** te kiezen of door letters in te toetsen.

- 1 Typ tekst in het zoekveld om een item te zoeken. Er wordt meteen met zoeken begonnen. Het meest overeenkomende item wordt weergegeven. Hoe meer letters u intoetst, hoe nauwkeuriger de zoekresultaten.
- 2 Als het juiste item is gevonden, drukt u op  om het te openen.





 **Tip!** Het gebruik van de meegeleverde hoofdtelefoon is een handige manier om het gamedeck te gebruiken voor oproepen, spelletjes of het luisteren naar muziek.

## Luidspreker

Het gamedeck heeft een luidspreker voor handsfree bellen. Zie Aan de slag voor een afbeelding hiervan. Deze luidspreker maakt het mogelijk vanaf een korte afstand te spreken en luisteren zonder dat u het gamedeck bij uw oor hoeft te houden. U kunt de luidspreker gebruiken voor gesprekken, geluidstoepassingen en multimediaberichten. RealOne Player™ maakt standaard gebruik van de luidspreker als u een video bekijkt. Dankzij de luidspreker kunt u tijdens een gesprek gemakkelijker andere toepassingen gebruiken.

### De luidspreker activeren

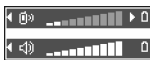
Als u tijdens een actieve oproep de luidspreker wilt gebruiken, selecteert u **Opties**→ **Luidspreker insch.** U hoort een toon,  verschijnt op de navigatiebalk en de volume-indicator verandert.

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



U moet de luidspreker voor elk gesprek opnieuw activeren. Voor geluidstoepassingen zoals Componist en Opname-eenheid wordt de luidspreker standaard gebruikt.

## Volumeregeling

Het geluidsvolume van het gamedeck regelt u door op  (harder) of  (zachter) te drukken.



### Spraakvolumesymbolen:

-  - voor oorstuk- en hoofdtelefoon,
-  - voor luidspreker.

## De luidspreker uitschakelen

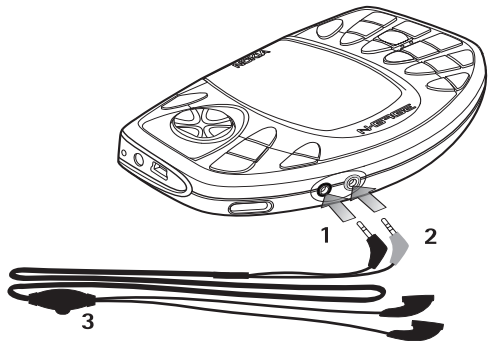
- Wanneer u een actieve oproep hebt of wanneer er muziek aanstaat, selecteert u **Opties** → *Telefoon insch.*

## De hoofdtelefoon aansluiten en gebruiken



U kunt luisteren naar FM Radio of de Music player in het gamedeck met de meegeleverde stereo hoofdtelefoon HDD-2. Voor een oproep gebruikt u het toetsenblok. Zodra de oproep is gedaan, kunt u de hoofdtelefoon gebruiken om tegen uw gesprekspartner te praten of om te luisteren.

### De hoofdtelefoon HDD-2 aansluiten

Plaats het uiteinde van de zwarte hoofdtelefoonkabel in de aansluiting (1) op het gamedeck. Steek tevens de grijze hoofdtelefoonkabel in de aansluiting (2).



De hoofdtelefoonlabel fungeert als radio-antenne, dus laat deze los hangen.

**WAARSCHUWING!** Het luisteren naar muziek met hoog volume kan het gehoor beschadigen. Als u het volume wilt aanpassen terwijl een hoofdtelefoon is aangesloten op het gamedeck, drukt u op  of .

**WAARSCHUWING!** Als u een hoofdtelefoon gebruikt, hoort u minder geluiden van buitenaf. Gebruik geen hoofdtelefoon wanneer dit uw veiligheid in gevaar kan brengen.

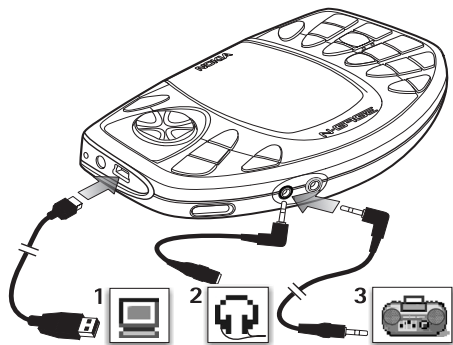
### De hoofdtelefoon gebruiken om oproepen te ontvangen

Als u een oproep wilt beantwoorden terwijl u de hoofdtelefoon gebruikt, drukt u op de knop voor afstandsbediening (3), die zich bevindt in het microfoongedeelte van de hoofdtelefoon. Zie 'De hoofdtelefoon HDD-2 aansluiten' op pag. 15. Druk op dezelfde knop om de oproep te beëindigen.

### De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken

Het pakket bevat twee kabels die u met uw gamedeck kunt gebruiken.

- 1 U kunt het gamedeck aansluiten op een compatibel extern audiosysteem (bijvoorbeeld een cd-speler) via de meegeleverde ADE-2 Audio Line In-kabel (3).



**Opmerking:** Opnamen moeten worden gecontroleerd vanaf de headtelefoonaansluiting op het externe apparaat. Pas het volume van het externe apparaat aan om vervorming te voorkomen.

- 2 Met de Nokia Audio Manager kunt u geluidsbestanden beheren. Als u het gamedeck wilt aansluiten op een compatibele pc, gebruikt u de meegeleverde DKE-2 USB Mini-B-kabel (1). Zie pag. 36 voor informatie over 'Nokia Audio Manager'.

**Opmerking:** Wanneer de USB-kabel aangesloten is, is de geheugenkaart niet beschikbaar voor de Music Player of andere

toepassingen. Wanneer u de USB-kabel verwijdert, kunt u de geheugenkaart voor alle toepassingen gebruiken.

- 3 U kunt het gamedeck aansluiten op uw eigen hoofdtelefoon door de meegeleverde ADA-2 Adapterkabel te gebruiken (2).

**Belangrijk!** Installeer de Nokia Audio Manager-pc-software van de CD-ROM op de pc voordat u de meegeleverde DKE-2 USB Mini-B-kabel aansluit.

## Gedeeld geheugen

Voor de volgende functies op het gamedeck wordt een gedeeld geheugen gebruikt: spelletjes, contacten, SMS-berichten, multimediaberichten, afbeeldingen en beltonen, RealOne Player™, agenda en taken en gedownloade toepassingen. Als u een van deze functies gebruikt, is er minder geheugen over voor andere functies. Dit geldt vooral als een van de functies veel geheugen vergt. Als u bijvoorbeeld veel spelletjes installeert of veel afbeeldingen opslaat, kan dit al het gedeelde geheugen in beslag nemen, zodat u de melding krijgt dat het geheugen vol is. Verwijder in dit geval een aantal spelletjes, afbeeldingen of andere items waarvoor het gedeelde geheugen wordt gebruikt.

**Opmerking:** Muzieknummers worden opgeslagen op de geheugenkaart en niet in het gedeelde geheugen van het gamedeck.





## 2. Het gamedeck als telefoon gebruiken

### Bellen

- 1 Typ het telefoonnummer, inclusief netnummer, in de standby-modus. Druk op of om de cursor te verplaatsen. 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.

**Opmerking:** Oproepen die hier internationaal worden genoemd, kunnen soms ook plaatsvinden tussen regio's binnen hetzelfde land.

- 2 Druk op om het nummer te bellen.



- 3 Druk op om het gesprek te beëindigen (of de oproep te annuleren).

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

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




Zie 'Bellen via een spraaklabel' op pag. 57 voor meer informatie over bellen met behulp van spraaklabels.

### Bellen via de map Contacten

- 1 U opent de map Contacten door te gaan naar **Menu** → **Contacten**.
- 2 Ga met de bladertoets naar de gewenste naam. U kunt ook de eerste letters van de naam intoetsen. Het zoekveld verschijnt en de gevonden namen worden getoond.
- 3 Druk op om het nummer te kiezen. Als de persoon meerdere telefoonnummers heeft, gaat u naar het gewenste nummer en drukt u op om het te kiezen.

## Uw voicemailbox bellen

De voicemailbox (netwerkdienst) werkt als een antwoordapparaat waar bellers een bericht kunnen achterlaten als u niet bereikbaar bent.

- Om uw voicemailbox te bellen drukt u in de standby-modus achtereenvolgens op  en  of houdt u  ingedrukt.
- Als het nummer van uw voicemailbox wordt gevraagd, toetst u dit in en drukt u op **OK**. Dit nummer wordt verstrekt door de aanbieder van de dienst.

Zie ook 'Instellingen voor het doorschakelen van oproepen' op pag. 21.

Elke telefoonlijn kan een apart voicemailboxnummer hebben (zie 'Lijn in gebruik (netwerkdienst)' op pag. 42).

## Het nummer van de voicemailbox wijzigen




Als u het nummer van uw voicemailbox wilt wijzigen, gaat u naar **Menu**→**Instrum.**→**Voicemailbox** en selecteert u **Opties**→**Nummer wijzigen**. Toets het nummer in (dit krijgt u van de aanbieder) en druk op **OK**.

 **Tip!** Als u voor het beluisteren van voicemailberichten steeds een wachtwoord moet invoeren, is het een goed idee om na het voicemailboxnummer een DTMF-nummer in te toetsen. Dit wachtwoord wordt automatisch doorgegeven wanneer u de voicemail belt. Toets bijvoorbeeld +44123 4567p1234#, waar 1234 het

wachtwoord is en de 'p' voor een pauze zorgt van ongeveer twee seconden, voor of tussen DTMF-tonen.

## Een telefoonnummer bellen met een snelkeuzetoets

➡ U geeft het snelkeuzerooster weer door te gaan naar **Menu**→**Instrum.**→**Snelkeuze**.

- 1 Wijs een telefoonnummer toe aan een van de snelkeuzetoetsen ( - ) zie 'Snelkeuzetoetsen toewijzen' op pag. 58.
- 2 Stel de functie **Menu**→**Instrum.**→**Oproepinstellingen**→**Snelkeuze** in op **Aan**. Zo belt u het nummer: Druk in de standby-modus op de gewenste snelkeuzetoets en druk op  totdat de oproep wordt gestart.

## Een conferentiegesprek voeren

Aan conferentiegesprekken kunt u met maximaal zes personen (inclusief uzelf) deelnemen. Dit is een netwerkdienst.

- 1 Bel de eerste deelnemer.
- 2 Als u de volgende deelnemer wilt bellen, kiest u **Opties**→**Nieuwe oproep**. Toets het telefoonnummer van de deelnemer in of vraag het nummer op 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.

Selecteer **Opties**→*Conferentie*.

- 4 Herhaal stap 2 om de volgende deelnemer in het gesprek te betrekken en kies **Opties**→



*Conferentie*→*Toev. aan confer.*

- 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 en de andere deelnemers kunnen met elkaar doorpraten terwijl u een privé-gesprek voert met één deelnemer. Als u het privé-gesprek hebt beëindigd, selecteert u **Opties**→*Toev. aan confer.* om terug te keren naar het conferentiegesprek.



- Als u een deelnemer uit het conferentiegesprek wilt verwijderen, selecteert u **Opties**→*Conferentie*→*Deelnemer verwijd.* Ga vervolgens naar de deelnemer en kies **Verwijd**.


 **Tip!** U kunt het snelst een nieuwe oproep starten door het nummer te kiezen en op  te drukken. Het eerste gesprek wordt automatisch in de wachtstand geplaatst.




- 5 Druk op  om het actieve conferentiegesprek te beëindigen.


## Aannemen van oproep


- Als u een inkomende oproep wilt beantwoorden, drukt u op , of als u de meegeleverde hoofdtelefoon gebruikt, drukt u op de knop voor afstandsbediening.
- Als u de oproep wilt beëindigen, drukt u op , of als u de meegeleverde hoofdtelefoon gebruikt, drukt u op de knop van de afstandsbediening.

Als u een oproep niet wilt beantwoorden, drukt u op . De beller hoort een bezettoon.

Bij een inkomende oproep kunt u de beltoon uitschakelen door op **Dempen** te drukken.



 **Tip!** Raadpleeg '[Profielen](#)' op pag. 95 voor meer informatie over het aanpassen van de gamedecktonen aan verschillende omgevingen en situaties (als u bijvoorbeeld wilt dat het gamedeck geen geluid maakt).


 **Opmerking:** Het is mogelijk dat aan een telefoonnummer een onjuiste naam wordt toegewezen. Dit gebeurt als het telefoonnummer niet is opgeslagen in Contacten en de zeven laatste cijfers van het nummer overeenkomen met een nummer dat wel is opgeslagen. Dit leidt tot fouten bij de nummerherkenning.

 **Tip!** Als u alle oproepen tegelijk wilt beëindigen, kiest u **Opties** → *Alle oproep. beëind.* en drukt u op **OK**.

## 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. Zie 'Oproep in wachtrij: (netwerkdienst)' op pag. 42.

- 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!** Als u oproepen doorschakelt met de functie *Opr. doors.* → *Indien bezet*, bijvoorbeeld naar uw voicemailbox, worden geweigerde oproepen ook doorgeschakeld. Zie 'Instellingen voor het doorschakelen van oproepen' op pag. 21.

## Opties tijdens 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* gebruikt u om tussen het actieve gesprek en het gesprek in de wachtstand te wisselen.

*Doorverbinden* gebruikt u om het actieve gesprek en het wachtende gesprek met elkaar te verbinden en zelf de verbinding te verbreken.

*DTMF verzenden* gebruikt u voor het verzenden van DTMF-tonen zoals wachtwoorden of bankrekeningnummers.

 **Uitleg:** DTMF-tonen zijn de tonen die u hoort als u op de cijfertoetsen op het toetsenblok drukt. Via DTMF-tonen kunt u bijvoorbeeld met voicemailboxen en geautomatiseerde telefoonsystemen communiceren.

- 1 Toets de cijfers in met  - . Iedere toetsaanslag produceert een DTMF-toon die wordt verzonden tijdens het gesprek. Druk herhaaldelijk op  voor: \*, **p** (voegt een pauze van ca. twee seconden in voor of tussen DTMF-tonen) en **w** (zorgt ervoor dat de resterende reeks tonen pas wordt verzonden als u tijdens het gesprek weer op **Zenden** drukt. Druk op  voor het teken #.
- 2 Kies **OK** om de toon te verzenden.



 **Tip!** U kunt ook een reeks DTMF-tonen opslaan voor een contactkaart. Als u de bewuste persoon belt, kunt u de tonenreeks ophalen. U kunt DTMF-tonen toevoegen aan het telefoonnummer of ze invoeren in de velden voor *DTMF* op een contactkaart.

## Instellingen voor het doorschakelen van oproepen

➡ Ga naar **Menu** → **Instrum.** → **Opr. doors..**

Als deze netwerkdienst actief is, kunt u inkomende oproepen doorschakelen naar een ander nummer, bijvoorbeeld dat van uw voicemailbox. Raadpleeg uw aanbieder voor meer informatie.

- Selecteer een van de doorschakeloptyes. Zo kunt u met *Indien bezet spraakoproepen* doorschakelen als uw nummer bezet is of als u inkomende oproepen weigert.
- Selecteer **Opties** → *Activeren* om doorschakeling te activeren, *Annuleer* om doorschakeling te deactiveren of *Controleer status* om na te gaan of doorschakeling actief is.
- Kies **Opties** → *Alle doors. ann.* om alle actieve doorschakelingen te annuleren.

Zie 'Symbolen die acties aangeven' op pag. 10 voor meer informatie over de symbolen voor doorschakelen.


 **Opmerking:** U kunt inkomende oproepen niet blokkeren als er actieve doorschakelingen zijn. Zie 'Oproepblokk. (netwerkdienst)' op pag. 51.


## Logboek - Lijst met oproepen en algemeen logboek



➡ Ga naar **Menu** → **Extra** → **Logboek**.

In Logboek kunt u door het gamedeck geregistreerde spraak-, fax & data-, SMS- en GPRS-oproepen controleren. Via een filter kunt u specifieke gegevens bekijken en op basis van de logboekgegevens nieuwe contactkaarten maken.

 **Opmerking:** Verbindingen met een remote mailbox, multimediasberichtendienst of browserpagina's worden weergegeven als data- of GPRS-oproepen in het algemene logboek.




 **Tip!** Ga naar **Berichten** → **Verzonden** om een lijst met verzonden berichten te bekijken.

## De lijst met recente oproepen

➡ Ga naar **Menu** → **Extra** → **Logboek** → *Recente opr.*

Op het gamedeck worden de nummers bijgehouden van gedane, gemiste en ontvangen oproepen, alsook gegevens als de gespreksduur en -kosten. Gemiste en ontvangen oproepen worden alleen geregistreerd als het netwerk deze functies ondersteunt, het gamedeck aanstaat en zich binnen het bereik van de netwerkdienst bevindt.

## Symbolen:



-  voor gemiste,
-  voor ontvangen oproepen en
-  voor gebelde nummers.

### Opties in de weergaven

Gemiste oproepen, Ontvangen oproepen en Gebelde nummers: *Bellen, Gebruik nr., Verwijderen, Lijst wissen, Toev. aan Contact, Help* en *Afsluiten*.



## Gemiste oproepen en ontvangen oproepen

U kunt een lijst van de laatste 20 gemiste oproepen (netwerkdienst) weergeven door te gaan naar **Logboek** → *Recente opr.* → *Gemiste opr.*

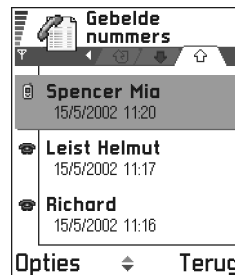
 **Tip!** Als in de standby-modus wordt gemeld dat u oproepen hebt gemist, drukt u op **Tonen** om de gemiste oproepen weer te geven. U kunt de bewuste persoon terugbellen door naar het nummer of de naam te gaan en op  te drukken.

U kunt een lijst met de laatste 20 aangenomen oproepen (netwerkdienst) weergeven door te gaan naar **Logboek** → *Recente opr.* → *Ontvangen opr.*


## Gebelde nummers

 **Tip!** Druk op  in de standby-modus als u de gebelde nummers wilt zien.

U kunt een lijst met de 20 laatst gekozen telefoonnummers weergeven door te gaan naar **Logboek** → *Recente opr.* → *Gebelde nrs.*




## Lijsten met recente oproepen wissen


- Kies in de weergave *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

☛ Ga naar **Menu** → **Extra** → **Logboek** → *Duur oproep*.

Hiermee kunt u de duur van inkomende en uitgaande oproepen bekijken.

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


 **Tip!** Als u de duur van een actief gesprek wilt bekijken, kiest u **Opties** → *Instellingen* → *Duur oproep tonen* → *Ja*.

**Gespreksduurgegevens wissen** - Kies **Opties** → *Timers op nul*. Hiervoor hebt u de blokkeringscode nodig (zie 'Beveiliging' op pag. 48). U wist een afzonderlijk item door erheen te gaan en op  te drukken.

## Kosten oproep (netwerkdienst)

☛ Ga naar **Menu** → **Extra** → **Logboek** → *Kosten oproep*.

Via *Kosten oproep* kunt u de kosten bekijken van de laatste oproep of van alle oproepen. De kosten worden voor elke SIM-kaart apart weergegeven.


 **Opmerking:** De gespreksduur die door de netwerkexploitant in rekening wordt gebracht voor oproepen en diensten kan variëren afhankelijk van de netwerkfuncties, afrondingen, belastingen, enzovoort.

## Beperking van gesprekskosten door een aanbieder

Uw aanbieder kan de kosten van uw oproepen beperken tot een bepaald aantal kosten- of valuta-eenheden. Als deze modus actief is, kunt u 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*. Informeer bij uw aanbieder naar de manier waarop kosten worden beperkt en in rekening worden gebracht.

## Kosten weergeven als kosten- of valuta-eenheden


- U kunt de resterende gesprekstijd laten weergeven in kosten- of valuta-eenheden. Hiervoor hebt u mogelijk de PIN2-code nodig (zie pag. 48).
  - 1 Kies **Opties** → *Instellingen* → *Toon kosten in*. Beschikbare opties zijn *Valuta* en *Eenheden*.
  - 2 Als u *Valuta* kiest, moet u de prijs per eenheid opgeven. Typ de prijs per kosteneenheid van uw eigen netwerkexploitant en kies **OK**.
  - 3 Geef een naam op voor de valuta. Gebruik een afkorting van drie letters, bijvoorbeeld EUR.

 **Opmerking:** Wanneer er geen kosten- of valuta-eenheden meer over zijn, kan er alleen worden gebeld naar het alarmnummer dat in het gamedeck is geprogrammeerd (bijv. 112 of een ander officieel alarmnummer).

## 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. Afhankelijk van uw keuze bij *Toon kosten in* voert u het aantal kosten- of valuta-eenheden in.

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 pag. 48).



**Tellergegevens wissen** - Kies **Opties**→ *Tellers op nul*. Hiervoor hebt u de PIN2-code nodig (zie pag. 48). U wist een afzonderlijk item door erheen te gaan en op  te drukken.

## GPRS-gegevenssteller


➡ Ga naar **Menu**→ **Extra**→ **Logboek**→ *GPRS-teller*.

Hiermee kunt u kijken hoeveel pakketdata tijdens GPRS-verbindingen zijn verzonden en ontvangen. De kosten van GPRS-verbindingen worden mogelijk op de hoeveelheid verzonden/ontvangen data gebaseerd.

## Het algemene logboek voor oproepen bekijken


➡ Ga naar **Menu**→ **Extra**→ **Logboek** en druk op  en vervolgens op .

In het algemene logboek kunt u per oproep de afzender of ontvanger, het telefoonnummer, de aanbieder of het toegangspunt bekijken.

 **Opmerking:** Een subgebeurtenis, zoals een SMS-bericht dat in delen wordt verzonden via een GPRS-dataverbinding, geldt als één communicatiegebeurtenis.

Logboek	
Data	WAP
↕ Sprk	987654321
↕ Sprk	Leist Helmut
↕ Sprk	Spencer Mia
↕ Data	123456789
↕ Sprk	Moncourt Anais
<b>Opties</b>	↕ <b>Afsluiten</b>

### Symbolen:

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

### Het logboek filteren

- 1 Kies **Opties**→ *Filter*. Er verschijnt een lijst met filters.
- 2 Ga naar een filter en kies **Selecteer**.




## De inhoud van het logboek wissen

- Als u de volledige inhoud van het logboek wilt wissen, kiest u **Opties**→ *Logboek wissen*. Bevestig uw keuze door op **Ja** te drukken.

## Pakketdatateller en timer voor verbinding

- Om te bekijken hoeveel gegevens, gemeten in kilobytes, zijn overgebracht en hoelang een verbinding heeft geduurd, gaat u naar een inkomende of uitgaande gebeurtenis en kiest **Opties**→ *Gegevens bekijken*.

## Oproepinstellingen

- Selecteer **Opties**→ *Instellingen*. De lijst met instellingen verschijnt.
  - 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-telefoonboek



➡ Ga naar **Menu**→ **Instrum.**→ **SIM**.

Met uw SIM-kaart beschikt u mogelijk over aanvullende diensten. Zie ook '*Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het gamedeckgeheugen*' op pag. 54, '*SIM-diensten bevestigen*' op pag. 50, '*Vaste nummers*' op pag. 49 en '*Berichten op een SIM-kaart bekijken*' op pag. 89.

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*.

 **Opmerking:** Raadpleeg de leverancier van uw SIM-kaart (bijvoorbeeld uw netwerkexploitant, dienstenprovider of andere leverancier) voor informatie over de beschikbare SIM-diensten, de tarieven en het gebruik van deze SIM-diensten.

- In het SIM-telefoonboek kunt u de namen en nummers op de SIM-kaart bekijken, bewerken en toevoegen. U kunt deze personen ook bellen.

## Geheugenkaart

← Ga naar **Menu** → **Instrum.** →  
**Geheugenkaart.**



Als u gebruikmaakt van een geheugenkaart, kunt u daar spelletjes, muziek, multimediatekstbestanden (zoals videoclip, geluidsbestanden en afbeeldingen) en een reservekopie van het gamedeckgeheugen op bewaren.

👉 **Belangrijk:** Houd alle geheugenkaarten buiten bereik van kleine kinderen.

👉 **Opmerking:** Gebruik voor dit apparaat alleen compatibele multimediatekstkaarten (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 en gegevens die op een incompatibele kaart worden opgeslagen, gaan mogelijk verloren.

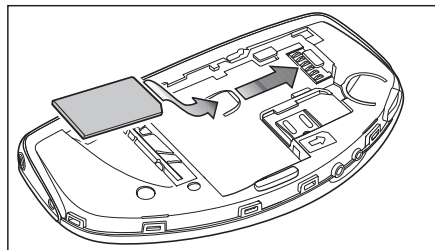
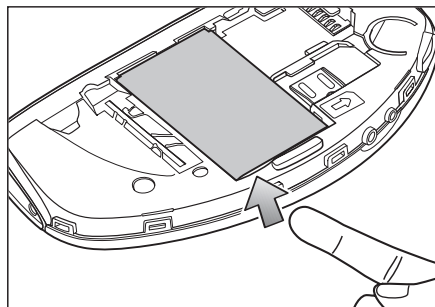
👉 **Opmerking:** Informatie over het gebruik van de geheugenkaart met andere voorzieningen en toepassingen van het gamedeck vindt u in de secties waarin deze voorzieningen en toepassingen worden beschreven.


Opties voor de 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.*

## De geheugenkaart plaatsen



- 1 Zorg ervoor dat het gamedeck is uitgeschakeld. Als het gamedeck nog is ingeschakeld, houdt u  ingedrukt om het gamedeck uit te schakelen.
- 2 Houd de achterkant van het gamedeck naar u toe gericht, schuif de cover open en plaats uw vinger in de sleuf. Til vervolgens de batterij op. Zie 'De SIM-kaart plaatsen' in Aan de slag voor instructies over het verwijderen van de cover.
- 3 Verwijder de geheugenkaart (als er een in zit).
- 4 Plaats de geheugenkaart in de betreffende sleuf (zie afbeelding).  
Zorg ervoor dat de goudkleurige contactpunten van de kaart naar beneden zijn gericht.
- 5 Als u de kaart hebt bevestigd, vervangt u de batterij en schuift u de cover weer op zijn plaats.

 **Belangrijk:** Verwijder de geheugenkaart nooit als het gamedeck in werking is. Sluit eerst alle toepassingen van de geheugenkaart voordat u deze verwijdert.


 **Belangrijk:** Als u een toepassing op de geheugenkaart installeert en u het gamedeck aan en uit moet zetten, mag de kaart niet worden verwijderd totdat het gamedeck weer helemaal is opgestart. Als de kaart eerder wordt verwijderd, kunnen er toepassingsbestanden verloren gaan.

## De geheugenkaart formatteren

Geheugenkaarten worden door verschillende fabrikanten geleverd. Soms moeten deze kaarten nog worden geformatteerd. Raadpleeg uw leverancier als u niet zeker weet of de geheugenkaart moet worden geformatteerd. U kunt de geheugenkaart pas gebruiken als deze is geformatteerd.

- Kies *Opties* → *Geh.kaart formatt.*

U wordt verzocht uw keuze te bevestigen. Vervolgens wordt de kaart geformatteerd.

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

## Een reservekopie maken en de informatie weer herstellen

U kunt een reservekopie van het gamedeckgeheugen op de geheugenkaart zetten.

- Kies *Opties* → *Reservek. app.geh.*

U kunt informatie op de geheugenkaart terugplaatsen in het geheugen van het gamedeck.



- Kies *Opties* → *Herst. vanaf kaart*.

## Wachtwoord van de geheugenkaart

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



**Opmerking:** 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.

## Het wachtwoord instellen, wijzigen of verwijderen

- Kies *Opties* → *Wachtw. instellen*, *Wachtw. wijzigen* of *Wachtw. verw.*.

Voor elke optie wordt u gevraagd uw wachtwoord op te geven en dit te bevestigen. Het wachtwoord mag maximaal acht tekens lang zijn.



**Belangrijk:** 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 deblokkeren

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.

## Het geheugengebruik controleren



Met de optie *Gegevens geheugen* kunt u het gebruik van het geheugen van verschillende soorten gegevens en de beschikbare geheugenruimte voor het installeren van nieuwe toepassingen of software op de geheugenkaart controleren.


- Kies *Opties* → *Gegevens geheugen*.


# 3. Spelletjes


 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar kan opleveren.

De prestaties van de spelletjes kunnen verslechteren als er veel toepassingen zijn geopend. Sluit daarom andere toepassingen voordat u gaat spelen.

U kunt de gametoetsen  en  gebruiken voor spelletjes. Afhankelijk van het spelletje kunt u ook andere toetsen gebruiken. Raadpleeg de instructies bij het spel voor meer informatie.

 **Tip!** U kunt een gesprek beantwoorden en beëindigen terwijl u speelt.

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

 **Opmerking:** Tijdens het spelen van spelletjes is de Music player niet toegankelijk.


U kunt allerlei spelletjes aanschaffen voor uw gamedeck. Neem contact op met een door Nokia goedgekeurde leverancier voor informatie over de beschikbaarheid van verschillende spelletjes, of ga naar [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).



## Een spel starten

 **Opmerking:** Trek de USB-kabel uit het gamedeck voordat u spelletjes gaat spelen.

Elk spel wordt geleverd op een afzonderlijke geheugenkaart. Plaats de geheugenkaart van het spel in het Nokia N-Gage gamedeck. Zie '[Geheugenkaart](#)' op pag. 26. Het spelsymbool verschijnt automatisch in het **Menu** als het negende symbool.

Raadpleeg de instructies bij het spel voor meer informatie. U kunt ook Java-spelletjes spelen die u van het Internet hebt gedownload. Zie '[Een Java-toepassing installeren](#)' op pag. 117.

Druk op **Menu**, ga naar het spelsymbool en druk op .

 **Tip!** Druk op **Menu** →  om het spel te starten.

## Spel voor twee spelers starten

U kunt sommige spelletjes met twee spelers spelen via een Bluetooth-verbinding met een bekende die hetzelfde spel heeft op een compatibel apparaat. Controleer of de Bluetooth-instellingen van de apparaten compatibel zijn voordat u een spel voor twee spelers start. Zie '[Bluetooth-verbinding](#)' op pag. 122. Raadpleeg de instructies bij het


spel voor informatie over het starten van het spel, verschillende levels, extra functies, enz.

## Spel voor meerdere spelers starten

U kunt sommige spelletjes met meerdere spelers spelen via een Bluetooth-verbinding met bekenden die hetzelfde spel hebben op een compatibel apparaat. Controleer of de Bluetooth-instellingen van de apparaten compatibel zijn voordat u een spel voor meerdere spelers start. Zie '[Bluetooth-verbinding](#)' op pag. 122. Raadpleeg de instructies bij het spel voor informatie over het starten van het spel, verschillende levels, extra functies, enz.


# 4. Music player en radio



U kunt met uw gamedeck naar de radio luisteren of naar muziek die is opgeslagen op de geheugenkaart. U kunt ook muziek van de radio of een externe muziekbron opnemen. U kunt nagenoeg zonder kwaliteitsverlies muziek opnemen of overzetten op de geheugenkaart.

 **Opmerking:** De geheugenkaart kan alleen de details van de eerste 255 muzieknummers weergeven.

Zie 'Nokia Audio Manager' op pag. 36 voor het overzetten van muzieknummers van een compatibele computer op het gamedeck.


## Music Player


 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als uw gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

 Ga naar **Menu**→**Media**→ *Music Player* om Music Player te openen, of druk op .

Met de *Music Player* kunt u luisteren naar de muzieknummers die u hebt opgeslagen op de geheugenkaart. Sluit de hoofdtelefoon aan (zie 'De

hoofdtelefoon aansluiten en gebruiken' op pag. 15) op het gamedeck of beluister de muziek via de luidspreker.



 **Opmerking:** U kunt alleen muziek afspelen van een geheugenkaart met 32, 64 of 128 MB. Andere geheugenkaarten worden niet ondersteund.

 **Opmerking:** Het gebruik van de *Music Player* vergt energie, waardoor de werkingstijd van het gamedeck wordt verminderd.

 **Tip!** Als u de *Music Player* snel wilt aanzetten, drukt u op de speciale Music Player-toets .

 **WAARSCHUWING!** Het luisteren naar muziek met hoog volume kan het gehoor beschadigen.

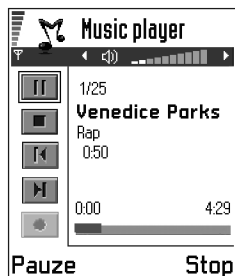
Zodra u de *Music Player* hebt aangezet, wordt het afspelen van nummers gestart.

Als u het volume van de hoofdtelefoon of de luidspreker wilt aanpassen, drukt u op  of  om het niveau te verhogen of te verlagen.

## Muziek beluisteren

U kunt afspelen/pauze

▶/⏸, stop ■, vorige nummer ⏮, volgende nummer ⏭ en opname ⏮▶ kiezen door op ⏮ of ⏭ te drukken om de gewenste bedieningsknop te markeren en vervolgens op ⏮ te drukken.



Opties in de Music Player: *Speellijst, Instellingen, Luidspr. insch. | Luidspr. uitsch., Help en Afsluiten.*

**Tip!** U kunt ook op de hoofdtelefoonknop drukken om het volgende nummer te selecteren.

In de *Speellijst* kunt u de nummers bekijken en afspelen die u op het gamedeck hebt opgeslagen.

Opties voor de speellijst:

*Afspelen, Verwijderen, Hernoemen, Toevoegen aan lijst | Verwijderen uit lijst, Help en Afsluiten.*

Als u de opgeslagen muzieknummers wilt zien, drukt u op *Opties* → *Speellijst*.

**Tip!** Wanneer u naar muziek luistert, kunt u op ⏮ drukken om de beschikbare *Opties* weer te geven.

Als u een van de nummers in de *Speellijst* wilt afspelen, drukt u op ⏮ of op ⏭ om het nummer te markeren en drukt u vervolgens op *Opties* → *Afspelen*.

U kunt oproepen doen en beantwoorden terwijl u naar de Music Player luistert. Tijdens een oproep wordt het nummer op pauze gezet en wordt het geluid uitgezet. Wanneer u het gesprek beëindigt, gaat de Music Player automatisch verder.

Als u een inkomend gesprek wilt beantwoorden terwijl u de hoofdtelefoon gebruikt, drukt u op de hoofdtelefoonknop. De *Music Player* wordt op pauze gezet terwijl het gamedeck overgaat. Druk nogmaals op de hoofdtelefoonknop om de oproep te beëindigen. Zie '[De hoofdtelefoon aansluiten en gebruiken](#)' op pag. 15 voor meer informatie.

Als u de instellingen wilt bewerken, drukt u op *Opties* en selecteert u *Instellingen*. U hebt de volgende opties:

- *Geluidsstijl*: U kunt de stijl van de muzieknummers die u afspeelt, selecteren om automatisch equaliser-opties in te stellen, zoals bas- en hoge tonen en balans, overeenkomstig de geselecteerde stijl. Dit kan de afspreekwaliteit verbeteren. Beschikbare stijlen zijn: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klassiek, Latin en Normaal*.
- *Afspeelopties*: Selecteer *Normaal* om de nummers in het gamedeck af te spelen in de volgorde van de speellijst. U kunt ook *Willek. volg.* of *Herhalen* selecteren.
- *Extra bas*: U kunt meer bastonen toevoegen aan de huidige muziekstijl.


Opties in Instellingen:

*Wijzigen, Help en Terug.*






## Opnemen van externe apparatuur

U kunt uw gamedeck aansluiten op compatibele externe audioapparatuur, bijvoorbeeld een CD-speler, en muziek direct op uw gamedeck opnemen.

 **Opmerking:** Gebruik deze functie niet op onrechtmatige wijze. Muziek kan beschermd zijn door auteursrechten. Het opnemen van dergelijke muziek is uitsluitend toegestaan voor persoonlijk gebruik. Het is verboden deze muziek te kopiëren voor verkoop of distributie.

Muziek opnemen van compatibele externe audioapparatuur.


- 1 Sluit de externe audioapparatuur aan. Zie '[De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken](#)' op pag. 15 voor meer informatie.
- 2 Druk op **Menu** → **Media** → *Music Player*.
- 3 Druk op  om de opnameknop  te markeren en druk op  de opname te starten. Druk op **Stop** om de opname te beëindigen.
- 4 Toets de naam van het nummer in en druk op **OK**.



U kunt tijdens de opname oproepen doen en beantwoorden. Het volume van de Music Player wordt uitgezet, maar de opname gaat verder op de achtergrond. Wanneer u het gesprek beëindigt, keert de weergave Music Player automatisch terug.



## Radio




 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als uw gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.


➡ Ga naar **Menu** → **Media** → **Radio** om Radio te openen of druk op .



U kunt luisteren naar de *Radio* in het gamedeck via de hoofdtelefoon (zie '[De hoofdtelefoon aansluiten en gebruiken](#)' op pag. 15) of de luidspreker. De kabel van de hoofdtelefoon fungeert als radioantenne, dus laat deze los hangen en controleer altijd of de kabel is aangesloten.

Als u het volume van de hoofdtelefoon of de luidspreker wilt aanpassen, drukt u op  of  om het niveau te verhogen of te verlagen.


 **Opmerking:** De kwaliteit van de radiouitzending hangt af van de dekking van het radiostation in het gebied waar u zich bevindt.


 **WAARSCHUWING!** Het luisteren naar muziek met hoog volume kan het gehoor beschadigen.

 **Tip!** Als u op de hoofdtelefoonknop drukt, wordt het volgende kanaal geselecteerd.

 **Tip!** Als u de *Radio* snel wilt aanzetten, drukt u op de speciale radiotoets .

U kunt het volgende kanaal

, het vorige kanaal

, Automatisch

frequentie zoeken  en

Automatisch frequentie zoeken  kiezen en

opnemen  door te

drukken op  of 

om de bedieningsknop te

markeren en vervolgens op 

te drukken om te

selecteren.



Opties in Radio: *Kanalen,*


*Luidspr. insch. / Luidspr. uitsch., Aut. > freq. zoeken, Aut. <*


*freq. zoeken, Handmatig zoeken, Kanaal opslaan, Help en*



*Afsluiten.*



## Een radiokanaal afstemmen

- Wanneer *Radio* aanstaat, selecteert u **Opties** → *Aut. > freq. zoeken* of *Aut. < freq. zoeken* voor automatisch afstemmen. Wanneer een kanaal is gevonden, wordt de nieuwe frequentie weergegeven.


 **Opmerking:** Als er al radiokanalen zijn opgeslagen, worden het kanaalnummer en de naam mogelijk ook weergegeven.

 **Opmerking:** Het frequentiebereik is 87,5–108,0 MHz.

- U kunt ook handmatig afstemmen door **Opties** → *Handmatig zoeken* te kiezen en te drukken op  of  om naar een hogere of lagere frequentie te gaan (stappen van 0,05 MHz).

 **Tip!** Als u de gewenste frequentie weet, kunt u deze direct invoeren met het toetsenblok (druk op  voor een decimale punt).

- Als u het kanaal in het gamedeck wilt opslaan, selecteert u **Opties** → *Kanaal opslaan*. Ga naar de locatie waar u het kanaal wilt opslaan en druk op **Selecteer**. Typ de naam van het radiostation en druk op **OK**.

 **Opmerking:** Lege plaatsen worden weergegeven met een standaardfrequentie van 87.5 MHz.


## De radio gebruiken

Opties voor de kanaallijst:


*Luister, Luidspr. insch. / Luidspr. uitsch., Naam wijzigen,*

*Verwijderen, Help en Afsluiten.*


Wanneer de *Radio* aanstaat, kunt u deze uitzetten door op **Afsluiten** te drukken.

 **Opmerking:** Wanneer de luidspreker is geactiveerd, staat de hoofdtelefoon uit.


U kunt oproepen doen en beantwoorden terwijl u naar de radio luistert. Tijdens een gesprek staat het volume van de radio uit. Wanneer u het gesprek beëindigt, speelt de radio automatisch verder.




 **Opmerking:** Het gebruik van de *Radio* vergt energie, waardoor de werkingstijd van het gamedeck wordt verminderd.


Als u al radiokanalen hebt opgeslagen, selecteert u **Opties** → *Kanalen* om het gewenste kanaal te kiezen. U kunt ook een radiokanaal selecteren van 1 tot 9 door op de overeenkomstige cijfertoets te drukken. U kunt ook een radiokanaal selecteren van 10 tot 20 door twee cijfertoetsen direct na elkaar in te toetsen, bijvoorbeeld 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 en 2 + 0 = 20.

 **Opmerking:** Als de hoofdtelefoon niet is aangesloten, wordt de *Radio* na 5 minuten uitgeschakeld.

## Opnemen van de radio

U kunt het huidige radiokanaal opnemen door op  te drukken om de opnameknop  te markeren en vervolgens op  te drukken. Toets de naam van het nummer in en druk op **OK**.

 **Opmerking:** In de opnamemodus wordt de opnameknop  de stopknop .

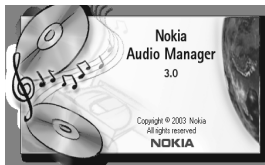
 **Tip!** U kunt ook **Stop** gebruiken.


U kunt tijdens het opnemen van de radio oproepen doen en beantwoorden. Het volume van de radio wordt uitgezet, maar de opname gaat verder op de achtergrond. Wanneer u het gesprek beëindigt, gaat de radio automatisch verder. Met de Music Player kunt u beluisteren wat u van de radio hebt opgenomen.




## Nokia Audio Manager

Met Nokia Audio Manager kunt u digitale muzieknummers selecteren op een compatibele pc en deze overzetten naar de geheugenkaart van het Nokia N-Gage gamedeck. Met de Nokia Audio Manager-software kunt u ook m3u-speellijsten maken op de pc, met verwijzingen naar mp3-nummers of nummers die zijn opgeslagen vanaf CD. Als u via de pc toegang wilt hebben tot de mediaopslag (geheugenkaart) op het gamedeck, moet u het gamedeck aansluiten op de pc met de meegeleverde DKE-2 USB Mini-B-kabel. Zie '[De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken](#)' op pag. 15. De inhoud van de geheugenkaart van het gamedeck kan dan worden weergegeven onder Mobile Device in het venster *Muziekstudio* van Nokia Audio Manager. De muzieknummers op de speellijsten kunnen bijvoorbeeld worden overgezet van CD.



 **Opmerking:** Als u Nokia Audio Manager gebruikt, hoeft u alleen het gamedeck op de pc aan te sluiten via de meegeleverde DKE-2 USB Mini-B-kabel (zie '[De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken](#)' op pag. 15). Verder wordt alles op de pc gedaan.

 **Opmerking:** Gebruik deze functie niet op onrechtmatige wijze. Muziek kan beschermd zijn door auteursrechten. Het opnemen van dergelijke muziek is


uitsluitend toegestaan voor persoonlijk gebruik. Het is verboden deze muziek te kopiëren voor verkoop of distributie.



**Tip!** U vindt de toepassing op de CD-ROM in het pakket.

## Systeemvereisten

Voor het installeren en gebruiken van Nokia Audio Manager hebt u het volgende nodig:

- Een Intel-compatibele pc met Windows 98 Second Edition, Windows Millennium Edition, Windows 2000 of Windows XP.
-  **Opmerking:** De software wordt niet ondersteund op een pc waarop het systeem is bijgewerkt van Windows 95 of 3.1 naar Windows 98.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz aanbevolen),
- ten minste 35 MB vrije schijfruimte,
- ten minste 48 MB geheugenruimte aanbevolen, 64 MB aangeraden voor Windows 2000,
- scherm met 800 x 600 pixels en meer dan 65536 kleuren, instelling Hoge kleuren,
- CD-ROM-station SCSI/ANSI X3T10-1048D standaard. ATAPI/SFF-8020i standaard.


## Nokia Audio Manager installeren



**Opmerking:** Sluit de USB-kabel pas aan op de pc nadat u de pc-software Nokia Audio Manager hebt

geïnstalleerd vanaf de CD-ROM uit het pakket van het Nokia N-Gage gamedeck.

- 1 Start Windows.
- 2 Plaats de CD-ROM uit het pakket in het CD-ROM - station van de pc.
- 3 De CD-ROM moet automatisch starten. Als dit niet gebeurt, opent u Windows Verkenner en selecteert u het CD-ROM station waarin u de CD-ROM hebt geplaatst. Klik met de rechtermuisknop op het pictogram van Nokia Audio Manager en selecteer Autorun.
- 4 Volg de installatie-instructies op het computerscherm om de installatie te voltooien.
- 5 Wanneer de installatie van het softwareprogramma is voltooid, wordt de map Nokia Audio Manager toegevoegd aan Programma's.


 **Opmerking:** Na de installatie van Nokia Audio Manager moet de computer opnieuw worden opgestart.

### Nummers van CD opslaan met Nokia Audio Manager

Open Nokia Audio Manager op de pc. Het beginscherm wordt weergegeven.

- 1 Plaats een audio-CD in het CD-ROM-station van de pc en klik op het pictogram van de *Cd-speler*. Standaard moet de informatie van alle nummers worden weergegeven.

- 2 Als u nummers wilt opslaan, selecteert u deze en klikt u op de knop *Nummers opslaan*.


 **Opmerking:** Verwijder de CD pas als de bewerking is voltooid. Een voortgangsbalk geeft aan hoe lang het ongeveer duurt om de nummers op te slaan.

- 3 Als u de opgeslagen nummers wilt overzetten naar *Muziekstudio*, klikt u op de knop *Toevoegen*, selecteert u de gewenste nummers en klikt u op *Open*.

U kunt nu de nummers in *MusicStudio* overzetten naar het **N-Gage** gamedeck.

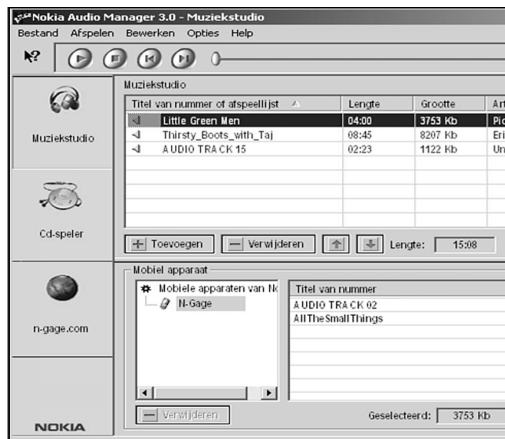
### Muzieknnummers overzetten naar uw apparaat

- 1 Sla de nummers en speellijsten op in *Muziekstudio* van Nokia Audio Manager (raadpleeg de vorige sectie of de Nokia Audio Manager Help voor verdere instructies).

 **Opmerking:** Controleer of de compatibele pc en het gamedeck zijn verbonden met de meegeleverde USB-kabel. Zie 'De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken' op pag. 15.

- 2 Open Nokia Audio Manager op de pc. Het beginscherm wordt weergegeven.
- 3 Klik op het pictogram onder Mobile Device in *Muziekstudio*.
- 4 Selecteer de nummers of speellijsten die u wilt overzetten naar de geheugenkaart van het gamedeck:

klik op de gewenste nummers of speellijsten om ze te markeren.




5 Klik op *Overbrengen naar apparaat*.

Als u meer muziek hebt geselecteerd dan op de geheugenkaart van het gamedeck past, krijgt u een foutmelding. Beperk de selectie tot het wel past.


## Overzetten met Windows Verkenner

U kunt Windows Verkenner gebruiken om MP3- of .AAC-muzieknummers over te zetten naar de geheugenkaart van uw gamedeck.

 **Opmerking:** Controleer of de compatibele pc en het gamedeck zijn verbonden met de meegeleverde USB-kabel. Zie 'De meegeleverde kabels aansluiten en gebruiken' op pag. 15.

- 1 Open Windows Verkenner en geef de schijven op de pc weer. Als het goed is, heeft een van de stations betrekking op het **N-Gage** gamedeck (lokale schijf). Klik hierop om een venster weer te geven met de inhoud van de geheugenkaart van het gamedeck.
- 2 Open een tweede exemplaar van Windows Verkenner en geef de inhoud van de map op de pc weer vanwaar u mp3- en aac-nummers wilt overzetten.
- 3 Selecteer de nummers op de compatibele pc die u wilt overzetten naar het gamedeck en verplaats deze nummers met slepen/neerzetten naar het eerste venster. De nummers worden nu overgezet naar het gamedeck en kunnen worden afgespeeld door de *Music Player*.

Voordat u nummers overzet met Windows Verkenner, controleert u de grootte van de bestanden. Het overzetten van 1 MB duurt ongeveer 10 seconden. Onderbreek de procedure niet en verwijder de kabel niet voordat de procedure is voltooid.

 **Belangrijk!** In Windows Verkenner wordt soms voortijdig aangegeven dat de bestandsoverdracht is voltooid. Ga ervan uit dat het overzetten van 1 MB ongeveer 10 seconden duurt. Als de overdracht eerder wordt onderbroken, zijn de bestanden mogelijk nog niet overgezet.



**Opmerking:** Bestanden die vanuit Windows Verkenner worden overgebracht zijn niet zichtbaar in het venster Mobile Device van de Nokia Audio Manager.

Als u meer muziek hebt geselecteerd dan op de geheugenkaart van het gamedeck past, krijgt u een foutmelding. Verwijder een aantal muzieknummers en probeer het opnieuw.

## Venster n-gage.com

Nokia Audio Manager bevat een venster waarin u op het Internet kunt bladeren. De beginpagina van deze browser is standaard n-gage.com. In het locatieveld kan een willekeurige URL worden ingevoerd. Als u op het Internet wilt zoeken, moet de locatie worden ingesteld op een site met een zoekmachine. Nummers van het Internet moeten naar de PC worden gedownload voordat deze kunnen worden toegevoegd aan het venster *Muziekstudio* voor overdracht naar het gamedeck.

## Overige functies

### Ondersteunde muziektypen

Nokia Audio Manager ondersteunt mp3-bestanden en m3u-speellijsten. In *Muziekstudio* kunt u speellijsten maken. Wanneer een speellijst is geselecteerd voor overdracht naar de geheugenkaart van het gamedeck, worden alleen de nummers in de speellijst overgezet. Nummers die door de *CD-speler* worden gemaakt, hebben

de bestandextensie .aac. Deze bestanden kunnen worden afgespeeld op de PC via Nokia Audio Manager en overgezet naar de geheugenkaart van het gamedeck.

### Velden in nummers bewerken op de compatibele PC

Wanneer nummers of afspeellijsten worden weergegeven in *Muziekstudio*, kan de informatie over nummers en artiesten worden bewerkt. Zie Nokia Audio Manager Help voor meer informatie.



# 5. Instellingen

↩ Ga naar **Menu** → **Instrum.** → **Instellingen**.

## Algemene instellingen wijzigen

- 1 Ga naar een instellingengroep en druk op om deze te openen.
- 2 Ga naar de instelling die u wilt wijzigen en druk op om
  - te schakelen tussen twee opties (**Aan/Uit**).
  - een optielijst of een editor te openen.
  - Open een schuifregelaar en druk op om de waarde te verhogen of op om de waarde te verlagen.

## Apparaatinstellingen



### Algemeen

- **Apparaattaal** - U kunt de taal van de displayteksten op het gamedeck wijzigen. Deze instelling is van invloed op de indeling van de datum en tijd en de scheidingstekens, bijvoorbeeld in berekeningen. Als u *Automatisch* kiest, selecteert, wordt de taal gebruikt die op de SIM-kaart wordt aangegeven. Wanneer u de displaytaal wijzigt, moet u het gamedeck opnieuw opstarten.



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

- **Invoertaal** - U kunt de invoertaal van het gamedeck permanent wijzigen. De taalinstellingen hebben invloed op
  - de tekens die beschikbaar zijn als u op een toets drukt ( - ),
  - de gebruikte woordenlijst voor tekstinvoer, en
  - de speciale tekens die beschikbaar zijn als u op de toetsen en drukt.




**Voorbeeld:** U gebruikt een gamedeck met Engelse displayteksten, maar u wilt al uw berichten schrijven in het Frans. Wanneer u de taal wijzigt, wordt bij tekstinvoer met woordenlijst gezocht naar Franse woorden en zijn de meeste speciale tekens van het Frans beschikbaar als u op de toetsen en drukt.



**Tip!** U kunt deze instelling ook wijzigen in sommige editors. Druk op en selecteer *Invoertaal*.

- **Woordenboek** - Hiermee zet u tekstinvoer met woordenlijst *Aan* of *Uit* voor alle editors op het gamedeck. U kunt deze instelling ook vanuit een editor




wijzigen. Druk op  en selecteer *Woordenboek* → *Woordenboek open of Uit*.

 **Opmerking:** Tekstinvoer met woordenlijst is niet voor alle talen beschikbaar.



- *Welkomstnotitie/logo* - Druk op  om de instelling te openen. Telkens als u het gamedeck aanzet, wordt de welkomstnotitie of het logo kort weergegeven. Selecteer *Standaard* als u de standaardafbeelding wilt gebruiken. Selecteer *Tekst* als u een welkomstnotitie wilt schrijven (max. 50 letters). Selecteer *Afbeelding* als u een foto of afbeelding wilt selecteren in


#### Afbeeldingen.

- *Fabrieksinstellingen* - Hiermee kunt u voor bepaalde instellingen de oorspronkelijke waarden herstellen. Daarvoor hebt u de blokkeringscode nodig. Zie pag. 48. Wanneer u de fabrieksinstellingen herstelt, kan het aanzetten van het gamedeck langer duren.

 **Opmerking:** Alle documenten en bestanden die u hebt gemaakt, blijven ongewijzigd.

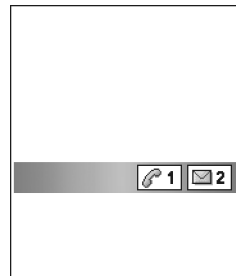
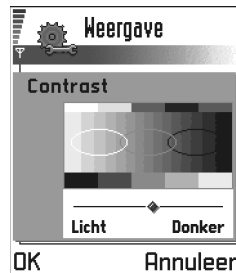
#### Standby-modus

- *Achtergrondafbeeld.* - U kunt een willekeurige afbeelding selecteren voor gebruik als achtergrond in de standby-modus. Selecteer *Ja* als u een afbeelding wilt selecteren in **Afbeeldingen**.
- *Linkerselectietoets* en *Rechterselectietoets* - U kunt de sneltoetsen wijzigen die worden weergegeven boven de toetsen  en  in de standby-modus. U kunt sneltoetsen niet alleen aan toepassingen, maar ook aan functies toewijzen, bijvoorbeeld *Nieuw bericht*.

 **Opmerking:** U kunt geen sneltoetsen instellen voor toepassingen die u zelf hebt geïnstalleerd.


#### Weergave

- *Contrast* - Hiermee stelt u het weergavecontrast in (lichter of donkerder).
- *Kleurenpalet* - Hiermee wijzigt u het kleurenpalet van de display.
- *Timeout screensaver* - De screensaver wordt geactiveerd wanneer de timeout is verstreken. Wanneer de screensaver actief is, wordt de screensaverbalk weergegeven.
  - Druk op een toets om de screensaver te deactiveren.
- *Screensaver* - Hiermee bepaalt u wat er op de screensaverbalk wordt weergegeven: datum en tijd of de tekst die u zelf hebt getypt. De plaats en de achtergrondkleur van de screensaverbalk worden om de minuut gewijzigd. De screensaver geeft ook het aantal nieuwe berichten of gemiste oproepen weer.



## Oproepinstellingen



 **Opmerking:** Als u de instellingen voor doorschakelen wilt wijzigen, gaat u naar **Menu** → **Instrum.** → **Opr. doors.** Zie 'Instellingen voor het doorschakelen van oproepen' op pag. 21.


### Identificatie verz.

- Met deze netwerkdienst kunt u bepalen of uw eigen telefoonnummer wordt weergegeven (*Ja*) of verborgen (*Nee*) op het telefoontoestel van degene die u belt. Deze optie kan ook zijn ingesteld door uw netwerkexploitant of aanbieder (*Inst. door netw.*).

### Oproep in wachtrij: (netwerkdienst)

- U wordt gewaarschuwd als er een oproep wordt ontvangen terwijl u aan het bellen bent. Selecteer *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 deze instelling actief is, 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 de duur en de kosten van het gesprek worden

weergegeven. Als u de kosten wilt weergeven, activeert u *Beperk. kosten opr.* op de SIM-kaart (zie pag. 23).

### Snelkeuze


- Selecteer *Aan* als u nummers wilt kunnen kiezen via de snelkeuzetoetsen ( - ). Zie ook 'Snelkeuzetoetsen toewijzen' op pag. 58.

### Aannem. willek. toets



- Selecteer *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. Selecteer de telefoonlijn (*Lijn 1* of *Lijn 2*) die u wilt gebruiken voor het bellen en voor het versturen van SMS-berichten. Oproepen op beide lijnen kunnen altijd worden beantwoord, ongeacht de geselecteerde lijn.

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

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

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

## Instellingen verbinding



### Algemene informatie over dataverbindingen en toegangspunten



**Uitleg:** Toegangspunt - Het punt waarlangs data- of GPRS-oproepen vanaf uw gamedeck het Internet bereiken. Zo'n toegangspunt kan bijvoorbeeld worden verschaft door een commerciële Internet-aanbieder (ISP), een aanbieder van mobiele diensten of een netwerkexploitant.

Als u instellingen wilt opgeven voor toegangspunten, gaat u naar **Instellingen**→ *Verbinding*→ *Toegangspunten*.

Een verbinding met een toegangspunt wordt tot stand gebracht via een dataverbinding. Het gamedeck ondersteunt drie soorten dataverbindingen:

- GSM-data-oproepen (**D**),
- GSM-data-oproepen met hoge snelheid (**D\***), of
- GPRS-verbindingen (pakketdata) (**G**).

U kunt drie verschillende soorten toegangspunten definiëren: MMS, browser en Internet (IAP). Vraag uw aanbieder welk type toegangspunt u nodig hebt voor de dienst waarvan u gebruik wilt maken. Voor de volgende bewerkingen moet u toegangspuntinstellingen opgeven:

- multimedieberichten versturen en ontvangen,
- e-mail versturen en ontvangen,
- browserpagina's bekijken,
- Java™-toepassingen downloaden,

- afbeeldingen uploaden of
- het gamedeck als modem gebruiken.

Zie ook '[Symbolen voor dataverbindingen](#)' op pag. 10.

### GSM-data-oproepen

Via een GSM-data-oproep is een overdrachtssnelheid van maximaal 14,4 kbps mogelijk. Raadpleeg uw netwerkexploitant of aanbieder voor informatie over de beschikbaarheid van datadiensten.

### Minimaal vereiste instellingen voor data-oproepen

- Als u een minimale configuratie wilt instellen voor GSM-data-oproepen, gaat u naar *Instellingen*→ *Verbinding*→ *Toegangspunten* en selecteert u **Opties**→ *Nieuw toegangspunt*. Vul het volgende in: *Drager gegevens: GSM-gegevens, Inbelnummer, Sessiemodus: Doorlopend, Data-oproep: Analoog en Max. snelheid gegev.: Automatisch*.

### Data-oproep met hoge snelheid (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



**Uitleg:** Via een data-oproep met hoge snelheid is een overdrachtssnelheid van maximaal 43,2 kbps mogelijk.


Raadpleeg uw netwerkexploitant of aanbieder voor informatie over de beschikbaarheid van dataservices met hoge snelheid.



**Opmerking:** Bij het versturen van gegevens via HSCSD kan de batterij sneller leegraken dan bij

normale spraak- of data-oproepen, omdat er vaker gegevens naar het netwerk worden gestuurd.

## Pakketdata (General Packet Radio Service, GPRS)

 **Uitleg:** Bij General Packet Radio Service (GPRS) wordt pakketdata in korte pakketjes verstuurd via het mobiele netwerk.

### Minimaal vereiste instellingen voor het maken van een pakketdataverbinding

- U moet zijn geabonneerd op de GPRS-dienst. Raadpleeg uw netwerkexploitant of aanbieder voor informatie over de beschikbaarheid van GPRS.
- Ga naar **Instellingen** → *Verbinding* → *Toegangspunten* en selecteer **Opties** → *Nieuw toegangspunt*. Vul het volgende in: *Drager gegevens: GPRS* en *Naam toegangspunt*: de naam die de aanbieder van de dienst u heeft verstrekt. Zie '[Een toegangspunt maken](#)' op pag. 44 voor meer informatie.

### Tarieven voor GPRS en toepassingen

Zowel voor de actieve GPRS-verbinding als voor de GPRS-toepassingen moet worden betaald, bijvoorbeeld voor het gebruik van browserdiensten, gegevensverkeer en SMS. Neem contact op met de netwerkexploitant of aanbieder voor details over de tarieven. Zie ook '[Pakketdatateller en timer voor verbinding](#)' op pag. 25.

## Een toegangspunt maken

Opties in de lijst

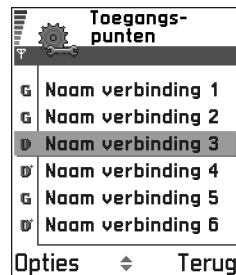
Toegangspunten: *Bewerken*, *Nieuw toegangspunt*, *Verwijderen*, *Help* en *Afsluiten*.

Op uw gamedeck zijn mogelijk vooraf toegangspunten ingesteld. Het kan ook zijn dat uw aanbieder de bewuste instellingen per SMS aan u toestuur. Zie '[Smart-berichten ontvangen](#)' op pag. 82.


Als u geen toegangspunten aantreft als u *Toegangspunten* opent, wordt u gevraagd of u er een wilt maken.

Als er al toegangspunten zijn en u een nieuw toegangspunt wilt maken, selecteert u **Opties** → *Nieuw toegangspunt* en:

- *Standaardinst. gebr.* als u de standaardinstellingen wilt gebruiken. Breng zo nodig wijzigingen aan en druk op **Terug** om de instellingen op te slaan.
- *Huidige inst. gebruik.* als u bestaande instellingen wilt gebruiken als basis voor de nieuwe toegangspuntinstellingen. Er verschijnt een lijst met bestaande toegangspunten. Selecteer er een en druk op **OK**. De instellingen worden geopend. Sommige velden zijn al ingevuld.




## Een toegangspunt bewerken

Als u Toegangspunten opent, verschijnt er een lijst met beschikbare toegangspunten. Ga naar het toegangspunt dat u wilt bewerken en druk op .


## Een toegangspunt verwijderen


Ga in de lijst met toegangspunten naar het toegangspunt dat u wilt verwijderen en selecteer **Opties** → *Verwijderen*.

## Toegangspunten

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


Hier volgt een korte beschrijving van de diverse instellingen die u kunt opgeven voor dataverbindingen en toegangspunten.

 **Opmerking:** 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.


 **Opmerking:** Voer de aanwijzingen van uw aanbieder zorgvuldig uit.

- *Naam verbinding* - Een beschrijvende naam voor de verbinding.
- *Drager gegevens* - Beschikbare opties zijn *GSM-gegevens*, *GSM hoge snelh.* en *GPRS*. 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.

- *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 netwerkexploitant of aanbieder.
- *Inbelnummer* (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) - Het telefoonnummer van de modem van het toegangspunt.
- *Gebruikersnaam* - Bij sommige aanbieders moet u een gebruikersnaam opgeven. 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. Terwijl u het wachtwoord typt, worden de tekens kort leesbaar en vervolgens als sterretjes (\*) weergegeven. Cijfers kunt u het beste

typen door op  te drukken en dan *Nummer invoegen* te selecteren, waarna u verder kunt gaan met het typen van letters.

- *Verificatie - Normaal / Beveiligd.*
- *IP-adres gateway* - Het IP-adres van de vereiste browsergateway.
- *Homepage* - Afhankelijk van de configuratie typt u hier
  - het adres van de dienst of
  - het adres van de multimediaserverdient.
- *Beveiliging verb.* - Geef aan of TLS (Transport Layer Security) wordt gebruikt voor de verbinding. Volg de aanwijzingen van de aanbieder van de dienst.
- *Sessiemodus - Doorlopend / Tijdelijk*
- *Data-oproep* (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) - *Analoog, ISDN v.110 of ISDN v.120* geeft aan of er een analoge of digitale telefoonverbinding wordt gebruikt. Welke instelling u hier opgeeft, hangt af van uw GSM-netwerkexploitant en Internet-aanbieder (ISP); sommige GSM-netwerken ondersteunen alleen bepaalde typen ISDN-verbindingen. Raadpleeg uw Internet-aanbieder voor meer informatie. Via ISDN kunt u sneller verbindingen tot stand brengen dan via analoge lijnen.



 **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. U kunt een ISDN-verbinding alleen gebruiken als zowel de Internet-aanbieder als de netwerkexploitant ISDN ondersteunen.

- *Max. snelheid gegevens*. (alleen voor GSM-gegevens/hoge overdrachtssnelheid) - De opties zijn *Automatisch / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, afhankelijk van de gekozen optie in *Sessiemodus* en *Data-oproep*. Met deze optie kunt u de maximale verbindingssnelheid beperken voor snelle gegevensoverdracht. Bij hogere gegevenssnelheden kunnen andere tarieven gelden, afhankelijk van de Internet-aanbieder.



**Opmerking:** De genoemde verbindingssnelheden zijn de maximaal haalbare snelheden. De werkelijke verbindingssnelheid kan lager liggen, afhankelijk van omstandigheden op het netwerk.



**Tip!** Tijdens het typen kunt u met  de tabel met speciale tekens oproepen. Druk op  om een spatie te typen.



**Tip!** Zie ook '[Vereiste instellingen voor multimedias berichten](#)' op pag. 77, '[Vereiste instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 80 en '[Het gamedeck configureren voor browserdiensten](#)' op pag. 109.

#### Opties → Geavanceerde instellingen

- *IP-adres apparaat* - Het IP-adres van het apparaat.
- *Primaire naamserver*: - Het IP-adres van de primaire DNS-server.



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

- *Secund. naamserver* - Het IP-adres van de secundaire DNS-server.



**Opmerking:** Als u iets moet opgeven bij *IP-adres apparaat*, *Primaire naamserver* of *Secund. naamserver*, neemt u contact op met uw Internet-aanbieder.

De volgende instellingen worden weergegeven als u een data-oproep met hoge snelheid hebt ingesteld als verbindingstype:

- *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* - Beschikbare opties zijn *Gebruik servernr. / Gebruik ander nr.*. Informeer bij de aanbieder van de dienst naar de juiste instelling. Deze hangt af van de configuratie van de dienst.
- *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.



**Uitleg:** PPP (Point-to-Point Protocol) - Een veelgebruikt netwerksoftwareprotocol, waarmee via een pc met een modem en een telefoonlijn een

directe verbinding met het Internet kan worden gemaakt.

- *Login-script gebruik* - Beschikbare opties zijn *Ja / Nee*.
- *Login-script* - Voeg hier het login-script in.
- *Initialisatie modem* (Tekensreeks voor modeminisialisatie)- Eventuele AT-opdrachten voor modembesturing. Geef zo nodig de tekens op die de exploitant van het GSM-netwerk of de Internet-aanbieder aangeven.


## GPRS

➡ Ga naar **Instellingen** → *Verbinding* → *GPRS*.

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

*GPRS-verbinding* - Als u *Autom. bij signaal* kiest en het netwerk pakketdata ondersteunt, wordt het gamedeck automatisch bij het GPRS-netwerk aangemeld en worden SMS-berichten verstuurd via GPRS. Ook het starten van een actieve pakketdataverbinding 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 pakketdataverbinding nodig is.

*Toegangspunt* - U moet de naam van het toegangspunt invullen als u het gamedeck wilt gebruiken als pakketdatamodem voor de pc. Zie pag. [127](#) voor meer informatie over modemverbindingen.

 **Opmerking:** Als er geen GPRS-dekking is en u *Autom. bij signaal* hebt gekozen, wordt regelmatig geprobeerd een pakketdataverbinding tot stand te brengen.

## Data-oproep

➔ Ga naar **Instellingen** → *Verbinding* → *Data-oproep*.

De instellingen voor data-oproepen gelden voor alle toegangspunten waarvoor een dataverbinding met hoge snelheid wordt 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).

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

 **Tip!** Zie ook de taalinstellingen op pag. [40](#).


## Beveiliging



### Apparaat en SIM

Hier worden de diverse beveiligingscodes beschreven die u in bepaalde gevallen moet opgeven:

- **PIN-code (4 tot 8 cijfers)** - De PIN-code (Personal Identification Number) beschermt de SIM-kaart tegen ongeoorloofd gebruik. De PIN-code wordt gewoonlijk bij de SIM-kaart verstrekt. Na drie opeenvolgende foutieve pogingen wordt de PIN-code geblokkeerd. Als de PIN-code geblokkeerd is, kunt u de SIM-kaart pas weer gebruiken nadat u deze blokkering hebt opgeheven. Zie de informatie over PUK-code.
- **PIN2-code (4 tot 8 cijfers)** - De PIN2-code, die bij sommige SIM-kaarten wordt verstrekt, verschaft u toegang tot bepaalde functies, zoals de registratie van de gesprekskosten.
- **Blokkeringscode (5 cijfers)** - Met de blokkeringscode kunt u het gamedeck en het toetsenbord vergrendelen ter voorkoming van ongeoorloofd gebruik.
 


 **Opmerking:** De fabrieksinstelling voor de blokkeringscode is **12345**. Voorkom ongeoorloofd gebruik van uw gamedeck door de blokkeringscode



te wijzigen. Houd de nieuwe code geheim en bewaar deze op een veilige plaats (niet bij het gamedeck).



- **PUK- en PUK2-code (8 cijfers)** - De PUK-code (Personal Unblocking Key) is vereist voor het wijzigen van een geblokkeerde PIN-code. De PUK2-code is vereist voor het wijzigen van een geblokkeerde PIN2-code. Als de codes niet bij de SIM-kaart worden verstrekt, informeert u bij de exploitant van uw SIM-kaart naar de juiste codes.

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

 **Opmerking:** Zorg ervoor dat u toegangscode gebruikt die afwijken van de alarmnummers, zoals 112, om te voorkomen dat u per ongeluk het alarmnummer kiest.

*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 / Blokkeringscode* - Met deze instelling kunt u de code wijzigen.

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


*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:** Als het gamedeck is geblokkeerd, zijn wellicht oproepen mogelijk naar het alarmnummer dat in uw gamedeck is geprogrammeerd (bijv. 112 of een ander officieel alarmnummer).

*Blok. als SIM gewijz.* - Kies *Ja* als u wilt 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.

 Als u de lijst met vaste nummers wilt bekijken, gaat u naar *Menu* → *Instrum.* → *Vaste nummers*.

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

*Vaste nummers* - 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 die beginnen met dezelfde cijfers als een telefoonnummer uit de lijst.

 **Opmerking:** Wanneer de functie *Vaste nummers* is ingeschakeld, kunnen in sommige netwerken mogelijk

nog wel bepaalde alarmnummers worden gekozen (bijvoorbeeld 112 of een ander officieel alarmnummer).

- Als u nieuwe vaste nummers wilt opgeven, selecteert u **Opties** → *Nieuw contact of Toev. uit Contacten*.

**CUG** (Closed User Group) (netwerkdienst) – U kunt een groep mensen opgeven die u kunt bellen of die u kunnen bellen. Neem contact op met de netwerkexploitant of aanbieder voor meer informatie. Selecteer: *Standaard* als u de standaardgroep wilt activeren die u met de netwerkexploitant bent overeengekomen, *Aan* als u een andere groep wilt gebruiken (u moet het groepsindexnummer weten), of *Uit*.



**Opmerking:** Wanneer gesprekken zijn beperkt tot besloten gebruikersgroepen, kunnen in sommige netwerken nog wel bepaalde alarmnummers gekozen worden (bijvoorbeeld 112 of een ander officieel alarmnummer).

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

## Certificaatbeheer

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



**Uitleg:** Autoriteitscertificaten worden gebruikt door sommige browserdiensten, zoals bankdiensten, ter controle van handtekeningen of servercertificaten of andere autoriteitscertificaten.



**Uitleg:** Gebruikerscertificaten worden verstrekt door een certificatieautoriteit.

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

In de volgende gevallen gebruikt u een digitaal certificaat:

- U wilt verbinding maken met een online bank of een andere site of remote server voor acties waarbij vertrouwelijke informatie wordt uitgewisseld, of
- U wilt virussen of andere kwaadaardige software zoveel mogelijk buiten de deur houden en er zeker van kunnen zijn dat de software die u downloadt en installeert te vertrouwen is.



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



**Belangrijk:** Het bestaan van een certificaat op zich biedt geen enkele bescherming. Het gebruik van certificaten heeft alleen zin als de certificaatmanager correcte, authentieke of vertrouwde certificaten bevat.

## De authenticiteit van certificaten controleren

U kunt alleen van de identiteit van een browsergateway 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:

- De identiteit van de browserserver of -gateway klopt niet, of
- U beschikt niet over het juiste beveiligingscertificaat.

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](#)' voor meer informatie.
- *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.

➡ **Belangrijk:** Certificaten hebben een beperkte levensduur. Als *Geldigheid certificaat verstreken* of

*Certificaat nog niet geldig* verschijnt terwijl u zeker weet dat het certificaat geldig is, controleert u of de ingestelde datum en tijd op het gamedeck juist zijn.

## De vertrouwensinstellingen van een autoriteitscertificaat wijzigen

- 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:

*Diensten / 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.

- ➡ **Belangrijk:** Voordat u deze instellingen wijzigt, moet u zeker weten dat de eigenaar van het certificaat te vertrouwen is en dat het certificaat toebehoort aan de vermelde eigenaar.

## Oproepblokk. (netwerkdienst)





Door oproepen te blokkeren kunt u het tot stand brengen en ontvangen van oproepen met het gamedeck beperken. Voor deze functie hebt u het blokkeringswachtwoord


nodig, dat u kunt aanvragen bij de aanbieder van de dienst.

- 1 Ga naar een van de blokkeringsopties.
- 2 Selecteer **Opties**→ *Activeren* als u bepaalde nummers wilt blokkeren, *Annuleer* als u nummerblokkering wilt uitzetten of *Controleer status* als u wilt 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, kunnen in sommige netwerken mogelijk nog wel bepaalde alarmnummers worden gekozen (bijvoorbeeld 112 of een ander officieel alarmnummer).

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


 **Opmerking:** U kunt inkomende oproepen niet blokkeren als er vaste nummers actief zijn of nummers zijn doorgeschakeld. Zie "[Instellingen voor het doorgeschakelen van oproepen](#)" op pag. 21 of 'Vaste nummers' op pag. 49.

## Netwerk



### Netwerkselectie

- Kies *Automatisch* als u wilt dat het gamedeck automatisch op zoek gaat naar een mobiel netwerk in uw gebied, of
- Kies *Handmatig* als u zelf het gewenste netwerk wilt selecteren in een lijst met netwerken. 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.

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



### 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 de ontvangst van relevante informatie wilt activeren.

## Instellingen toebehoren



Symbolen die in de standby-modus worden weergegeven:


-  - Er is een hoofdtelefoon aangesloten.
-  - Er is een hoorapparaat aangesloten.

Ga naar een map met toebehoren en open de instellingen:

- Selecteer *Standaard profiel* om het profiel te selecteren dat moet worden geactiveerd wanneer u toebehoren op het gamedeck aansluit. Zie '[Profielen](#)' op pag. 95.
- 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.



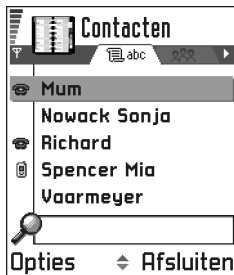
## 6. Contacten

↔ U opent de map Contacten door  te kiezen in de standby-modus of door naar **Menu**→ **Contacten** te gaan.

In Contacten kunt u contactgegevens, zoals namen, telefoonnummers en adressen, opslaan en beheren.

Voor Contacten wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.

U kunt hier ook 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.



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.*



**Uitleg:** Een spraaklabel is een telefoonnummer waaraan u een of meer woorden hebt toegewezen,

bijvoorbeeld de naam van de persoon in kwestie. U kunt het telefoonnummer bellen door het woord hardop te zeggen.

### Contactkaarten maken

- 1 Open Contacten en selecteer **Opties**→ *Nieuw contact*. Er verschijnt een blanco contactkaart.
- 2 Vul de gewenste velden in en druk op **Gereed**. De contactkaart wordt opgeslagen in het geheugen van het apparaat en gesloten. Hierna staat de contactkaart in de map Contacten.


### Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het gamedeckgeheugen

- Als u namen en nummers van een SIM-kaart naar het gamedeck wilt kopiëren, kiest u **Menu**→ **Instrum.**→ **SIMtelefoonboek**. 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. Open een contactkaart, ga naar het nummer en kies **Opties** → *Kopieer naar SIM*

## Contactkaarten bewerken

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

- 1 Ga in de map Contacten naar de contactkaart die u wilt bewerken en druk op  om deze te openen.
- 2 Als u de informatie op de kaart wilt wijzigen, selecteert u **Opties** → *Bewerken*.
- 3 Druk op **Gereed** om de wijzigingen op te slaan en terug te keren naar de beginweergave.



## Contactkaarten verwijderen

- Ga in de map Contacten naar de contactkaart die u wilt verwijderen en selecteer **Opties** → *Verwijderen*.

Zo **verwijdt u meerdere contactkaarten tegelijk**

- 1 Markeer de kaarten die u wilt verwijderen. Ga naar de contactkaart die u wilt verwijderen en selecteer **Opties** → *Markeren*. Er verschijnt een vinkje naast de contactkaart.
- 2 Nadat u alle contactkaarten hebt gemarkeerd die u wilt verwijderen, selecteert u **Opties** → *Verwijderen*.



**Tip!** U kunt meerdere items ook markeren door  ingedrukt te houden en tegelijkertijd op  te drukken. Zie ook pag. 13.

## Velden op contactkaarten toevoegen of verwijderen


- 1 Open een contactkaart en selecteer **Opties** → *Bewerken*.
- 2 U voegt een veld toe door **Opties** → *Gegeven toevoegen* te selecteren.  
U verwijdert een overbodig veld door **Opties** → *Gegeven verwijd.* te selecteren.  
U wijzigt de naam van een veld op een contactkaart door **Opties** → *Label bewerken*.

## Een foto opnemen op een contactkaart

U kunt twee soorten foto's aan een contactkaart toevoegen. Zie '[Afbeeldingen en schermfoto](#)', p. 61 voor meer informatie over het opslaan van foto's.


- Als u een thumbnailafbeelding aan een contactkaart wilt toevoegen, opent u een contactkaart en selecteert u **Opties** → *Bewerken*. Vervolgens selecteert u **Opties** → *Thumbnail toevoeg.* Deze thumbnailafbeelding verschijnt ook als de persoon in kwestie u belt.







 **Opmerking:** Nadat u een thumbnail aan een contactkaart hebt toegevoegd, selecteert u *Thumbnail toevoeg.* als u de foto door een andere thumbnail wilt vervangen, of *Thumbnail verwijd.* als u de thumbnail van de contactkaart wilt verwijderen.

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

## Een contactkaart bekijken

 Opties wanneer u een contactkaart bekijkt en er een telefoonnummer is geselecteerd: *Bellen, Bericht maken, Bewerken, Verwijderen, Standaardnummers, Spraaklabel toev. | Spraaklabels, Snelkeuze toewijz. | Snelkeuze verwijd., Beltoon, Kopieer naar SIM, Zenden, Help en Afsluiten.*



In de weergave Contactinfo () worden alle gegevens op de contactkaart weergegeven. Druk op  om de weergave Afbeeldingen  te openen.

 **Opmerking:** Alleen velden die gegevens bevatten, verschijnen in de weergave Contactinfo. Selecteer **Opties** → *Bewerken* als u alle velden wilt zien en gegevens aan de kaart wilt toevoegen.

## Standaardnummers en -adressen toewijzen

Voor contactpersonen met meerdere telefoonnummers of e-mailadressen kunt u standaardnummers en -adressen toewijzen om het bellen of het versturen van berichten te vergemakkelijken.

- Open een contactkaart en selecteer **Opties** → *Standaardnummers*. Er verschijnt een pop-upvenster met de beschikbare opties.

 **Voorbeeld:** Ga naar *Telefoonnummer* en druk op **Toewijz.** Er verschijnt een lijst met de telefoonnummers voor de geselecteerde contactkaart. Ga naar het nummer dat u wilt instellen als standaardnummer en druk op . Bij terugkeer naar de weergave Contactkaart ziet u dat het standaardnummer onderstreept is.

## Voicedialling


U kunt bellen via een spraaklabel dat u aan een contactkaart hebt toegevoegd. U kunt hiervoor een woord of combinatie van woorden gebruiken. Let bij het gebruik van voicedialling op het volgende:

- Spraaklabels zijn niet taalgemeen. Ze zijn afhankelijk van de stem van de spreker.
- Spraaklabels zijn gevoelig voor achtergrondgeluiden. Neem de voice tags op en speel ze af in een rustige omgeving.





- Zeer korte namen worden niet geaccepteerd. Gebruik lange namen en vermijd gelijkvormige namen voor verschillende nummers.


 **Opmerking:** U moet de spraaklabels exact uitspreken zoals u deze hebt opgenomen. Dit kan in bepaalde omstandigheden moeilijkheden opleveren, bijvoorbeeld in een drukke omgeving of tijdens een noodgeval. Zorg dus dat u niet uitsluitend van spraaklabels afhankelijk bent.

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

### Een spraaklabel aan een telefoonnummer toevoegen


 **Opmerking:** U kunt alleen spraaklabels opgeven voor telefoonnummers in het geheugen van het gamedeck. Zie 'Contactgegevens kopiëren tussen de SIM-kaart en het gamedeckgeheugen' op pag. 54.


 **Opmerking:** Per contactkaart kunt u maar één spraaklabel instellen.

- 1 Ga in de map Contacten naar de contactkaart waaraan u een spraaklabel wilt toevoegen en druk op  om de kaart te openen.
- 2 Ga naar het nummer waaraan u het spraaklabel wilt toevoegen en selecteer **Opties** → *Spraaklabel toev.*
- 3 De tekst *Druk op Start en spreek na de toon* verschijnt. Houd tijdens het opnemen het gamedeck op een korte afstand van uw mond. De starttoon klinkt. Spreek de

woorden die u voor het spraaklabel wilt gebruiken duidelijk in.


- Druk op **Start** om een spraaklabel op te nemen. U hoort een starttoon. De tekst *Spreek nu* verschijnt.


- 4 Na de opname wordt het opgenomen spraaklabel afgespeeld en verschijnt de tekst *Spraaklabel wordt afgespeeld*. Als u de opname niet wilt opslaan, drukt u op **Stoppen**.
- 5 Wanneer u het spraaklabel opslaat, verschijnt de tekst *Spraaklabel opgeslagen* en hoort u een pieptoon. Naast het nummer op de contactkaart verschijnt een symbool .

 **Opmerking:** Uw gamedeck biedt plaats aan maximaal 25 telefoonnummers met spraaklabel. Als het geheugen vol raakt, moet u spraaklabels verwijderen.


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

### Bellen via een spraaklabel


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

- 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 van uw mond en spreek het spraaklabel duidelijk in.


- 3 Het spraaklabel wordt herhaald, de naam en het nummer worden weergegeven en na 1,5 seconde wordt het nummer in kwestie gekozen.

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

- Als het spraaklabel niet wordt herkend of als het verkeerde wordt afgespeeld, drukt u op **Nogmaals**.

 **Opmerking:** Als er een data-oproep actief is of er via een GPRS-verbinding gegevens worden verzonden/ontvangen, kunt u spraaklabels niet gebruiken. Als u wilt bellen via een spraaklabel, moet u eerst alle actieve dataverbindingen beëindigen.

### Een spraaklabel opnieuw afspelen, wissen of wijzigen

Als u een spraaklabel wilt afspelen, wissen of wijzigen, opent u een contactkaart en gaat u naar het telefoonnummer in kwestie (aangeduid met ) en selecteert u **Opties** → *Spraaklabels* → . Vervolgens selecteert u

- *Afspelen* - het spraaklabel beluisteren, of
- *Verwijderen* - het spraaklabel wissen, of
- *Wijzigen* - een nieuw spraaklabel opnemen. Druk op **Start** om met opnemen te beginnen.

### Snelkeuzetoetsen toewijzen

Via snelkeuzetoetsen kunt u snel veelgebruikte nummers bellen. U kunt aan acht telefoonnummers een snelkeuzetoets toewijzen. Nummer 1 is gereserveerd voor de voicemailbox.

- 1 Open de contactkaart waarvoor u een snelkeuzetoets wilt instellen en selecteer **Opties** → *Snelkeuze toewijz*. Het snelkeuzerooster verschijnt met een overzicht van de vrije nummers.




- 2 Ga naar een nummer en druk op **Toewijz**. Bij terugkeer naar de weergave Contactinfo ziet u het snelkeuzesymbool bij het nummer.
- Als u het contact wilt bellen via snelkeuze, stelt u de functie **Menu** → **Instrum.** → **Instellingen** → **Oproepinstellingen** → *Snelkeuze* in op *Aan*, gaat u naar de standby-modus en houdt u de snelkeuzetoets ingedrukt totdat de oproep is gestart.

## Een beltoon toevoegen voor een contactkaart of -groep

U kunt voor elke contactkaart en -groep een beltoon instellen. 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 Selecteer met de controllertoets 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 altijd 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 deze laatste beltoon gebruikt wanneer de persoon in kwestie u de volgende keer belt.


## Contactgegevens versturen

- 1 Ga in de map Contacten naar de kaart die u wilt versturen.
- 2 Selecteer **Opties** → *Zenden* en selecteer een van de volgende de methoden: *Via SMS*, *Via e-mail* (alleen

beschikbaar als de e-mailtoepassing goed geconfigureerd is) of *Via Bluetooth*. De contactkaart die u wilt versturen is nu een 'visitekaartje' geworden. Zie '[Berichten](#)' en '[Gegevens verzenden via Bluetooth](#)' op pag. 124 voor meer informatie.

- U kunt ontvangen visitekaartjes opslaan in de map Contacten. Zie '[Smart-berichten ontvangen](#)' op pag. 82 voor meer informatie.

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

 **Uitleg:** Als u contactgegevens verstuurt of ontvangt, wordt de term 'visitekaartje' gebruikt. Een visitekaartje is een contactkaart die qua indeling (doorgaans vCard) geschikt is voor verzending via SMS.

## Contactgroepen beheren

U kunt contactgroepen maken, die u bijvoorbeeld kunt gebruiken als distributielijsten voor het sturen van SMS- en e-mailberichten. Zie ook pag. 59 voor informatie over het toevoegen van beltonen voor groepen.


Opties in de weergave Groepenlijst: *Openen*, *Nieuwe groep*, *Verwijderen*, *Naam wijzigen*, *Beltoon*, *Contactinfo*, *Help* en *Afsluiten*.

## Contactgroepen maken


- 1 Druk in de map Contacten op  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**.



## Leden aan een groep toevoegen

- 1 Ga in de map Contacten naar de persoon die u aan een contactgroep wilt toevoegen en selecteer **Opties** → *Toev. aan groep.* Er verschijnt een lijst met groepen.
- 2 Ga naar de groep waaraan u de persoon wilt toevoegen en druk op .

## Meerdere leden tegelijk toevoegen

- 1 Open een groep in de groepenlijst en selecteer **Opties** → *Leden toevoegen.*
- 2 Ga naar een functie en druk op  om deze te selecteren. Herhaal deze actie voor alle leden die u wilt toevoegen en druk op **OK** om deze aan de geselecteerde groep toe te voegen.

## Leden uit een groep verwijderen

- 1 Ga naar de groepenlijst, markeer de groep die u wilt wijzigen en druk op .
- 2 Ga naar het groepslid dat u wilt verwijderen en selecteer **Opties** → *Verwijder uit groep.*
- 3 Druk op **Ja** om het lid uit de groep te verwijderen.


## Gegevensimport

U kunt de gegevens van de agenda, contacten en taken uit allerlei verschillende Nokia-telefoons verplaatsen naar uw gamedeck met de toepassing voor gegevensimport van PC Suite voor Nokia N-Gage. Instructies voor het gebruik van de toepassing vindt u in de online Help van PC Suite.

# 7. Afbeeldingen en schermfoto

## Afbeeldingen



 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

 Ga naar **Menu** → **Media** → **Afbeeldingen**.

## Afbeeldingen opslaan

Met Afbeeldingen kunt u foto's en afbeeldingen die op het gamedeck zijn opgeslagen, bekijken, ordenen, wissen en verzenden. In Afbeeldingen kunt u afbeeldingen rangschikken die naar uw Inbox zijn verzonden in een multimedia- of beeldbericht, als e-mailbijlage of via een Bluetooth-verbinding, of die zijn opgeslagen in de toepassing Schermfoto. Na ontvangst in de Inbox moet u de afbeelding opslaan in Afbeeldingen.

In de beginweergave van Afbeeldingen ziet u een lijst met foto's en mappen. In de lijst wordt het volgende aangegeven:

- de datum en tijd waarop een afbeelding is opgeslagen,
- een thumbnailafbeelding, een miniatuurweergave van de foto,
- het aantal items in de map en
- een tab waarop te zien is of de afbeeldingen of mappen zich in het geheugen van het gamedeck of op een eventuele geheugenkaart bevinden.









Opties in Afbeeldingen:



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

## Afbeldingen weergeven

 **Opmerking:** Als u **Afbeldingen** opent, is de tab standaard ingesteld op het geheugen van het gamedeck.

- 1 Druk op  of  om tussen de geheugentabs te wisselen.
- 2 Druk op  en  om door de afbeeldingen te bladeren.
- 3 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.


 Opties tijdens het bekijken van een afbeelding: *Zenden, Roteren, Inzoomen, Uitzoomen, Volledig scherm* (wanneer op een afbeelding is ingezoomd), *Verwijderen, Naam wijzigen, Gegevens bekijken, Toev. aan Favoriet, Help en Afsluiten.*


Wanneer u een afbeelding bekijkt, kunt u naar de volgende of vorige foto in de map gaan door op  of  te drukken.

Bewegende GIF-bestanden kunt u op dezelfde manier bekijken als andere afbeeldingen. Animaties worden maar eenmaal afgespeeld. Wanneer de animatie stopt, wordt een statische afbeelding weergegeven. U moet de animatie opnieuw sluiten en openen als u deze nog eens wilt bekijken.

## Zoomen


- 1 Kies **Opties** → *Inzoomen* of *Uitzoomen*. U ziet de zoomfactor boven aan de display. Zie ook de sectie '*Sneltoetsen*' verderop in dit hoofdstuk.
- 2 Druk op **Terug** om terug te gaan naar de beginweergave.

 **Opmerking:** De zoomfactor wordt niet permanent opgeslagen.

 **Opmerking:** U kunt niet inzoomen op GIF-animaties die worden afgespeeld.



## Volledig scherm

Als u **Opties** → *Volledig scherm* kiest, vallen de randen rond de afbeelding weg en ziet u meer van de afbeelding. Druk op  om terug te gaan naar de beginweergave.










## De focus verplaatsen

Tijdens het zoomen op of bekijken van een afbeelding in de modus Volledig scherm kunt u met de navigatietoets de focus naar links, rechts, boven of beneden verplaatsen. Zo kunt u een gedeelte van de foto aan een nadere inspectie onderwerpen, bijv. de rechterbovenhoek.

## Roteren

Kies **Opties** → *Roteren* → *Naar links* om een afbeelding 90 graden linksom te draaien of *Naar rechts* om deze rechtsom te draaien. De rotatiestatus wordt niet permanent opgeslagen.


## Sneltoetsen

- Roteren:  - linksom,  - rechtsom
- Schuiven:  - naar boven,  - naar beneden,  - naar links,  - naar rechts.
-  - inzoomen,  - uitzoomen. Houd deze toetsen ingedrukt om terug te keren naar de normale weergave
-  - schakelen tussen volledig scherm en normale weergave.

## De weergave Afbeeldinggegevens

- Als u meer informatie wenst over een afbeelding, gaat u naar de afbeelding en kiest u **Opties** → *Gegevens bekijken*. Er verschijnt een lijst met informatie: *Indeling - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Niet onderst. of Onbekend.* *Datum en Tijd - wanneer is de afbeelding gemaakt/ opgeslagen,* **n x n** - de grootte van de afbeelding in pixels, *Grootte - in bytes of kilobytes (kB),* *Kleur - True colour, 65536 kleuren, 4096 kleuren, 256 kleuren, 16 kleuren, Grijsschaal of Zwart/wit.*


## Afbeeldingen en mappen ordenen





- Als u een afbeelding of map wilt verwijderen, selecteert u die en kiest u **Opties** → *Verwijderen*.
- Als u de naam van een afbeelding of map wilt wijzigen, selecteert u die en kiest u **Opties** → *Naam wijzigen*. Toets de nieuwe naam in en druk op .

Zie '[Acties voor alle toepassingen](#)' op pag. 13 voor meer informatie over het maken van mappen en het markeren en verplaatsen van items.

## Afbeeldingen versturen

U kunt afbeeldingen versturen naar compatibele apparaten via verschillende berichtendiensten.

- 1 Ga naar de afbeelding die u wilt versturen en kies **Opties** → *Zenden*.
- 2 Selecteer vervolgens de verzendmethode: *Via multimedia*, *Via e-mail* of *Via Bluetooth*.
  - Als u via e-mail of via multimedia kiest, wordt er een editor geopend. Druk op  om de ontvanger(s) te selecteren in de map Contacten of typ het telefoonnummer of e-mailadres van de ontvanger in het veld *Naar*. Voeg tekst of geluid toe en kies **Opties** → *Zenden*. Zie '[Nieuwe berichten maken en verzenden](#)' op pag. 75 voor meer informatie.
  - Als u de afbeelding via Bluetooth wilt versturen, raadpleegt u '[Gegevens verzenden via Bluetooth](#)' op pag. 124 voor meer informatie.

**Tip!** Via Bluetooth kunt u meerdere afbeeldingen tegelijkertijd verzenden. U moet de afbeeldingen die u wilt verzenden, eerst markeren. U kunt meerdere afbeeldingen tegelijkertijd markeren via **Opties** → *Markeringen aan/uit* of door  ingedrukt te houden en tegelijkertijd op  of  te drukken. Zolang u door de lijst schuift, verschijnt naast alle afbeeldingen in het selectiekader een vinkje. Als u de selectie wilt beëindigen, stopt u met schuiven en laat u  los.

## De map Beeldberichten



In de map Beeldberichten vindt u de afbeeldingen die u via beeldberichten hebt ontvangen.

Opties in de map

Beeldberichten: *Openen, Zenden, Verwijderen, Markeringen aan/uit, Naam wijzigen, Gegevens bekijken, Help en Afsluiten.*

Als u een afbeelding uit een beeldbericht wilt opslaan, gaat u naar **Berichten** → *Inbox*, opent u het bericht en kiest u **Opties** → *Opslaan*.

## Afbeeldingen bekijken

- 1 Ga naar de afbeelding die u wilt bekijken en druk op . De afbeelding wordt geopend. Druk op  om de volgende foto in de map te bekijken.
- 2 Druk op **Terug** om terug te keren naar beginweergave.



## Schermfoto

↩ Ga naar **Menu** → **Media** → **Schermfoto**.



Met de toepassing Schermfoto kunt u afbeeldingen maken van het scherm van het gamedeck. U kunt deze afbeeldingen vervolgens in multimedieberichten naar uw vrienden verzenden. U kunt Schermfoto op de achtergrond uitvoeren. De toepassing wordt dan niet weergegeven en wordt alleen




geactiveerd wanneer u op een toetscombinatie drukt die u toewijst in Instellingen (de standaardtoetscombinatie is  + ). Zie '**Actief op de achtergrond**' op pag. 65 en '**Instellingen wijzigen**' op pag. 65.

Opties in Schermfoto: *Toep. actief houden, Instellingen, Help en Afsluiten.*

U kunt kiezen uit drie indelingen; *Lage kw. JPG, Hoge kw. JPG* of *MBM*.

- 1 Kies **Menu** → **Media** → **Schermfoto**.
- 2 Kies **Opties** → *Toep. actief houden*. Het bericht "Druk op *Bew. + navknop* om een schermfoto te maken" verschijnt en de toepassing verdwijnt van het scherm.
- 3 Druk op  +  om een schermfoto te maken.



 **Opmerking:** Als er onvoldoende geheugen is, kan het zijn dat toepassingen automatisch worden gesloten. Voordat een toepassing wordt gesloten, worden niet-opgeslagen gegevens opgeslagen. Zie 'Tussen toepassingen schakelen' op pag. 12.

## Actief op de achtergrond

Wanneer u **Opties** → *Toep. actief houden* selecteert, verdwijnt de toepassing van het scherm. Schermfoto is nog actief, heeft geen effect op toepassingen die u wilt uitvoeren, en u kunt er op elk moment een schermfoto mee maken (bijv. wanneer u een spelletje speelt) door te drukken op een toetscombinatie die u toewijst in Instellingen. Zie 'Instellingen wijzigen' op pag. 65.


## Instellingen wijzigen

Kies *Instellingen* om een lijst met schermfoto's te openen die u kunt definiëren.

- *Schermf. nem. met* - een toetscombinatie om Schermfoto te activeren.
- *Mapnaam* - een beschrijvende naam voor de afbeeldingenmap waarin de schermfoto's worden opgeslagen.
- *Naam schermfoto* - een beschrijvende naam voor de afbeelding.
- *Kwaliteit schermfoto* - Selecteer een van de volgende drie indelingen:
  - *Lage kw. JPG*
  - *Hoge kw. JPG*

- *MBM*.
- *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).

 Opties: *Schermf. nem. met, Mapnaam, Naam schermfoto, Kwaliteit schermfoto en Stand. naam gebr.*

 **Opmerking:** U kunt meerdere afbeeldingen opslaan met dezelfde naam (bijv. 'Schermfoto'). De afbeeldingen worden dan opgeslagen als 'Schermfoto', 'Schermfoto(01)', 'Schermfoto(02)', enz.



## 8. RealOne Player™



**Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

↔ Ga naar **Menu** → **Media** → **RealOne Player**.

Met de RealOne Player™ kunt u mediabestanden afspelen die zijn opgeslagen in het geheugen van het gamedeck of op een geheugenkaart. U kunt ook muziek- en videobestanden en live streaming-inhoud van het Internet afspelen.



**Uitleg:** Mediabestanden zijn video-, muziek- of audioclips die u kunt afspelen op een mediaspeler zoals de RealOne Player. Bestanden met de extensies .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra en .rv. worden door de RealOne Player ondersteund.

De RealOne Player ondersteunt niet alle variaties van de ondersteunde bestandsindelingen. RealOne Player probeert alle .mp4-bestanden te openen. Sommige mp4-bestanden kunnen echter inhoud bevatten die niet voldoet aan de 3GPP-standaarden. Die inhoud wordt niet ondersteund door het Nokia N-Gage gamedeck. In dit geval kan de bewerking mislukken en wordt het bestand

mogelijk slechts gedeeltelijk afgespeeld of verschijnt er een foutbericht.

RealOne Player maakt gebruik van gedeeld geheugen. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.

Opties: Het menu Opties ziet er, afhankelijk van de situatie, als volgt uit:

- Wanneer de lijst geen bestanden, koppelingen of mappen bevat: *Openen, Nieuwe map, Instellingen, Over product, Help* en *Afsluiten*.
- Wanneer het geselecteerde item een lokaal bestand is: *Afspelen, Openen, Naam wijzigen* (als geen items zijn gemarkeerd), *Verwijderen, Nieuwe map, Verplaats naar map, Markeringen aan/uit, Zenden, Toev. aan Favoriet, Instellingen, Over product, Help* en *Afsluiten*.
- Wanneer het geselecteerde item een netwerkkoppeling is: *Afspelen* (als geen items zijn gemarkeerd), *Openen, Naam wijzigen, Link bewerken, Verwijderen, Nieuwe map, Verplaats naar map, Markeringen aan/uit, Zenden, Toev. aan Favoriet, Instellingen, Over product, Help* en *Afsluiten*.
- Wanneer een map is gemarkeerd: *Map openen* (als geen items zijn gemarkeerd), *Openen, Naam wijzigen* (als geen items zijn gemarkeerd), *Verwijderen, Nieuwe map, Markeringen aan/uit, Instellingen, Over product, Help* en *Afsluiten*.

- Wanneer veel items zijn geselecteerd: *Openen*, *Verwijderen*, *Nieuwe map*, *Verplaats naar map*, *Markeringen aan/uit*, *Zenden*, *Toev. aan Favoriet*, *Instellingen*, *Over product*, *Help* en *Afsluiten*.

## Media Guide

Vanuit de RealOne Player kunt u een browserpagina openen die een Media Guide bevat met koppelingen naar sites met streaming-media en -bestanden. Zie 'Streaming vanaf het Internet' op pag. 67.


## Mediabestanden afspelen


U kunt muziek- of videobestanden afspelen die in de lijst staan als u de RealOne Player start of u kunt bestanden rechtstreeks vanaf het Internet afspelen.


- Om een mediabestand af te spelen dat is opgeslagen in het geheugen van uw gamedeck of op een geheugenkaart, opent u RealOne Player, gaat u naar het bestand en kiest u **Opties**→ *Afspelen*.
- Zo kunt u een mediabestand rechtstreeks vanaf het Internet afspelen:
  - 1 Kies **Opties**→ *Openen*→ *URL*



- 2 Geef de URL op van de site waarvan u inhoud wilt afspelen of streamen.

 **Uitleg:** Streaming is het rechtstreeks afspelen van geluid- of videoclips terwijl ze worden gedownload van het Internet, zonder dat de clip eerst wordt opgeslagen in een lokaal bestand.

 **Opmerking:** U kunt pas verbinding maken met een site als u een toegangspunt hebt ingesteld. Zie de instelling *Stand. toegangspunt* op pag. 69. Bij veel aanbieders moet u een Internet-toegangspunt (Internet Access Point of IAP) gebruiken als standaardtoegangspunt. Er zijn echter ook aanbieders bij wie u een WAP-toegangspunt mag gebruiken. Uw aanbieder kan u informeren over de mogelijkheden.

 **Opmerking:** In RealOne Player kunt u alleen URL's van het type *rtsp://* openen. URL's van het type *http://* kunnen niet worden geopend. In RealOne Player wordt een *http*-koppeling naar een *.ram*-bestand echter wel herkend, omdat een *.ram*-bestand een tekstbestand is met een *rtsp*-koppeling.

## Streaming vanaf het Internet

- Als u live streaming-inhoud van het Internet (netwerkdienst) wilt afspelen, moet u eerst een standaardtoegangspunt instellen. Zie *Opmerking* op pag. 67. Hierna gaat u als volgt te werk:
  - 1 Open RealOne Player en kies **Opties**→ *Openen*→ *Gids*. Open de Media Guide om een koppeling te zoeken naar een interessante streaming-site.

- 2 Selecteer de koppeling. U wordt gevraagd de verbinding met het WAP-toegangspunt te verbreken.
- Als u (met toestemming van uw aanbieder) een Internet-toegangspunt als standaardtoegangspunt hebt ingesteld in RealOne Player, gaat u **akkoord**.
  - Als u (met toestemming van uw aanbieder) een WAP-toegangspunt als standaardtoegangspunt hebt ingesteld in RealOne Player, gaat u **niet akkoord**.

De streaming-sessie wordt nu gestart.

Voordat het bestand of de stream wordt afgespeeld, maakt het gamedeck verbinding met de site en wordt het bestand geladen.



## Volumeregeling

- Om het volume harder te zetten, drukt u op ; om het volume zachter te zetten, drukt u op .

- Om het geluid te dempen, drukt u op en houdt u deze knop ingedrukt totdat het symbool wordt weergegeven.
- Om het geluid in te schakelen, drukt u op totdat het symbool verschijnt.

## Mediabestanden verzenden

U kunt mediabestanden verzenden met de optie *Zenden* vanuit de lijst met videoclips.

- 1 Ga naar het bestand dat u wilt versturen en kies **Opties** → *Zenden*.
- 2 Kies een van de drie verzendmethoden: *Via Bluetooth*, *Via multimedia* of *Via e-mail*.

## Instellingen wijzigen

**Tip!** Als u een van de instellingen kiest, wordt een tabweergave geopend. Druk op of om te bladeren tussen de verschillende instellingentabs. De volgende symbolen geven aan wat uw instelling is:

- voor *Video*
- voor *Afspelen*
- voor *Netwerk* en
- voor *Proxy*.

Als u de instellingen voor *Video* wilt wijzigen, kiest u **Opties** → *Instellingen* → *Video* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Videokwaliteit* - Kies *Scherp beeld* voor een betere beeldkwaliteit, maar een lagere beeldfrequentie, of *Hoge beeldfreq.* voor een hogere beeldfrequentie maar een lagere beeldkwaliteit.
- *Autom. aanp. grootte* - Kies *Aan* om de grootte van het videobeeld automatisch aan te passen.

Als u de instellingen voor *Afspelen* wilt wijzigen, kiest u **Opties**→ *Instellingen*→ *Afspelen* om de volgende instelling te openen:

- *Herhalen* - Kies *Aan* om ervoor te zorgen dat het video- of audiobestand nadat het is afgespeeld automatisch opnieuw wordt gestart.

Als u de instellingen voor *Netwerk* wilt wijzigen, kiest u **Opties**→ *Instellingen*→ *Netwerk* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Stand. toegangspunt* - Zoals gedefinieerd in *Instellingen verbinding*, zie 'Toegangspunten' op pag. 45. Zie ook de instructies onder Stap 2 op pag. 67.
- *Bandbreedte* - Kies *Automatisch* voor de beste beschikbare leveringssnelheid.
- *Max. bandbreedte* - Kies de maximale bandbreedte voor streaming-inhoud.
- *Verbindings-timeout* - Open een regelaar om de wachttijd te wijzigen voor de eerste serververbinding bij een streamingssessie.
- *Server-timeout* - Open een regelaar om de tijd te wijzigen die is toegestaan zonder respons van de server.
- *Hoogste poort* en *Laagste poort* - Geef de poortnummers voor streaming op. Als u niet zeker weet welke

nummers u moet gebruiken, neemt u contact op met de aanbieder van de dienst.

Als u de instellingen voor *Proxy* wilt wijzigen, kiest u **Opties**→ *Instellingen*→ *Proxy* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Proxy gebruiken* / *Hostadres* / *Poort* - Geef aan of een proxy wordt gebruikt.



# 9. Berichten



**Opmerking:** U kunt de functies in de map **Berichten** alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.



Ga naar **Menu** → **Berichten**.

In de weergave Berichten kunt u de volgende items maken, versturen, ontvangen, bekijken, bewerken en ordenen:

- SMS-berichten,
- multimedieberichten,
- e-mailberichten en
- smart-berichten (speciale SMS-berichten die gegevens bevatten).

Ook kunt u berichten en gegevens ontvangen via een Bluetooth-verbinding, WAP-dienstberichten en infodienstberichten ontvangen, en dienstopdrachten versturen.

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

Voor SMS- en multimedieberichten wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie '[Gedeeld geheugen](#)' op pag. 16.

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



**Inbox** - bevat alle ontvangen berichten behalve infodienst- en e-mailberichten. E-mailberichten worden opgeslagen in de *Mailbox*. Kies **Opties** → *Infodienst* om infodienstberichten te lezen.



**Mijn mappen** - hierin kunt u berichten onderbrengen.




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





**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 pag. 85 voor meer informatie over online en offline werken. Als u instellingen voor een nieuwe mailbox hebt opgegeven, vervangt de naam van die mailbox *Mailbox* in de beginweergave. Zie '[Instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 92.





**Concepten** - bevat conceptberichten die nog niet zijn verzonden.




 **Verzonden** – bevat de laatste 20 verzonden berichten. Zie '[Instellingen voor de map Overige](#)' op pag. 94 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, smart-berichten en multimedieberichten die u hebt verzonden. Als u leveringsrapporten wilt ontvangen, kiest u **Opties** → *Instellingen* → *SMS*. Ga naar *Rapport ontvangen* en kies *Ja*.


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

 **Opmerking:** De verbinding moet goed zijn ingesteld voordat u multimedia- of e-mailberichten kunt opstellen of verbinding kunt maken met de remote mailbox. Zie '[Vereiste instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 80 en '[Vereiste instellingen voor multimedieberichten](#)' op pag. 77.



 **Tip!** Als u een van de standaardmappen, bijvoorbeeld **Verzonden**, hebt geopend, kunt u gemakkelijk tussen mappen navigeren door op  te drukken om de volgende map (**Outbox**) te openen, of door op  te drukken om de vorige map (**Concepten**) te openen.

## Berichten – Algemene informatie

De berichtstatus is altijd Ontwerp, Verzonden of Ontvangen. Conceptberichten worden in de map Ontwerpen opgeslagen. Vóór verzending worden voltooide berichten tijdelijk in de Outbox opgeslagen. Na verzending van een bericht wordt een kopie ervan opgeslagen in de map Verzonden. Ontvangen en verzonden berichten kunt u alleen bewerken als u *Antwoorden* of *Doorsturen* kiest. Het bericht wordt dan naar een editor gekopieerd. E-mailberichten die u zelf hebt verzonden, kunt u niet doorsturen.




 **Opmerking:** Berichten of gegevens die zijn verzonden via een Bluetooth-verbinding, worden niet opgeslagen in de map Ontwerpen of Verzonden.


## Een ontvangen bericht openen


- Als u een bericht ontvangt  en de tekst *1 nieuw bericht* verschijnt in de standby-modus, kiest u **Tonen** om het bericht te openen.
- Bij meerdere nieuwe berichten kiest u **Tonen** om de Inbox te openen en de berichtkoppen te bekijken. Ga naar een bericht in de Inbox en druk op  om het te openen.


## Een ontvanger aan een bericht toevoegen

Als u een bericht maakt, kunt u op diverse manieren ontvangers toevoegen:

- door ontvangers toe te voegen uit de map Contacten. De map Contacten opent u door op  of  te drukken in het veld *Aan:* of *Cc:*; of door **Opties** → *Ontvanger toevoeg.* te kiezen. Ga naar een functie en druk op  om deze te selecteren. U kunt meerdere ontvangers tegelijkertijd markeren. Druk op **OK** om terug te gaan naar het bericht. De ontvangers staan in het vak *Aan:*; met een puntkomma (;) als scheidingsteken.
- door het telefoonnummer of e-mailadres van de ontvanger te typen in het vak *Aan:* of
- door de gegevens van de ontvanger uit een andere toepassing te kopiëren en in het vak *Aan:* te plakken. Zie 'Tekst kopiëren' op pag. 75.

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

Druk op  om een ontvanger links van de cursor te verwijderen.



 **Opmerking:** Als u meerdere telefoonnummers of e-mailadressen typt in het vak *Aan:*; moet u deze scheiden met een puntkomma (;). Als u ontvangers uit de map Contacten ophaalt, wordt de puntkomma automatisch toegevoegd.

## Zendopties


Als u de wijze wilt wijzigen waarop een bericht wordt verzonden, kiest u **Opties** → *Zendopties* wanneer u een bericht bewerkt. Als u het bericht opslaat, worden de verzendinginstellingen ook opgeslagen.





## Tekst intoetsen

U kunt tekst op twee manieren invoeren: via gewone tekstinvoer en via tekstinvoer met woordenlijst.

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

## Werken met 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 speciale tekens. Ga met de navigatietoets naar het gewenste teken en kies **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:** **ABC** en **abc** geven de modus aan. **ABC** betekent dat de eerste letter van het woord een hoofdletter is en dat alle andere letters automatisch kleine letters zijn. **123** geeft de cijfermodus aan.

## Werken met tekstinput met woordenlijst

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 boven in de display.

- 1 Toets het gewenste woord in door op de toetsen - te drukken. Druk eenmaal op een toets voor één letter. Het woord verandert bij elke toetsaanslag.

**Opmerking:** Het woord wordt gevormd. Toets eerst het hele woord in voordat u het resultaat bekijkt.

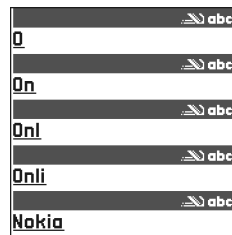
Als u bijvoorbeeld 'Nokia' wilt intoetsen en de Engelse woordenlijst is geselecteerd, drukt u op:

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


Zoals ziet, verandert het gevormde woord na elke toetsaanslag.

- 2 Controleer na het typen of het woord juist is.

- Als het woord juist is, bevestigt u dit door op of te drukken om een spatie in te voegen. De onderstreping verdwijnt en u kunt met het volgende woord beginnen.
- Als het woord niet juist is, kunt u het volgende doen:
  - Druk meermaals op om de woorden uit de woordenlijst een voor een te bekijken.
  - Druk op en kies *Woordenboek* → *Mogelijkheden* voor een lijst met overeenkomende woorden. Ga naar het gewenste woord en druk op om het te selecteren.
  - 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 tekst invoer en kies **OK**. Het woord wordt toegevoegd. Als de woordenlijst vol is, vervangt het nieuwe woord het oudste woord in de lijst.


- Als u het teken ? wilt verwijderen en tekens uit het woord wilt wissen, drukt u op .


### Tips bij het gebruik van tekst invoer 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. U kunt ook drukken op , *Nummer invoegen* kiezen, de gewenste cijfers typen en **OK** kiezen. 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. Houd  ingedrukt om een lijst met speciale tekens weer te geven. Ga met de navigatietoets naar het gewenste teken en druk op **Selecteer** om het te selecteren. Of druk op  en kies *Symbool invoegen*.


 **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.

- Druk meermaals op  om de woorden uit de woordenlijst een voor een te bekijken.


U kunt ook op  drukken, *Woordenboek* kiezen en een van de volgende opties kiezen:

- *Mogelijkheden* - om een lijst met woorden weer te geven die met uw toetsaanslagen overeenkomen. Ga naar het gewenste woord en druk op .
- *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. Deze optie is alleen 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.

## Tekst kopiëren

Als u tekst naar het klembord wilt kopiëren, zijn dit de eenvoudigste methoden:

- 1 Houd  ingedrukt om letters en woorden te selecteren. Druk tegelijkertijd op  of . Alle tekst die u zo selecteert, wordt gemarkeerd. Houd  ingedrukt om hele regels te selecteren. Druk tegelijkertijd op  of .
- 2 Laat de navigatietoets los als u klaar bent met selecteren, maar houd  ingedrukt.
- 3 Houd  ingedrukt en kies **Kopiëren** om de tekst naar het klembord te kopiëren. U kunt ook  loslaten en er eenmaal op drukken om een lijst met opdrachten voor tekstbewerking te openen, bijvoorbeeld *Kopiëren* of *Knippen*. Druk op  als u de geselecteerde tekst uit het document wilt verwijderen.
- 4 Houd  ingedrukt en kies **Plakken** om de tekst in een document in te voegen. U kunt ook eenmaal op  drukken en *Plakken* kiezen.


## Bewerkingsopties

Als u op  drukt, verschijnen de volgende opties (afhankelijk van de modus en situatie):

- *Woordenboek* (tekstinvoer met woordenlijst), *Alfabetische modus* (gewone tekstinvoer), *Numerieke modus*

- *Knippen, Kopiëren* - alleen beschikbaar als u eerst tekst hebt geselecteerd.
- *Plakken* - alleen beschikbaar als tekst is geknipt of gekopieerd naar het klembord.
- *Nummer invoegen, Symbool invoegen* en
- *Invoertaal:* - hiermee wijzigt u de invoertaal voor alle editors op het gamedeck. Zie '[Apparaatinstellingen](#)' op pag. 40.




## Nieuwe berichten maken en verzenden


 **Opmerking:** Wanneer u berichten verzendt, wordt mogelijk het woord *Verzonden* op het scherm weergegeven. Dit betekent dat het bericht is verzonden naar het nummer van de berichtencentrale dat in het gamedeck is geprogrammeerd. Dit wil dus niet zeggen dat het bericht is aangekomen op de doellocatie. Uw netwerkexploitant of aanbieder kan u meer vertellen over berichtendiensten.


U kunt op twee manieren een nieuw bericht maken:

- Kies *Nieuw bericht* → *Maken: SMS, Multimedialbericht of E-mail* in beginweergave van Berichten, of
- Kies de optie *Zenden* in een toepassing (indien beschikbaar). In dit geval wordt het geselecteerde bestand (zoals een afbeelding of tekst) aan het bericht toegevoegd.

## SMS-berichten intoetsen en verzenden

- 1 Kies *Nieuw bericht*. Er verschijnt een lijst met berichtopties.
- 2 Kies *Maken: SMS*. De editor wordt geopend met de cursor in het vak *Aan:*. Druk op  om een of meer ontvangers in de map Contacten te selecteren of toets het telefoonnummer van de ontvanger in. Druk op  om een puntkomma (;) toe te voegen als scheidingsteken tussen de ontvangers. Druk op  om naar het berichtvak te gaan.
- 3 Toets het bericht in.
 

 **Opmerking:** Met uw gamedeck kunt u meerdere SMS-berichten tegelijk verzenden. De gebruikelijke limiet van 160 tekens voor een SMS-bericht kan dus worden overschreden. Als uw tekst langer is dan 160 tekens, wordt deze in twee of meer berichten verzonden. Dit kan meer kosten.

Op de navigatiebalk wordt de resterende berichtlengte weergegeven. Er wordt teruggeteld vanaf 160. Als er bijvoorbeeld 10 (2) staat, betekent dit dat u nog 10 tekens kunt toevoegen als u de tekst in twee berichten verzendt.
- 4 Kies **Opties** → *Zenden* of druk op  om het bericht te verzenden.




Opties in de editor voor SMS-berichten: *Zenden, Ontvanger toevoeg., Invoegen, Verwijderen, Berichtgegevens, Zendopties, Help* en *Afsluiten*.

### Smart-berichten verzenden

Smart-berichten zijn speciale SMS-berichten die gegevens kunnen bevatten. U kunt de volgende soorten smart-berichten versturen:

- beeldberichten,
- visitekaartjes met contactgegevens in vCard-indeling,
- agendanotities in vCalendar-indeling.


Zie '[Contactgegevens versturen](#)' op pag. 59, '[Agenda-items verzenden](#)' op pag. 101 en '[Bookmarks versturen](#)' op pag. 111 voor meer informatie.

 **Tip!** U kunt ook beltonen, logo's of instellingen van aanbieders ontvangen (zie pag. 82).



### Beeldberichten maken en verzenden

Opties in de editor voor beeldberichten: *Zenden, Ontvanger toevoeg., Invoegen, Beeld verwijderen, Verwijderen, Berichtgegevens, Help* en *Afsluiten*.

Met uw gamedeck kunt u beeldberichten verzenden en ontvangen. Beeldberichten zijn SMS-berichten die kleine zwartwitafbeeldingen bevatten. Er zijn diverse standaardafbeeldingen beschikbaar in de map *Beeldberichten* in **Media** → **Afbeeldingen**.

 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als deze wordt ondersteund door uw netwerkexploitant. U kunt alleen afbeeldingsberichten ontvangen en weergeven op toestellen die deze functie ondersteunen.


### Zo verzendt u een beeldbericht:


- Er zijn twee mogelijkheden:
    - Ga naar **Media**→ **Afbeeldingen**→ *Beeldberichten* en selecteer een afbeelding om te verzenden. Kies **Opties**→ *Zenden*, of
    - Kies **Berichten**→ *Nieuw bericht*→ *Maken: SMS* en selecteer *Invoegen*→ *Beeld*.
  - Voer de gegevens van de ontvanger in en voeg tekst toe.
  - Kies **Opties**→ *Zenden* of druk op .
-  **Opmerking:** Een beeldbericht is samengesteld uit diverse SMS-berichten. Het verzenden van een beeldbericht kan daarom kostbaarder zijn dan het verzenden van een SMS-bericht.




## Multimediaberichten

Een multimediabericht kan een combinatie bevatten van tekst en videoclips, of van tekst, afbeeldingen en soundclips, maar nooit een combinatie van afbeeldingen en videoclips.

 Opties in de editor voor multimediaberichten: *Zenden, Ontvanger toevoeg, Invoegen, Voorbeeld bericht, Verwijderen, Objecten, Verwijderen, Berichtgegevens, Zendopties, Help en Afsluiten.*

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

 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als deze wordt ondersteund door uw netwerkexploitant of aanbieder. Alleen apparaten met compatibele functionaliteit voor multimediaberichten of e-mail kunnen multimediaberichten ontvangen en weergeven. Voor apparaten die niet met deze functionaliteit zijn uitgerust, wordt mogelijk een koppeling naar een webpagina gegeven.

### Vereiste instellingen voor multimediaberichten

U kunt de instellingen ontvangen in een smart-bericht van uw netwerkexploitant of aanbieder. Zie '[Smart-berichten ontvangen](#)' op pag. 82.

Informeer bij de netwerkexploitant of aanbieder naar de beschikbaarheid van datadiensten.

- 1 Ga naar *Instell.* → *Instellingen verbinding* → *Toegangspunten* om de instellingen voor een toegangspunt voor multimediberichten op te geven: *Naam verbinding* - Een beschrijvende naam voor de verbinding.  
*Sessiemodus* - een dataverbindingstype: *GSM-gegevens*, *GSM hoge snelh.* of *GPRS*.  
*IP-adres gateway* - voer het adres in.



**Voorbeeld:** Domeinnamen zoals **www.nokia.com** kunnen worden omgezet in IP-adressen, zoals **192.100.124.195**.

*Homepage* - het adres van de multimediberichtendienst.

- Als u *GSM-gegevens* of *GSM hoge snelh.* hebt geselecteerd, geeft u het volgende op: *Inbelnummer* - een telefoonnummer voor de data-oproep.
- Als u *GPRS* hebt geselecteerd, geeft u het volgende op: *Naam toegangspunt* - de naam die de aanbieder van de dienst u heeft verstrekt.




Zie '*Instellingen verbinding*' op pag. 43 voor meer informatie over de verschillende dataverbindingen.

- 2 Ga naar **Berichten** → **Opties** → *Instellingen* → *Multimedibericht*. Open *Voorkeursverbinding* en selecteer het toegangspunt dat u als voorkeursverbinding hebt opgegeven. Zie ook '*Instellingen voor multimediberichten*' op pag. 91.


## Multimediberichten maken




**Opmerking:** Wanneer u een multimedibericht wilt versturen naar een andere compatibel apparaat dan een Nokia N-Gage gamedeck, is het raadzaam hiervoor een kleinere afbeeldingsgrootte en een soundclip met een lengte van ten hoogste 15 seconden te gebruiken. De standaardinstelling is *Grootte afbeelding: Groot*. Als u de instelling voor het afbeeldingsformaat wilt controleren, gaat u naar **Berichten** → **Opties** → *Instellingen* → *Multimedibericht* of selecteert u **Opties** → *Zendopties* wanneer u een multimedibericht maakt. Wanneer u een multimedibericht wilt versturen naar een e-mailadres of een ander Nokia N-Gage gamedeck, kiest u zo mogelijk het grootste afbeeldingsformaat (netwerkafhankelijk). U kunt deze instelling wijzigen door **Opties** → *Zendopties* → *Grootte afbeelding* → *Groot* te selecteren wanneer u een multimedibericht maakt.

- 1 Kies in Berichten *Nieuw bericht* → *Maken: Multimedibericht* en druk op .
- 2 Druk op  om de ontvanger(s) te selecteren in de map Contacten of typ het telefoonnummer of e-mailadres van de ontvanger in het veld *Aan:*. U kunt een puntkomma (;) toevoegen als scheidingsteken tussen de ontvangers. Druk op  om naar het volgende vak te gaan.
- 3 U kunt de multimediberichtobjecten in elke gewenste volgorde toevoegen.
  - Als u een afbeelding wilt bijvoegen, selecteert u **Opties** → *Invoegen* → *Afbeelding*.


- Kies **Opties**→ *Invoegen*→ *Soundclip* of *Nieuwe soundclip* om een geluidsfragment toe te voegen. Als een geluidsfragment is toegevoegd, verschijnt het symbool  op de navigatiebalk.
- Als u video wilt toevoegen, kiest u **Opties**→ *Invoegen*→ *Videoclip*.
- Druk op  om tekst in te toetsen.
- Als u *Invoegen*→ *Afbeelding*, *Soundclip*, *Videoclip* of *Sjabloon* kiest, verschijnt er een lijst met items. Ga naar het item dat u wilt toevoegen en kies **Selecteer**.

 **Opmerking:** Als u *Afbeelding* kiest, moet u eerst opgeven of de afbeelding in het gamedeckgeheugen of op de geheugenkaart is opgeslagen.

- Als u *Invoegen*→ *Nieuwe soundclip* selecteert, wordt *Opname-eenheid* geopend en kunt u een nieuw geluidsfragment opnemen. Het geluidsfragment wordt automatisch opgeslagen en een kopie ervan wordt in het bericht ingevoegd.

 **Opmerking:** Een multimediabericht kan maximaal één afbeelding en één soundclip bevatten.




- 4 Kies **Opties**→ *Zenden* of druk op  om het bericht te verzenden.

### Een voorbeeld van een multimediabericht bekijken

Als u wilt weten hoe het multimediabericht eruit zal zien, kiest u **Opties**→ *Voorbeeld bericht*.

### Een object uit een multimediabericht verwijderen

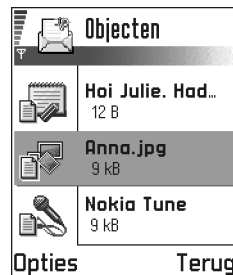
Kies **Opties**→ *Verwijderen*→ *Afbeelding* *Videoclip* of *Soundclip*. Druk op  om tekst te verwijderen.

### Werken met verschillende mediaobjecten

Als u de mediaobjecten in een multimediabericht wilt bekijken, opent u het bericht en kiest u **Opties**→ *Objecten* om de weergave *Objecten* te openen.

Opties in de weergave *Objecten*: *Openen*, *Invoegen*, *Plaats eerst afb.* / *Plaats eerst tekst*, *Verwijderen*, *Help* en *Afsluiten*.

In de weergave *Objecten* kunt u de volgorde van de objecten wijzigen, objecten verwijderen of een object openen in de bijbehorende toepassing.



Er verschijnt een lijst met verschillende objecten en hun bestandsgrootte.

## E-mail

### Vereiste instellingen voor e-mailberichten

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

- Een Internet-toegangspunt configureren. Zie '[Instellingen verbinding](#)' op pag. 43.
- E-mailinstellingen definiëren. Zie '[Instellingen voor e-mailberichten](#)' op pag. 92.




**Opmerking:** Volg de instructies van de aanbieder van uw remote mailbox en van de Internet-aanbieder.


### E-mailberichten opstellen en versturen




Opties in de editor voor

e-mailberichten: *Zenden, Ontvanger toevoeg., Invoegen, Bijlagen, Verwijderen, Berichtgegevens, Zendopties, Help en Afsluiten.*

- 1 Kies *Nieuw bericht* → *Maken: E-mail*. De editor wordt geopend.
- 2 Druk op  om de ontvanger(s) te selecteren in de map Contacten of typ het e-mailadres van de ontvanger in het veld *Aan:*. U kunt een puntkomma (;) toevoegen als scheidingsteken tussen de ontvangers. Als u iemand een kopie van uw e-mailbericht wilt


sturen, typt u het adres van die persoon in het vak *Cc:*. Druk op  om naar het volgende vak te gaan.

- 3 Toets het bericht in. Als u een bijlage aan het e-mailbericht wilt toevoegen, kiest u **Opties** → *Invoegen* → *Afbeelding, Soundclip, Videoclip* of *Notitie*. Het symbool  verschijnt op de navigatiebalk om aan te geven dat het e-mailbericht een bijlage bevat. Via *Sjabloon* kunt u eerder opgestelde tekst invoegen in het bericht.

Als u een bijlage aan een e-mailbericht wilt toevoegen, kiest u **Opties** → *Bijlagen* in een geopend e-mailbericht. De weergave Bijlagen wordt geopend. Hierin kunt u bijlagen toevoegen, bekijken en verwijderen.



**Opmerking:** Als u *Afbeelding* kiest, moet u eerst opgeven of de afbeelding in het gamedeckgeheugen of op de geheugenkaart is opgeslagen.

- 4 Als u een bijlage wilt verwijderen, selecteert u deze en kiest u **Opties** → *Verwijderen*.
- 5 Kies **Opties** → *Zenden* of druk op  om het e-mailbericht te verzenden.



**Opmerking:** E-mailberichten worden vóór verzending automatisch in de Outbox geplaatst. Als er iets fout gaat bij het verzenden, blijft het e-mailbericht in de Outbox staan met de status *Mislukt*.




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





## Inbox – berichten ontvangen




Berichten en gegevens kunnen via een Bluetooth-verbinding worden ontvangen van compatibele apparaten via SMS-berichten of een multimediadienst. Als de Inbox ongelezen berichten bevat, verandert het symbool in 


Opties in de Inbox: *Openen, Bericht maken, Verwijderen, Berichtgegevens, Verplaats naar map, Markeringen aan/uit, Help* en *Afsluiten*.

In de Inbox herkent u het type bericht aan de symbolen. Dit zijn enkele van de symbolen die u mogelijk te zien krijgt:

 voor een ongelezen SMS-bericht en  voor een ongelezen smart-bericht,

 voor een ongelezen multimediasbericht,

 voor een ongelezen WAP-dienstbericht,

 voor gegevens die via een Bluetooth-verbinding zijn ontvangen en


 voor onbekende berichttypen.

## Berichten in de Inbox bekijken

- Ga naar een bericht en druk op  om het te openen. Met de navigatietoets kunt u door het bericht navigeren. Druk op  of  om naar het vorige of volgende bericht in de map te gaan.


## Opties in verschillende berichtviewers


Welke opties beschikbaar zijn, is afhankelijk van het type bericht dat u hebt geopend:



- *Opslaan* – slaat de afbeelding op in **Media** → **Afbeeldingen**.
- *Antwoorden* – adres van de afzender kopiëren naar het veld *Aan:*. Kies *Antwoorden* → *Allen* – de adressen van de afzender en de ontvangers in het vak *Cc* kopiëren naar het nieuwe bericht.
- *Doorsturen* – de berichtinhoud naar een editor kopiëren.
- *Bellen* – bellen via .
- *Verwijderen* – verwijdert het bericht.
- *Afbeelding bekijken* – afbeelding bekijken en opslaan.
- *Soundclip afspelen* – de soundclip in het bericht beluisteren.
- *Objecten* – alle multimediaobjecten in een multimediasbericht bekijken.  
*Bijlagen* – de lijst met bestanden weergeven die als e-mailbijlage zijn verstuurd.
- *Berichtgegevens* – detailgegevens van een bericht weergeven.
- *Verplaats naar map / Naar map kopiëren* – bericht(en) verplaatsen of kopiëren naar Mijn mappen, Inbox of andere mappen die u hebt gemaakt. Zie 'Items naar een map verplaatsen' op pag. 13.
- *Toev. aan Contact.* – het telefoonnummer of e-mailadres van de afzender naar de map Contacten kopiëren. Maak een nieuwe contactkaart of voeg de gegevens toe aan een bestaande contactkaart.

- **Zoeken** - zoeken naar telefoonnummers, e-mailadressen en Internet-adressen in het bericht. U kunt het gevonden nummer bellen of een bericht sturen naar het gevonden e-mailadres. Ook kunt u de gegevens opslaan in de map Contacten of als browserbookmark.

## Multimediaberichten in de Inbox bekijken

U kunt multimediaberichten herkennen aan het symbool :

- Ga naar een multimediabericht en druk op  om het te openen. U kunt tegelijkertijd een afbeelding bekijken, een bericht lezen en een geluidsfragment beluisteren.

Als er een geluidsfragment wordt afgespeeld, kunt u het volume aanpassen door op  of  te drukken. Kies **Stop** om het geluid uit te zetten.


### Multimediaberichtobjecten



Opties in de weergave

Objecten: *Openen, Opslaan, Zenden, Help* en *Afsluiten*.


- Als u de mediaobjecten in een multimediabericht wilt bekijken, opent u het bericht en kiest u **Opties** → *Objecten*. In de weergave Objecten kunt u bestanden bekijken die aan het multimediabericht zijn toegevoegd. U kunt de bestanden opslaan op het

gamedeck of naar een ander apparaat versturen, bijvoorbeeld via Bluetooth.

 **Voorbeeld:** U kunt een vCard-bestand openen en de contactgegevens uit het bestand opslaan in Contacten.

- Ga naar een bestand en druk op  om het te openen.  **Belangrijk:** Objecten in multimediaberichten kunnen virussen bevatten of anderszins schadelijk zijn voor het gamedeck of de pc. Open nooit bijlagen van onbetrouwbare afzenders. Zie '[Certificaatbeheer](#)' op pag. 50 voor meer informatie.

### Geluidsfragmenten in een multimediabericht

Als een multimediabericht geluidsobjecten bevat, verschijnt het symbool  op de navigatiebalk. Geluidsfragmenten worden standaard afgespeeld via de luidspreker. Als u het afspelen van een geluidsfragment wilt beëindigen, kiest u **Stop**. Druk op  of  om het volumeniveau te wijzigen.

- Kies **Opties** → *Soundclip afspelen* om een geluidsfragment nogmaals te beluisteren.

### Smart-berichten ontvangen

Met uw gamedeck kunt u smart-berichten ontvangen. Dit zijn SMS-berichten die gegevens bevatten (ook wel OTA-berichten (Over-The-Air) genoemd). U opent een

ontvangen smart-bericht door de Inbox te openen, het smart-bericht (📧) te selecteren en op (⊙) te drukken.

- *Beeldbericht* - als u de afbeelding wilt opslaan in de map *Beeldberichten* in **Media**→ **Afbeeldingen** voor later gebruik, selecteert u **Opties**→ *Opslaan*.
- *Visitekaartje* - als u contactgegevens wilt opslaan, kiest u **Opties**→ *Visitekaartje opsl.*



**Opmerking:** Certificaten of geluidsbestanden die als bijlage aan visitekaartjes zijn toegevoegd, worden niet opgeslagen.

- *Beltoon* - als u de beltoon wilt opslaan in Componist, kiest u **Opties**→ *Opslaan*.
- *Operatorlogo* - als u het logo wilt opslaan, selecteert u **Opties**→ *Opslaan*. In de standby-modus wordt nu het logo weergegeven in plaats van het kenmerk van de netwerkexploitant.
- *Agenda-item* - kies **Opties**→ *Opslaan in Agenda* om een uitnodiging op te slaan in de Agenda.
- *WAP-bericht* - kies **Opties**→ *Opsl. in bookmarks* om een bookmark op te slaan. De bookmark wordt toegevoegd aan de lijst met bookmarks in browserdiensten. Als het bericht zowel instellingen voor een browsertoegangspunt als bookmarks bevat, kiest u **Opties**→ *Alle opslaan*. U kunt ook **Opties**→ *Gegevens bekijken* kiezen om de bookmark- en toegangspuntgegevens afzonderlijk te bekijken. Als u niet alle gegevens wilt opslaan, selecteert u een instelling of bookmark en bekijkt u de details. Kies, afhankelijk van uw selectie, **Opties**→ *Opsl. in Instellingen* of *Opsl. in bookmarks*.



**Tip!** Als u het standaardtoegangspunt voor WAP- of multimediberichten wilt wijzigen, gaat u naar **Diensten**→ **Opties**→ *Instellingen*→ *Stand. toegangspunt* of **Berichten**→ **Opties**→ *Instellingen*→ *Multimedibericht*→ *Voorkeursverbinding*.

- *U heeft nieuwe E-mail* - geeft het aantal nieuwe e-mailberichten in uw remote mailbox aan. Uitgebreidere meldingen bevatten meer details, zoals onderwerp, afzender, bijlagen, enzovoort.
- Verder kunt u de volgende gegevens ontvangen: dienstnummer voor SMS-berichten, voicemailnummer, profielinstellingen voor remote synchronisatie, e-mailinstellingen, inlogscriptinstellingen voor toegangspunten of toegangspuntinstellingen voor browsers, multimediberichten of e-mail. Kies **Opties**→ *Opsl. in SMS-instell.*, *Opslaan in Voicemail*, *Opslaan in instell.*, *Opsl. in Instellingen*, of *Opsl. in e-mailinst.* om de instellingen op te slaan.



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

## Dienstberichten

U kunt dienstberichten (push messages) aanvragen. Dienstberichten maken bijvoorbeeld melding van nieuwsberichten en kunnen een tekstbericht of een adres van een browserdienst bevatten. Informeer bij uw

webaanbieder naar de beschikbaarheid van dergelijke diensten.

Aanbieders kunnen in een bestaand dienstbericht steeds nieuwe informatie verwerken. Zelfs als u berichten al uit de Inbox hebt verplaatst, kunnen deze nog worden bijgewerkt. Zodra dienstberichten zijn verstreken, worden deze automatisch verwijderd.

Opties bij het bekijken van een dienstbericht: *Bericht downloaden, Verplaats naar map, Berichtgegevens, Help en Afsluiten.*

### Dienstberichten in de Inbox bekijken

- 1 Ga in de Inbox naar een dienstbericht (📧) en druk op 🔄.
- 2 Kies **Bericht downloaden** om het bericht te downloaden of te bekijken. De tekst *Bericht wordt gedownload* verschijnt. Zo nodig wordt een dataverbinding tot stand gebracht.
- 3 Kies **Terug** om terug te keren naar de Inbox.

### Dienstberichten in de browser bekijken

Tijdens het browsen selecteert u **Opties** → *Dienstber. lezen* om nieuwe dienstberichten te downloaden en te bekijken.

## Mijn mappen



Opties in Mijn mappen:  
*Openen, Bericht maken, Verwijderen, Berichtgegevens,*

*Verplaats naar map, Nieuwe map, Naam map wijzigen, Help en Afsluiten.*

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*. Zie 'Items naar een map verplaatsen' op pag. 13 voor meer informatie.

### De map Sjablonen

- Met tekstsjablonen voorkomt u dat u dezelfde tekst steeds opnieuw moet typen. Kies **Opties** → *Nieuw sjabloon* om een nieuw sjabloon te maken.

## Mailbox



Als u deze map opent, kunt u het volgende doen:


- verbinding maken met de remote mailbox om nieuwe e-mailberichten of berichtkoppen op te halen of
- de eerder opgehaalde e-mailberichten en berichtkoppen offline bekijken.

Als u kiest voor *Nieuwbericht* → *Maken: E-mail of Mailbox* in de beginweergave van Berichten en u hebt nog geen e-mailaccount ingesteld, wordt u gevraagd dat alsnog te doen. Zie 'Vereiste instellingen voor e-mailberichten' op pag. 80.

Als u een nieuwe mailbox maakt, vervangt de naam van de mailbox automatisch *Mailbox* in de beginweergave van Berichten. U kunt meerdere mailboxen hebben (max. zes).

## 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 of *Nee* om eerder opgehaalde e-mailberichten offline te bekijken.
- U kunt ook verbinding te maken door **Opties** → *Verbinden* te kiezen.

## E-mailberichten online bekijken

Als u online berichten bekijkt, hebt u onafgebroken verbinding met een remote mailbox via een data-oproep of een pakketdataverbinding. Zie '[Symbolen voor dataverbindingen](#)' op pag. 10, '[GSM-data-oproepen](#)' op pag. 43 en '[Pakketdata \(General Packet Radio Service, GPRS\)](#)' op pag. 44.



Opties bij het bekijken van e-mailberichtkoppen: *Openen, Bericht maken, Verbinden / Verbind. verbreken, E-mail ophalen, Verwijderen, Berichtgegevens, Naar map kopiëren, Markeringen aan/uit, Help en Afsluiten.*

 **Opmerking:** 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.

## E-mailberichten offline bekijken



Als u e-mailberichten offline bekijkt, heeft uw gamedeck geen verbinding met de remote mailbox.

Als u e-mailberichten offline wilt bekijken, moet u deze eerst uit uw mailbox ophalen (zie de volgende sectie). Nadat u e-mailberichten hebt opgehaald, verbreekt u de verbinding via **Opties** → *Verbind. verbreken*.


Vervolgens kunt u de opgehaalde e-mailberichtkoppen en/of berichten offline lezen. U kunt nieuwe e-mailberichten maken, opgehaalde e-mailberichten beantwoorden en e-mailberichten doorsturen. U kunt e-mailberichten laten verzenden zodra u weer verbinding maakt met de mailbox. Wanneer u de *Mailbox* weer opent en de e-mailberichten offline wilt bekijken, antwoordt u **Nee** op de vraag *Verbinden met mailbox?*


## E-mailberichten ophalen uit de mailbox


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


De weergave van de remote mailbox lijkt op de Inbox in Berichten. U navigeert door de lijst door op  of  te

drukken. De volgende symbolen geven de status van het e-mailbericht aan:

 - nieuwe e-mailberichten (in de offline of online modus). De inhoud is niet uit de mailbox opgehaald (het pijltje in het symbool wijst naar buiten).

 - nieuw e-mailbericht. Ook de inhoud is uit de mailbox opgehaald (pijltje wijst naar binnen).

 - gelezen e-mailberichten.

 - gelezen berichtkop waarvan de bijbehorende berichtinhoud is verwijderd.


- 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.  
Via *Markeringen aan/uit* → *Markeren/Markering opheffen* kunt u berichten een voor een selecteren. Zie pag. 13 voor informatie over het selecteren van meerdere items tegelijkertijd.
  - Alle* - om alle berichten uit de mailbox op te halen. Kies **Annuleer** om het ophalen af te breken.
- 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.


## E-mailberichten naar een andere map kopiëren

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

## E-mailberichten openen

Opties bij het bekijken van e-mailberichten: *Antwoorden, Doorsturen, Verwijderen, Bijlagen, Berichtgegevens, Verplaats naar map, Toev. aan Contact, Zoeken, Help* en *Afsluiten*.

- Ga naar het bericht dat u (online of offline) wilt bekijken en druk op  om het te openen. Als het e-mailbericht niet is opgehaald (het pijltje in het symbool wijst naar buiten) en u in de offline modus *Openen* kiest, wordt u gevraagd of u dit bericht uit de mailbox wilt ophalen.

 **Opmerking:** Nadat de e-mail is opgehaald, blijft de dataverbinding geopend. Kies **Opties** → *Verbind. verbreken* om de verbinding te verbreken.


## 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 'Symbolen voor dataverbindingen' op pag. 10.

## E-mailbijlagen bekijken

Opties in de weergave Bijlagen:

*Openen, Ophalen, Opslaan, Zenden, Verwijderen, Help en Afsluiten.*

- Open een bericht met een bijlage  en selecteer **Opties** → *Bijlagen* om de weergave Bijlagen te openen. In de weergave Bijlagen kunt u bijlagen bekijken, ophalen, openen of opslaan. U kunt ook bijlagen verzenden via Bluetooth.



**Belangrijk:** E-mailbijlagen kunnen virussen bevatten of anderszins schadelijk zijn voor uw gamedeck of pc. Open nooit bijlagen van onbetrouwbare afzenders. Zie 'Certificaatbeheer' op pag. 50 voor meer informatie.



**Tip!** U kunt geheugen besparen door bijlagen uit e-mailberichten te verwijderen en deze op de e-mailserver te bewaren. Kies **Opties** → *Verwijderen* in de weergave Bijlagen.


### Bijlagen ophalen op het gamedeck

- Als het symbool bij een bijlage licht gekleurd is, is deze nog niet opgehaald. Als u een bijlage wilt ophalen, selecteert u deze en kiest u **Opties** → *Ophalen*.



**Opmerking:** Als uw mailbox het IMAP 4-protocol gebruikt, kunt u kiezen of u alleen berichtkoppen, alleen berichten of zowel berichten als bijlagen ophaalt. Met het POP3-protocol kunt u alleen berichtkoppen ophalen of zowel berichten als bijlagen. Zie pag. 92 voor meer informatie.

### Een bijlage openen

- 1 Ga in de weergave Bijlagen naar een bijlage en druk op  om deze te openen.

- Als u online bent, wordt de bijlage direct van de server opgehaald en geopend in de bijbehorende toepassing.
- Als u offline bent, wordt u gevraagd of u de bijlage wilt ophalen. Als uw antwoord *Ja* is, wordt verbinding gemaakt met de remote mailbox.

- 2 Kies **Terug** om terug te keren naar de e-mailweergave.



**Tip!** Een overzicht van ondersteunde indelingen voor afbeeldingen vindt u op pag. 63. Raadpleeg de productinformatie op [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) voor overige door het Nokia N-Gage gamedeck ondersteunde bestandsindelingen.

### Bijlagen afzonderlijk opslaan

Kies **Opties** → *Opslaan* in de weergave Bijlagen om een bijlage op te slaan. De bijlage wordt in de bijbehorende toepassing opgeslagen. Geluidsfragmenten worden bijvoorbeeld opgeslagen in Opname-eenheid en tekstbestanden (.TXT) in Notities.



**Opmerking:** Bijlagen zoals afbeeldingen kunnen op de geheugenkaart worden opgeslagen, als die wordt gebruikt.

### E-mailberichten verwijderen

- E-mailberichten van het gamedeck verwijderen, maar deze wel bewaren in de remote mailbox.

Kies **Opties** → *Verwijderen* → *Alleen apparaat*.



**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 een 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.

### Het verwijderen van e-mailberichten ongedaan maken in de offline modus

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.*

## Outbox



De Outbox is een tijdelijke opslagplaats voor berichten die nog niet zijn verzonden.



**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.

### De status van de berichten in de Outbox

- *Bezig met verzenden* - Er wordt verbinding gemaakt en het bericht wordt verzonden.
- *Wacht / In wachtrij* - als er bijvoorbeeld twee dezelfde typen berichten in Outbox staan, wacht de ene totdat de andere is verzonden.
- *Opnieuw verzenden om (tijdstip)* - Het verzenden is mislukt. Na een time-outperiode 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 verzendinginstellingen.



## 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)



- ➡ Kies **Opties** → *Infodienst* in de beginweergave van Berichten.

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

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. In de beginweergave ziet u het volgende:

- de status van het item: - voor nieuwe berichten waarop u bent geabonneerd - voor nieuwe berichten waarop u niet bent geabonneerd.
- het nummer en de naam van het item en of het item is gemarkeerd () voor opvolgen. U ontvangt een melding zodra er berichten binnenkomen voor een gemarkeerd item.

**Opmerking:** Bij een GPRS-verbinding kunt u mogelijk geen infodienstberichten ontvangen. Neem contact op met de netwerkexploitant voor de juiste GPRS-instellingen. Zie 'Pakketdata (General Packet Radio Service, GPRS)' op pag. 44 voor meer informatie over de GPRS-instellingen.

## Editor voor dienstopdrachten



- ➡ Kies **Opties** → *Dienstopdrachten* in de beginweergave van Berichten.


U kunt uw aanbieder bepaalde aanvragen sturen, bijvoorbeeld activeringsopdrachten voor netwerkdiensten (ook wel USSD-opdrachten genoemd).

Neem contact op met uw aanbieder voor meer informatie. Zo verzendt u een aanvraag:

- in de standby-modus of wanneer u een actieve oproep hebt, toetst u de opdrachtnummers in en drukt u op **Zenden**, of

- Kies **Berichten**→ **Opties**→ *Dienstopdrachten* als u zowel letters als cijfers wilt invoeren.

## Berichtinstellingen

De berichtinstellingen zijn gegroepeerd per berichttype. Ga naar de instellingen die u wilt wijzigen en druk op .

### Instellingen voor SMS-berichten

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

Ga naar **Berichten** en kies **Opties**→ *Instellingen*→ *SMS* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Berichtencentrales* - Een lijst met alle SMS-berichtencentrales die zijn gedefinieerd. Zie 'Een nieuwe SMS-berichtencentrale toevoegen' op pag. 90.
- *Ber.centrale in gebr.* - Hiermee geeft u aan welke berichtencentrale moet worden gebruikt voor het verzenden van SMS-berichten en smart-berichten zoals beeldberichten.
- *Rapport ontvangen* (leveringsrapport) - Als deze netwerkdienst op *Ja* is ingesteld, verschijnt de status van het verzonden bericht (*Onderweg*, *Mislukt*, *Afgeleverd*) in het logboek. Als de instelling *Nee* is, verschijnt alleen de status *Verzonden* in het logboek. Zie pag. 21.
- *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* - De opties zijn *Tekst*, *Fax*, *Semafoonbericht* en *E-mail*. Neem contact op met uw netwerkexploitant voor meer informatie.




**Opmerking:** Wijzig deze optie alleen als u zeker weet dat uw berichtencentrale SMS-berichten in deze andere indelingen kan omzetten.

- *Voorkeursverbinding* - U kunt SMS-berichten versturen via het normale GSM-netwerk of via GPRS, als dit door het netwerk wordt ondersteund. Zie 'Pakketdata (General Packet Radio Service, GPRS)' op pag. 44.
- *Ant. via zelfde centr.* (netwerkdienst) - Als deze optie op *Ja* is ingesteld en de ontvanger uw bericht beantwoordt, wordt het antwoord verstuurd 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 , druk op  en vul het nummer van de SMS-berichtencentrale in (**Te definiëren**). Druk op **OK**. U moet het nummer van de berichtencentrale weten als u SMS- en beeldberichten wilt verzenden. U krijgt dit nummer van uw aanbieder.

- 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** en selecteer **Opties** → *Instellingen* → *Multimedibericht* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Voorkeursverbinding (Te definiëren)* – Kies het toegangspunt voor de voorkeursverbinding voor de multimediberichtencentrale. Zie 'Vereiste instellingen voor multimediberichten' op pag. 77.

 **Opmerking:** Als u in een smart-bericht multimediberichtinstellingen ontvangt en u deze opslaat, worden de ontvangen instellingen automatisch gebruikt voor de voorkeursverbinding. Zie 'Smart-berichten ontvangen' op pag. 82.

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

 **Opmerking:** Zowel voor de *Voorkeursverbinding* als voor de *Secundaire verbind.* moet dezelfde *Homepage* zijn opgegeven voor dezelfde multimediberichtencentrale. Alleen de gebruikte dataverbinding verschilt.


 **Voorbeeld:** Als voor uw voorkeursverbinding een pakketdataverbinding wordt gebruikt, is het raadzaam een dataverbinding met hoge snelheid of een data-oproep te gebruiken voor de secundaire

verbinding. U kunt dan multimediberichten verzenden en ontvangen zonder dat u zich in een netwerk bevindt dat pakketdata ondersteunt. Neem contact op met de netwerkexploitant of aanbieder voor meer informatie. Zie ook 'Algemene informatie over dataverbindingen en toegangspunten' op pag. 43.

- *Ontvangst multimedia* – Kies:
  - Uitsl. eigen netw.* – als u alleen in uw eigen netwerk multimediberichten wilt ontvangen. Als u zich buiten uw eigen netwerk bevindt, kunt u geen multimediberichten ontvangen.
  - Altijd aan* – als u altijd multimediberichten wilt ontvangen.
  - Uit* – als u geen multimediberichten of advertenties wilt ontvangen.

### **Belangrijk:**

- Als u zich buiten uw eigen netwerk bevindt, is het verzenden en ontvangen van multimediberichten 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.

- *Bij ontvangst bericht* – Kies: *Meteen ophalen* – als u wilt dat multimedial berichten direct worden opgehaald. Als er berichten zijn met de status *Uitgesteld*, worden die ook opgehaald. *Ophalen uitstellen* – als u het bericht in de multimedial berichtencentrale 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 multimedial berichten wilt weigeren. De berichten worden verwijderd door de multimedial berichtencentrale.
  - *Anonieme ber. toest.* – Kies *Nee* als u berichten van een anonieme afzender wilt weigeren.
  - *Advertent. ontvang.* – Geef aan of u advertenties in multimedial berichten wilt ontvangen.
  - *Rapporten* – Stel deze optie in op *Ja* als u de status van het verzonden bericht (*Onderweg*, *Mislukt*, *Afgeleverd*) in het Logboek wilt weergeven. Zie pag. 21.
-  **Opmerking:** Mogelijk kunt u geen leveringsrapport ontvangen voor multimedial berichten die naar een e-mailadres zijn verzonden.
- *Rapportz. weigeren* – Kies *Ja* als u geen leveringsrapporten voor ontvangen multimedial berichten wilt verzenden.
  - *Geldigheid bericht* – Als een berichtontvanger niet binnen de geldigheidsduur kan worden bereikt, wordt het bericht van de multimedial berichtencentrale 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 multimedial bericht. Beschikbare opties zijn: *Klein* (max. 160\*120 pixels) en *Groot* (max. 640\*480 pixels).
- *Stand. luidspreker* – Kies *Luidspreker* of *Telefoon* als u de geluidsfragmenten in een multimedial bericht via de luidspreker of het oorstuk wilt afspelen. Zie 'Luidspreker' op pag. 14 voor meer informatie.

## Instellingen voor e-mailberichten

Ga naar **Berichten** en selecteer **Opties**→ *Instellingen*→ *E-mail*.

Open *Mailbox in gebruik* om de mailbox te selecteren die u wilt gebruiken.

 Opties bij het bewerken van e-mailinstellingen: *Bewerkingsopties*, *Nieuwe mailbox*, *Verwijderen*, *Help* en *Afsluiten*.

## Instellingen voor mailboxen

Kies *Mailboxen* om een lijst met gedefinieerde mailboxen te openen. Als er geen mailboxen zijn gedefinieerd, wordt u gevraagd dit alsnog te doen. De volgende lijst met instellingen verschijnt:

- *Mailboxnaam* – Geef een beschrijvende naam op voor de mailbox.
- *Toegangsp. in gebr. (Te definiëren)* – Het gebruikte Internet-toegangspunt voor de mailbox. Kies een

Internet-toegangspunt in de lijst. Zie 'Instellingen verbinding' op pag. 43 voor meer informatie over het maken van een Internet-toegangspunt.

- *Mijn e-mailadres (Te definiëren)* - Geef het e-mailadres op dat u van uw aanbieder hebt gekregen. Het adres moet het teken @ bevatten. 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.
- *Bericht zenden* - Bepaal hoe e-mail op uw gamedeck wordt verzonden. *Meteen* - Zodra u *Zenden* kiest, wordt verbinding gemaakt met de mailbox. *Bij vlgende 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:* - Hier geeft u het e-mailprotocol op dat door de aanbieder van uw remote mailbox wordt aanbevolen. U kunt kiezen uit *POP3* en *IMAP4*.



**Opmerking:** U kunt deze optie slechts één keer instellen. De instelling kan niet worden gewijzigd als u de mailboxinstellingen hebt opgeslagen of hebt afgesloten.

- *Beveiliging* - Wordt gebruikt met de protocollen *POP3*, *IMAP4* en *SMTP* om de verbinding met de remote mailbox te beveiligen.
- *APOP beveil. inloggen* - Wordt gebruikt met het *POP3*-protocol om wachtwoorden te coderen bij verzending naar de remote e-mailserver. Deze optie is niet beschikbaar als u *IMAP4* hebt geselecteerd als *Mailboxtype:*
- *Bijlage ophalen* (niet beschikbaar als het e-mailprotocol *POP3* is) - Voor het ophalen van e-mail met of zonder bijlagen.
- *Berichtkop. ophalen*- Hiermee bepaalt u hoeveel e-mailberichtkoppen er worden opgehaald. De opties zijn *Alles* en *Door gebr. gedef.*, alleen te gebruiken met het *IMAP4*-protocol.

## Instellingen voor dienstberichten

Ga naar **Berichten** en selecteer **Opties** → *Instellingen* → *Dienstbericht* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *Dienstberichten* - Geef aan of u dienstberichten wilt ontvangen.

- *Verificatie vereist* - Geef aan of u alleen dienstberichten wilt ontvangen van geverifieerde bronnen.
- *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.

## Instellingen voor Infodienst

Informeer bij uw aanbieder naar de beschikbaarheid van Infodienst, de beschikbare items en de bijbehorende itemnummers. 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 de gewenste taal niet in de lijst staat, 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 kies **Opties**→*Instellingen*→*Overige* om de volgende lijst met instellingen te openen:

- *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.



# 10. Profielen

↩ Ga naar **Menu**→ **Profielen**.

In Profielen kunt u tonen instellen voor verschillende gebeurtenissen, omgevingen en bellergroepen. Er zijn zes standaardprofielen: *Algemeen*, *Stil*, *Vergadering*, *Buiten*, *Semafoon* en *Offline*, die u naar wens kunt aanpassen.

Het geselecteerde profiel verschijnt boven aan de display in de standby-modus. Als u het profiel Algemeen gebruikt, wordt alleen de huidige datum aangegeven.

U kunt standaardbeltonen instellen, tonen die u in Componist hebt gemaakt of tonen die u via een bericht, een Bluetooth- of een pc-verbinding hebt ontvangen.

## Het profiel wijzigen


1 Ga naar **Menu**→ **Profielen**. Er verschijnt een lijst met profielen.

2 Ga naar een profiel en kies **Opties**→ *Activeren*.


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




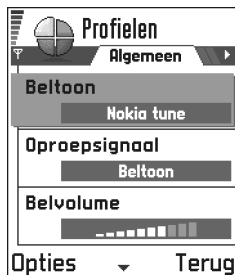
## Profielen aanpassen


 **Opmerking:** Raadpleeg 'Offline, profiel' op pag. 96 voor informatie over het profiel Offline.

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. U kunt elke toon in de lijst beluisteren voordat u een toon kiest. Druk op een toets om het geluid te stoppen. Als gebruik wordt gemaakt van een geheugenkaart, zijn de tonen te herkennen aan het symbool  naast de naam van de toon. Voor Beltonen wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.




 **Opmerking:** U kunt beltonen op twee plaatsen wijzigen: in Profielen en in Contacten. Zie 'Een beltoon toevoegen voor een contactkaart of -groep' op pag. 59.

- *Oproepsignaal* - Als u *Oplopend* 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* - Hiermee stelt u het volume van toetsenbordtonen in.
- *Waarschuwingstonen* - Hiermee stelt u bijvoorbeeld de waarschuwingstonen in die wordt weergegeven als de batterij bijna leeg is.
- *Waarschuwen bij* - Hiermee stelt u in dat alleen wordt gewaarschuwd bij inkomende oproepen van een specifieke contactgroep. 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. 60.
- *Profielnaam* - U kunt de naam van de meeste profielen wijzigen. De naam van de profielen Algemeen en Offline kunt u niet wijzigen.

## Offline, profiel


 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur, Bluetooth of radio verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

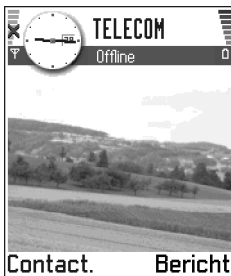
Met het profiel Offline kunt u het gamedeck gebruiken zonder verbinding te maken met het draadloze GSM-netwerk om spelletjes te spelen en naar muziek of de radio te luisteren.



**➔ Waarschuwing:** In het profiel Offline kunt u geen gesprekken voeren, alarmoproepen doen, of andere functies gebruiken waarvoor netwerkdekking vereist is.

- 1 Ga naar **Menu**→ **Profielen**.  
Ga naar een profiel, selecteer *Offline* en kies **Opties**→ *Activeren*.

- 2 Druk op **Ja**. Het gamedeck wordt opnieuw gestart en de GSM wordt uitgeschakeld, zoals aangegeven door  in de signaalsterkte-indicator. Er zijn geen draadloze GSM-telefoonsignalen naar en van het apparaat mogelijk.



**💡 Tip!** Druk kort op de aan/uit-toets om de lijst met beschikbare profielen te openen, ga naar *Offline* en kies *OK*.


**➔ Opmerking:** Als Bluetooth is uitgeschakeld door het overschakelen op het profiel Offline, moet u Bluetooth handmatig opnieuw inschakelen. Zie 'Bluetooth-instellingen' op pag. 123.

**➔ Opmerking:** In gebieden waar het gebruik van mobiele telefoons verboden is, is het gebruik van Bluetooth en radio mogelijk ook verboden. Raadpleeg daarom de bevoegde instanties voordat u Bluetooth of de radio gebruikt.

## Het profiel Offline verlaten


- 1 Ga naar **Menu**→ **Profielen**.
- 2 Ga naar een profiel, kies een ander profiel dan *Offline* en kies **Opties**→ *Activeren*.
- 3 Druk op **Ja**. Het gamedeck wordt opnieuw gestart en draadloze GSM-overdracht wordt weer ingeschakeld (mits het signaal sterk genoeg is).

## Het profiel Offline aanpassen

- 1 Ga naar *Offline* in de lijst Profielen 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:
  - *Belvolume* - Het volume van de beltonen voor berichten in die via Bluetooth worden ontvangen.
  - *Berichtsignaaltoon* - De beltoon voor berichten via Bluetooth.
  - *Trilsignaal* - Hiermee laat u het gamedeck trillen bij inkomende Bluetooth-berichten.
  - *Toetsenbordtonen* - Het volume van toetsenbordtonen.
  - *Waarschuwingstonen* - De waarschuwingstoon, die bijvoorbeeld wordt weergegeven als de batterij bijna leeg is.
  - *Profielnaam* - U kunt de naam van het profiel Offline niet wijzigen.



# 11. Agenda

 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.


 Ga naar **Menu** → **Agenda**.

In Agenda houdt u uw afspraken, vergaderingen, verjaardagen en andere speciale datums bij. U kunt voor agenda-items ook een signaal instellen ter herinnering.

Voor Agenda wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.


## Agenda-items maken


- 1 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.

- 2 Vul de velden in (zie de sectie 'Velden voor agenda-items' op pag. 99). Met de navigatietoets gaat u naar de verschillende velden. Druk op  om te schakelen tussen hoofdletters en kleine letters.
- 3 Kies **Gereed** om het item op te slaan.



Vergadering	
Onderwerp	<b>Tandartsj</b>
Locatie	
Begin tijd	<b>08.00</b>
Opties	Gereed

## Agenda-items bewerken




 Opties bij het bewerken van agenda-items: *Verwijderen, Zenden, Help en Afsluiten*.


- 1 Ga in de dagweergave naar het item en druk op  om het te openen.
- 2 Bewerk de itemvelden en kies **Gereed**.
  - Als u terugkerende items bewerkt, kunt u kiezen waarvoor de wijzigingen gelden: *Alle vermeldingen* - alle vermeldingen van het item worden gewijzigd / *Alleen dit item* - alleen het huidige item wordt gewijzigd.

## Agenda-items verwijderen

- Ga in de dagweergave naar het item dat u wilt verwijderen en kies **Opties** → *Verwijderen* of druk op . Druk op **Ja** om de bewerking te bevestigen.
  - Als u terugkerende items 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.
-  **Voorbeeld:** Uw wekelijkse cursus gaat niet door. Voor dit item krijgt u elke week een herinnering. Als u *Alleen dit item* kiest, krijgt u volgende week weer een herinnering.




## Velden voor agenda-items

- *Onderwerp* / *Gelegenheid* - Typ een omschrijving.
- *Locatie* - Waar de bijeenkomst plaatsvindt (optioneel).
- *Begintijd*, *Eindtijd*, *Begindatum* en *Einddatum*.
- *Signaal* - Druk op  om de velden te activeren voor *Tijd signaal* en *Dag signaal*.
- *Herhalen* - Druk op  om het item te laten terugkeren. Wordt in de dagweergave aangegeven met .


 **Voorbeeld:** De herhaalfunctie is handig voor periodieke gebeurtenissen, zoals een wekelijkse cursus, een maandelijkse vergadering of een dagelijkse taak.

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

- *Synchronisatie* - Als u *Privé* kiest, kan het agenda-item na synchronisatie alleen door uzelf worden bekeken en niet door anderen met online toegang tot de agenda. Dit kan bijvoorbeeld nuttig zijn als u op het werk uw agenda synchroniseert met een agenda op een compatibele pc. Als u *Openbaar* kiest, is het agenda-item zichtbaar voor iedereen met online toegang tot uw agenda. Als u *Geen* kiest, wordt het agenda-item bij het synchroniseren niet naar uw pc gekopieerd.

 **Tip!** Als u een agenda-item wilt maken, drukt u in een agendaweergave op een toets ( - ). Een item van het type *Vergadering* wordt geopend en de ingetoetste tekens worden aan het veld *Onderwerp* toegevoegd.

## Agendaweergaven

 Opties in de verschillende agendaweergaven: *Openen*, *Nieuw item*, *Weekweergave* / *Maandweergave*, *Verwijderen*, *Ga naar datum*, *Zenden*, *Instellingen*, *Help* en *Afsluiten*.

## Maandweergave

**Symbolen voor Synchronisatie** in de maandweergave:

- ▲ - *Privé*,
- ▲ - *Openbaar*,
- - *Geen* en
- ▲ - De dag bevat meer dan één item.

In de maandweergave wordt per rij een week weergegeven. De huidige datum wordt daarbij onderstreept. Datums met agenda-items zijn gemarkeerd met een driehoekje in de rechterbenedenhoek. De geselecteerde datum is omkaderd.



- Ga naar de gewenste datum en druk op om de dagweergave te openen.
- Kies **Opties** → *Ga naar datum* om naar een bepaalde datum te gaan. Toets de datum in en kies **OK**.

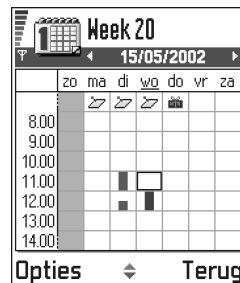
**Tip!** Als u in de maand-, week- of dagweergave op drukt, wordt de huidige datum automatisch gemarkeerd.

**Symbolen voor agenda-items** in dag- en weekweergave:

- Vergadering,
- Memo en
- Gedenkdag.

## Weekweergave

In de weekweergave verschijnen de agenda-items in een van de zeven vakken voor dagdelen. De huidige dag wordt onderstreept. Memo's en gedenkdagen worden vóór 8 uur geplaatst. De begin- en eindtijden van vergaderingen worden met gekleurde balken aangegeven.





- Als u een item wilt bekijken of bewerken, gaat u naar de cel met het agenda-item en drukt u op om de dagweergave te openen. Ga naar het item en druk op om het te openen.

## Dagweergave

In de dagweergave worden de agenda-items voor de geselecteerde dag weergegeven. De items worden ingedeeld volgens begintijd. Memo's en gedenkdagen worden vóór 8 uur geplaatst.

- Ga naar een item dat u wilt bewerken en druk op om het te openen.





- Druk op  om naar de volgende dag te gaan of druk op  om naar de vorige dag te gaan.

## Instellingen voor agendaweergaven

Kies **Opties** → *Instellingen* en kies:

- *Standaardweergave* - om de weergave te selecteren die bij het openen van Agenda het eerst wordt weergegeven.
- *Week begint met* - om de begindag van de week te wijzigen.
- *Titel weekweergave* - om de titel van de weekweergave te wijzigen in het weeknummer of de weekdatums.

## Agendasignalen instellen

- 1 Maak een nieuw item van het type Vergadering of Gedenkdag of open een bestaand item.
- 2 Ga naar *Signaal* en druk op  om de velden *Tijd signaal* en *Dag signaal* te openen.
- 3 Stel de datum en tijd voor het signaal in.
- 4 Kies **Gereed**. Er verschijnt een symbool  naast het item in de dagweergave.

### Een agendasignaal uitschakelen

- Het signaal duurt een minuut. Als het signaal afgaat, kiest u **Stop** om het uit te zetten. Als u op een andere toets drukt, wordt het signaal tijdelijk onderbroken.


## Agenda-items verzenden

- Ga in de dagweergave naar het item dat u wilt verzenden en kies **Opties** → *Zenden*. Selecteer vervolgens de verzendmethode: *Via SMS*, *Via e-mail* (alleen beschikbaar als de e-mailtoepassing goed geconfigureerd is) of *Via Bluetooth*. Zie '[Berichten](#)' en '[Gegevens verzenden via Bluetooth](#)' op pag. 124 voor meer informatie.


## Gegevens importeren

U kunt de gegevens van de agenda, contacten en taken uit allerlei verschillende Nokia-telefoons verplaatsen naar uw gamedeck met de toepassing voor gegevensimport van PC Suite voor Nokia N-Gage. Instructies voor het gebruik van de toepassing vindt u in de online Help van PC Suite.

# 12. Extra en Media

 **Opmerking:** U kunt de functies in de mappen **Extra** en **Media** alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

## Favorieten




 Ga naar **Menu** → **Extra** → **Favorieten**.



In Favorieten kunt u snelkoppelingen, koppelingen naar uw favoriete afbeeldingen, videoclips, notities, geluidsbestanden, browserbookmarks en opgeslagen browserpagina's bewaren.

Opties in de beginweergave van Favorieten: *Openen, Naam snelkop. bew., Pictogram snelkopp., Snelkoppeling verw., Verplaatsen, Lijstweergave / Roosterweergave, Help* en *Afsluiten*.


Dit zijn de standaard snelkoppelingen:

-  - Notities openen,
-  - Agenda openen en de huidige datum selecteren,
-  - Inbox in Berichten openen.

## Snelkoppelingen toevoegen


Een snelkoppeling kan alleen vanuit de toepassing in kwestie worden toegevoegd. Niet alle toepassingen hebben deze functie.

- 1 Open de toepassing en ga naar het item dat u als snelkoppeling aan Favorieten wilt toevoegen.
- 2 Kies **Opties** → *Toev. aan Favoriet*. en druk op **OK**.

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



Doe het volgende in Favorieten:

- **Als u een snelkoppeling wilt openen**, selecteert u deze en drukt u op . Het bestand wordt in de bijbehorende toepassing geopend.
- **Als u een snelkoppeling wilt verwijderen**, selecteert u deze en kiest u **Opties** → *Snelkoppeling verw.*. Het bestand waarnaar wordt verwezen, wordt niet verwijderd.

- **Als u de naam van de snelkoppeling wilt wijzigen**, kiest u **Opties**→ *Naam snelkop. bew.*. Geef de nieuwe naam op. De naam van het bijbehorende bestand of item wordt hiermee niet gewijzigd.

## Taken

➡ Ga naar **Menu**→ **Extra**→ **Taak**.



In Taken kunt u bijhouden welke taken u nog moet uitvoeren.

Voor Taken wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.

- 1 Druk op een toets ( - ) om een taak te maken. De editor wordt geopend en de cursor knippert na de letters die u hebt ingetoetst.
- 2 Geef de taak op in het vak *Onderwerp*. Druk op om speciale tekens toe te voegen.
  - 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 .
- 3 Kies **Gereed** om de taak op te slaan.

**Opmerking:** Als u alle tekens verwijdert en **Gereed** kiest, wordt de opgeslagen taak weer verwijderd.



- **Als u een taak wilt openen**, selecteert u de taak en drukt u op .
- **Als u een taak wilt verwijderen**, gaat u erheen en kiest u **Opties**→ *Verwijderen* of drukt u op .
- **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.*

**Prioriteitssymbolen:** - *Hoog*, - *Laag* en (geen symbool) - *Normaal*.

**Statussymbolen:**  - taak volbracht en  - taak niet volbracht.


## Rekenmachine











➡ Ga naar **Menu**→ **Extra**→ **Rekenm.**

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


- 1 Voer het eerste getal voor de berekening in. Druk op om foutieve tekens te wissen.
- 2 Ga naar een functie en druk op om deze te selecteren.  
Gebruik om op te tellen, om af te trekken, om te vermenigvuldigen of om te delen.
- 3 Toets het tweede getal in.
- 4 Ga naar en druk op om de berekening uit te voeren.

 **Opmerking:** De Rekenmachine heeft een beperkte nauwkeurigheid en er kunnen afrondingsfouten optreden, vooral bij lange delingen.

- Met  voegt u een decimaalteken in.
- Houd  ingedrukt om de resultaten van de vorige berekening te wissen.
- Met  en  kunt u eerdere berekeningen bekijken en door het rekenblad navigeren.
- Kies  om een getal op te slaan in het geheugen (aangeduid met **M**). Kies  om het getal uit het geheugen op te halen. Als u een getal in het geheugen wilt wissen, selecteert u **Opties** → *Geheugen* → *Wissen*.
- Kies **Opties** → *Laatste resultaat* om het resultaat van de laatste berekening op te halen.


 **Tip!** Druk meermaals op  om de functies te doorlopen. De selectie verandert per functie.

## Omrekenen

 Ga naar **Menu** → **Extra** → **Omrekenen**.








Met de toepassing Omrekenen kunt u maateenheden zoals *Lengte* omrekenen van de ene eenheid (*Yard*) naar een andere (*Meter*).

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

## Eenheden omrekenen

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


- 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  om een lijst met beschikbare eenheden te openen. 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).

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




## Een basisvaluta en wisselkoersen instellen


Voordat u valuta's kunt omrekenen, moet u een basisvaluta kiezen en wisselkoersen toevoegen.


 **Opmerking:** 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:** Als u de basisvaluta wijzigt, worden alle eerder ingestelde wisselkoersen ingesteld op 0 en moet u alle koersen opnieuw invoeren.

- 3 Voeg wisselkoersen toe (zie voorbeeld), 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 (zie 'Eenheden omrekenen' op pag. 104).

 **Voorbeeld:** Als u de Euro (EUR) als basisvaluta instelt, is één Engels pond (GBP) ongeveer 1,63575 EUR. De wisselkoers van het Engelse pond is dus 1,63575.




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

## Notities


 Ga naar **Menu**→ **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.

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

## Klok

 Ga naar **Menu**→ **Extra**→ **Klok**.




Opties in Klok:

*Alarm instellen, Alarm opn. instellen, Alarm uitschakelen, Instellingen, Help en Afsluiten.*

## Klokinstellingen wijzigen

- 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.



**Opmerking:** Het alarm werkt ook als het gamedeck is uitgeschakeld.

- 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 van het alarm wordt bereikt terwijl het gamedeck is uitgeschakeld, schakelt het gamedeck zichzelf in en laat de alarmtoon horen. Als u op **Stop** drukt, wordt u gevraagd of u het gamedeck wilt activeren voor oproepen. Druk op **Nee** als u het gamedeck wilt uitschakelen of op **Ja** om oproepen te doen en te ontvangen.



**Opmerking:** Druk niet op Ja als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

## Componist






↪ Ga naar **Menu** → **Media** → **Componist**.

Met Componist kunt u aangepaste beltonen maken. Standaardbeltonen kunnen niet worden bewerkt.

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

- 1 Selecteer **Opties** → *Nieuwe toon* om de editor te openen en een toon te componeren.





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

- Met de toetsen kunt u noten en rusttekens toevoegen. Zie de tabel.  
U kunt ook **Opties** → *Symbool invoegen* om een lijst met noten en rusttekens te openen.  
Een noot duurt standaard 1/4 tel.
- Druk op  of selecteer **Opties** → *Spelen*. Kies **Stop** om het afspelen te beëindigen.
- U kunt ook **Opties** → *Volume* kiezen voordat u de toon afspeelt.
- 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.
















Het maximum is 250 tellen (100%), het standaardtempo voor een nieuwe toon is 160 tellen en het minimum is 50 tellen.

- Als u meerdere noten of rusttekens tegelijkertijd wilt selecteren, houdt u  ingedrukt en houdt u tegelijkertijd  of  ingedrukt.
- Als u een andere stijl wenst, selecteert u twee of meer muzieknoten en kiest u vervolgens **Opties**→

*Stijl*→ *Legato* voor vloeiend gespeelde noten, of *Staccato* voor afzonderlijk gespeelde, korte noten.

- 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 Kies **Terug** om de tekst 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.

## Opname-eenheid











↩ Ga naar **Menu**→ **Media**→ **Recorder**.


Opties in Opname-eenheid:

*Openen, Soundclip opnemen, Verwijderen, Verpl. naar app.geh., Verpl. nr geh.kaart, Markeringen aan/uit, Clip hernoemen, Zenden, Toev. aan Favoriet, Instellingen, Help en Afsluiten.*

Via spraakopname kunt u telefoongesprekken en spraakmemo's opnemen. Wanneer u een telefoongesprek opneemt, horen beide partijen elke vijf seconden een toon.

 **Opmerking:** Houd u aan de lokale wetgeving met betrekking tot het opnemen van gesprekken. Gebruik deze functie niet op onrechtmatige wijze.

- Kies **Opties**→ *Soundclip opnemen*, 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.

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




# 13. Diensten (XHTML)



**Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.



Ga naar **Menu** → **Media** → **Diensten** of houd  ingedrukt in de standby-modus.

Diverse aanbieders van diensten op het Internet verzorgen speciale pagina's voor mobiele apparaten, waarmee u bijvoorbeeld het nieuws, het weerbericht of reisinformatie kunt opvragen, uw bankzaken kunt regelen of spelletjes kunt spelen. Met de XHTML-browser kunt u deze diensten bekijken als WAP-pagina's in WML, XHTML-pagina's in XHTML of een combinatie van beide.



**Uitleg:** De XHTML-browser biedt ondersteuning aan pagina's die zijn opgemaakt in XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) en WML (Wireless Markup Language).



**Opmerking:** Informeer bij uw netwerkexploitant 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 webdienst die u wilt gebruiken. Zie de volgende sectie '[Het gamedeck configureren voor browserdiensten](#)'.
- Maak verbinding met de webdienst. Zie pag. 110.
- Navigeer naar de gewenste webpagina's. Zie pag. 111.
- Verbreek de verbinding met de webdienst. Zie pag. 114.

## Het gamedeck configureren voor browserdiensten

### Instellingen ontvangen via een smart-bericht

Mogelijk ontvangt u de instellingen voor de dienst via een speciaal tekstbericht, een zogenaamd smart-bericht, van de aanbieder van de webdienst of de netwerkexploitant. Zie '[Smart-berichten ontvangen](#)' op pag. 82. Neem voor meer informatie contact op met uw netwerkexploitant of aanbieder, of bezoek [Nokia.com](http://www.nokia.com) ([www.nokia.com](http://www.nokia.com)).



**Tip!** Het kan zijn dat de juiste instellingen beschikbaar zijn op de website van de netwerkexploitant of aanbieder van de dienst.

## De instellingen handmatig opgeven

Volg de aanwijzingen van de aanbieder van de dienst.

- 1 Ga naar **Instell.** → *Instellingen verbinding* → *Toegangspunten* en definieer de instellingen voor een toegangspunt. Zie '*Instellingen verbinding*' op pag. 43.
- 2 Ga naar **Diensten** → **Opties** → *Bookm. toev.* Typ een naam voor de bookmark en het adres van de browserpagina die bij het huidige toegangspunt hoort.

## Verbinding maken


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

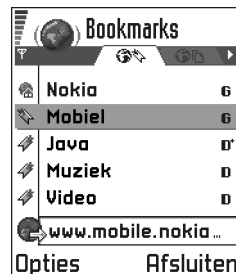
U kunt browserpagina's op drie manieren opvragen:

- Selecteer de homepage () van uw aanbieder,
- Selecteer een bookmark in de weergave Bookmarks, of
- Druk op een van de toetsen  -  om het adres van een browserservice in te toetsen. Het vak Ga naar wordt geactiveerd, waarin u het adres van de WAP-dienst kunt typen.




**Tip!** U kunt tijdens het browsen de weergave Bookmarks openen door de navigatietoets ingedrukt te houden.  U kunt terugkeren naar de browserweergave door **Opties** → *Terug naar pagina* te kiezen.

Nadat u een pagina hebt geselecteerd of het adres hebt getypt, drukt u op  om de pagina te downloaden. Zie ook '*Symbolen voor dataverbindingen*' op pag. 10.



## De beveiliging van de verbinding

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





**Opmerking:** Het beveiligingssymbool geeft niet aan dat de overdracht van gegevens tussen de gateway en de contentserver (waarop de gevraagde informatie is opgeslagen) beveiligd is.

## Bookmarks weergeven





**Uitleg:** Een bookmark omvat een Internet-adres (verplicht), een titel, een WAP-toegangspunt en, als de dienst dat vereist, een gebruikersnaam en wachtwoord.

 **Opmerking:** Het is mogelijk dat uw gamedeck al een paar vooraf geïnstalleerde bookmarks bevat die verwijzen naar websites die geen relatie hebben met Nokia. Nokia geeft geen garanties of ondersteuning ten aanzien van deze sites. Als u ervoor kiest een bezoek aan deze sites te brengen, moet u op het gebied van beveiliging of inhoud dezelfde voorzorgsmaatregelen treffen die u voor alle andere sites treft.

 Opties in de weergave Bookmarks (bij selectie van bookmark of map): *Openen, Downloaden, Terug naar pagina, Zenden, Ga naar URL-adres / 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.*

In de weergave Bookmarks ziet u bookmarks die naar verschillende webpagina's verwijzen. Bookmarks worden aangeduid met de volgende symbolen:



 - De homepage die voor het browsertoeegangspunt is gedefinieerd. Als u een ander webtoegangspunt gebruikt voor het browsen, wordt de homepage dienovereenkomstig aangepast.

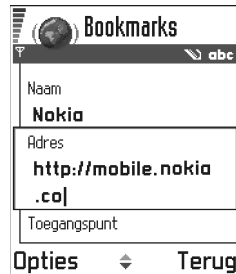
 - De pagina die u het laatst hebt bezocht. Als u de verbinding met de dienst verbreekt, wordt het adres van de laatst bezochte pagina bewaard in het geheugen totdat u een andere pagina bezoekt tijdens de volgende sessie.

 - Een bookmark met de paginatitel.

Terwijl u door de bookmarks bladert, verschijnt het adres van de geselecteerde bookmark in het vak Ga naar onder aan de display.

## Bookmarks handmatig toevoegen

- 1 Kies **Opties** → *Bookm. toev.* in de weergave Bookmarks.
- 2 Vul de velden in. U hoeft alleen het adres op te geven. Aan de bookmark wordt het standaardtoegangspunt toegewezen, tenzij u een ander toegangspunt selecteert. Druk op  als u speciale tekens wilt gebruiken, zoals /, ., : en @. Druk op  om tekens te wissen.
- 3 Kies **Opties** → *Opslaan* om de bookmark op te slaan.



## Bookmarks versturen

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

## Browsen

Nieuwe koppelingen op een browserpagina zijn blauw onderstreept en bezochte paars. Afbeeldingen die fungeren als koppeling, krijgen een blauwe rand.

Opties bij het browsen:



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

## Toetsen en opdrachten voor gebruik bij het browsen

- Als u een koppeling wilt openen, selecteert u deze en drukt u op .
- Met de navigatietoets kunt u door de weergave schuiven.
- Door op de  -  te drukken kunt u letters en cijfers typen in een vak. Druk op  als u speciale tekens wilt gebruiken zoals /, ., : en @. Druk op  om tekens te wissen.
- 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.

- U kunt selectievakjes inschakelen en items selecteren door op  te drukken.
- Door **Opties** → *Opnieuw laden* te kiezen kunt u de actuele inhoud van de server ophalen.
- Door **Opties** → *Diensopties* te kiezen opent u een lijst met opdrachten of acties voor de geopende webpagina.
- Druk op  om de verbinding met een webdienst te verbreken en de browser te sluiten.

## Nieuwe dienstberichten bekijken tijdens het browsen

Zo kunt u nieuwe dienstberichten downloaden en bekijken tijdens het browsen:

- 1 Kies **Opties** → *Dienstber. lezen* (wordt alleen weergegeven als er nieuwe berichten zijn).
- 2 Ga naar het bericht en druk op  om het te downloaden en te openen.

Zie 'Dienstberichten' op pag. 83 voor meer informatie over dienstberichten.

## Bookmarks opslaan

- Als u tijdens het browsen een bookmark wilt instellen, kiest u **Opties** → *Opsl. als bookmark*.
- Als u een bookmark wilt opslaan die u via SMS hebt ontvangen, opent u het bericht in de Inbox in Berichten en kiest u **Opties** → *Opsl. in bookmarks*. Zie ook 'Smart-berichten ontvangen' op pag. 82.



## Opgeslagen pagina's weergeven

Als u regelmatig pagina's bezoekt waarvan de inhoud niet vaak verandert, kunt u deze pagina's opslaan om ze offline te bekijken.

Opties in de weergave

Opgeslagen pagina's: *Openen, Terug naar pagina, Opnieuw laden, 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.*


- Als u tijdens het browsen een pagina wilt opslaan, selecteert u **Opties**→*Pagina opslaan*.



Opgeslagen pagina's worden aangeduid met het volgende symbool:

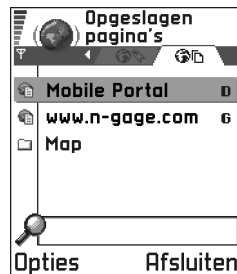
 - De opgeslagen webpagina.

In de weergave voor opgeslagen pagina's kunt u ook mappen maken om opgeslagen webpagina's in op te slaan.


Mappen worden aangeduid met het volgende symbool:

 - Map met de opgeslagen webpagina's.

- U kunt de weergave Opgeslagen pagina's openen door op  te drukken in de weergave Bookmarks. Druk in de weergave Opgeslagen pagina's op  om een opgeslagen pagina te openen.



Als u de pagina opnieuw wilt ophalen, maakt u verbinding met de webdienst en kiest u **Opties**→*Opnieuw laden*. U kunt de pagina's ook onderbrengen in mappen.

 **Opmerking:** Nadat u de pagina opnieuw hebt geladen, blijft het gamedeck online.

## Downloaden

Via de browser kunt u onder andere beltonen, afbeeldingen, logo's en videoclips downloaden.

Gedownloadte items worden verder verwerkt door de bijbehorende toepassingen op het gamedeck. Een gedownloadte afbeelding wordt bijvoorbeeld opgeslagen in **Media**→**Afbeeldingen**.

## Rechtstreeks vanaf de webpagina downloaden

Zo downloadt u items rechtstreeks vanaf een webpagina:

- Ga naar de koppeling en kies **Opties**→ *Openen*.

## Items aanschaffen



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

Zo downloadt u een item:

- Ga naar de koppeling en kies **Opties**→ *Openen*.
- Koop desgewenst het item aan.

## Itemdetails bekijken vóór downloaden

Voordat u een item downloadt, kunt u de bijbehorende details bekijken, zoals de prijs, een korte omschrijving en de grootte van het item.




**Opmerking:** Informeer bij uw aanbieder naar de beschikbaarheid van deze dienst.

- Ga naar de koppeling en kies **Opties**→ *Openen*. De itemdetails worden op het gamedeck weergegeven.
- Als u wilt doorgaan met downloaden, drukt u op *Accept.* Als u het downloaden wilt afbreken, drukt u op *Annuleer*.



## Een verbinding verbreken

- Kies **Opties**→ *Verbind. verbreken*, of
- Houd  ingedrukt om de browser te sluiten en terug te keren naar de standby-modus.

## De cache leegmaken

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



**Opmerking:** Als u vertrouwelijke informatie hebt opgevraagd waarvoor u een wachtwoord moet opgeven (bijvoorbeeld om uw banksaldo te bekijken) of dat hebt geprobeerd, moet u de cache na elke WAP-sessie leegmaken. U maakt de cache leeg door **Opties**→ *Cache wissen* te kiezen.



**Uitleg:** De cache is een buffergeheugen waarin gegevens tijdelijk worden bewaard.

## Browserinstellingen


Kies **Opties** → *Instellingen*:


- *Stand. toegangspunt* - Als u het standaardtoegangspunt wilt wijzigen, drukt u op . Er verschijnt een lijst met beschikbare toegangspunten. Het huidige standaardtoegangspunt wordt gemarkeerd. Zie '*Instellingen verbinding*' op pag. 43 voor meer informatie.
- *Toon afbeeldingen* - Hiermee bepaalt u of er afbeeldingen worden weergegeven tijdens het browsen. Als u *Nee* kiest, kunt u afbeeldingen alsnog laden door tijdens het browsen **Opties** → *Toon afbeeldingen* te kiezen.
- *Tekstterugloop* - Kies *Uit* als u de tekst in een alinea niet automatisch wilt laten teruglopen. Kies *Aan* als u dat wel wilt.
- *Lettergrootte* - U kunt kiezen uit vijf lettergroottes voor de browser: *Kleinst*, *Klein*, *Normaal*, *Groot* en *Grootst*.
- *Standaardcodering* - Selecteer de juiste taal om ervoor te zorgen dat tekstekens op uw browserpagina's correct worden weergegeven.
- *Cookies - Toestaan / Weigeren*. U kunt de uitwisseling van cookies in- of uitschakelen.
- *Bevest. zenden DTMF - Altijd / Alleen 1ste keer*. Tijdens het browsen kunt u diverse functies gebruiken. Zo kunt u een spraakoproep doen terwijl u een webpagina bekijkt, DTMF-tonen versturen terwijl u een telefoongesprek voert en een naam en telefoonnummer van een webpagina opslaan in Contacten. Geef aan of u het

versturen van DTMF-tonen tijdens een telefoongesprek wilt bevestigen. Zie ook 'DTMF-tonen' op pag. 20.




# 14. Toepassingen (Java™)

 **Opmerking:** U kunt deze functie alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

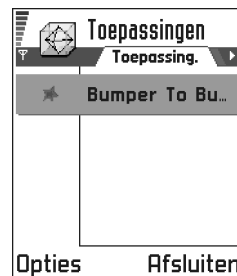
 Ga naar **Menu** → **Extra** → **Toepassingen**.

In de beginweergave van Toepassingen kunt u geïnstalleerde Java-toepassingen openen of verwijderen. In de weergave Installeren kunt u nieuwe Java-toepassingen (met de bestandsextensie .JAD of .JAR) installeren.

 **Opmerking:** Uw gamedeck ondersteunt J2Micro Edition™ Java-toepassingen. Download geen PersonalJava™-toepassingen op uw gamedeck, want deze kunnen niet worden geïnstalleerd.

Wanneer u Toepassingen opent, ziet u een lijst met Java-toepassingen die op het gamedeck zijn geïnstalleerd.

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




- Ga naar een toepassing en kies **Opties** → *Gegevens bekijken*. De volgende informatie wordt weergegeven:
  - *Status* - *Geïnstalleerd, Actief, of Gedownload* (alleen in de weergave Installeren),
  - *Versie* - het versienummer van de toepassing,
  - *Lvmcier* - de leverancier of fabrikant van de toepassing,
  - *Grootte* - de grootte van het toepassingsbestand in kilobytes,
  - *Type* - een korte beschrijving van de toepassing,
  - *URL* - het adres van een informatiepagina op het Internet, en
  - *Gegevens* - de grootte van toepassingsgegevens, in kilobytes.


- Om een dataverbinding te starten en extra informatie over de toepassing weer te geven, gaat u naar de toepassing en kiest u **Opties**→ *Ga naar URL-adres*.
- Om een dataverbinding te starten en te controleren of er een update beschikbaar is voor de toepassing, gaat u naar de toepassing en kiest u **Opties**→ *Bijwerken*.


Voor Toepassingen wordt een gedeeld geheugen gebruikt. Zie 'Gedeeld geheugen' op pag. 16.



## Een Java-toepassing installeren



Installatiebestanden kunnen naar het gamedeck zijn overgebracht vanaf een compatibele pc, gedownload tijdens het browsen of ontvangen in een multimediasbericht, als e-mailbijlage of via Bluetooth. Als u het bestand wilt overbrengen met PC Suite voor Nokia N-Gage, plaatst u het in de map **c:\nokia\installs** van het gamedeck.

 **Belangrijk:** Installeer alleen software vanaf bronnen die voldoende bescherming bieden tegen virussen en andere schadelijke software.

 **Opmerking:** In de weergave Installeren kunt u alleen Java-software-installatiebestanden installeren met de extensie JAD of .JAR.


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

- 1 Druk in de beginweergave van Toepassingen op  om de installatiepakketten weer te geven. De weergave *Gedownload* verschijnt.
- 2 Als u een toepassing wilt installeren, gaat u naar een installatiebestand en kiest u **Opties**→ *Installeren*. U kunt ook zoeken naar het installatiebestand in het geheugen van het gamedeck, dit selecteren en op  drukken om de installatie te starten.


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

- 3 Druk op **Ja** om te bevestigen dat u het bestand wilt installeren. U moet het JAR-bestand hebben voor de installatie. Als dit ontbreekt, kunt u worden gevraagd het te downloaden. Als er geen toegangspunt is opgegeven voor Toepassingen, 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. Tijdens de installatie wordt ook de integriteit van het installatiepakket gecontroleerd. Er wordt informatie weergegeven over de controles die worden uitgevoerd. Daarnaast kunt u aangeven of u wilt doorgaan met de installatie of niet. Als de integriteit van het softwarepakket eenmaal is gecontroleerd, wordt de toepassing op het gamedeck geïnstalleerd.

- 4 Er verschijnt een bericht wanneer de installatie voltooid is. Als u de zojuist geïnstalleerde Java-toepassing wilt openen, gaat u naar de beginweergave van Toepassingen.

 **Tip!** Tijdens het browsen kunt u een installatiebestand downloaden en dit meteen installeren. De verbinding blijft tijdens de installatie echter wel actief op de achtergrond.

#### Java-toepassing openen

- Ga naar een toepassing in de beginweergave van Toepassingen en open deze door op  te drukken.

#### Een Java-toepassing verwijderen

- Selecteer de toepassing in de beginweergave van Toepassingen en kies **Opties** → *Verwijderen*.

## Instellingen voor Java-toepassingen


Om een standaardtoegangspunt op te geven voor het downloaden van ontbrekende toepassingscomponenten, kiest u **Opties** → *Instellingen* → *Standaard toegangsp.* Zie 'Toegangspunten' op pag. 45 voor meer informatie over het maken van toegangspunten.


Ga naar een toepassing en kies **Opties** → *Instellingen*, en kies vervolgens een van de volgende items:

- *Toegangspunt* - het toegangspunt waarlangs extra gegevens voor de toepassing kunnen worden gedownload.
- *Netwerkverbinding* - voor sommige Java-toepassingen moet er een dataverbinding worden gemaakt met een toegangspunt. Als u nog geen toegangspunt hebt geselecteerd, wordt u gevraagd dat alsnog te doen. Beschikbare opties zijn:
  - Toegestaan* - de verbinding wordt tot stand gebracht zonder bevestiging.
  - Eerst vragen* - de verbinding wordt pas na bevestiging tot stand gebracht.
  - Niet toegestaan* - verbindingen zijn niet toegestaan.



# 15. Beheer – toepassingen en software installeren



 **Opmerking:** U kunt de functies in de map **Instrum.** alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.


 Ga naar **Menu** → **Instrum.** → **Beheer.**

In Beheer kunt u nieuwe toepassingen en softwarepakketten installeren, en bestaande toepassingen van het gamedeck verwijderen. U kunt er ook het geheugengebruik mee bekijken.


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

Als u Beheer opent, verschijnt er een lijst met:


- installatiepakketten die in Beheer zijn opgeslagen,
- gedeeltelijk geïnstalleerde toepassingen (aangeduid met ) en
- volledig geïnstalleerde toepassingen die u kunt verwijderen (aangeduid met ).

 **Opmerking:** U kunt in Beheer alleen software-installatiebestanden met de extensie **.SIS** gebruiken.

- Ga naar een installatiebestand en kies **Opties** → *Gegevens bekijken* om gegevens als *Naam, Versie, Type, Grootte, Lvmcier* en *Status* van het softwarepakket weer te geven.
- Ga naar een softwarepakket en kies **Opties** → *Certificaat bekijken* om de gegevens van het beveiligingscertificaat van het softwarepakket te bekijken. Zie '[Certificaatbeheer](#)' op pag. 50.

 **Belangrijk:** Installeer uitsluitend software van bronnen met een adequate beveiliging tegen virussen en andere schadelijke software.

Installeer een toepassing niet als er een beveiligingswaarschuwing verschijnt tijdens de installatie.

 **Tip!** Als u Java™-toepassingen wilt installeren (bestandsextensie **.JAD** of **.JAR**), gaat u naar [Toepassingen \(Java™\)](#) op pag. 116 voor meer informatie.

## Installeren van software

U kunt toepassingen installeren die speciaal voor het Nokia N-Gage gamedeck zijn geschreven of die geschikt zijn voor het besturingssysteem Symbian. Een softwarepakket is meestal één groot gecomprimeerd bestand dat een groot aantal componentbestanden bevat.



**Opmerking:** Als u een toepassing installeert die niet speciaal is bedoeld voor het Nokia N-Gage gamedeck, kan dit qua werking en uiterlijk erg verschillen van de Nokia-gamedecktoepassingen die u gewend bent.




**Belangrijk:** 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.




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

- 1 Installatiepakketten kunnen naar het gamedeck zijn overgebracht vanaf een compatibele pc, gedownload tijdens het browsen of ontvangen in een multimedialbericht, als e-mailbijlage of via Bluetooth.

Als u het bestand wilt overbrengen met PC Suite voor Nokia N-Gage, plaatst u het in de map `c:\nokia\installs` van het gamedeck.


- 2 Installatiepakketten kunnen naar het gamedeck zijn overgebracht vanaf een compatibele pc via de meegeleverde USB-kabel van het type DKE-2 Mini-B. Als u Microsoft Windows Verkenner gebruikt om het bestand over te brengen van de cd-rom naar het Nokia N-Gage gamedeck, plaatst u het op de geheugenkaart (lokale schijf).
- 3 Open Beheer, ga naar het installatiepakket en kies **Opties** → *Installeren* om de installatie te starten. U kunt ook zoeken naar het installatiebestand in het geheugen van het gamedeck of op de geheugenkaart, het bestand selecteren en op  drukken om de installatie te starten.




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

Tijdens de installatie wordt ook de integriteit van het installatiepakket gecontroleerd. Er wordt informatie weergegeven over de controles die worden uitgevoerd. Daarnaast kunt u aangeven of u wilt doorgaan met de installatie of niet. Als de integriteit van het softwarepakket eenmaal is gecontroleerd, wordt de toepassing op het gamedeck geïnstalleerd.




 **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* or *Via e-mail* (alleen beschikbaar als de e-mailinstellingen correct zijn).


## Software verwijderen

- 1 Als u een softwarepakket wilt verwijderen, gaat u erheen en kiest u **Opties** → *Verwijderen*.
  - 2 Druk op **Ja** om te bevestigen dat u het pakket wilt verwijderen.
-  **Belangrijk:** Als u software verwijdert, kunt u die alleen opnieuw installeren als u beschikt over het oorspronkelijke softwarepakket of een volledige reservekopie van het verwijderde softwarepakket. Als u een softwarepakket verwijdert, kan het zijn dat u documenten die u daarmee hebt gemaakt, niet meer kunt openen. 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.


## Het geheugengebruik weergeven


- U opent de weergave Geheugen door **Opties** → *Gegevens geheugen* te kiezen.  
 **Opmerking:** Als u een geheugenkaart in het gamedeck hebt geïnstalleerd, hebt u de keuze uit twee geheugenweergaven, een voor het gamedeck of het *apparaatgeheugen* en een voor de *geheugenkaart*. Zo niet, dan beschikt u alleen over de weergave *Apparaatgeheugen*.

Als u een van de weergaven opent, wordt berekend hoeveel geheugen beschikbaar is voor opslag van gegevens en voor installatie van nieuwe software. In de weergave Geheugen kunt u zien hoeveel geheugen er wordt gebruikt voor de verschillende soorten gegevens: *Kalender, Contacten, Documenten, Berichten, Afbeeldingen, Geluidsbest, Videoclips, Toepass., Geh. in gebr. en Vrij geheug.*

 **Tip!** Als het geheugen van het gamedeck vol dreigt te raken, kunt u enkele documenten verwijderen of naar de geheugenkaart verplaatsen. Zie ook het hoofdstuk 'Problemen oplossen' op pag. 130.

# 16. Connectiviteit


 **Opmerking:** U kunt de functies in de map **Instrum.** alleen gebruiken als het gamedeck is ingeschakeld. Schakel het gamedeck niet in als het gebruik van draadloze apparatuur verboden is of als dit storing of gevaar zou kunnen opleveren.

 Ga naar **Menu** → **Instrum.** → **Bluetooth.**

U kunt gegevens van uw gamedeck via Bluetooth overbrengen naar een ander compatibel apparaat, zoals een telefoon of een computer.


## Bluetooth-verbinding



 **Opmerking:** Het Nokia N-Gage gamedeck is compatibel met en valt onder Bluetooth-specificatie 1.1. Compatibiliteit tussen het gamedeck en andere producten met draadloze Bluetooth-technologie wordt echter niet gegarandeerd. Raadpleeg voor meer informatie over de compatibiliteit tussen Bluetooth-apparaten de gebruikersinformatie bij het desbetreffende product of informeer bij de fabrikant.

U kunt met twee of meerdere spelers spelen via een Bluetooth-verbinding met bekenden die hetzelfde spel hebben op een compatibel apparaat. Zie '[Spelletjes](#)' op

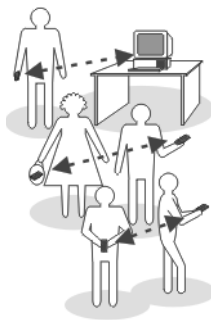
pag. 29. U kunt Bluetooth gebruiken in het profiel Offline. In dit profiel worden geen draadloze oproepen gedaan of ontvangen. Zie '[Offline, profiel](#)' op pag. 96.

 **Tip!** U kunt via Bluetooth ook spelletjes spelen met andere gamedecks.

Bluetooth maakt gratis draadloze verbindingen tussen elektronische apparaten mogelijk binnen een straal van ca. 10 meter. Via een Bluetooth-verbinding kunt u spelletjes spelen, afbeeldingen, video's, tekst, visitekaartjes of agendanotities versturen of draadloos verbinding maken met andere compatibele apparaten die Bluetooth ondersteunen, 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.



Bluetooth maakt gebruik van de batterij, wat de werkingstijd van het gamedeck bekort. Houd hier rekening wanneer u het gamedeck ook voor andere bewerkingen gebruikt.


Mogelijk gelden er beperkingen op het gebruik van Bluetooth-apparaten. Informeer bij uw gemeente.

## De toepassing Bluetooth voor het eerst activeren


Wanneer u de toepassing Bluetooth voor het eerst activeert, wordt u gevraagd een Bluetooth-naam voor het gamedeck op te geven.

- Toets een naam in (max. 30 letters) of gebruik de standaardnaam 'Nokia N-Gage'. Als u gegevens verzendt via Bluetooth voordat u een Bluetooth-naam aan het gamedeck hebt toegewezen, wordt de standaardnaam gebruikt.


## Bluetooth-instellingen

U kunt de Bluetooth-instellingen wijzigen. Ga naar de instelling die u wilt wijzigen en druk op .

- *Bluetooth* - Selecteer *Aan* als u Bluetooth wilt gebruiken. Als u *Uit* selecteert, worden alle actieve Bluetooth-verbindingen beëindigd en kunt u via Bluetooth geen gegevens meer versturen of ontvangen.
  - *Waarneembrh. app.* - Als u *Waarneembaar* selecteert, kan uw gamedeck worden gevonden door andere Bluetooth-apparaten. Als u *Verborgen* selecteert, kan uw gamedeck niet worden gevonden door andere apparaten.
- 
-  **Opmerking:** Zodra u Bluetooth hebt geactiveerd en *Waarneembrh. app.* hebt ingesteld op *Waarneembaar*, zijn uw gamedeck en deze naam zichtbaar op andere Bluetooth-apparaten.
- *Mijn Bluetooth-naam* - Geef uw gamedeck een Bluetooth-naam. Zodra u Bluetooth hebt geactiveerd en *Waarneembrh. app.* hebt ingesteld op *Waarneembaar*, is deze naam zichtbaar op andere Bluetooth-apparaten.


 **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.


## Gegevens verzenden via Bluetooth


 **Opmerking:** Er kan maar één Bluetooth-verbinding tegelijk actief zijn.

1 Open de toepassing waarin het item is opgeslagen dat u wilt versturen. Als u bijvoorbeeld een afbeelding wilt versturen naar een ander compatibel apparaat, opent u de toepassing Afbeeldingen. Als u een videoclip wilt versturen naar een ander compatibel apparaat, opent u de toepassing Videospeler.

2 Ga naar het item dat u wilt versturen (bijvoorbeeld een afbeelding) en selecteer **Opties** → *Zenden* → *Via Bluetooth*.

 **Tip!** Als u tekst via Bluetooth (en niet via SMS) wilt versturen, gaat u naar Notities, typt u de tekst en selecteert u **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. Gekoppelde apparaten worden aangegeven met .

 **Opmerking:** 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 uitzet,

wordt de lijst met apparaten gewist en moet u opnieuw naar apparaten zoeken voordat er gegevens worden verstuurd.

- 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.

4 Ga naar het apparaat waarmee u verbinding wilt maken en druk op **Selecteer**. Het item dat u wilt versturen wordt naar de Outbox gekopieerd en het bericht *Legt verbinding* verschijnt.

5 **Koppeling (als dit voor het andere apparaat niet vereist is, gaat u naar stap 6)**


- Als een 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. U hoeft





- 3 Wissel wachtwoorden uit (zie stap 5 (Koppeling) in de sectie hiervoor). Het apparaat wordt toegevoegd aan de lijst Gekoppelde apparaten.

### Koppeling annuleren


- Ga in de weergave Gekoppelde apparaten naar het apparaat waarmee u de koppeling wilt opheffen en druk op  of selecteer **Opties** → *Verwijderen*. Het apparaat wordt verwijderd uit de lijst Gekoppelde apparaten en de koppeling wordt geannuleerd.
- Als u alle koppelingen wilt annuleren, selecteert u **Opties** → *Alle verwijderen*.



**Opmerking:** 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.

### Korte namen toewijzen aan gekoppelde apparaten

U kunt een korte naam (bijnaam, alias) aan een apparaat toewijzen, zodat u het gemakkelijk herkent. Deze naam wordt opgeslagen in het geheugen van het gamedeck en is niet zichtbaar op andere Bluetooth-apparaten.

- Als u een korte naam wilt toewijzen, gaat u naar het apparaat en selecteert u **Opties** → *Korte naam toewijz.*. Toets de korte naam in en druk op **OK**.
-  **Voorbeeld:** Geef een korte naam op voor het Bluetooth-apparaat van een vriend of voor uw eigen computer, zodat u deze gemakkelijker kunt herkennen.



**Opmerking:** Kies een gemakkelijk te onthouden en te herkennen naam. Als u later naar apparaten zoekt of u een verbindingsverzoek van een dergelijk apparaat ontvangt, wordt het apparaat aangeduid met de toegewezen naam.

### Gekoppelde apparaten met en zonder bevestiging

Zodra het gamedeck aan een apparaat is gekoppeld, kunt u instellen of verbinding met dit apparaat afzonderlijk moet worden geaccepteerd:



**Niet geautoriseerd** (standaard) - Verbindingsverzoeken van dit apparaat moeten altijd afzonderlijk worden geaccepteerd.

**Geautoriseerd** - Verbindingen tussen uw gamedeck en dit apparaat kunnen zonder uw medeweten worden gemaakt. U hoeft deze 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 Gekoppelde apparaten.



- Ga in de weergave Gekoppelde apparaten naar het apparaat en selecteer **Opties** → *Geautoriseerd / Niet geautoriseerd*.

## 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 pag. 81 voor meer informatie.

## Een Bluetooth-verbinding verbreken

Een Bluetooth-verbinding wordt automatisch verbroken na het verzenden of ontvangen van gegevens.

## Het gamedeck aansluiten op een computer

Lees de **Installatiehandleiding van PC Suite** op de cd-rom (in de sectie 'Software') voor meer informatie over het maken van een verbinding met een compatibele computer via Bluetooth en het installeren van de PC Suite voor Nokia N-Gage. Zie de **online help** van PC Suite voor meer informatie over het werken met de PC Suite voor Nokia N-Gage.


 **Opmerking:** PC Suite werkt niet via de USB-kabel, alleen via Bluetooth.

 **Opmerking:** Nokia Audio Manager werkt niet via Bluetooth, alleen via de USB-kabel.

## 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 plaatst. Zo niet, dan gaat u als volgt te werk:

- 1 Klik op de knop **Start** in Windows en selecteer Programma's → Windows Verkenner.
- 2 Ga naar het bestand **NokiaN-Gage.exe** op de cd-rom en dubbelklik erop. De cd-rom-interface wordt gestart.
- 3 U vindt PC Suite voor Nokia N-Gage in de sectie 'Software'. Dubbelklik op 'PC Suite voor Nokia N-Gage'. De installatiewizard loodst u door de installatieprocedure.


 **Opmerking:** PC Suite werkt niet via de USB-kabel, alleen via Bluetooth.

## Het gamedeck gebruiken als modem en verbinding maken met het Internet of faxen versturen/ontvangen



Gedetailleerde installatie-instructies vindt u in **Naslaggids voor Nokia Modem Options** op de cd-rom die bij het gamedeck wordt geleverd.

## Synchroniseren – remote synchronisatie


 **Opmerking:** U moet de toepassing Synchroniseren downloaden van de cd-rom

Met de toepassing Synchroniseren kunt u uw agenda- en contactgegevens op het gamedeck synchroniseren met diverse andere agenda- en adresboektoepassingen op een compatibele computer of het Internet. De synchronisatie vindt plaats via een GSM-data-oproep of een pakketdataverbinding.

De synchronisatietoepassing maakt gebruik van SyncML-technologie voor het synchroniseren van de gegevens. Neem contact op met de leverancier van de agenda- of adresboektoepassing waarmee u de gegevens wilt synchroniseren voor informatie over de compatibiliteit met SyncML.

Opties in de beginweergave van Remote synchronisatie: *Synchroniseren, Nieuw sync.-profiel, Synchr. prof. bijw., Verwijderen, Logboek bekijken, Help* en *Afsluiten*.

### Een nieuw synchronisatieprofiel maken

 **Uitleg:** In een synchronisatieprofiel worden de gegevens voor de remote server opgeslagen. U kunt

diverse profielen maken voor het synchroniseren van uw gegevens met meerdere servers of toepassingen.

- Als er nog geen profielen zijn gedefinieerd, wordt u gevraagd een nieuw profiel te maken. Selecteer **Ja**. Als u een nieuw profiel aan bestaande profielen wilt toevoegen, selecteert u **Opties** → *Nieuw sync.-profiel*. Bepaal of u de standaardinstellingen of de instellingen van een bestaand profiel wilt gebruiken als basis voor het nieuwe profiel.
- Geef de volgende gegevens op:
  - Naam synchr. profiel* - Geef het profiel een beschrijvende naam.
  - Type drager | Hostadres | Poort | HTTP-verificatie* - Informeer bij uw aanbieder of systeembeheerder naar de juiste waarden.
  - Toegangspunt* - Selecteer het toegangspunt dat u wilt gebruiken voor de dataverbinding. Zie '[Instellingen verbinding](#)' op pag. 43 voor meer informatie.
  - Gebruikersnaam* - Uw gebruikers-id voor de synchronisatieserver. Informeer bij uw aanbieder of systeembeheerder naar de juiste gebruikers-id.
  - Wachtwoord* - Geef uw wachtwoord op. Informeer bij uw aanbieder of systeembeheerder naar de juiste waarde.
  - Agenda* - Selecteer *Ja* als u uw agenda wilt synchroniseren.
  - Agenda op afstand* - Geef een geldig pad op naar de agenda op de server. U moet een pad opgeven als u *Agenda* hebt ingesteld op *Ja*.





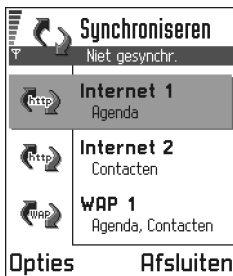
*Contacten* - Selecteer *Ja* als u uw contactgegevens wilt synchroniseren.

*Contacten op afstand* - Geef een geldig pad op naar het adresboek op de server. U moet een pad opgeven als u *Contacten* hebt ingesteld op *Ja*.

- 3 Druk op **Gereed** om de instellingen op te slaan.

## Gegevens synchroniseren

In de beginweergave van Synchroniseren ziet u diverse profielen. Ook kunt u zien welk protocol door het profiel wordt gebruikt,  http of  WAP, en welke gegevens worden gesynchroniseerd: Agenda, Contacten of beide.



- 1 Ga in de beginweergave naar een profiel en selecteer **Opties** → *Synchroniseren*. De status van het synchronisatieproces wordt onderaan de display weergegeven. Als u de synchronisatie tussentijds wilt afbreken, drukt u op **Annuleer**.
- 2 Wanneer de synchronisatie is voltooid, wordt u daarvan op de hoogte gesteld.
  - Als de synchronisatie is voltooid, drukt u op **Bek. logb.** of selecteert u **Opties** → *Logboek bekijken* waarna er een logboekbestand verschijnt waarin behalve de

synchronisatiestatus (*Compleet* of *Incompleet*) ook het aantal agenda- of contactgegevens wordt aangegeven dat is toegevoegd, bijgewerkt, verwijderd of overgeslagen (niet gesynchroniseerd) op het gamedeck of de server.

# 17. Problemen oplossen

## Geheugen vol

Als een van de volgende meldingen verschijnt, is het geheugen vol en moet u gegevens verwijderen: *Onvoldoende geheugen voor bewerking*. *Wis eerst enkele gegevens*. of *Geheugen raakt vol*. *Verwijder enkele gegevens*. Als u wilt zien wat voor gegevens u hebt opgeslagen en hoeveel geheugenruimte per categorie in beslag wordt genomen, gaat u naar **Instrum.** → **Beheer** en selecteert u **Opties** → *Gegevens geheugen*.

### Wanneer u de volgende items geregeld verwijdert, voorkomt u dat het geheugen vol raakt:

- berichten in de mappen Inbox, Concepten en Verzonden in Berichten,
- opgehaalde e-mailberichten,
- opgeslagen browserpagina's en
- afbeeldingen in Afbeeldingen.

Als u contactgegevens, agendanotities, timers, spelscores of andere gegevens wilt verwijderen, gaat u naar de bijbehorende toepassing.

Wanneer u meerdere items probeert te verwijderen, kan het gebeuren dat een van de volgende meldingen verschijnt: *Onvoldoende geheugen voor bewerking*. *Wis eerst enkele gegevens*. of *Geheugen raakt vol*. *Verwijder enkele gegevens*. Probeer in dat geval de items een voor een te verwijderen, te beginnen met het kleinste item.

**Agenda-items wissen** – Als u meerdere items tegelijkertijd wilt wissen, gaat u naar de maandweergave en kiest u

**Opties** → *Item verwijderen* →

- *Items voor:* - om alle agenda-items te verwijderen die vóór een bepaalde datum plaatsvinden. Voer een datum in, of
- *Alle items* - om alle agenda-items te verwijderen.

**Logboekgegevens wissen** – Als u alle logboekitems, de lijst met recente oproepen en leveringsrapporten permanent wilt wissen, gaat u naar Logboek en kiest u **Opties** → *Logboek wissen* of naar *Instellingen* → *Duur vermelding log* → *Geen logboek*.

### U kunt gegevens op diverse manieren opslaan:

- door PC Suite voor Nokia N-Gage gamedeck te gebruiken om bepaalde informatie naar uw computer te kopiëren, zie pag. 127,
- door afbeeldingen te verzenden naar uw e-mailadres en deze dan op te slaan op de pc, of
- door gegevens te verzenden via Bluetooth naar een ander compatibel apparaat.

## Vraag en antwoord

### Gamedeck-display

- V: Waarom verschijnen er steeds verkleurde, donkere of lichte stippen op de display als ik het gamedeck aanzet?

A: Dit is typerend voor actieve-matrixdisplays. De display bevat een groot aantal schakelelementen waarmee de pixels worden aangestuurd. Een klein aantal daarvan kan ontbreken of verkleurd zijn.

### Bluetooth

- V: Waarom kan ik de Bluetooth-verbinding niet beëindigen?  
A: Als een ander apparaat aan uw gamedeck is gekoppeld, terwijl er geen data worden verzonden en de verbinding actief blijft, kunt u deze alleen verbreken door Bluetooth uit te schakelen. Ga naar Bluetooth en kies *Bluetooth* → *Uit*.
- V: Waarom wordt het Bluetooth-apparaat van mijn vriend niet gevonden?  
A: Controleer of Bluetooth op beide apparaten is geactiveerd.  
De afstand tussen beide apparaten mag niet groter zijn dan 10 meter en er mogen zich geen muren of andere obstakels tussen de apparaten bevinden.  
Misschien staat het andere apparaat in de modus 'Verborgen'.

### Multimediaberichten

- V: Wat moet ik doen met de melding dat er geen multimediabericht kan worden ontvangen, omdat het geheugen vol is?  
A: Hoeveel geheugen u nodig hebt kunt u lezen in het foutbericht dat wordt weergegeven: *Onvoldoende geheugen om bericht op te halen. Verwijder eerste enkele gegevens*. Als u wilt zien wat voor gegevens u hebt opgeslagen en hoeveel geheugenruimte per categorie in beslag wordt genomen,

gaat u naar **Instrum.** → **Beheer** en kiest u **Opties** → *Gegevens geheugen*. Nadat u geheugen hebt vrijgemaakt, probeert de multimediaberichtcentrale de berichten automatisch opnieuw te verzenden.

- V: Wat moet ik doen als het volgende bericht verschijnt: *Kan multimediabericht niet ophalen. Netwerkverbinding al in gebruik*?  
A: Verbreek alle dataverbindingen. U kunt geen multimediaberichten ontvangen als er voor de browser of e-mail nog een dataverbinding actief is via een ander gatewayadres.
- V: Hoe kan ik een dataverbinding beëindigen als telkens opnieuw verbinding wordt gemaakt? De tekst: *Bericht wordt opgehaald of Proeft bericht opnieuw op te halen* verschijnt kort. Wat is er aan de hand?  
A: Er wordt geprobeerd een multimediabericht op te halen van de multimediaberichtcentrale.  
Controleer de instellingen voor multimediaberichten en ga na of de telefoonnummers en adressen juist zijn. Ga naar **Berichten** en kies **Opties** → *Instellingen* → *Multimediabericht*.

Als u geen verbinding wilt maken, kunt u het volgende doen. Ga naar **Berichten** en kies **Opties** → *Instellingen* → *Multimediabericht*.

- Selecteer *Bij ontvangst bericht* → *Ophalen uitstellen* als u het bericht in de multimediaberichtcentrale wilt opslaan om het later op te halen, bijvoorbeeld na controle van de instellingen. Hierna moet er nog steeds informatie naar het netwerk worden verstuurd. Als u het bericht nu wilt ophalen, kiest u *Meteen ophalen*.

- Kies *Bij ontvangst bericht*→ *Bericht weigeren* als u alle inkomende multimedieberichten wilt weigeren. Hierna wordt er informatie naar het netwerk gestuurd en worden alle multimedieberichten die nog niet naar u zijn verzonden, uit de wachtrij van de multimedieberichtencentrale verwijderd.
- Kies *Ontvangst multimedia*→ *Uit* als u alle inkomende multimedieberichten wilt negeren. Hierna wordt er geen verbinding meer gemaakt met het netwerk voor multimedieberichten.

### Afbeeldingen

- V: Wordt de indeling van de afbeelding die ik probeer te openen, ondersteund?  
A: Zie pag. 63 voor meer informatie over de ondersteunde indelingen voor afbeeldingen.

### Muziek

- V: Waarom kan ik geen muziek verzenden naar het gamedeck?  
A: Controleer of de geheugenkaart voldoende vrije ruimte bevat. Verwijder zo nodig een aantal nummers van de geheugenkaart.

### Spelletjes

- V: Waarom kan ik het geselecteerde spelletje niet spelen?  
A: Controleer of de juiste geheugenkaart voor het geselecteerde spelletje is geïnstalleerd.

### Berichten

- V: Waarom kan ik geen contactpersoon selecteren?  
A: Als u in de map Contacten een bepaalde contactpersoon niet kunt selecteren, bevat de contactkaart geen telefoonnummer of e-mailadres. Voeg de ontbrekende gegevens toe aan de contactkaart in de toepassing Contacten.

### Agenda

- V: Waarom ontbreken de weeknummers?  
A: Als u de agenda zo hebt ingesteld dat de week op een andere dag dan maandag begint, worden er geen weeknummers weergegeven.

### Browser

- V: Waarom verschijnt de melding *Geen geldig toegangspunt gedefinieerd. Definieer er een in de Dienstinst.*?  
A: U moet de juiste browserinstellingen opgeven. Neem contact op met de aanbieder van de browserdienst voor advies. Zie 'Het gamedeck configureren voor browserdiensten' op pag. 109.

### Logboek

- V: Waarom lijkt het logboek leeg?  
A: Mogelijk is er een filter actief en zijn er geen communicatiegebeurtenissen die aan de filtercriteria voldoen. Als u alle communicatiegebeurtenissen wilt bekijken, kiest u **Opties**→ *Filter*→ *Volledige communic.*

## Verbinding met pc

- V: Waarom kan ik mijn gamedeck niet met de compatibele pc verbinden?

A: Zorg ervoor dat PC Suite voor Nokia N-Gage op uw pc is geïnstalleerd en actief is. Raadpleeg de

**Installatiehandleiding van PC Suite** op de cd-rom in de sectie 'Software'. Zie de **online Help** bij PC Suite voor Nokia N-Gage voor extra informatie over het gebruik van deze software.



**Opmerking:** PC Suite werkt niet via de USB-kabel, alleen via Bluetooth.

## Toegangscodes

- V: Wat is mijn wachtwoord voor de blokkeringscode, PIN- of PUK-code?

A: De standaardblokkeringscode is **12345**. Neem contact op met uw leverancier als u de blokkeringscode niet meer weet.



Als u de PIN- of PUK-code niet (meer) weet of als u deze code(s) niet hebt ontvangen, neemt u contact op met de aanbieder van de netwerkdienst.

Neemt contact op met de leverancier van het toegangspunt (bijvoorbeeld de Internet- of browser-

aanbieder of de netwerkexploitant) voor informatie over wachtwoorden.



## Toepassing reageert niet

- V: Hoe sluit ik een toepassing die niet reageert?

A: Houd  ingedrukt, zodat de lijst met geopende toepassingen wordt weergegeven. Ga naar de toepassing en druk op  om de toepassing te sluiten.

## Te veel toepassingen geopend

- V: Waarom is het spelletje dat ik speel, zo traag?

A: Er zijn te veel toepassingen geopend. Sluit toepassingen die u niet nodig hebt door  ingedrukt te houden. Ga naar de toepassing en druk op  om de toepassing te sluiten.

## Nokia Audio Manager

- V: Waarom kan ik het N-Gage-symbool niet zien?

A: Zorg ervoor dat u Nokia Audio Manager hebt geïnstalleerd op uw pc voordat u het gamedeck met de USB-kabel aansluit op de pc.



**Opmerking:** Nokia Audio Manager werkt niet via Bluetooth, alleen via de USB-kabel.

# 18. Informatie over de batterij

## Opladen en ontladen

- Het apparaat werkt op een oplaadbare batterij.
- De capaciteit van een nieuwe batterij wordt pas optimaal 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 gebruiksduur (stand-by- en gesprekstijd) aanzienlijk korter is dan normaal, kunt u beter een nieuwe batterij kopen.
- Gebruik alleen batterijen die zijn goedgekeurd door de fabrikant van het apparaat en laad de batterijen alleen op met de laadapparaten die zijn goedgekeurd door de fabrikant. Haal de oplader uit het stopcontact wanneer u deze niet gebruikt. Laat de batterij niet langer dan een week in een laadapparaat zitten omdat de gebruiksduur 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 van invloed zijn op de oplaadcapaciteit van de batterij.
- Gebruik de batterij alleen voor het doel waarvoor deze bestemd is.
- Gebruik nooit een beschadigde oplader of batterij.
- Let op dat u geen kortsluiting veroorzaakt in de batterij. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren wanneer u een reservebatterij in uw tas of jaszak hebt tezamen met een metalen voorwerp (zoals een munt, paperclip of pen) dat in direct contact komt met de poolklemmen van de batterij (de metalen strips op de batterij). Kortsluiting veroorzaakt schade aan de batterij of aan het item waarop deze is aangesloten.
- De capaciteit en de levensduur van de batterijen nemen af wanneer u deze in extreem warme of koude temperaturen bewaart (zoals in een gesloten auto in de zomer of in de vrieskou). Probeer ervoor te zorgen dat de omgevingstemperatuur van de batterij tussen de 15°C en 25°C ligt. Een apparaat met een extreem warme of koude batterij kan gedurende bepaalde tijd onbruikbaar zijn, zelfs wanneer de batterij volledig is opgeladen. De prestaties van batterijen zijn beduidend minder in temperaturen onder het vriespunt.
- Gooi batterijen nooit in vuur!
- Verwerk batterijen in overeenstemming met de lokale wetgeving (bijvoorbeeld recycling). Batterijen mogen nooit bij het huishoudafval worden gegooid.
- Verwijder de batterij alleen als het apparaat is uitgeschakeld.

# 19. Onderhoud

Uw apparaat is een geavanceerd apparaat, dat met zorg is ontworpen en geproduceerd. Ga er zorgvuldig mee om. De tips hieronder kunnen u helpen om de garantie te behouden en vele jaren plezier te hebben van dit product.

- Houd het apparaat en alle onderdelen en toebehoren buiten het bereik van kleine kinderen.
  - Houd het apparaat droog. Neerslag, vochtigheid en allerlei soorten vloeistoffen of vocht bevatten mineralen die corrosie van elektronische schakelingen veroorzaken.
  - Gebruik of bewaar het apparaat niet op stoffige of vuile plaatsen. De bewegende onderdelen kunnen worden beschadigd.
  - 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 smelten of vervormen.
  - Bewaar het apparaat niet op plaatsen waar het koud is. Wanneer het apparaat weer opwarmt (tot de normale temperatuur), kan binnenin vocht ontstaan, waardoor elektronische schakelingen beschadigd kunnen raken.
- Probeer niet het apparaat open te maken. Ondeskundige behandeling kan het apparaat beschadigen.
  - Laat het apparaat niet vallen en probeer stoten en schudden te voorkomen. Een ruwe behandeling kan de elektronische schakelingen beschadigen.
  - Gebruik geen agressieve chemicaliën, oplosmiddelen of reinigingsmiddelen om het apparaat schoon te maken.
  - Verf het apparaat niet. Verf kan de bewegende onderdelen blokkeren en de werking belemmeren.
  - Gebruik alleen de meegeleverde of een goedgekeurde vervangingsantenne. Niet-goedgekeurde antennes, aanpassingen of accessoires kunnen het apparaat beschadigen en kunnen in strijd zijn met de regels met betrekking tot radioapparaten.

Alle bovenstaande tips gelden voor het apparaat, de batterij, de oplader en andere toebehoren. Neem contact op met het dichtstbijzijnde bevoegde servicepunt als een van deze onderdelen niet goed werkt. Het personeel zal u helpen en indien nodig zorgen voor onderhoud of reparatie.

# 20. Belangrijke veiligheidsinformatie

## Verkeersveiligheid

Gebruik geen mobiel apparaat terwijl u een voertuig bestuurt. Leg het apparaat niet op de passagiersstoel of op een plaats waar het los kan raken bij een botsing of wanneer u plotseling moet remmen.

Verkeersveiligheid heeft altijd voorrang!

## Gebruiksomgeving

Houd u aan speciale voorschriften die in een bepaald gebied van kracht zijn. Schakel het apparaat altijd uit op plaatsen waar het verboden is een telefoon of een spelletjesapparaat te gebruiken, of waar het gebruik ervan storing of gevaar kan opleveren.

Maak alleen normaal gebruik van het apparaat.

Zorg ervoor dat u alleen door Nokia goedgekeurde accessoires gebruikt, zodat u voldoet aan de richtlijnen voor blootstelling aan radiofrequentiesignalen. Gebruik altijd een door Nokia goedgekeurd draagtasje als u het apparaat hebt ingeschakeld en op het lichaam draagt.

Bepaalde onderdelen van het apparaat zijn magnetisch. Metalen voorwerpen kunnen worden aangetrokken door het apparaat. Personen met een gehoorapparaat moeten het

apparaat niet tegen het oor met het gehoorapparaat houden. Klik het apparaat altijd goed vast in de houder. De hoofdtelefoon kan worden aangetrokken door metalen voorwerpen. Houd creditcards en andere magnetische opslagmedia uit de buurt van het apparaat, omdat de gegevens op deze media kunnen worden gewist.

## Elektronische apparaten

De meeste elektronische apparatuur is beschermd tegen radiofrequentiesignalen (RF-signalen). Het is echter mogelijk dat bepaalde elektronische apparaten niet beschermd zijn tegen de RF-signalen van het draadloze apparaat.

**Pacemakers** Fabrikanten van pacemakers adviseren dat er minimaal 20 cm afstand moet worden gehouden tussen een draagbaar draadloos apparaat 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. Voor mensen met een pacemaker geldt het volgende:

- Houd het apparaat altijd op meer dan 20 cm afstand van uw pacemaker als het apparaat is ingeschakeld;
- Draag het apparaat niet in een borstzak;



- Houd het apparaat bij het oor aan de andere zijde van het lichaam dan waar de pacemaker zich bevindt om de kans op storingen te minimaliseren.
- Als u denkt dat er storing optreedt, moet u het apparaat onmiddellijk uitschakelen.

**Gehoorapparaten** Sommige digitale draadloze apparaten kunnen storing in bepaalde gehoorapparaten veroorzaken. Als u last hebt van dergelijke storing, kunt u contact opnemen met uw netwerkexploitant.

**Andere medische apparatuur** Het gebruik van radiozendapparatuur, dus ook van mobiele apparaten, kan storing veroorzaken bij het functioneren van onvoldoende beschermde medische apparatuur. 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. Ziekenhuizen en andere instellingen voor gezondheidszorg kunnen gebruikmaken van apparatuur die gevoelig is voor externe RF-energie.

**Voertuigen** RF-signalen kunnen van invloed zijn op elektronische systemen in gemotoriseerde voertuigen die verkeerd geïnstalleerd of onvoldoende beschermd zijn (bijvoorbeeld elektronische systemen voor brandstofinjectie, elektronische antislip-remsystemen (of antiblokkeer-remsystemen), systemen voor elektronische snelheidsregeling, airbagsystemen). Raadpleeg de fabrikant van uw voertuig of een vertegenwoordiger van de fabrikant voor meer informatie. Raadpleeg ook de fabrikant van eventueel in uw auto geïnstalleerde apparatuur.

**Borden** Schakel het apparaat uit in gebouwen waar dit door middel van borden wordt gevraagd.

## Veiligheidsinformatie over videospelletjes

**Lichtgevoeligheidsaanvallen** 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.

## Explosiegevaarlijke omgevingen

Schakel het apparaat uit als u op een plaats met explosiegevaar bent en volg alle aanwijzingen en instructies op. Vonken kunnen op dergelijke plaatsen een explosie of brand veroorzaken, waardoor er gewonden of zelfs doden kunnen vallen.

Gebruikers wordt geadviseerd om het apparaat uit te schakelen in benzinestations. Gebruikers worden gewezen op de noodzaak om zich te houden aan de beperkingen van het gebruik van radioapparatuur in brandstofopslagplaatsen, chemische fabrieken of op plaatsen waar met explosieven wordt gewerkt.

Plaatsen met explosiegevaar zijn vaak, maar niet altijd, duidelijk gemarkeerd. Dergelijke plaatsen zijn onder andere scheepsruimen, chemische overslag- of opslagplaatsen, voertuigen die gebruikmaken van LPG (onder andere propaan of butaan), gebieden waar de lucht chemicaliën of fijne deeltjes van bijvoorbeeld graan, stof of metaal bevat, en andere plaatsen waar u gewoonlijk wordt geadviseerd de motor van uw auto af te zetten.

## Voertuigen

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, doen vervallen.

Controleer regelmatig of alle draadloze apparatuur in uw auto nog steeds goed is bevestigd en naar behoren functioneert.

Zorg ervoor dat het apparaat, onderdelen ervan of toebehoren zich niet in dezelfde ruimte bevinden als brandbare vloeistoffen, gasvormige materialen of explosieven.

Voor auto's met een airbag geldt dat de airbag met zeer veel kracht wordt opgeblazen. Zet geen voorwerpen, dus ook geen geïnstalleerde of draagbare draadloze apparatuur, in de ruimte boven de airbag of in de ruimte waar de airbag wordt opgeblazen. Als draadloze apparatuur niet goed is geïnstalleerd in de auto, kan dit ernstige verwondingen veroorzaken als de airbag wordt opgeblazen.

Het is verboden het apparaat in een vliegtuig te gebruiken. Schakel het apparaat uit voordat u een vliegtuig binnengaat. Het gebruik van draadloze apparatuur kan gevaarlijk zijn voor de werking van het vliegtuig en kan het draadloze netwerk verstoren. Bovendien kan het in strijd met de wet zijn.

Het negeren van deze voorschriften kan ertoe leiden dat de overtreders het gebruik van telefoondiensten (tijdelijk) wordt ontzegd en/of dat gerechtelijke stappen worden ondernomen.



## Alarmnummer kiezen



**BELANGRIJK:** Zoals alle draadloze telefoons maakt ook dit apparaat gebruik van radiosignalen, draadloze netwerken en kabelnetwerken, en door de gebruiker geprogrammeerde functies. Hierdoor kunnen verbindingen niet in alle omstandigheden worden gegarandeerd. Het is daarom van groot belang dat u nooit alleen vertrouwt op een draadloze telefoon voor het tot stand brengen van essentiële communicatie (bijvoorbeeld bij medische noodgevallen).

Het is mogelijk dat in sommige draadloze telefoonnetwerken of wanneer bepaalde netwerkdiensten en/of telefoonfuncties in gebruik zijn, geen alarmnummers kunnen worden gebeld. Neem voor meer informatie contact op met uw netwerkexploitant.

## Een alarmnummer kiezen:

- Schakel het apparaat in als dat nog niet is gebeurd. Controleer of de ontvangst van het signaal sterk genoeg is. In sommige netwerken kan een geldige, correct geplaatste SIM-kaart noodzakelijk zijn.
- Druk zo vaak op als nodig is op  (bijvoorbeeld om een gesprek te beëindigen, een menu af te sluiten, enzovoort), om het scherm leeg te maken en de telefoon gereed te maken voor een oproep.
- Toets het alarmnummer in voor het gebied waar u zich bevindt (bijvoorbeeld 112 of een ander officieel alarmnummer). Alarmnummers verschillen van land tot land.
- Druk op de toets 

Als u bepaalde functies gebruikt, is het mogelijk dat u deze functies moet uitschakelen voordat u een alarmnummer kunt kiezen. Voor meer informatie hierover raadpleegt u deze handleiding of de exploitant van uw telefoonnetwerk.

Vergeet niet bij het bellen van een alarmnummer alle noodzakelijke informatie zo nauwkeurig mogelijk te omschrijven. Uw draadloze apparaat is mogelijk het enige communicatiemiddel op de plaats van een ongeluk: verbreek de verbinding niet voordat u daarvoor toestemming hebt gekregen.



**Waarschuwing:** In het profiel Offline kunt u geen gesprekken voeren, alarmoproepen doen, of andere functies gebruiken waarvoor netwerkdekking vereist is.

## Informatie over certificatie (SAR)

DIT TYPE TELEFOON VOLDOET AAN DE EISEN DIE DE EUROPESE UNIE HANTEERT VOOR BLOOTSTELLING AAN RADIOGOLVEN.

Dit apparaat is een radiozender en -ontvanger. Het apparaat is ontworpen en geproduceerd in overeenstemming met de limieten voor blootstelling aan radiofrequentiesignalen (RF-signalen) die worden aanbevolen door de raad van de Europese Unie. Deze beperkingen maken deel uit van uitgebreide richtlijnen en definiëren het toegestane niveau van 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 beperkingen is een grote veiligheidsmarge ingebouwd om de veiligheid van alle personen te kunnen waarborgen, ongeacht de leeftijd of de gezondheidstoestand.

De standaard voor blootstelling aan mobiele telefoons wordt uitgedrukt in de maateenheid SAR (Specific Absorption Rate). De raad van de Europese Unie beveelt een SAR-limiet van 2,0 W/kg aan.\* Bij tests voor SAR zijn worden de standaardposities gebruikt. Het apparaat gebruikt tijdens de tests in alle frequentiebanden het hoogst toegestane energieniveau. Doordat de SAR wordt bepaald op het hoogst toegestane energieniveau, kan het werkelijke SAR-niveau van de telefoon 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 dichterbij u zich bij een zendmast bevindt, hoe minder energie er wordt gebruikt.

Voordat een telefoon op de markt komt, moet eerst worden aangetoond dat deze voldoet aan de Europese R&TTE-richtlijn. Deze richtlijn bevat één essentiële vereiste en dat is de bescherming van de gezondheid en de veiligheid van de gebruiker en alle andere personen. De hoogste SAR-waarde die dit telefoonmodel tijdens tests voor compatibiliteit met de standaard heeft bereikt, was 0,37 W/kg. Hoewel er verschillen kunnen zijn tussen de SAR-niveaus van verschillende telefoons en bij verschillende posities, voldoen ze allemaal aan de eisen van de Europese Unie op gebied van blootstelling aan radiogolven.

Dit product 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 1,5 cm van het lichaam bevindt. Wanneer het product op het lichaam wordt gedragen in een etui, riemclip of houder, moeten deze hulpmiddelen geen metaal bevatten

en moet het product zich op een afstand van minimaal 1,5 cm van het lichaam bevinden.

\* De SAR-limiet die voor mobiele telefoons voor het publiek wordt gehanteerd, is 2,0 watt/kilogram (W/kg) evenredig verdeeld over tien gram weefsel. In de limiet 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](http://www.nokia.com).

# Index

## A

- Aannemen van oproep 19
  - automatisch 53
- Achtergrondaafbeelding
  - zie *Instellingen, algemeen*
- Actief op de achtergrond 65
- Adresboek
  - zie *Contacten*
- Afbeeldingen 61
  - afbeeldinggegevens bekijken 63
  - focus verplaatsen 62
  - indelingen 63
  - map Beeldberichten 64
  - ordenen 63
  - roteren 63
  - sneltoetsen bij bekijken van afbeeldingen 63
  - toevoegen aan contactkaart 55
  - volledig scherm 62
  - zoomen 62
- Afspelen van videoclips 67
- Agenda 98
  - alarm 101
  - instellingen 101
  - items verzenden 101
  - meerdere items tegelijk verwijderen 130

- remote synchronisatie 128
- signalen uitzetten 101
- symbolen 100
- velden voor agenda-items 99
- weergaven 99

- Alarmklok 106
  - snooze 106
- Alarmnummer kiezen 139
- Animaties 62
- Audiobestanden
  - zie *Mediabestanden*
- Automatisch aannemen 53

## B

- Batterij-informatie 134
- Bekijken
  - afbeeldingen 62
  - GIF-animaties 62
- Bellen 17
- Beltonen 95
  - instellingen 95, 97
  - ontvangen in een smart-bericht 83
  - persoonlijke beltoon toevoegen 59
  - uitschakelen 19
- Beluisteren van berichten 18
- Beperking van gesprekskosten 23
  - door aanbieder 23
  - teller op nul zetten 24

## Berichten

- afbeeldingen uit beeldberichten opslaan 64
  - beeldberichten 76
  - beginvenster 70
  - berichten op SIM-kaart 89
  - e-mail opstellen 80
  - Inbox 81
  - instellingen 90
  - instellingen map Verzonden 94
  - leveringsrapporten 71
  - mijn mappen 84
  - multimediaberichten 77
  - outbox 88
  - tekst intoetsen 72
  - tekstberichten 76
- ## Bestandsindelingen
- .aac 39
  - JAD en JAR 119
  - m3u 39
  - MP3 39
  - RealOne Player™ 66
  - SIS-bestand 119
- ## Beveiliging
- beveiligingscertificaten 50
  - instellingen 48
  - toegangscodes 48

## Bewerken

- agenda-items 98
- contactkaarten 55
- tekst 72

## Bijlagen

- bekijken 87
- ophalen 87

## Blokkeringscode 48

## Bluetooth 122

- apparaatsymbolen 125
- gegevens ontvangen 127
- gegevens verzenden 124
- in fabriek ingesteld
  - wachtwoord 125
- instellingen 123
- koppeling 124
- koppeling annuleren 126
- koppelingsverzoeken 124
- korte namen voor gekoppelde apparaten 126
- symbolen verbindingstatus 125
- uniek apparaatadres 124
- verbinding verbreken 127
- verbingsverzoeken 124
- wachtwoord, uitleg van term 125

## Bookmark, uitleg van term 110

## Browser

- browsertoegangspunten, zie *Toegangspunten*
- dienstberichten 83

## instellingen dienstberichten 93

## C

- Cache, uitleg van term 114
  - leegmaken 114
- Cd-rom 127
- Certificaten 50
  - vertrouwensinstellingen 51
- Componist 106
  - geluidsvolume aanpassen 106
  - tempo aanpassen 106, 107
  - tonen beluisteren 106
  - toonstijl aanpassen 107
- Computerverbindingen 127
- Conferentiegesprekken 18
- Contacten
  - gegevens importeren 101
  - gegevensimport 60
- Contactgroepen 59
  - beltonen toevoegen 59
  - leden verwijderen 60
  - meerdere leden tegelijk toevoegen 60
- Contactkaarten
  - beltonen toevoegen 59
  - beltonen verwijderen 59
  - DTMF-tonen opslaan 21
  - foto's invoegen 55
  - remote synchronisatie 129
  - snelkeuzetoetsen toewijzen 58
  - spraaklabels 56

- spraaklabels beluisteren 58
- spraaklabels toevoegen 57
- spraaklabels verwijderen 58
- spraaklabels wijzigen 58
- standaardnummers en -adressen toewijzen 56

## D

- Dataverbindingen
  - symbolen 10
- Datum, instellingen 48
- Diensten
  - browsen 111
  - verbinding maken 110
  - verbindingen verbreken 114
- DNS, Domain Name Service, uitleg van term 46
- Doorschakelen van oproepen 19
- Doorverbinden van oproepen 20
- Downloaden 113
- DTMF-tonen, uitleg van term 20

## E

- Editor voor dienstopdrachten 89
- Eenheden omrekenen 104
- E-mail 80
  - bijlagen 87
  - bijlagen opslaan 87
  - instellingen 92
  - offline 85
  - online 85
  - openen 86

ophalen uit mailbox 85  
remote mailbox 84  
verwijderen 87

## F

Favorieten 102  
snelkoppeling toevoegen 102  
Foto's  
bekijken 62

## G

Gebelde nummers 22  
Gedeeld geheugen 16  
Gegevens importeren  
contacten 101  
Gegevensimport  
contacten 60  
Geheugen vol  
geheugengebruik  
weergeven 28, 121  
problemen oplossen 130  
Geheugenkaart 26  
deblokken 28  
formatteren 27  
geheugengebruik 28  
herstellen 27  
reservekopie 27  
videoclips 26  
wachtwoord 28  
Geluidsbestanden  
zie *Mediabestanden*

Geluidsfragmenten 95  
persoonlijke beltoon  
verwijderen 59

Gemiste oproepen 22  
Gewone tekstinvoer 72  
GIF-animaties 62  
GPRS  
zie *Pakketdata*

## H

Handenvrij  
zie *Luidspreker*  
Hoge overdrachtssnelheid, uitleg van  
term 43  
Hoofdtelefoon 15  
HSCSD  
zie *Hoge overdrachtssnelheid*

## I

Inactieve modus  
zie *Standby-modus*  
Infodienst 89  
Infodienstberichten 89  
Installeren van software 120  
Instellingen  
agenda 101  
algemeen 40  
apparaatinstellingen 40  
berichten 90  
berichten, map Verzonden 94  
beveiliging 48  
blokkeringscode 48

Bluetooth 123  
browserdienstberichten 93  
certificaten 50  
datum en tijd 48  
e-mail 92  
geluidsfragmenten 95, 97  
infodienst 94  
Klok 105  
oproepblokkering 51  
Oproepen 25  
oproepen doorschakelen 21  
PIN-code 48  
RealOne Player 68  
SMS-berichten 90  
toebehoren 53  
toegangscode 48  
toepassingen (Java™) 118  
vaste nummers 49  
verbinding 43  
weergave 41  
Instellingen wijzigen 65  
Instrumenten  
Zie het hoofdstuk *Beheer -  
toepassingen en software  
installeren*  
Internet-toegangspunten (IAP)  
zie *Toegangspunten*  
Intoetsen van tekst 72  
gewone tekstinvoer 72  
tekstinvoer met woordenlijst 73

tekstinvoer met woordenlijst  
uitschakelen 74  
IP-adres, uitleg van term 46  
ISDN, uitleg van term 46  
**J**  
JAD- en JAR-bestanden 119  
Java  
zie *Programma's*.  
**K**  
Klok 105  
alarm 106  
instellingen 105  
Knippen  
tekst 75  
Kopiëren  
contactgegevens tussen de  
SIM-kaart en het  
gamedeckgeheugen 54  
tekst 75  
Koppeling, uitleg van term 125  
Kosten  
pakketdata 44  
**L**  
Leveringsrapporten 71  
Lijst met oproepen  
zie *Logboek*  
Lijst met recente oproepen 21  
beperking van gesprekskosten 23  
duur oproep 23

gebelde nummers 22  
gemiste oproepen 22  
gesprekskosten 23  
kosteneenheden 23  
lijsten wissen 22  
ontvangen oproepen 22  
Logboek 21  
Luidspreker 14  
activeren 14, 15  
uitschakelen 15  
Luidspreker activeren  
**M**  
Mailbox 84  
verbinding verbreken 86  
Maken  
contactkaarten 54  
Map 113  
Mappen, maken, items in mappen  
onderbrengen 13  
Mediabestanden  
afspelen 67  
bestandsindelingen 66  
uitleg van term 66  
Menu 11  
hoofdmenu herschikken 11  
menu 11  
Mijn mappen 84  
Modem  
het gamedeck als modem  
gebruiken 127

Multimediaberichten 77  
bekijken 82  
geluiden opnieuw afspelen 82  
geluidsfragmenten afspelen 82  
maken 78  
Music Player 31  
Muziek 31  
opnemen 33  
Muziek beluisteren 32  
Muziekbestanden  
zie *Mediabestanden*  
Muziekbestanden overzetten  
Zie *Nokia Audio Manager*  
**N**  
Nokia Audio Manager 36  
Notities 105  
**O**  
Offline 85  
Offline, profiel 96  
Omrekenen 104  
eenheden omrekenen 104  
naam van valuta wijzigen 105  
valuta's omrekenen 105  
wisselkoersen toevoegen 105  
Online 85  
Online Help 12  
Ontvangen  
*beltonen, logo's en instellingen, zie  
Smart-berichten*  
gegevens via Bluetooth 127



- Ontvangen oproepen 22
- Opname-eenheid, geluiden
  - opnemen 108
- Opnemen van de radio 35
- Opnemen van externe apparatuur 33
- Oproepblokkering 51
- Oproepen
  - beantwoorden 19
  - beperking kosten 23
  - conferentiegesprekken 18
  - doorschakelen 19
  - doorverbinden 20
  - duur 23
  - filteren 24
  - gekozen 22
  - gemist 22
  - inhoud wissen 25
  - instellingen 25, 42
  - instellingen voor doorschakelen 21
  - internationaal 17
  - kosteneenheden 23
  - map Contacten gebruiken 17
  - ontvangen 22
  - opties tijdens gesprek 20
  - recente oproepen 21
  - snelkeuze 18
  - weigeren 19
- Oproepen blokkeren 51
- Ordenen
  - menu 11

Outbox 88

## P

- Pakketdata 44
  - gegevenssteller 25
  - instellingen 47
  - tarieven 44
  - timer voor verbinding 25
  - uitleg van term 44

## Pc

- verbinding maken 127
- PIN-code 48
  - blokkering opheffen 48

## Plakken

- tekst 75
- Player, Music 31
- Problemen oplossen 130
- Profielen 95
  - instellingen 95, 97
  - naam wijzigen 96

## R

- Radio 33
- Radio gebruiken 34
- Radio luisteren 33
- Radiokanaal afstemmen 34
- Rapporten 71
- RealOne Player 66
  - Media Guide 67
  - streaming 67
  - volumeregeling 68

RealOne Player™

- bestandsindelingen 66
- Rekenmachine 103
- Remote mailbox 84
  - verbinding verbreken 86
- Remote synchronisatie 128

## S

- Schakelen tussen toepassingen 12
- Schermfoto 64
- Screensaver
  - instellingen 41
- SIM-kaart
  - berichten 89
  - berichten bekijken 25
  - namen en nummers 25
  - namen en nummers kopiëren 54
- SIS-bestand 119
- Smart-berichten
  - ontvangen 82
  - zenden 76
- SMS-berichtencentrale
  - nieuwe toevoegen 90
- Snelkeuze 58
  - bellen 18
- Snelkoppelingen
  - in Favorieten 102
- Sneltoetsen
  - in Afbeeldingen 63
- Snooze 106

## Software

- een SIS-bestand overbrengen naar het gamedeck 120
- installeren 120
- verwijderen 121

## Spel starten 29

### Spel voor meerdere spelers starten 30

### Spel voor twee spelers starten 29

## Spelletjes 29

### Spelletjes voor meerdere spelers 30

## Spraakberichten 18

## Spraaklabels 56

- bellen 57
- beluisteren 58
- toevoegen 57
- uitleg van term 54
- verwijderen 58
- wijzigen 58

## Spraaklabels opnemen 57

## Spraakopname 108

## Standby-modus 9

- instellingen 41
- symbolen 10

## Streaming

- uitleg van term 67

## Symbolen 10

- dataverbindingen 10

## Symbolen voor

- agenda-items 100

## Synchronisatie

- zie *Remote synchronisatie*.

## SyncML

- zie *Remote synchronisatie*.

## T

## Taal

- voor invoer 40

## Taken 103

## Tarieven voor GPRS 44

## Tekst invoeren 72

## Tekstberichten 76

- intoetsen en verzenden 76

## Tekstinvoer met woordenlijst 73

- tips 74
- uitschakelen 74

## Tekstsjablonen 84

## Telefoneren 17

- met een spraaklabel 57

## Thumbnails

- op contactkaart 55

## Tijd, instellingen 48

## Toebehoren

- instellingen 53

## Toegangscodes 48

## Toegangspunten 43

- instellingen 45
- instellingen, geavanceerde 46

## Toegangspunten, uitleg van term 43

- Internet-aanbieder, uitleg van term 43

## Toepassingen 116

- instellingen voor Java-toepassingen 118

## Java-toepassing installeren 117

## Java-toepassing openen 118

## Java-toepassing verwijderen 118

## Tonen 95

## U

## Uitschakelen

- agendasignaal 101
- alarmklok 106

## USSD-opdrachten 89

## V

## Vaste nummers 49

## vCard-indeling 59

## Veiligheidsinformatie

- alarmnummer kiezen 139
- elektronische apparaten 136
- explosiegevaarlijke omgevingen 138
- gebruiksomgeving 136
- onderhoud 135
- verkeersveiligheid 136
- videospelletjes 137
- voertuigen 138

## Verbinding verbreken

- Bluetooth 127

## Verbindingsinstellingen 43

## Verbindingssymbolen

- Bluetooth 125

- dataverbindingen 10
- Verwijderen
  - agenda-items 99
  - contactkaarten 55
- Verwijderen van software 121
- Verzenden
  - mediabestanden 68
  - videoclips 68
- Videoclips
  - zie *Mediabestanden*
- Videospeler
  - zie *RealOne Player*
- Visitekaartje, uitleg van term 59
  - zenden 59
- Voicedialling 56
- Voicemailbox 18
  - nummer wijzigen 18
  - oproepen doorschakelen naar voicemailbox 21
- Volumeregeling 14
  - tijdens gesprek 17
- voorafbetaalde SIM-kaarten 23
- W**
- Wachtwoord
  - geheugenkaart 28
- WAP
  - browsergeheugen leegmaken 114
  - symbolen 111
- Weergave info dienst 52
- Weergave-instellingen 41

- Weigeren van oproepen 19
- Wissen
  - kostentellers voor oproepen 24
  - lijst met recente oproepen 22
  - oproepen 25
- Wissen van geheugen
  - agenda-items 130
  - logboekgegevens 130
- X**
- XHTML, uitleg van term 109
- XHTML-browser 109
- Z**
- Zenden
  - agenda-items 101
  - contactkaarten, visitekaartjes 59
  - gegevens via Bluetooth 124
- Zoekveld 14
- Zoomen 62