

The logo for N-GAGE, featuring the letter 'N' in red and 'GAGE' in white, set against a dark background with a grid pattern.

N-GAGE

Полное руководство по эксплуатации

**NOKIA**

## ИНФОРМАЦИЯ О СЕРТИФИКАЦИИ ПРОДУКЦИИ

Радиостанция носимая (мобильный телефон предназначенный для работы в стандарте EGSM 900/GSM 1800 и 1900)

**Nokia N-Gage (NEM-4)**



**№ ОС/1-СПС-903**

Срок службы: **3 года**

Срок службы, установленный производителем в порядке п.2 ст.5 Федерального Закона РФ "О защите прав потребителей", равен 3 годам с даты производства при условии, что изделие используется в строгом соответствии с настоящей инструкцией по эксплуатации и применимыми техническими стандартами.

Изготовитель:

**Nokia Corporation, Nokia Mobile Phones**

Адрес:

**Heikkilantie 3, FIN-00210**

**Helsinki, Finland**

**Хейккилантие 3, ФИН-00210**

**Хельсинки, Финляндия**

© Nokia, 2003 г. Все права защищены.

Воспроизведение, передача, распространение или хранение в любой форме данного документа или любой его части без предварительного письменного разрешения корпорации Nokia запрещено.

Nokia, Nokia Connecting People и N-Gage являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Корпорации Nokia. Названия других продуктов или компаний, указанные здесь, могут быть товарными знаками или товарными именами соответствующих владельцев.

Nokia tune является зарегистрированным звуковым товарным знаком 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.

ЛЮБОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ПРОДУКТА ДЛЯ РАБОТЫ С ДАННЫМИ В СТАНДАРТЕ MPEG-4 VISUAL ЗАПРЕЩЕНО, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, НЕПОСРЕДСТВЕННО СВЯЗАННОГО С: (А) ДАННЫМИ ИЛИ ИНФОРМАЦИЕЙ: (i) СОЗДАВАЕМЫМИ И ПЕРЕДАВАЕМЫМИ ПОТРЕБИТЕЛЕМ БЕСПЛАТНО, ТО ЕСТЬ НЕ В СВЯЗИ С ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И (ii) ПРЕДНАЗНАЧЕННЫМИ ТОЛЬКО ДЛЯ ЛИЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ; (Б) ДРУГОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, СПЕЦИАЛЬНО ЛИЦЕНЗИРОВАННОГО КОМПАНИЕЙ 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/fn®, LZS®, ©1988–98, Hi/fn. 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 © 1997–2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Корпорация Nokia придерживается политики непрерывного развития. Корпорация Nokia оставляет за собой право вносить любые изменения и улучшения в любой продукт, описанный в этом документе, без предварительного уведомления.

Корпорация Nokia не несет ответственности за потерю данных или прибыли, а также за любой специальный, случайный, последующий или косвенный ущерб, чем бы он ни был вызван.

Содержание этого документа представлено на условиях "как есть". Кроме требований действующего законодательства, никакие иные гарантии, как явные, так и подразумеваемые, включая (но не ограничиваясь) неявными гарантиями коммерческой ценности и пригодности для определенной цели, не касаются точности, надежности или содержания этого документа. Корпорация Nokia оставляет за собой право пересматривать или изменять содержимое данного документа в любое время без предварительного уведомления.

Доступность конкретных продуктов может зависеть от региона. Обратитесь к ближайшему представителю Корпорации Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

#### ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ

Компания NOKIA CORPORATION заявляет под свою исключительную ответственность, что изделие NEM-4 соответствует требованиям Директивы Совета Европы 1999/5/EC. Копию Декларации соответствия можно загрузить с Web-страницы [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

9361515

Issue 2 RU

# Содержание

Правила техники безопасности.....	8
-----------------------------------	---

<b>Общая информация.....</b>	<b>11</b>
------------------------------	-----------

Режим ожидания .....	11
----------------------	----

Меню .....	13
------------	----

Списки функций .....	14
----------------------	----

Интерактивная справка .....	15
-----------------------------	----

Поле навигации	
----------------	--

- перемещение по горизонтали .....	15
------------------------------------	----

Действия, общие для всех приложений .....	15
---	----

Регулировка громкости .....	17
-----------------------------	----

Подсоединение и применение кабелей	
------------------------------------	--

из комплекта поставки.....	18
----------------------------	----

Общая память .....	19
--------------------	----

<b>Использование игрового пульта в качестве телефона .....</b>	<b>21</b>
--	-----------

Посылка вызова .....	21
----------------------	----

Ответ на вызов.....	23
---------------------	----

Журнал - списки вызовов и общий журнал .....	25
--	----

Тел. книга на SIM-карте.....	30
------------------------------	----

Карта памяти .....	31
--------------------	----

<b>Игры .....</b>	<b>34</b>
-------------------	-----------

Запуск игры.....	34
------------------	----

Запуск игры для двух игроков.....	34
-----------------------------------	----

Запуск игры для нескольких игроков.....	35
---	----

<b>Музыкальный проигрыватель и радиоприемник .....</b>	<b>36</b>
--	-----------

Музыкальный проигрыватель.....	36
--------------------------------	----

Радиоприемник.....	39
--------------------	----

Использование радиоприемника .....	40
------------------------------------	----

<b>Настройки .....</b>	<b>46</b>
------------------------	-----------

Изменение общих настроек.....	46
-------------------------------	----

Настройки устройства.....	46
---------------------------	----

Параметры вызовов .....	48
-------------------------	----

Параметры соединения.....	49
---------------------------	----

Дата и время .....	55
--------------------	----

Защита .....	56
--------------	----

Запрет выз. (услуга сети) .....	59
---------------------------------	----

Сеть.....	60
-----------	----

Настройки аксессуара .....	60
----------------------------	----

<b>Контакты .....</b>	<b>62</b>
-----------------------	-----------

Создание карточек контактов .....	62
-----------------------------------	----

Копирование контактов с SIM-карты в память игрового пульта и обратно .....	62
Редактирование карточек контактов .....	63
Просмотр карточки контакта .....	64
Группы контактов .....	68
Импорт данных .....	69

## **Приложения "Картинки" и "Копия экрана" ..... 70**

Картинки .....	70
Копия экрана .....	73

## **RealOne Player™ ..... 75**

Media Guide .....	76
Воспроизведение мультимедийных файлов .....	76
Передача мультимедийных файлов .....	78
Настройки .....	78

## **Сообщения ..... 80**

Сообщения - общая информация .....	81
Ввод текста .....	82
Создание и передача новых сообщений .....	86
Папка "Входящие" - прием сообщений .....	92
Мои папки .....	96
Почтовый ящик .....	96
Исходящие .....	101
Просмотр сообщений на SIM-карте .....	102

Сообщения базовой станции (услуга сети) .....	102
Редактор служебных команд .....	103
Параметры сообщений .....	103

## **Режимы ..... 109**

Изменение режима .....	109
Настройка режимов .....	109
Режим "Автономный" .....	110

## **Календарь ..... 113**

Создание записей календаря .....	113
Установка сигнализации для записей календаря .....	116
Передача записей календаря .....	116
Импорт данных .....	117

## **Дополнительные функции и Мультимедиа ..... 118**

Избранное .....	118
Дела .....	119
Калькулятор .....	120
Конвертор .....	120
Заметки .....	122
Часы .....	122
Композитор .....	123
Диктофон .....	124

<b>Услуги (XHTML) .....</b>	<b>126</b>	Проверка использования памяти.....	139
Основные операции при работе с услугами .....	126	<b>Связь с компьютером .....</b>	<b>141</b>
Настройка игрового пульта		Соединение Bluetooth .....	141
для доступа к Web-услугам.....	127	Подключение игрового	
Установление соединения.....	127	пульта к компьютеру.....	146
Просмотр закладок.....	128	Синхронизация (удаленная) .....	147
Просмотр Web-страниц.....	129	<b>Устранение неполадок .....</b>	<b>150</b>
Загрузка объектов.....	131	Вопросы и ответы.....	151
Завершение соединения .....	132	<b>Информация об аккумуляторах .....</b>	<b>155</b>
Настройки браузера .....	132	<b>Уход и техническое</b>	
<b>Приложения Java™ .....</b>	<b>134</b>	<b>обслуживание .....</b>	<b>157</b>
Установка приложения Java .....	135	<b>Важная информация по</b>	
Параметры приложений Java .....	136	<b>технике безопасности .....</b>	<b>158</b>
<b>Диспетчер – установка</b>		<b>Алфавитный указатель .....</b>	<b>164</b>
<b>приложений и программного</b>			
<b>обеспечения .....</b>	<b>137</b>		
Установка программного обеспечения .....	138		
Удаление программного обеспечения.....	139		

# Правила техники безопасности

Просьба ознакомиться с перечисленными ниже правилами техники безопасности. Нарушение этих правил может привести к опасным последствиям или преследуется по закону. Более подробная информация приведена далее в настоящем руководстве.

Пользуясь данным изделием, строго соблюдайте законодательство, уважайте право на частную жизнь и не нарушайте законных прав владельцев.



Не включайте устройство, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создать угрозу безопасности.



## **БЕЗОПАСНОСТЬ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ – ПРЕЖДЕ ВСЕГО**

Не пользуйтесь мобильным устройством за рулем движущегося автомобиля.



**РАДИОПОМЕХИ** Все радиопередающее оборудование подвержено воздействию радиопомех, ухудшающих качество связи.



**ВЫКЛЮЧАЙТЕ УСТРОЙСТВО В БОЛЬНИЦАХ** Строго соблюдайте все установленные правила и инструкции. Выключайте устройство рядом с медицинским оборудованием.



## **ВЫКЛЮЧАЙТЕ УСТРОЙСТВО В САМОЛЕТЕ**

Мобильные устройства являются источником радиопомех.



## **ВЫКЛЮЧАЙТЕ УСТРОЙСТВО НА АВТОЗАПРАВОЧНЫХ СТАНЦИЯХ**

Не пользуйтесь устройством на автозаправочных станциях, а также вблизи топливных или химических объектов.



## **ВЫКЛЮЧАЙТЕ УСТРОЙСТВО В МЕСТАХ ВЫПОЛНЕНИЯ ВЗРЫВНЫХ РАБОТ**

Не пользуйтесь устройством в местах проведения взрывных работ. Соблюдайте все установленные ограничения, правила и инструкции.



## **СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ЭКСПЛУАТАЦИИ**

Используйте устройство только в нормальном рабочем положении, как указано в данном руководстве по эксплуатации. Не следует без необходимости прикасаться к антенне.





### **ОБРАЩАЙТЕСЬ К КВАЛИФИЦИРОВАННЫМ СПЕЦИАЛИСТАМ**

К работам по монтажу и ремонту радиооборудования допускаются только квалифицированные специалисты.



### **АКСЕССУАРЫ И АККУМУЛЯТОРЫ**

Применяйте только рекомендованные для данного устройства аксессуары и аккумуляторы. Не подключайте к устройству не предназначенные для этого устройства.



**ВОДОСТОЙКОСТЬ** Данное устройство не является водонепроницаемым. Оберегайте его от попадания влаги.



**РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ** Регулярно создавайте резервные копии всех важных данных.





### **ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ДРУГИМ**

**УСТРОЙСТВАМ** При подключении других устройств ознакомьтесь с правилами техники безопасности, приведенными в руководстве по эксплуатации соответствующего устройства. Не подключайте к данному устройству не предназначенные для этого изделия.



### **ВЫЗОВ СЛУЖБЫ ЭКСТРЕННОЙ ПОМОЩИ**

Убедитесь в том, что устройство включено и находится в зоне обслуживания сотовой

сети. Нажмите клавишу  столько раз, сколько необходимо для очистки дисплея (например, для завершения вызова, выхода из меню и т. д.). Введите телефонный номер службы экстренной помощи и нажмите . Сообщите о своем местонахождении. Не прерывайте связи, не дожидаясь разрешения.

## Услуги сети


Мобильное устройство, описание которого приведено в данном руководстве, предназначено для использования в сетях EGSM 900 и GSM 1800/1900.


Ряд функций, рассматриваемых в данном руководстве, именуются услугами сети. Это – специальные услуги, предоставляемые поставщиком услуг сотовой сети. Для получения доступа к любой из этих услуг сети необходимо оформить абонентскую подписку и получить необходимые инструкции у поставщика услуг сотовой сети.



**Примечание.** Некоторые сети не обеспечивают отображения всех символов национальных алфавитов, кроме того, ряд услуг предоставляется не во всех сетях.

## Зарядные устройства и аксессуары

 **Примечание.** Перед подключением зарядного устройства выясните его номер модели. Для подключения к данному устройству предназначены зарядные устройства типа ACP-12, LCH-9 и LCH-12.

 **ВНИМАНИЕ!** Пользуйтесь только фирменными аксессуарами Nokia, предназначенными для подключения к данной модели устройства. Применение любых других аксессуаров приводит к аннулированию гарантий и сертификатов, относящихся к устройству, и создает угрозу безопасности.

По вопросам приобретения рекомендованных аксессуаров обращайтесь к дилеру.

Отсоединяя кабель питания аксессуара, держитесь за вилку, а не за шнур.

# 1. Общая информация

Мобильный игровой пульт Nokia N-Gage™ предназначен для игры в различные игры и прослушивания музыки, а также содержит целый ряд удобных в повседневном использовании функций: телефон, проигрыватель RealOne Player™, возможность передачи сообщений, часы, будильник, калькулятор и календарь.

## Наклейки из комплекта поставки

- Наклейки, прилагаемые в комплекте поставки, содержат важные сведения, необходимые для владельца при обслуживании устройства. Комплект поставки также содержит инструкции по использованию этих наклеек.

## Режим ожидания

Перечисленные ниже индикаторы выводятся на дисплей, когда игровой пульт готов к работе и на дисплее отсутствуют введенные пользователем символы. Такое состояние игрового пульта называется режимом ожидания.

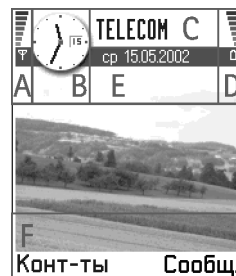
**A** - уровень радиосигнала сотовой сети в точке, где расположено устройство. Чем выше показания шкалы, тем сильнее сигнал. Символ антенны над шкалой **A** заменяется значком GPRS **G**, когда для параметра *Соединение GPRS* установлено значение *Когда доступно*, а соединение доступно в сети или в текущей соте. См. 'Пакетная передача данных (GPRS)' (стр. 50) и 'GPRS' (стр. 54).

**B** - аналоговые или цифровые часы. См. также 'Дата и время' (стр. 55) и 'Режим ожидания' → *Фоновая картинка* (стр. 47).



**C** - название сотовой сети, в которой работает игровой пульт.


**D** - уровень зарядки аккумулятора. Чем выше положение шкалы, тем выше степень зарядки аккумулятора.


**E** - поле навигации, содержит название активного в данный момент режима. Если выбран режим *Обычный*,



вместо названия режима отображается дата. См. 'Поле навигации - перемещение по горизонтали' (стр. 15) и 'Режимы' (стр. 109).


F - текущие функции, назначенные клавишам выбора  и .

 **Совет.** Вы можете изменить функции клавиш выбора и фоновую картинку. См. 'Режим ожидания' (стр. 11).


 **Примечание.** В игровой пульт встроена функция экранной заставки. При отсутствии активности в течение 5 мин дисплей очищается, и появляется заставка. См. стр. 47. Для удаления заставки нажмите любую клавишу.


## Индикаторы, связанные с действиями


В режиме ожидания на дисплей могут выводиться следующие значки:


 - в папку "Входящие" (приложение "Сообщения") приняты новые сообщения. Индикатор мигает, если память игрового пульта заполнена и требуется удалить часть данных. См. 'Недостаточно памяти' (стр. 150).


 - получена новая электронная почта (услуга сети).



 - получено одно или несколько голосовых сообщений. См. 'Вызов своего автоответчика' (стр. 22).





 - в папке "Исходящие" имеются непереданные сообщения. См. стр. 81.


 - активен режим, в котором для параметра *Tun сигнала* установлено значение *Беззвук*, а для параметра *Сигнал о сообщении* - значение *Откл.* См. 'Режимы' (стр. 109).

 - клавиатура игрового пульта заблокирована.

 - установлен будильник. См. 'Часы' (стр. 122).

 - активна функция Bluetooth. Во время передачи данных по каналу Bluetooth отображается индикатор .

 - включена переадресация всех входящих вызовов.  - включена переадресация всех входящих вызовов на автоответчик. См. 'Переадресация вызовов' (стр. 25). При использовании двух телефонных линий индикатор переадресации первой линии - , второй линии - . См. 'Активная линия (услуга сети)' (стр. 49).



 - посылка вызовов возможна только по второй телефонной линии (услуга сети). См. 'Активная линия (услуга сети)' (стр. 49).

## Индикаторы передачи данных


- Когда приложение устанавливает соединение для передачи данных, на дисплее в режиме ожидания мигает один из перечисленных ниже индикаторов.

- Соединение активно, если индикатор отображается постоянно.

**D** - вызов в режиме передачи данных, **D+** - вызов в режиме высокоскоростной передачи данных.


Если активно соединение GPRS, вместо символа антенны отображается символ .  указывает на то, что соединение GPRS приостановлено на время голосового вызова.

**F** - факсимильный вызов.

 - соединение Bluetooth.

## Меню








- Нажмите  (клавиша меню), чтобы открыть главное меню. Главное меню обеспечивает доступ ко всем приложениям в игровом пульте.

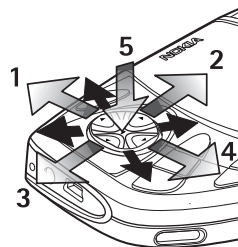
Функции в режиме меню: *Открыть, Список / Значки, Переместить, В папку, Новая папка, Справка и Выйти.*




## Перемещение по меню


- Для перемещения в меню нажимайте джойстик вверх , вниз , влево  и вправо .

 **Примечание.** Для перемещения по диагонали во время игры нажимайте джойстик.




## Открытие приложений и папок



- Для того, чтобы открыть приложение или папку, выделите это приложение или папку и нажмите джойстик посередине  (показано синей стрелкой 5).

 **Совет.** Выберите **Функции** → *Список* для отображения приложений в виде списка.

## Закрывтие приложений

- Нажмите **Назад** столько раз, сколько требуется для возврата в режим ожидания, или выберите **Функции** → *Выйти*.

Если нажать и удерживать нажатой клавишу , игровой пульт вернется в режим ожидания, а приложение останется открытым в фоновом режиме.

 **Примечание.** Клавиша  всегда завершает вызов, даже в том случае, когда на дисплее открыто активное приложение.



При выключении игрового пульта приложения закрываются, а несохраненные данные автоматически сохраняются.

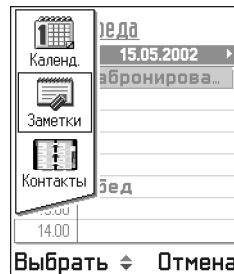
## Перегруппировка меню


Функции меню можно перегруппировать в произвольном порядке. Редко используемые приложения можно поместить в папки, а более важные для пользователя приложения – переместить из папок в меню. Кроме того, можно создавать новые папки.

- 1 Прокрутите меню до пункта, который требуется переместить, и выберите **Функции** → *Переместить*. Рядом с приложением появится отметка.
- 2 Перейдите в позицию, в которую вы хотите поместить приложение, и нажмите **OK**.

## Переключение между приложениями

Если открыто несколько приложений, для переключения между этими приложениями нажмите и удерживайте нажатой клавишу  (клавиша меню). Откроется окно переключения приложений, содержащее список открытых в данный момент приложений. Прокрутите список до требуемого приложения и нажмите  для перехода в это приложение.





 **Примечание.** Если память игрового пульта заполнена, возможно автоматическое закрытие некоторых приложений с сохранением всех несохраненных данных.

## Списки функций


### Функции

В данном руководстве приведены списки команд меню "Функции". Это позволяет определить, какие команды доступны на различных экранах и в различных ситуациях.

 **Примечание.** Набор доступных команд изменяется в зависимости от открытого экрана.

 **Совет.** В некоторых ситуациях при нажатии джойстика появляется сокращенный список функций, содержащий только основные команды для данного экрана.

## Интерактивная справка


В игровой пульт Nokia N-Gage встроена интерактивная справочная система, доступная из любого приложения, в котором предусмотрено меню **Функции**. Нажмите  для перехода в меню **Функции**.



## Поле навигации – перемещение по горизонтали


В поле навигации отображается следующая информация:

- мелкие стрелки или вкладки, указывающие на наличие дополнительных экранов, папок или файлов, которые можно вывести на дисплей;





- индикаторы редактирования, см. 'Ввод текста' (стр. 82);
- другая информация, например, 2/14 означает, что на дисплей выведена вторая из 14 картинок в папке. Для просмотра следующей картинки нажмите .



## Действия, общие для всех приложений

- **Открытие объектов для просмотра** – для того, чтобы открыть объект, когда на дисплей выведен список файлов или папок, прокрутите список до требуемого объекта и нажмите джойстик или выберите **Функции** → *Открыть*.
- **Редактирование объектов** – для того, чтобы открыть объект для редактирования, в некоторых случаях его необходимо предварительно открыть для просмотра и затем выбрать **Функции** → *Изменить*, если требуется изменить содержимое объекта.
- **Переименование объектов** – для того, чтобы присвоить новое имя файлу или папке, прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции** → *Переименовать*.
- **Удаление объектов** – прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции** → *Удалить* или нажмите . Для одновременного удаления нескольких объектов необходимо

предварительно отметить эти объекты. См. следующий пункт "Выделение объекта".

- **Выделение объекта** - предусмотрено несколько способов выделения объектов в списке.
  - Для выделения объектов по одному прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции**→*Отметить/Снять*→*Отметить* или одновременно нажмите  и джойстик. Рядом с объектом появится отметка.
  - Для выделения всех объектов в списке выберите **Функции**→*Отметить/Снять*→*Отметить все*.
- **Выделение нескольких объектов** - нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажимайте джойстик вниз или вверх. По мере перемещения по списку рядом с объектами появляются отметки. Для завершения выбора остановите прокрутку списка, затем отпустите . Выделенные объекты можно переместить или удалить, выбрав **Функции**→*В папку* или *Удалить*.
- Для отмены выбора объекта прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции**→*Отметить/Снять*→*Снять отметку* или одновременно нажмите  и джойстик.
- **Создание папок** - для создания папки выберите **Функции**→*Новая папка*. На дисплее появится запрос на ввод имени папки (не более 35 букв).
- **Перемещение объектов в папку** - для перемещения объектов в папку или между папками выберите **Функции**→*В папку* (отсутствует в меню, если нет ни одной доступной папки). После выбора

функции *В папку* открывается список доступных папок, в котором также обозначен корневой уровень приложения (для перемещения объекта из папки). Выберите позицию, в которую требуется переместить объект, и нажмите **OK**.




**Совет.** Инструкции по вставке текста и номеров приведены в разделе 'Ввод текста' (стр. 82).

## Поиск объектов



С помощью поля поиска можно найти имя, файл, папку или ссылку. В некоторых ситуациях поле поиска отсутствует на дисплее, и для его активизации необходимо выбрать **Функции**→*Найти* или просто начать ввод букв.



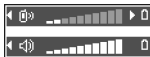
- 1 Для поиска объекта введите текст в поле поиска. Игровой пульт сразу же начинает поиск совпадений и выделяет наиболее подходящий объект. Для более точного поиска введите дополнительные буквы - на дисплее будет выделен объект, максимально соответствующий критерию поиска.
- 2 Когда требуемый объект будет найден, откройте его, нажав .



## Регулировка громкости

Нажмите  или 

соответственно для увеличения или уменьшения громкости в режиме телефонного разговора или в режиме прослушивания звука.



### Значки источника звука:

 - динамик телефона и минигарнитура,

 - режим громкой связи.




**Совет.** Прилагаемую минигарнитуру очень удобно использовать для телефонных разговоров, игр и прослушивания музыки.

## Громкоговоритель

В игровой пульт встроен громкоговоритель, который обеспечивает работу в режиме громкой связи. Расположение громкоговорителя показано на рисунке в разделе "Клавиши и детали" Краткого руководства. В режиме громкой связи игровой пульт не требуется держать около уха - можно находиться на некотором расстоянии от игрового пульта, например, положить его на столе рядом с собой. Громкоговоритель можно использовать для телефонных разговоров, в звуковых приложениях, а также при просмотре мультимедийных сообщений. В приложении RealOne Player™ громкоговоритель используется по умолчанию при просмотре видеоклипов. Режим громкой связи

упрощает работу с приложениями во время телефонного разговора.

### Включение громкоговорителя

Для переключения в режим громкой связи во время телефонного разговора выберите **Функции** → *Вкл. громкоговор.* Воспроизводится тональный сигнал, а в поле навигации появляется значок , и изменяется индикатор уровня громкости.



**Важное замечание.** Не подносите игровой пульт к уху при включенном громкоговорителе, так как громкость в этом режиме слишком велика.

Громкоговоритель необходимо включать для каждого телефонного вызова, а в звуковых приложениях ("Композитор" и "Диктофон") громкоговоритель используется по умолчанию.

### Отключение громкоговорителя

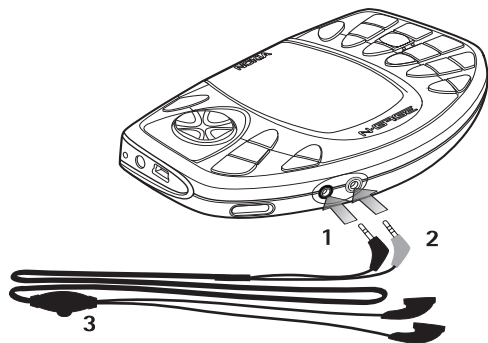
- Во время разговора по телефону или прослушивания музыки выберите **Функции** → *Включить телефон.*

## Подключение и использование минигарнитуры



Прилагаемую к игровому пульту стереогарнитуру HDD-2 можно использовать для прослушивания программ встроенного радиоприемника и музыкального проигрывателя, а также для разговоров по телефону (посылка вызова выполняется с клавиатуры).

### Подключение минигарнитуры HDD-2

Подключите черный провод минигарнитуры в разъем (1) игрового пульта, а серый провод минигарнитуры - в разъем (2).



Провод минигарнитуры выполняет функцию антенны, поэтому оптимальное качество приема достигается при свободно свисающем проводе.

**ВНИМАНИЕ!** Прослушивание музыки при большой громкости может привести к травмированию органов слуха. Для изменения громкости воспроизведения звука через минигарнитуру служат клавиши  и .

**ВНИМАНИЕ!** При использовании минигарнитуры снижается реакция на звуки окружающей среды. Не пользуйтесь минигарнитурой в критически важных ситуациях.

### Использование минигарнитуры для приема вызовов

Для ответа на вызов нажмите кнопку дистанционного управления (3), расположенную в микрофоне минигарнитуры. См. [Подключение минигарнитуры HDD-2](#) (стр. 18). Для завершения вызова нажмите эту же кнопку еще раз.

### Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки

В комплект поставки игрового пульта входят два кабеля.

- 1 Кабель линейного аудиовхода ADE-2 (3) предназначен для подключения к игровому пульту

совместимой внешней аудиосистемы (например, проигрывателя компакт-дисков).



**Примечание.** Контроль записи осуществляется через разъем для подключения наушников внешнего устройства. Уровень громкости внешнего устройства должен быть таким, чтобы отсутствовали искажения звука.

- 2 Приложение Nokia Audio Manager позволяет работать с музыкальными файлами на персональном компьютере. Для подключения игрового пульта к совместимому компьютеру служит кабель USB Mini-B DKE-2 (1). См. 'Nokia Audio Manager' (стр. 41).

**Примечание.** Карта памяти недоступна для приложения "Музыкальный проигрыватель" и других приложений, если к устройству подсоединен кабель USB (приложения получают доступ к карте памяти после отсоединения кабеля USB).

- 3 С помощью интерфейсного кабеля ADA-2 (2) к игровому пульта можно подключить наушники.

**Внимание!** Перед подсоединением кабеля USB Mini-B DKE-2 необходимо установить на компьютере с компакт-диска программное обеспечение Nokia Audio Manager.

## Общая память

Общая память совместно используется различными функциями игрового пульта для хранения игр, записей телефонной книги, текстовых и мультимедийных сообщений, картинок и мелодий, файлов RealOne Player™, заметок календаря, списка дел, а также загружаемых приложений. При сохранении каких-либо данных объем общей памяти, доступной для других функций, уменьшается. Это особенно сказывается при интенсивной работе с игровым пультом. Например, установив много игр или сохранив много картинок, можно занять всю общую память, и на дисплее появится сообщение о том, что память устройства заполнена. В этом случае необходимо освободить общую память, удалив ненужные игры, картинки или другие данные.



**Примечание.** Музыкальные файлы хранятся на карте памяти и, следовательно, не занимают общей памяти игрового пульта.



## 2. Использование игрового пульта в качестве телефона

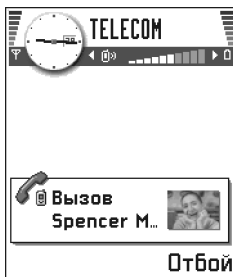
### Посылка вызова

1 В режиме ожидания введите телефонный номер (включая код зоны). Для перемещения курсора служат клавиши и . Для удаления цифры нажмите .

- Для отправки международного вызова дважды нажмите для ввода префикса международной связи (символ + заменяет код доступа к международной связи), затем введите код страны, код зоны (без начального 0) и телефонный номер.

**Примечание.** Вызовы, рассматриваемые здесь как международные, в некоторых случаях могут быть межзональными вызовами в пределах одной страны.

2 Для вызова номера нажмите .



3 Для завершения вызова (или для отмены отправки вызова) нажмите .

**Совет.** Для увеличения или уменьшения громкости динамика во время разговора нажмите или соответственно.

**Примечание.** Клавиша всегда завершает вызов, в том числе и тогда, когда открыто другое приложение.




Посылка вызовов голосом, см. раздел 'Посылка вызова с помощью голосовой метки' (стр. 66).

### Посылка вызова из списка контактов

- 1 Для доступа к списку контактов выберите **Меню** → **Контакты**.
- 2 Для поиска контакта прокрутите список до требуемого имени. Или введите первые буквы имени. Поле поиска откроется автоматически, и на дисплее появится список подходящих контактов.
- 3 Нажмите для отправки вызова. Если контакт содержит несколько телефонных номеров, прокрутите список до требуемого номера и нажмите для отправки вызова.

## Вызов своего автоответчика

Голосовой почтовый ящик (автоответчик) – это услуга сети, которая позволяет вызывающим абонентам в случае неудачной попытки соединения оставлять голосовые сообщения.


- Для вызова автоответчика нажмите , затем  либо нажмите и удерживайте нажатой клавишу  в режиме ожидания.
- Если на дисплее появится запрос на ввод номера автоответчика, введите номер и нажмите **ОК**. Этот номер предоставляется поставщиком услуг сотовой сети.

См. также 'Переадресация вызовов' (стр. 25).

Для каждой телефонной линии можно задать свой телефонный номер автоответчика, см. 'Активная линия (услуга сети)' (стр. 49).


## Изменение номера автоответчика




Для изменения телефонного номера автоответчика выберите **Меню**→**Средства**→**Автоответчик**, затем **Функции**→ *Изменить номер*. Введите номер (полученный у поставщика услуг) и нажмите **ОК**.

 **Совет.** Если для прослушивания голосовых сообщений требуется каждый раз вводить пароль, рекомендуется добавить строку сигналов DTMF после номера автоответчика. Таким образом при вызове автоответчика пароль будет передаваться автоматически. Например, +44123 4567р1234#, где

1234 – пароль, а "р" – пауза длительностью примерно две секунды перед или между символами DTMF.

## Быстрый набор телефонного номера

 Для просмотра таблицы быстрого набора выберите **Меню**→**Средства**→**Б/набор**.

- 1 Назначьте телефонный номер одной из клавиш быстрого набора ( – ), см. 'Клавиши быстрого набора номера' (стр. 67).
- 2 Установите значение *Вкл.* для функции **Меню**→**Средства**→**Параметры вызовов**→*Быстрый набор*. Для вызова номера: в режиме ожидания нажмите соответствующую клавишу быстрого набора, затем .

## Организация конференции

Конференция – это услуга сети, которая позволяет подключить к одному вызову до шести участников (включая организатора конференции).

- 1 Вызовите первого участника конференции.
- 2 Для подключения нового участника выберите **Функции**→*Новый вызов*. Введите (или найдите в телефонной книге) номер нового участника и нажмите **ОК**. Первый вызов будет автоматически переведен в режим удержания на линии.

- 3 После ответа абонента подключите первого участника к конференции. Выберите **Функции**→*Конференция*.



- 4 Для подключения к конференции нового участника повторите шаг 2, затем выберите **Функции**→*Конференция*→*Подкл. к конф.*

- Если вы хотите поговорить с одним из участников конференции отдельно, выберите

**Функции**→*Конференция*→*Выделить*. Прокрутите список до требуемого участника конференции и нажмите **Выдел.** Конференция переводится в режим удержания на линии, а вы получаете возможность отдельно поговорить только с выбранным участником конференции; в это время остальные участники могут продолжать разговаривать друг с другом. Закончив конфиденциальный разговор, выберите **Функции**→*Подкл. к конф.* для возврата в конференцию.


- Для отключения одного участника из конференции выберите **Функции**→*Конференция*→*Исключить*, затем прокрутите список до требуемого участника и нажмите **Исключ.**




 **Совет.** Для быстрой посылки нового вызова введите номер и нажмите . При этом текущий вызов автоматически переводится в режим удержания на линии.


- 5 Для завершения конференции нажмите .


## Ответ на вызов

- Для ответа на входящий вызов нажмите или (если используется прилагаемая минигарнитура) кнопку минигарнитуры.
- Для завершения вызова нажмите  или (если используется прилагаемая минигарнитура) кнопку минигарнитуры.


Нажмите , если вы не хотите отвечать на вызов. Вызывающий абонент получит сигнал "занято".

Нажмите **Тихо** при поступлении входящего вызова для отключения сигнала вызова.

 **Совет.** Инструкции по настройке звуковых сигналов для различных событий и условий работы игрового пульта (например, для отключения звуковых сигналов) приведены в разделе 'Режимы' (стр. 109).



 **Примечание.** Возможна ситуация, когда телефонному номеру присваивается неправильное имя. Это происходит, когда номер вызывающего абонента отсутствует в телефонной книге, но семь последних цифр номера совпадают с другим


номером, сохраненным в телефонной книге. В этом случае определение номера выполняется некорректно.

 **Совет.** Для одновременного завершения всех вызовов выберите **Функции** → *Завершить все* и нажмите **ОК**.

## Ожидающий вызов (услуга сети)

Если услуга ожидающего вызова активна, во время разговора сеть уведомляет абонента о поступлении нового входящего вызова. См. 'Ожидающий вызов (услуга сети)' (стр. 48).

- 1 Для ответа на ожидающий вызов во время разговора нажмите . Первый вызов переводится в режим удержания на линии. Для переключения между двумя вызовами нажмите **Обмен**.
- 2 Для завершения активного вызова нажмите .

 **Совет.** Если активна функция *Переадресация вызовов* → *Если занят*, отклоненный вызов будет переадресован (например, на автоответчик). См. 'Переадресация вызовов' (стр. 25).

## Функции режима разговора

Большинство функций, которые можно использовать во время разговора, являются услугами сети. Для доступа к перечисленным ниже функциям нажмите **Функции** во время разговора.




*Откл. микрофон или Вкл.мкфн, Заверш. активный, Завершить все, Удерж. на линии или Подобрать вызов, Новый вызов, Конференция, Выдел., Исключить, Ответить и Отклонить.*

*Обмен* - переключение между активным и удерживаемым на линии вызовами.





*Перевести* - соединение входящего вызова или вызова, удерживаемого на линии, с активным вызовом с отключением от обоих вызовов.

*Передать DTMF* - передача строк тональных сигналов DTMF (например, пароля и номера банковского счета).

 **Глоссарий.** Сигналы DTMF (двухтональные многочастотные сигналы) - это сигналы, сопровождающие нажатия цифровых клавиш игрового пульта. Сигналы DTMF позволяют управлять



автоответчиком, компьютеризированными телефонными службами и т. д.

- 1 Введите цифры с помощью клавиш  - . При каждом нажатии генерируется сигнал DTMF, который передается при наличии активного вызова. Нажимая клавишу , можно ввести символы \*, p (пауза перед или между символами DTMF длительностью примерно две секунды) и w (последовательность после этого символа передается после повторного нажатия **Послать** во время активного вызова). Для ввода символа # нажмите .
- 2 Для передачи последовательности сигналов нажмите **OK**.



**Совет.** Последовательность сигналов DTMF можно также сохранить в телефонной книге. В этом случае при вызове контакта можно извлечь последовательность сигналов. Добавьте строку сигналов DTMF к телефонному номеру или введите ее в поле *DTMF* контакта.

## Переадресация вызовов

☛ Выберите **Меню**→ **Средства**→ **П-адресация**.

Эта услуга сети позволяет направить входящие вызовы на другой телефонный номер (например, на номер

своего автоответчика). Более подробную информацию можно получить у поставщика услуг сотовой сети.

- Выберите режим переадресации, например, *Если занят*, для переадресации вызовов, поступивших во время разговора, и отклоненных вызовов.
- Выберите **Функции**→ *Включить* для включения соответствующего режима переадресации, *Отменить* для выключения режима переадресации или *Проверить сост.*, чтобы выяснить, активен режим переадресации или нет.
- Для отмены всех активных режимов переадресации выберите **Функции**→ *Откл. всю п-адрес*.

Информация об индикаторах переадресации приведена в разделе 'Индикаторы, связанные с действиями' (стр. 12).



**Примечание.** Нельзя одновременно активизировать услугу запрета входящих вызовов и услугу переадресации вызовов. См. 'Запрет выз. (услуга сети)' (стр. 59).

## Журнал – списки вызовов и общий журнал



☛ Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→ **Журнал**.

В журнал помещается информация о телефонных вызовах, текстовых сообщениях, соединениях в режиме пакетной передачи данных, а также вызовах в

режиме передачи данных и факсимильных сообщений, зарегистрированных игровым пультом. Предусмотрена также функция фильтрации общего журнала для просмотра событий определенного типа или создания новых карточек контактов на основе данных журнала.



**Примечание.** Соединения с удаленным почтовым ящиком, центром мультимедийных сообщений и Web-страницами регистрируются как вызовы в режиме передачи данных или соединения в режиме пакетной передачи данных в общем журнале.



**Совет.** Для просмотра списка переданных сообщений выберите **Сообщения** → **Переданные**.

## Списки вызовов



Выберите **Меню** → **Д/функц.** → **Журнал** → **Вызовы**.

Игровой пульт регистрирует телефонные номера входящих (принятых и непринятых) и исходящих вызовов, а также приблизительную продолжительность и стоимость вызовов.

Регистрация входящих вызовов возможна только в том случае, если сотовая сеть предоставляет услугу определения номера вызывающего абонента, а игровой пульт включен и находится в пределах зоны обслуживания сотовой сети.

## Значки:



- непринятый,



- принятый,




- исходящий вызов.

Функции на экранах списков непринятых вызовов, принятых вызовов и набранных номеров: *Вызвать, Взять номер, Удалить, Очистить список, Доб. в Контакты, Справка и Выйти.*

## Принятые и непринятые вызовы

Для просмотра списка из 20 телефонных номеров абонентов, которые последними безуспешно пытались дозвониться до вас (услуга сети), выберите **Журнал** → **Вызовы** → **Непринятые**.




**Совет.** Если на дисплее в режиме ожидания отображается сообщение о непринятых вызовах, нажмите **Показ.** для доступа к списку непринятых вызовов. Для посылки вызова прокрутите список до требуемого номера и нажмите .

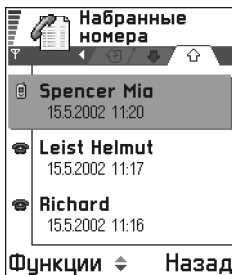
Для просмотра списка из 20 телефонных номеров абонентов, вызовы которых были приняты последними (услуга сети), выберите **Журнал** → **Вызовы** → **Принятые**.

## Набранные номера




**Совет.** Нажмите  в режиме ожидания для доступа к экрану списка набранных номеров.

Для просмотра списка из 20 набранных последними телефонных номеров (независимо от того, состоялось соединение или нет) выберите **Журнал**→ **Вызовы**→ **Набранные**.



## Очистка списков вызовов

- Для очистки всех списков вызовов выберите **Функции**→ **Очистить списки** на главном экране списков вызовов.
- Для очистки одного из списков вызовов откройте требуемый список и выберите **Функции**→ **Очистить список**.
- Для удаления отдельного события откройте список вызовов, прокрутите его до требуемого события и нажмите .

## Длительность вызовов

☛ Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→ **Журнал**→ **Длительность**.


Эта функция позволяет вывести на дисплей приблизительную продолжительность входящих и исходящих вызовов.



**Совет.** Фактическая продолжительность разговоров, на основании которой местный поставщик услуг выставляет счет, может изменяться в зависимости от характеристик сети, способа округления при выставлении счета и прочих факторов.




**Совет.** Для того, чтобы включить отображение длительности вызова во время разговора, выберите **Функции**→ **Настройки**→ **Показать глит. выз.**→ **Да**.

**Сброс счетчиков длительности вызовов** - выберите **Функции**→ **Сбросить счетчики**. Для выполнения этой операции необходимо ввести код блокировки, см. '**Защита**' (стр. 56). Для удаления отдельного события прокрутите список до требуемого события и нажмите .

## Стоимость вызовов (услуга сети)

☛ Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→**Журнал**→  
*Стоимость вызовов.*

Эта функция позволяет выяснить стоимость последнего вызова и общую стоимость всех вызовов. Стоимость вызовов подсчитывается отдельно для каждой SIM-карты.

 **Совет.** Фактическая стоимость телефонных разговоров и услуг, начисляемая абоненту местным поставщиком услуг, может изменяться в зависимости от характеристик сети, способа округления при выставлении счета, налоговых ставок и прочих факторов.

## Лимит стоимости вызовов, установленный поставщиком услуг


Поставщик услуг может ограничить стоимость разговоров заданным числом тарифных или денежных единиц. Когда активен режим ограничения стоимости вызовов, посылка возможна только до тех пор, пока не превышен заранее установленный лимит стоимости вызовов (кредит), и только в том случае, если используемая сотовая сеть предоставляет услугу ограничения стоимости вызовов. Количество оставшихся единиц отображается на дисплее во время разговора и в режиме ожидания. После того, как установленное количество единиц будет исчерпано, на дисплей выводится сообщение *Достигнут лимит стоимости вызовов.* Информацию о предоставлении

услуги ограничения стоимости вызовов и о стоимости тарифной единицы можно получить у поставщика услуг сотовой сети.

## Отображение стоимости в тарифных или денежных единицах

- Отображение оставшегося времени разговоров можно установить в тарифных или денежных единицах. Для этого необходимо ввести код PIN2 (стр. 56).

- 1 Выберите **Функции**→ **Настройки**→**Показать стоим. в.** Выберите **Валюта** или **Единицы.**
- 2 При выборе значения **Валюта** на дисплей выводится запрос на ввод стоимости тарифной единицы. Введите стоимость единицы оплаты или кредита в домашней сети и нажмите **ОК.**
- 3 Введите трехбуквенное обозначение денежной единицы, например, USD.


 **Примечание.** После того, как лимит стоимости разговоров исчерпан, сохраняется возможность вызова службы экстренной помощи, номер которой запрограммирован в памяти устройства (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи).

## Установка собственного лимита стоимости вызовов

- 1 Выберите **Функции**→ **Настройки**→**Лимит стоимости**→ **Вкл.**

- 2 На дисплей выводится запрос на ввод лимита стоимости. Для выполнения этой операции необходимо ввести код PIN2. В зависимости от значения параметра *Показать стоим.* введите количество тарифных или денежных единиц.

После того, как установленное количество единиц будет исчерпано, счетчик останавливается, а на дисплей выводится сообщение *Сбросить счетчик стоимости всех вызовов*. Для того, чтобы получить возможность посылки вызовов, выберите **Функции** → *Настройки* → *Лимит стоимости* → *Откл.* Для выполнения этой операции необходимо ввести код PIN2 (стр. 56).



**Сброс счетчиков стоимости вызовов** - выберите **Функции** → *Сбросить счетчики*. Для выполнения этой операции необходимо ввести код PIN2 (стр. 56). Для удаления отдельного события прокрутите список до требуемого события и нажмите .

## Счетчик данных GPRS

← Выберите **Меню** → **Д/функц.** → **Журнал** → *Счетчик GPRS*.

Этот счетчик позволяет контролировать объем данных, переданных и принятых во время соединений в режиме пакетной передачи данных (GPRS). Данная функция полезна, например, когда оплата соединений GPRS осуществляется в соответствии с объемом передаваемых и принимаемых данных.

## Просмотр общего журнала

← Выберите **Меню** → **Д/функц.** → **Журнал**, затем нажмите  и .




В общем журнале для каждого коммуникационного события сохраняется имя отправителя или адресата, телефонный номер и название поставщика услуг или точки доступа.



 **Примечание.**

Составные события, например, текстовые сообщения, передаваемые в нескольких частях, а также соединения в режиме пакетной передачи данных регистрируются в журнале как один вызов.

**Значки:**

-  - входящий,
-  - исходящий,
-  - неприятый вызов или иное коммуникационное событие.

**Фильтрация журнала**

- 1 Выберите **Функции** → *Фильтр*. Откроется список фильтров.
- 2 Прокрутите список до требуемого фильтра и нажмите **Выбрать**.

### Очистка журнала

- Для удаления всего содержимого журнала выберите **Функции** → *Очистить журнал*. Подтвердите операцию, нажав **Да**.

### Счетчик пакетных данных и счетчик продолжительности соединения

- Для проверки объема переданных данных (в килобайтах) и продолжительности конкретного соединения прокрутите список до входящего или исходящего события и выберите **Функции** → *Показать сведения*.

### Настройки журнала

- Выберите **Функции** → *Настройки*. Откроется список параметров.
  - *Регистр звонков* – события сохраняются в памяти игрового пульта в течение установленного количества дней, по прошествии которых события автоматически удаляются, освобождая память.
    - ➡ **Примечание.** При выборе значения *Без регистрации* все содержимое журнала, списков вызовов и отчетов о доставке сообщений удаляется (без возможности восстановления).
  - Описание параметров *Длительность*, *Показать стоим. в* и *Лимит стоимости* приведено выше в этой главе в разделах '*Длительность вызовов*' и '*Стоимость вызовов (услуга сети)*'.

### Тел. книга на SIM-карте

- ➡ Выберите **Меню** → **Средства** → **Тел. книга на SIM-карте**.



На SIM-карте могут быть предусмотрены дополнительные услуги. См. также '*Копирование контактов с SIM-карты в память игрового пульта и обратно*' (стр. 62), '*Просмотр сообщений на SIM-карте*' (стр. 102), а также функции "*Подтв. услуги SIM*" (стр. 57) и "*Разрешенные №№*" (стр. 57).

#### Функции в телефонной книге

SIM-карты: *Открыть*, *Вызвать*, *Нов. контакт на SIM*, *Изменить*, *Удалить*, *Отметить/Снять*, *Копия в Контакты*, *Мои номера*, *Инф. о SIM-карте*, *Справка* и *Выйти*.

- ➡ **Совет.** Сведения о предоставлении услуг, их стоимости и другую информацию об услугах SIM-карты можно получить у поставщика SIM-карт (сетевого оператора, поставщика услуг сотовой сети или в других аналогичных организациях).
- В телефонной книге SIM-карты содержатся имена и номера, сохраненные на SIM-карте, которые можно изменять, добавлять и использовать для отправки вызовов.

## Карта памяти

☛ Выберите Меню→ Средства→ Карта памяти.



Карту памяти можно использовать для хранения игр, музыкальных дорожек, мультимедийных файлов (видеоклипов и аудиоклипов), фотографий, а также резервных копий информации, которая находится в памяти игрового пульта.

☛ **Важное замечание.** Карты памяти следует хранить в местах, недоступных для детей.

☛ **Примечание.** Используйте с данным устройством только совместимые мультимедийные карты (MMC). Карты памяти других типов, например, карты Secure Digital (SD), не подходят к гнезду карты MMC и не совместимы с данным устройством. При использовании несовместимой карты памяти возможно повреждение карты и/или устройства, а также утрата информации, записанной на несовместимой карте памяти.

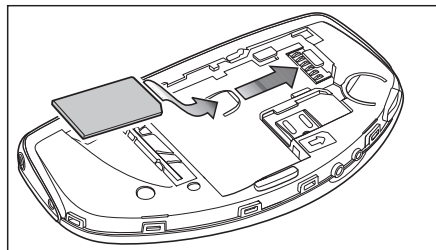
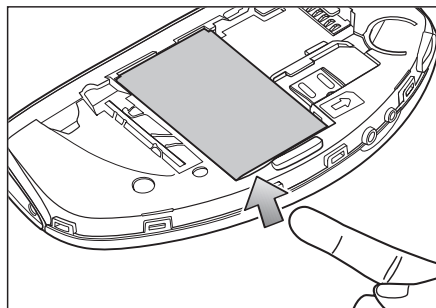
☛ **Примечание.** Подробная информация об использовании карты памяти с другими функциями и приложениями игрового пульта приведена в разделах, содержащих описание этих функций и приложений.


Функции для карты памяти:

*Скопир. пам. устр., Восстан. с карты, Форматир. карту, Имя карты памяти, Установить пароль, Изменить*


*пароль, Удалить пароль, Разблокир. карту, Состояние памяти, Справка и Выйти.*


## Для установки карты памяти



- 1 Если игровой пульт включен, выключите его, нажав и удерживая нажатой клавишу .

- 2 Повернув игровой пульт задней стороной к себе, сдвиньте и снимите заднюю панель, затем извлеките аккумулятор (инструкции приведены в разделе "Установка SIM-карты" краткого руководства).
- 3 Извлеките карту памяти (если установлена).
- 4 Расположите карту памяти в гнезде как показано на рисунке. Позолоченные контакты карты памяти должны быть обращены вниз.
- 5 Зафиксировав карту памяти, установите аккумулятор, затем заднюю панель, сдвинув ее на место.

 **Важное замечание.** Не извлекайте карту памяти во время выполнения каких-либо функций. Перед извлечением карты памяти обязательно закройте все приложения, использующие карту памяти.


 **Важное замечание.** Если в процессе установки какого-либо приложения на карту памяти требуется перезагрузка игрового пульта, не извлекайте карту памяти до тех пор, пока перезагрузка не будет завершена. В противном случае приложение может быть утрачено.

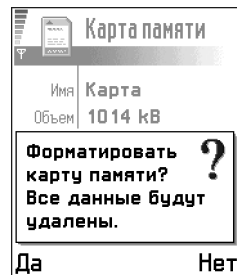
## Форматирование карты памяти

Карты памяти поставляются различными изготовителями. В некоторых случаях новые карты памяти уже отформатированы. Информацию о том, требуется ли форматирование новой карты памяти, можно получить у поставщика карты. Перед использованием новой карты памяти ее необходимо отформатировать.

- Выберите *Функции* → *Форматир. карту*.

На дисплее появится запрос на подтверждение операции; форматирование начнется после подтверждения.

 **Важное замечание.** При форматировании карты памяти все данные удаляются без возможности восстановления.





## Резервное копирование и восстановление информации

На карте памяти можно создавать резервные копии информации, которая находится в памяти игрового пульта.

- Выберите *Функции* → *Скопир. пам. устр.*

Информацию можно восстановить в памяти игрового пульта, скопировав ее с карты памяти.

- Выберите *Функции* → *Восстан. с карты.*

## Пароль карты памяти

Установите пароль, чтобы заблокировать возможность несанкционированного использования карты памяти.



**Примечание.** Этот пароль хранится в памяти игрового пульта, поэтому при использовании карты памяти в одном устройстве повторный ввод пароля не требуется. При установке карты памяти в другое устройство, на дисплее появится запрос на ввод пароля.

## Установка, изменение и удаление пароля

- Выберите *Функции* → *Установить пароль, Изменить пароль* или *Удалить пароль.*

При выполнении каждой функции требуется ввести и подтвердить пароль. Длина пароля не должна превышать восьми символов.



**Важное замечание.** После удаления пароля функция блокировки карты отключается, и карту памяти можно использовать без пароля в любом устройстве.

## Отключение блокировки карты памяти

При установке в игровой пульт другой карты памяти, защищенной паролем, на дисплее появится запрос на ввод пароля карты.


- Для отключения блокировки карты выберите *Функции* → *Разблокир. карту.*

## Проверка использования памяти


Функция *Состояние памяти* позволяет проверить объем памяти, занятый различными группами данных, а также объем памяти, доступный для установки на карту памяти новых приложений и программного обеспечения.


- Выберите *Функции* → *Состояние памяти.*


# 3. Игры


 **Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

Скорость игры может уменьшиться, если открыто много приложений. Поэтому закройте другие приложения перед началом игры.

Для игр используются основные игровые клавиши и . Назначение остальных клавиш зависит от игры, необходимую информацию можно найти в инструкциях, которыми снабжена каждая игра.


 **Совет.** Отвечать на вызовы и завершать их можно, не прерывая игру.

 **Примечание.** Во время игры расходуется дополнительная энергия аккумулятора, и время работы игрового пульта снижается.

 **Примечание.** Доступ к музыкальному проигрывателю во время игры не предусмотрен.


Для игрового пульта можно приобрести разнообразные игры. Информацию об играх можно получить у поставщиков игр, сертифицированных корпорацией Nokia, а также найти в сети Интернет по адресу [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).



## Запуск игры

 **Примечание.** Перед началом игры отсоедините кабель USB от игрового пульта.

Каждая игра поставляется на отдельной карте памяти. Установите карту памяти с игрой в игровой пульт Nokia N-Gage. См. '[Карта памяти](#)' (стр. 31). В главном **Меню** автоматически появится девятый значок - значок игры.

Дополнительную информацию можно найти в инструкциях, которыми снабжена каждая игра. Можно также играть в игры Java, загруженные из сети Интернет. См. '[Установка приложения Java](#)' (стр. 135).

Нажмите **Меню**, выделите значок игры и нажмите .

 **Совет.** Для запуска игры нажмите **Меню** → .

## Запуск игры для двух игроков

По каналу Bluetooth можно играть в игры, предусматривающие участие двух игроков, с пользователями других совместимых устройств, на которых установлены те же игры. Перед началом игры необходимо убедиться в совместимости параметров Bluetooth двух устройств. См. '[Соединение Bluetooth](#)' (стр. 141). Правила игры, описание уровней и

дополнительных функций можно найти в инструкциях, которыми снабжена каждая игра.

## Запуск игры для нескольких игроков

По каналу Bluetooth можно играть в игры, предусматривающие участие нескольких игроков, с пользователями других совместимых устройств, на которых установлены те же игры. Перед началом игры необходимо убедиться в совместимости параметров Bluetooth всех устройств. См. '[Соединение Bluetooth](#)' (стр. 141). Правила игры, описание уровней и дополнительных функций можно найти в инструкциях, которыми снабжена каждая игра.

# 4. Музыкальный проигрыватель и радиоприемник

Игровой пульт позволяет прослушивать сохраненные на карте памяти музыкальные файлы и радиопередачи. Кроме того, можно записывать музыку с радиоприемника или внешнего музыкального проигрывателя, а также загружать на карту памяти музыкальные файлы качества компакт-диска.



**Примечание.** Отображение информации возможно только для первых 255 музыкальных дорожек, сохраненных на карте памяти.

Инструкции по загрузке музыкальных дорожек из совместимого компьютера приведены в разделе '[Nokia Audio Manager](#)' (стр. 41).




## Музыкальный проигрыватель



**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.



Для того, чтобы открыть музыкальный проигрыватель, выберите **Меню**→**М-медиа**→ *Муз. проигр.* или нажмите .

Приложение *Муз. проигр.* предназначено для прослушивания музыкальных дорожек, сохраненных на карте памяти. Подсоедините к игровому пульту минигарнитуру (см. '[Подключение и использование минигарнитуры](#)', стр. 18) или включите громкоговоритель.





**Примечание.** Воспроизведение музыки возможно только для карт памяти объемом 32, 64 или 128 Мбайт. Карты памяти других типов не поддерживаются.





**Примечание.** Во время работы приложения *Муз. проигр.* расходуется дополнительная энергия аккумулятора, и время работы игрового пульта снижается.




**Совет.** Для быстрого запуска приложения *Муз. проигр.* нажмите специальную клавишу музыкального проигрывателя .

 **ВНИМАНИЕ!** Прослушивание музыки при большой громкости может привести к травмированию органов слуха.

После запуска приложения *Муз. проигр.* автоматически начинается воспроизведение музыкальных дорожек.


Для увеличения или уменьшения громкости минигарнитурой либо громкоговорителя нажимайте  или  соответственно.

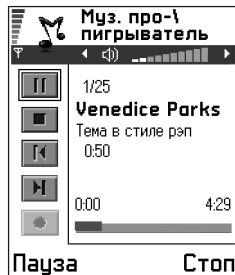
## Прослушивание музыки

С помощью  или  выделите кнопку (воспроизведение/пауза -  / , стоп - , предыдущая/следующая дорожка -  / , запись - ) и нажмите  для выбора функции.

Функции музыкального проигрывателя:

*Список дорожек, Настройки, Вкл. громкоговор./Откл. громкоговор., Справка и Выйти.*



 **Совет.** Для перехода к следующей дорожке можно также нажать кнопку минигарнитурой.





Меню *Список дорожек* предназначено для просмотра и прослушивания музыкальных дорожек, сохраненных в устройстве.

Функции в списке дорожек: *Воспроизвести, Удалить, Переименовать, В список дорожек/Удалить из списка, Справка и Выйти.*

Для просмотра сохраненных музыкальных дорожек выберите *Функции* → *Список дорожек*.

 **Совет.** Для вызова меню *Функции* во время прослушивания музыки нажмите .

Для воспроизведения музыкальной дорожки, помещенной в *Список дорожек*, с помощью  или  выделите требуемую дорожку и выберите *Функции* → *Воспроизвести*.

Во время работы музыкального проигрывателя можно принимать и посылать вызовы как обычно. Воспроизведение дорожки приостанавливается, а после завершения вызова музыкальный проигрыватель автоматически включается снова.

Для ответа на входящий вызов во время прослушивания музыки через минигарнитурой нажмите кнопку минигарнитурой. При поступлении входящего вызова приложение *Муз. проигр.* переключается в режим паузы. Для завершения вызова нажмите кнопку минигарнитурой еще раз. См. 'Подключение и использование минигарнитурой' (стр. 18).


Для изменения настроек нажмите *Функции* и выберите *Настройки*. Меню содержит следующие параметры:

- *Муз. жанр* – выбор стиля музыкальных дорожек для автоматической настройки эквалайзера (тембр ВЧ/НЧ и баланс) с целью повышения качества воспроизведения. Предусмотрены следующие стили: *Рок, Поп, Танец, Джаз, Классика, Лат. Америка* и *Обычный*.
- *Воспроизведение* – выберите *Без изменения* (воспроизведение музыкальных дорожек в том порядке, в котором они сохранены в списке дорожек), *Произвольно* или *Повтор*.
- *Подъем басов* – подъем уровня низких частот для текущего музыкального стиля.

Функции в меню  
"Настройки": *Изменить, Справка* и *Назад*.




## Запись звука с внешней аудиосистемы

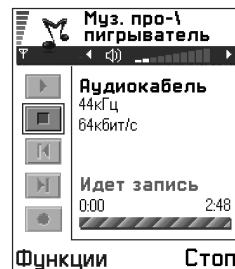
Игровой пульт можно подключить к внешней аудиосистеме (например, к проигрывателю компакт-дисков) для записи музыки непосредственно в память устройства.

 **Примечание.** Не пользуйтесь этой функцией, если это запрещено законом. Музыкальные сочинения охраняются законом об авторских правах. Запись таких музыкальных фрагментов разрешена только для использования в личных

целях. Копирование музыкальных файлов с целью продажи или распространения запрещено.

Для записи музыкальной дорожки с совместимой внешней аудиосистемы

- 1 Подсоедините внешнюю аудиосистему. См. 'Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки' (стр. 18).
- 2 Выберите **Меню** → **М-медиа** → *Муз. проигр.*
- 3 С помощью  выделите кнопку записи , затем нажмите , чтобы начать запись. Для остановки записи нажмите **Стоп**.
- 4 Введите название дорожки и нажмите **ОК**.




Во время записи звука можно посылать и принимать телефонные вызовы. Звук музыкального проигрывателя отключается, однако запись продолжается в фоновом режиме. После завершения вызова музыкальный проигрыватель автоматически возвращается в нормальный режим работы.

## Радиоприемник





**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.



Для того, чтобы включить радиоприемник, выберите **Меню** → **М-медиа** → **Радио** или нажмите .

Передачи по *Radio* можно прослушивать как через минигарнитуру (см. 'Подключение и использование минигарнитуры', стр. 18), так и через громкоговоритель. Провод минигарнитуры выполняет функцию антенны, поэтому для работы радиоприемника необходимо подсоединить минигарнитуру и, по возможности, расправить ее провод.

Для увеличения или уменьшения громкости (минигарнитура или громкоговоритель) нажимайте  или  соответственно.



**Примечание.** Качество радиоприема зависит от расстояния до передающей антенны радиостанции.












**ВНИМАНИЕ!** Прослушивание музыки при большой громкости может привести к травмированию органов слуха.



**Совет.** Для перехода к следующему сохраненному радиоканалу нажмите кнопку минигарнитуры.



**Совет.** Для быстрого запуска приложения *Radio* нажмите специальную клавишу радиоприемника .

С помощью  или  выделите кнопку (следующий/предыдущий канал -  / , автоматическая настройка вверх/вниз -  / , запись - ) и нажмите  для выбора функции.




Функции радиоприемника:  
*Каналы, Вкл. громкоговор./Откл. громкоговор., Автонастр. вверх, Автонастр. вниз, Ручная настройка, Сохранить канал, Справка и Выйти.*



## Настройка радиоканалов



- Откройте приложение *Radio* и выберите **Функции** → *Автонастр. вверх* или *Автонастр. вниз* для автоматической настройки радиоприемника. После обнаружения радиостанции на дисплее выводится частота этого радиоканала.




**Примечание.** Если радиоканалы уже сохранены в памяти устройства, на дисплее дополнительно появляется номер и название радиоканала.

 **Примечание.** Диапазон частот радиоприемника составляет от 87,5 до 108,0 МГц.

- Настройку радиоприемника можно также выполнить вручную: выберите **Функции** → *Ручная настройка*, затем нажимайте  или  для увеличения либо уменьшения частоты (с шагом 0,05 МГц).

 **Совет.** Если частота радиостанции известна, введите ее с клавиатуры (для ввода десятичной точки служит клавиша ).


- Для сохранения радиоканала выберите **Функции** → *Сохранить канал*. Выберите номер радиоканала и нажмите **Выйти**. Введите название радиостанции и нажмите **ОК**.

 **Примечание.** В пустых позициях отображается начальная частота 87,5 МГц.


## Использование радиоприемника

Функции в списке радиоканалов: *Включить*, *Вкл. громкоговор./Откл. громкоговор.*, *Переименовать*, *Удалить*, *Справка* и *Выйти*.


Для того, чтобы выключить *Радио*, нажмите **Выбрать**.

 **Примечание.** Минигарнитура отключена, когда работает громкоговоритель.

Во время работы радиоприемника можно принимать и посылать вызовы как обычно. Звук радиоприемника отключается, а после завершения вызова радиоприемник автоматически включается снова.




 **Примечание.** Во время работы приложения *Радио* расходуется дополнительная энергия аккумулятора, и время работы игрового пульта снижается.




Если радиоканалы уже сохранены в памяти устройства, для перехода к требуемому радиоканалу выберите **Функции** → *Каналы*. Для выбора радиоканалов 1 - 9 можно нажать соответствующую цифровую клавишу, а для выбора радиоканалов 10 - 20 нажмите подряд две цифровые клавиши (например, 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15, 2 + 0 = 20).


 **Примечание.** Приложение *Радио* автоматически закрывается через 5 минут после отсоединения минигарнитуры.



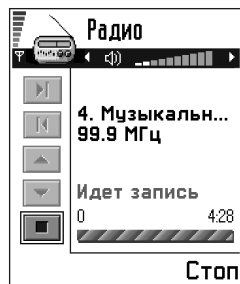
## Запись радиопередач

С помощью  выделите кнопку записи , затем нажмите , чтобы начать запись текущего радиоканала. Введите название дорожки и нажмите **OK**.

 **Примечание.** Во время записи кнопка записи  заменяется кнопкой остановки записи .


 **Совет.** Можно также нажать **Стоп**.

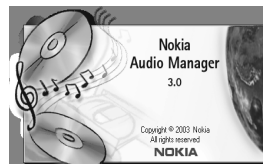
Во время записи радиопередач можно принимать и посылать вызовы как обычно. Звук радиоприемника отключается, однако запись продолжается в фоновом режиме. После завершения вызова радиоприемник автоматически включается снова. Записи радиопередач можно прослушать в приложении "Музыкальный проигрыватель".



## Nokia Audio Manager

Приложение Nokia Audio Manager предназначено для загрузки цифровых музыкальных файлов из совместимого компьютера на карту памяти, установленную в игровой пульт Nokia N-Gage, а также для создания на компьютере списков воспроизведения МЗУ, содержащих дорожки MP3 либо дорожки, скопированные с компакт-дисков. Для доступа к карте памяти необходимо подключить игровой пульт Nokia N-Gage к компьютеру с помощью прилагаемого кабеля USB Mini-B DKE-2. См. '[Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки](#)' (стр. 18). Содержимое карты памяти игрового пульта отображается в поле "Мобильное устройство" в окне *Музыкальная студия* приложения Nokia Audio Manager. Музыкальные дорожки, включенные в списки воспроизведения, можно, например, переписать с компакт-дисков.

 **Примечание.** Все, что требуется при работе с приложением Nokia Audio Manager – это подключить игровой пульт к компьютеру с помощью прилагаемого кабеля USB Mini-B DKE-2 (см. '[Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки](#)', стр. 18.); все остальные операции выполняются на компьютере.





**Примечание.** Не пользуйтесь этой функцией, если это запрещено законом. Музыкальные сочинения охраняются законом об авторских правах. Запись таких музыкальных фрагментов разрешена только для использования в личных целях. Копирование музыкальных файлов с целью продажи или распространения запрещено.



**Совет.** Приложение находится на компакт-диске из комплекта поставки.

### Системные требования

Для установки и запуска приложения Nokia Audio Manager компьютерная система должна удовлетворять следующим требованиям:

- Intel-совместимый компьютер с операционной системой Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 или Windows XP;



**Примечание.** Данное программное обеспечение не поддерживается на компьютерах с операционной системой Windows 98, которая была обновлена с версии Windows 95 или 3.1.

- процессор Pentium MMC 266 МГц (рекомендуется Pentium 300 МГц);
- не менее 35 Мбайт свободного пространства на жестком диске;
- рекомендуемый объем ОЗУ не менее 48 Мбайт (для Windows 2000 рекомендуется 64 Мбайт);
- дисплей с разрешением 800 x 600 точек и 65536 цветами (режим High Color);

- дисковод компакт-дисков стандарта SCSI/ANSI X3T10-1048D или ATAPI/SFF-8020i.

### Установка Nokia Audio Manager



**Примечание.** Не подключайте кабель USB к компьютеру до завершения установки приложения Nokia Audio Manager с компакт-диска из комплекта поставки Nokia N-Gage.

- 1 Запустите Windows.
- 2 Установите компакт-диск из комплекта поставки в дисковод компакт-дисков компьютера.
- 3 Программа установки с компакт-диска должна запуститься автоматически. Если программа не запускается, откройте приложение Windows Explorer и выберите дисковод компакт-дисков, в который установлен компакт-диск. Щелкните правой кнопкой мыши на значке Nokia Audio Manager и выберите команду автоматического запуска.
- 4 Для завершения установки следуйте инструкциям, которые выводятся на экран компьютера.
- 5 После завершения установки программного обеспечения в папке "Программы" появится новая папка "Nokia Audio Manager".




**Примечание.** После завершения установки приложения Nokia Audio Manager необходимо перезагрузить компьютер.

## Сохранение дорожек с компакт-диска в приложении Nokia Audio Manager

Запустите на компьютере приложение Nokia Audio Manager – откроется начальный экран приложения.

- 1 Вставьте музыкальный компакт-диск в дисковод компакт-дисков компьютера и щелкните мышью на значке *Проигрывателя компакт-дисков*. В окне приложения должна появиться информация о всех дорожках на компакт-диске.
- 2 Выберите дорожки, которые вы хотите сохранить, и щелкните мышью на кнопке *Сохранить композиции*.


 **Примечание.** Не извлекайте компакт-диск до завершения операции сохранения дорожек. Время, которое требуется для завершения этой операции, отображается индикатором хода выполнения.

- 3 Для загрузки сохраненных дорожек в окно *Музыкальная студия* щелкните мышью на кнопке *Добавить*, выберите дорожку (дорожки) и щелкните мышью на кнопке "Открыть".

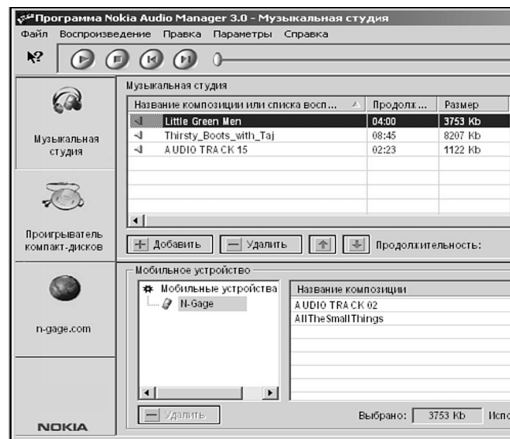
Теперь дорожки можно загрузить из окна *Музыкальная студия* в игровой пульт N-Gage.

## Загрузка музыкальных дорожек в устройство

- 1 Сохраните дорожки и списки воспроизведения в окне *Музыкальная студия* приложения Nokia Audio Manager (см. предыдущий раздел или справочную систему приложения Nokia Audio Manager).

 **Примечание.** Подсоедините игровой пульт к совместимому компьютеру с помощью прилагаемого кабеля USB. См. ['Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки'](#) (стр. 18).

- 2 Запустите на компьютере приложение Nokia Audio Manager – откроется начальный экран приложения.
- 3 Щелкните мышью на значке в поле мобильных устройств в окне *Музыкальная студия*.
- 4 Выберите дорожки или списки воспроизведения (щелкнув мышью на каждом из них) для загрузки на карту памяти, установленную в игровой пульт.



- 5 Щелкните мышью на кнопке *Передать на устройство*.

Если объем выбранных музыкальных файлов превышает объем свободного пространства на карте памяти игрового пульта, на экран выводится сообщение об ошибке. Отмените выбор нескольких музыкальных дорожек и повторите загрузку.

## Загрузка из приложения Windows Explorer

Для загрузки музыкальных файлов MP3 или .AAC на карту памяти игрового пульта можно использовать приложение Windows Explorer.



**Примечание.** Подсоедините игровой пульт к компьютеру с помощью прилагаемого кабеля USB. См. '[Подсоединение и применение кабелей из комплекта поставки](#)' (стр. 18).

- 1 Откройте приложение Windows Explorer и просмотрите список дисковых устройств, установленных на компьютере. Один из локальных дисков должен иметь имя **N-Gage**. Для отображения содержимого карты памяти щелкните мышью на значке этого диска.
- 2 Откройте второй экземпляр приложения Windows Explorer и перейдите в папку на компьютере, содержащую дорожки MP3 и .AAC, которые требуется загрузить.
- 3 Выберите на компьютере дорожки для загрузки и перетащите их мышью в первое окно. После завершения загрузки дорожек в

игровой пульт их можно прослушивать с помощью приложения *Муз. проигр.*

Перед загрузкой музыкальных файлов из приложения Windows Explorer необходимо выясните размер передаваемых файлов. Загрузка 1 Мбайт занимает примерно 10 секунд. Не прерывайте процесс загрузки и не отсоединяйте кабель, не дождавшись завершения операции.



**Внимание!** Сообщение о завершении загрузки может появиться в приложении Windows Explorer раньше расчетного времени. Не следует полагаться на достоверность этого сообщения: реально загрузка каждого мегабайта требует примерно 10 секунд. Не прерывайте процесс загрузки до истечения этого времени, так как в противном случае возможно возникновение ошибок.



**Примечание.** Файлы, загруженные с помощью Windows Explorer, не отображаются в поле "Мобильное устройство" в приложении Nokia Audio Manager.

Если объем выбранных музыкальных файлов превышает объем свободного пространства на карте памяти, на экран выводится сообщение об ошибке. Отмените выбор части музыкальных дорожек и повторите операцию загрузки.

## n-gage.com

Приложение Nokia Audio Manager содержит окно, предназначенное для доступа к сети Интернет. По умолчанию в браузере открывается домашняя страница [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com). В поле адреса можно ввести адрес любой Web-страницы. Для выполнения поиска в сети Интернет необходимо указать адрес страницы, на которой предусмотрена функция поиска. Если требуется загружать в игровой пульт музыкальные файлы из сети Интернет, эти файлы необходимо сначала загрузить в компьютер и затем добавить в окно *Музыкальная студия*.

## Другие функции

### Поддерживаемые типы музыкальных файлов

Приложение Nokia Audio Manager поддерживает музыкальные файлы MP3 и списки воспроизведения M3U. Списки воспроизведения можно создавать в окне *Музыкальная студия*. При выборе списка воспроизведения на карту памяти игрового пульта загружаются только те дорожки, которые включены в этот список воспроизведения. Дорожки, созданные *Проигрывателем компакт-дисков*, имеют расширение .AAC. С помощью приложения Nokia Audio Manager эти файлы можно воспроизводить на компьютере и загружать в на карту памяти, установленную в игровой пульт.

## Поля редактирования дорожек на компьютере

В окне *Музыкальная студия* можно редактировать информацию о дорожке (название дорожки и исполнитель). Дополнительная информация содержится в справочной системе приложения Nokia Audio Manager.



# 5. Настройки

← Выберите Меню → Средства → Настройки.

## Изменение общих настроек

- 1 Прокрутите список до группы параметров и откройте ее, нажав .
- 2 Прокрутите список до параметра, который требуется изменить, и нажмите , чтобы выполнить одну из следующих операций:
  - переключить состояние, если для параметра предусмотрено только два значения (**Вкл./Откл.**);
  - открыть список значений или редактор;
  - открыть экран регулятора и нажать или соответственно для увеличения или уменьшения значения.

## Настройки устройства



### Общие

- *Язык дисплея* – установка языка для отображения сообщений на дисплее. Это значение также определяет формат даты/времени и разделительный символ, используемый, например, при вычислениях. При выборе значения *Автомат*

язык устанавливается в соответствии с информацией, записанной на SIM-карте. После изменения языка сообщений на дисплее необходимо перезапустить игровой пульт.


**Примечание.** Изменение значения параметров *Язык дисплея* и *Язык ввода* воздействует на все приложения в игровом пульте и остается в силе до его следующего изменения.


- *Язык ввода* – установка языка для ввода текста. Выбранное значение определяет:
  - набор символов, которые вводятся при нажатии клавиш – ;
  - словарь, используемый для интеллектуального ввода текста;
  - набор специальных символов, которые доступны при нажатии клавиш и .

**Пример.** Пусть сообщения на дисплее отображаются на английском языке, а вводить все свои сообщения вы хотите по-французски. После изменения языка поиск слов в режиме интеллектуального ввода текста выполняется во французском словаре, а клавиши и позволяют вводить специальные символы и

знаки препинания, наиболее часто встречающиеся во французском языке.




**Совет.** Изменить значение этого параметра можно также в некоторых редакторах. Нажмите  и выберите *Язык ввода*:

- *Словарь* - включение (*Вкл.*) и отключение (*Откл.*) режима интеллектуального ввода текста во всех редакторах игрового пульта. Изменить значение этого параметра можно также в редакторе. Нажмите  и выберите *Словарь* → *Включить словарь* или *Откл.*





**Примечание.** Режим интеллектуального ввода текста предусмотрен не для всех языков.

- *Приветствие* - нажмите , чтобы открыть этот параметр. Приветствие или логотип временно выводится на дисплей при каждом включении игрового пульта. Выберите *Стандартное* для установки стандартной картинки. Выберите *Текст* для ввода текстового приветствия (не более 50 букв). Выберите *Картинка* для выбора фотографии или картинки из папки **Картинки**.
- *Станд. настройки* - эта функция позволяет восстановить исходные значения некоторых параметров. Для выполнения этой операции необходимо ввести код блокировки. См. стр. 56. Включение игрового пульта после выполнения сброса параметров может занимать больше времени.



**Примечание.** Все созданные пользователем документы и файлы остаются неизменными.

## Режим ожидания

- *Фоновая картинка* - эта функция позволяет установить любую картинку для отображения в качестве фона в режиме ожидания. Выберите *Да* для выбора картинки из папки **Картинки**.
- *Левая кн. выбора* и *Правая кн. выбора* - эти параметры позволяют изменить функции левой  и правой  клавиш выбора в режиме ожидания. Помимо запуска приложений клавиши выбора могут выполнять различные функции, например, *Новое сообщ.*



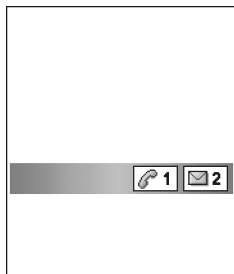
**Примечание.** С помощью клавиш выбора нельзя запустить приложение, установленное пользователем.

## Дисплей

- *Контрастность* - изменение контрастности изображения на дисплее (светлее/темнее).
- *Цвета дисплея* - изменение цветовой палитры дисплея.
- *Тайм-аут заставки* - экранная заставка активизируется по истечении времени, заданного этим параметром. При активизации заставки дисплей очищается, и появляется полоса заставки.
- Для удаления заставки нажмите любую клавишу.




- *Заставка* – выбор содержимого полосы заставки: время и дата или текст, введенный пользователем. Расположение и цвет фона заставки изменяется каждую минуту. Кроме того, в заставке отображается количество новых сообщений и принятых вызовов.



## Параметры вызовов



 **Примечание.** Для изменения режима переадресации вызовов выберите **Меню** → **Средства** → **П-адресация**. См. 'Переадресация вызовов' (стр. 25).


### Передача своего №

- Эта услуга сети позволяет разрешить (*Да*) или запретить (*Нет*) передачу своего телефонного номера вызываемому абоненту. Состояние этой услуги может быть установлено поставщиком услуг или оператором сотовой сети при оформлении абонентской подписки (*Загано сетью*).

### Ожидающий вызов (услуга сети)

- Эта услуга сети уведомляет о поступлении нового входящего вызова во время разговора. Выберите *Включить* для передачи в сеть запроса на включение услуги ожидающего вызова, *Отменить* для передачи запроса на отключение услуги или *Проверить сост.* для проверки состояния услуги.



### Автоповтор

- Когда эта функция включена, игровой пульт делает до десяти попыток повторного соединения с абонентом в случае неудачного вызова. Для прекращения попыток установления соединения нажмите .

### Инф. после вызова




- При включении этой функции игровой пульт одновременно выводит на дисплей длительность и стоимость последнего вызова. Для отображения стоимости вызова необходимо активизировать функцию *Лимит стоимости SIM-карты*. См. стр. 28.

### Быстрый набор

- Выберите *Вкл.*, чтобы вызывать номера, назначенные для клавиш быстрого набора ( – , нажав и удерживая нажатой соответствующую цифровую клавишу. См. также 'Клавиши быстрого набора номера' (стр. 67).




**Ответ любой клави.**



- Выберите *Вкл.*, чтобы отвечать на входящие вызовы нажатием любой клавиши, за исключением ,  и .

**Активная линия (услуга сети)**


- Эта функция доступна только в том случае, когда SIM-карта поддерживает два абонентских номера ("телефонные линии"). Выберите телефонную линию (*Линия 1* или *Линия 2*), которую вы хотите использовать для отправки вызовов и передачи текстовых сообщений. При этом независимо от выбранной линии сохраняется возможность отвечать на вызовы, поступившие по любой из линий.

 **Примечание.** Псылка вызовов по линии 2 невозможна, если на эту услугу сети (*Линия 2*) не оформлена подписка.

Для запрета переключения телефонной линии выберите *Переключ. линий* → *Запретить* (если такая функция поддерживается SIM-картой). Для изменения этого значения необходимо ввести код PIN2.




-  **Совет.** Для переключения между телефонными линиями нажмите и удерживайте нажатой клавишу  в режиме ожидания.

**Параметры соединения****Общие сведения о соединениях в режиме передаче данных и точек доступа**

 **Глоссарий.** Точка доступа – точка, в которой устройство подключается к сети Интернет путем отправки вызова в режиме передачи данных или установления соединения в режиме пакетной передачи данных. Точка доступа может предоставляться, например, поставщиком услуг Интернет (ISP), поставщиком услуг для мобильных устройств или оператором сотовой сети.

Для ввода параметров точки доступа выберите **Настройки** → *Соединение* → *Точки доступа*.

Для подключения к точке доступа необходимо установить соединение в режиме передачи данных. Игровой пульт поддерживает три типа таких соединений:

- вызов в режиме передачи данных GSM ();
- вызов в режиме высокоскоростной передачи данных GSM ();
- соединение в режиме пакетной передачи данных (GPRS) (.

В игровом пульте можно определить точки доступа трех различных видов: точка доступа MMS, точка доступа браузера и точка доступа к сети Интернет (IAP). Информацию о том, какой тип точки доступа требуется при использовании различных услуг, можно получить у поставщика услуг. Установка параметров точки доступа требуется, например, для

- передачи и приема мультимедийных сообщений;
- передачи и приема электронной почты;
- просмотра Web-страниц;
- загрузки приложений Java™;
- передачи картинок или
- работы игрового пульта в качестве модема.

См. также '[Индикаторы передачи данных](#)' (стр. 12).

### Вызовы в режиме передачи данных GSM

Вызов такого типа обеспечивает передачу данных со скоростью не более 14,4 кбит/с. Информацию о предоставлении услуг передачи данных можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети.

#### Минимальный набор параметров для отправки вызова в режиме передачи данных

- Для установки минимального набора параметров передачи данных GSM выберите *Настройки* → *Соединение* → *Точки доступа*, затем *Функции* → *Новая тчк доступа*. Заполните следующие поля:  
*Канал данных: Данные GSM, Телефонный номер, Тип*

*сеанса: Постоянно, Тип вызова: Аналоговый и Макс. скорость: Автоматически.*

### Вызов в режиме высокоскоростной передачи данных (HSCSD)



**Глоссарий.** Вызов в режиме высокоскоростной передачи данных обеспечивает передачу данных со скоростью до 43,2 кбит/с.

Информацию о предоставлении услуги высокоскоростной передачи данных и об условиях подписки можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети.



**Примечание.** Поскольку передача данных в режиме HSCSD выполняется с более высокой скоростью, энергия аккумулятора расходуется быстрее, чем во время голосовых вызовов и вызовов в режиме обычной передачи данных.

### Пакетная передача данных (GPRS)



**Глоссарий.** Служба GPRS (Служба пакетной передачи данных через радиointерфейс) использует технологию пакетной передачи, при которой данные передаются по сотовой сети в виде коротких посылок.

#### Минимальный набор параметров для соединения в режиме пакетной передачи данных

- Необходимо оформить подписку на услуги GPRS. Информацию о подписке и о предоставлении услуг

GPRS можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети.

- Выберите **Настройки** → **Соединение** → **Точки доступа**, затем **Функции** → **Новая тчк доступа**. Заполните следующие поля: **Канал данных: GPRS** и **Имя точки доступа**: введите имя, предоставленное поставщиком услуг. См. '**Создание точки доступа**' (стр. 51).

### Оплата пакетной передачи данных и использования приложений

За использование соединений GPRS, а также за использование приложений, работающих через GPRS (например, Web-услуги, передача и прием данных или текстовых сообщений), начисляется оплата. Информацию о тарифах на предоставление услуг можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети. См. также '**Счетчик пакетных данных и счетчик продолжительности соединения**' (стр. 30).

### Создание точки доступа

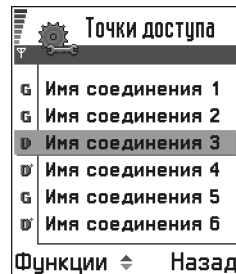
Функции в списке точек доступа: *Изменить, Новая тчк доступа, Удалить, Справка и Выйти.*

Параметры точки доступа могут быть заранее установлены поставщиком игрового пульта. Кроме того, параметры точки доступа можно получить от поставщика услуг в интеллектуальном сообщении. См. '**Прием интеллектуальных сообщений**' (стр. 94).


Если в момент вызова функции *Точки доступа* не задано ни одной точки доступа, на дисплее появится запрос на создание новой точки доступа.

Если точки доступа уже определены, для создания новой точки доступа выберите **Функции** → **Новая тчк доступа**, затем выберите:

- **Исп. стг параметры** – для применения значений по умолчанию. Внесите необходимые изменения и нажмите **Назад** для сохранения параметров.
- **Исп. существ. парам.** – для применения существующих параметров в качестве основы при создании новой точки доступа. Откроется список существующих точек доступа. Выберите одну из них и нажмите **ОК**. Откроется экран параметров точки доступа с частично заполненными полями.



### Изменение параметров точки доступа

При вызове функции "Точки доступа" открывается список существующих точек доступа. Прокрутите список до точки доступа, параметры которой вы хотите изменить, и нажмите .


## Удаление точки доступа


Прокрутите список до точки доступа, которую вы хотите удалить, и выберите **Функции** → *Удалить*.

## Точки доступа


Функции в режиме редактирования параметров точки доступа: *Изменить, Доп. параметры, Справка и Выйти*.

Ниже приведено краткое описание всех параметров, которые могут потребоваться при установлении различных соединений в режиме передачи данных с использованием различных точек доступа.

 **Примечание.** Начинайте ввод значений с первого параметра, так как доступ к полям ввода открывается в зависимости от выбранного типа соединения (*Канал данных*), а также от того, требуется ли вводить *IP-адрес шлюза*.

 **Примечание.** Строго следуйте инструкциям, предоставленным поставщиком услуг.


- *Имя соединения* - введите описательное имя соединения.
- *Канал данных* - возможные значения: *Данные GSM, Высокоскор. GSM и GPRS*. В зависимости от типа соединения некоторые значения могут отсутствовать. Заполните поля с пометкой **Обязательно** или отмеченные красной звездочкой. Остальные поля можно оставить пустыми, если в инструкциях поставщика услуг не указано иное.

 **Примечание.** Для того, чтобы использовать соединения в режиме передачи данных, поставщик услуг должен предоставлять соответствующие услуги и при необходимости активизировать их для установленной в устройстве SIM-карты.

- *Имя точки доступа* (только для пакетной передачи данных) - требуется для подключения к сети GPRS. Имя точки доступа предоставляется поставщиком услуг или оператором сотовой сети.
- *Телефонный номер* (только для передачи данных GSM и высокоскоростной передачи данных) - телефонный номер модема точки доступа.
- *Имя пользователя* - введите, если этого требует поставщик услуг. Имя пользователя в некоторых случаях необходимо для установления соединения и предоставляется поставщиком услуг. Часто имя пользователя зависит от регистра (заглавные/строчные буквы).
- *Запрос пароля* - выберите *Да*, если при каждой регистрации на сервере требуется вводить новый пароль или если вы не хотите сохранять пароль в памяти игрового пульта.
- *Пароль* - в некоторых случаях необходим для установления соединения; предоставляется поставщиком услуг. Часто пароль зависит от регистра (заглавные/строчные буквы). При вводе пароля символы кратковременно появляются на дисплее и затем заменяются звездочками (\*). Для


ввода цифр нажмите  и выберите *Вставить номер*, затем продолжайте вводить буквы.




- *Аутентификация - Обычная/С защитой*.
- *IP-адрес шлюза* - адрес шлюза, используемого для подключения.
- *Домашняя страница* - в зависимости от ситуации введите
  - адрес услуги или
  - адрес центра мультимедийных сообщений.
- *Защита соединения* - укажите, используется ли при подключении протокол защиты транспортного уровня (TLS). Следуйте инструкциям, предоставленным поставщиком услуг.
- *Тип сеанса* - выберите *Постоянно* или *Временно*.
- *Тип вызова* (только для передачи данных GSM и высокоскоростной передачи данных) - *Аналоговый, ISDN v.110* или *ISDN v.120* (определяет аналоговое или цифровое соединение). Значение этого параметра зависит от оператора сети GSM и поставщика услуг Интернет, поскольку некоторые сети GSM не поддерживают соединений ISDN определенных типов. Более подробную информацию можно получить у поставщика услуг Интернет. Соединение ISDN (если доступно) обеспечивает более быстрое подключение, чем аналоговые соединения.


 **Глоссарий.** Соединения ISDN - это способ установления соединения в режиме передачи данных между игровым пультом и точкой доступа. Соединения ISDN являются полностью

цифровыми и поэтому обеспечивают ускоренное установление соединения и более высокую скорость передачи данных, чем аналоговые соединения. Для того, чтобы использовать соединение ISDN, необходима поддержка таких соединений поставщиком услуг Интернет и оператором сотовой сети.

- *Макс. скорость* (только для передачи данных GSM и высокоскоростной передачи данных) - возможные значения: *Автоматически/9600/14400/19200/28800/38400/43200* в зависимости от значений параметров *Тип сеанса* и *Тип вызова*. Этот параметр позволяет ограничить максимальную скорость передачи при использовании высокоскоростной передачи данных. У некоторых поставщиков услуг передача данных на высоких скоростях оплачивается по более высоким тарифам.

 **Примечание.** Перечисленные выше значения соответствуют максимально возможной скорости передачи для соединения. В зависимости от состояния сети фактические значения могут быть меньше.

 **Совет.** Нажмите  при вводе данных для доступа к таблице специальных символов. Для ввода пробела нажмите .

 **Совет.** См. также 'Параметры для работы с мультимедийными сообщениями' (стр. 88), 'Параметры для работы с электронной почтой'

(стр. 91) и 'Настройка игрового пульта для доступа к Web-услугам' (стр. 127).

### Настройки → Доп. параметры

- *IP-адрес устр-ва* - IP-адрес вашего устройства.
- *Первичный DNS*: - IP-адрес первичного сервера DNS.



**Глоссарий.** DNS (Служба имен доменов) - служба в сети Интернет, которая преобразует имена доменов (например, **www.nokia.com**) в IP-адреса (например, **192.100.124.195**).

- *Вторичный DNS*: - IP-адрес вторичного сервера DNS.



**Примечание.** Значения параметров *IP-адрес устр-ва*, *Первичный DNS* или *Вторичный DNS*: (если требуются) можно получить у поставщика услуг Интернет.

Перечисленные ниже параметры присутствуют в списке, если в качестве типа соединения выбран вызов в режиме передачи данных или высокоскоростной передачи данных.

- *Обратный вызов* - этот параметр обеспечивает возможность получения обратного вызова от сервера после отправки инициализирующего вызова. Для оформления подписки на эту услугу обратитесь к поставщику услуг.
- *Тип обратн. вызова* - возможные значения: № сервера/Исп. другой №. Правильное значение зависит от конфигурации оборудования поставщика услуг, который должен предоставить необходимую информацию.

- *№ обратн. вызова* - введите телефонный номер, по которому сервер должен посылать обратный вызов. Обычно это телефонный номер игрового пульта, предназначенный для передачи данных.
- *Использ. сжатие PPP* - выберите значение *Да* для ускорения передачи данных, если такая функция поддерживается удаленным сервером PPP. В случае возникновения сбоев при установлении соединения попробуйте выбрать значение *Нет*. Необходимые инструкции можно получить у поставщика услуг.



**Глоссарий.** Протокол PPP - широко используемый сетевой программный протокол, обеспечивающий возможность непосредственного подключения любого компьютера с модемом к сети Интернет по телефонной линии.

- *Использ. сценарий* - возможные значения *Да* / *Нет*.
- *Сценарий* - введите сценарий регистрации в сети.
- *Инициализ. модема* (строка инициализации модема) - управление игровым пультом с помощью AT-команд модема. Если требуется, введите символы, указанные оператором сети GSM или поставщиком услуг Интернет.

## GPRS



Выберите **Настройки** → *Соединение* → *GPRS*.

Параметры этой группы применяются ко всем точкам доступа, для которых используется соединение в режиме пакетной передачи данных.

**Соединение GPRS** – если выбрано значение *Когда доступно*, а игровой пульт работает в сети, обеспечивающей пакетную передачу данных, устройство регистрируется в сети GPRS, и передача текстовых сообщений осуществляется через сеть GPRS. Кроме того, активное соединение, например, для передачи и приема электронной почты, устанавливается быстрее. При выборе значения *По требованию* игровой пульт использует пакетную передачу данных только при запуске приложений или при выполнении операций, для которых такое соединение необходимо.

**Точка доступа** – имя точки доступа требуется при использовании игрового пульта в качестве модема для пакетной передачи данных из компьютера. Дополнительная информация о модемных соединениях приведена на стр. 147.



**Примечание.** Если выбрано значение *Когда доступно*, а сеть GPRS не доступна, игровой пульт будет периодически пытаться установить соединение в режиме пакетной передачи данных.

## Вызов – данные



Выберите **Настройки** → *Соединение* → *Вызов – данные*.

Параметры этой группы применяются ко всем точкам доступа, подключение к которым осуществляется с

помощью вызова в режиме передачи данных или в режиме высокоскоростной передачи данных.

**Время соединения** – при отсутствии активности в течение заданного интервала времени вызов в режиме передачи данных автоматически разъединяется. Возможные значения *Загать* (в этом случае необходимо задать время) и *Не ограничено*.

## Дата и время



- Параметры этой группы позволяют установить в игровом пульте дату и время, а также изменить формат даты/времени и разделительные символы. Выберите *Тип часов* → *Аналоговые* или *Цифровые*, чтобы задать тип часов на дисплее в режиме ожидания. Выберите *Автокоррекция* для включения автоматического обновления времени, даты и часового пояса по сигналам сотовой сети (услуга сети).



**Примечание.** Для активизации функции *Автокоррекция* необходимо перезапустить игровой пульт.



**Совет.** См. также параметры выбора языка (стр. 46).


## Защита



### Устройство и SIM


Ниже приведено описание различных защитных кодов, которые могут потребоваться при работе с устройством.

- **Код PIN (персональный идентификационный код, от 4 до 8 цифр)** защищает от несанкционированного использования SIM-карты. Код PIN обычно предоставляется вместе с SIM-картой. При вводе ошибочного кода PIN три раза подряд код блокируется. В этом случае использование SIM-карты возможно только после разблокирования кода PIN. См. описание кода PUK.
- **Код PIN2 (от 4 до 8 цифр)** предоставляется с некоторыми SIM-картами и требуется для доступа к определенным функциям, например, к счетчикам стоимости вызовов.
- **Код блокировки (5 цифр)** используется для блокировки игрового пульта и клавиатуры с целью исключения несанкционированного использования устройства.

 **Примечание.** Изготовитель устанавливает для кода блокировки значение **12345**. Во избежание несанкционированного использования игрового пульта измените этот код. Храните новый код в надежном и безопасном месте отдельно от игрового пульта.



- **Коды PUK и PUK2 (персональный деблокировочный ключ, 8 цифр)** требуются для изменения заблокированного кода PIN и PIN2 соответственно. Если эти коды не предоставлены вместе с SIM-картой, их можно получить у оператора сотовой сети, у которого приобретена SIM-карта для игрового пульта.

Вы можете изменить следующие коды: код блокировки, код PIN и код PIN2. Эти коды могут содержать только цифры от **0** до **9**.

 **Примечание.** Избегайте использовать коды доступа, похожие на номера служб экстренной помощи (например, 112), чтобы исключить случайный набор такого номера.

*Запрос кода PIN* – если эта функция включена, код PIN необходимо вводить каждый раз при включении игрового пульта. Следует заметить, что некоторые SIM-карты не позволяют отключить запрос кода PIN.

*Код PIN | Код PIN2 | Код блокировки* – эти функции предназначены для изменения соответствующих кодов.

 **Совет.** Нажмите  для включения блокировки игрового пульта вручную. Откроется список команд. Выберите *Заблок. устр-ва*.

*Период автоблокир.* – этот параметр позволяет задать период времени, по истечении которого функция блокировки включается автоматически, после чего использование игрового пульта возможно только



после ввода правильного кода блокировки. Введите время в минутах или выберите *Нет*, чтобы отключить функцию автоматической блокировки.

- Для разблокирования игрового пульта введите код блокировки.



**Примечание.** При включенной функции блокировки сохраняется возможность вызова службы экстренной помощи, номер которой запрограммирован в памяти устройства (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи).

**Блок. при смене SIM** – выберите *Да* для включения запроса кода блокировки при установке новой (неизвестной) SIM-карты. В памяти игрового пульта хранится список SIM-карт, которые были установлены и считаются известными.

- ➔ Для просмотра списка разрешенных телефонных номеров выберите *Меню* → *Средства* → *Разрешенные №№*:

Функции на экране списка разрешенных номеров: *Открыть*, *Вызвать*, *Новый контакт*, *Изменить*, *Удалить*, *Доб. в Контакты*, *Доб. из Контакты*, *Справка* и *Выйти*.

*Разрешенные №№* – эта функция (если поддерживается SIM-картой) позволяет ограничить послышку исходящих вызовов заданным набором телефонных номеров. Для доступа к этой функции необходимо ввести код PIN2. При включенной функции разрешается набирать

только те телефонные номера, которые включены в список разрешенных номеров или начинаются с той же цифры (тех же цифр), что и номера в списке.



**Примечание.** При включенной функции фиксированного набора в некоторых сетях сохраняется возможность вызова службы экстренной помощи (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи).

- Для добавления нового номера в список разрешенных номеров выберите **Функции** → *Новый контакт* или *Доб. из Контакты*.

*Закрытая группа* – эта услуга сети позволяет ограничить входящие и исходящие вызовы выбранной группой абонентов. Дополнительную информацию можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети. Выберите *Стандартная* для активизации группы, согласованной с оператором сотовой сети, *Вкл.* для активизации другой группы (в этом случае требуется индексный номер группы) или *Откл.*



**Примечание.** В случае, когда посылка вызовов ограничена функцией закрытой абонентской группы, в некоторых сетях сохраняется возможность вызова службы экстренной помощи (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи).

*Погтв. услуги SIM* (услуга сети) – включение отображения подтверждающих сообщений при использовании услуг SIM-карты.

## Сертификаты

Главный экран приложения "Сертификаты" содержит список сертификатов центров сертификации, сохраненных в памяти устройства. Для просмотра сертификатов пользователя (если имеются) нажмите

**Глоссарий.** Сертификаты используются некоторыми Web-службами (например, банковское обслуживание) для проверки подписей, сертификатов сервера и других сертификатов доступа.

**Глоссарий.** Сертификаты пользователя предоставляются центром сертификации.

Функции на главном экране приложения "Сертификаты": *Инф. о сертиф., Удалить, Парам. доверия, Отметить/Снять, Справка и Выйти.*

Цифровые сертификаты необходимы в следующих случаях:

- при подключении к интерактивному банку или другому удаленному серверу для выполнения операций, связанных с передачей конфиденциальной информации;
- для минимизации риска, связанного с загрузкой вирусов и другого недобросовестного программного обеспечения, а также для подтверждения подлинности программного

обеспечения при загрузке и установке программного обеспечения.

**Глоссарий.** Цифровые сертификаты предназначены для проверки подлинности Web-страниц и устанавливаемого программного обеспечения. Однако сами сертификаты можно считать достоверными только в том случае, если их источник заведомо подлинный.

**Важное замечание.** Само по себе наличие сертификатов не обеспечивает защиты; защита обеспечивается только тогда, когда применяются правильные, подлинные и достоверные сертификаты.

### Просмотр информации сертификата – проверка подлинности

Вы можете быть уверены в том, что шлюз или сервер является подлинным только после проверки подписи и срока действия сертификата шлюза или сервера.


На дисплей выводится уведомление в следующих случаях:

- если шлюз или сервер не является подлинным;
- если в памяти игрового пульта отсутствует необходимый сертификат.

Для проверки данных сертификата прокрутите список до требуемого сертификата и выберите **Функции** → *Инф. о сертиф.* В момент доступа к данным сертификата выполняется проверка его срока действия, в

результате чего на дисплее может появиться одно из следующих сообщений:

- *Нет приложений, доверяющих этому сертификату* – в устройстве не установлено приложений, использующих этот сертификат. Более подробная информация приведена в следующем разделе '*Изменение параметров доверия для сертификата*'.
- *Срок действия сертификата истек* – срок действия выбранного сертификата закончился.
- *Срок действия сертификата еще не начался* – срок действия выбранного сертификата еще не начался.
- *Сертификат поврежден* – использование сертификата невозможно. Обратитесь к поставщику сертификата.


 **Важное замечание.** Сертификаты имеют ограниченное время обращения. Если несмотря на то, что сертификат должен быть достоверным, на дисплей выводится сообщение *Срок действия сертификата истек* или *Срок действия сертификата еще не начался*, убедитесь в том, что в игровом пульте установлена правильная дата и время.

### Изменение параметров доверия для сертификата

- Прокрутите список до требуемого сертификата и выберите **Функции** → *Парам. доверия*. На дисплей выводится список приложений, которые могут использовать выбранный сертификат (в зависимости от сертификата). Например: *Услуги/Да* – сертификат пригоден для удостоверения подлинности Web-серверов.

*Диспетчер / Да* – сертификат пригоден для удостоверения подлинности нового программного обеспечения.

*Интернет/Да* – сертификат пригоден для удостоверения подлинности серверов электронной почты и библиотек картинок.

 **Важное замечание.** Перед изменением этих параметров необходимо убедиться в том, что владелец сертификата заслуживает абсолютного доверия, а сам сертификат действительно принадлежит указанному в сертификате владельцу.

### Запрет выз. (услуга сети)



Функция запрета вызовов позволяет ограничить посылку и прием вызовов с данного игрового пульта. Для доступа к этой функции требуется пароль запрета вызовов, который предоставляется поставщиком услуг.

- 1 Прокрутите список до требуемого режима запрета вызовов.
- 2 Выберите **Функции** → *Включить* для передачи в сеть запроса на установку запрета вызовов, *Отменить* для передачи запроса на отмену выбранного режима запрета вызовов или *Проверить сост.* для проверки состояния режима запрета вызовов.

- Для отмены всех активных режимов запрета вызовов выберите **Функции** → *Отмен. все запреты*.
- Для изменения пароля запрета вызовов выберите **Функции** → *Изм. пароль*.



**Примечание.** При включенной функции запрета вызовов в некоторых сетях сохраняется возможность вызова службы экстренной помощи (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи).



**Примечание.** Запрет вызовов применяется ко всем вызовам, включая вызовы в режиме передачи данных.



**Примечание.** Нельзя одновременно активизировать услугу запрета входящих вызовов и услугу переадресации вызовов или разрешенные номера. См. "Переадресация вызовов" (стр. 25) и "Разрешенные номера" (стр. 57).

## Сеть



### Выбор сети

- Выберите *Автомат* для установки режима автоматического поиска и выбора одной из сотовых сетей, доступных в данном районе.
- Выберите *Вручную*, если вы хотите вручную выбрать требуемую сотовую сеть из списка доступных сетей. Если игровой пульт покидает зону обслуживания выбранной вручную сотовой сети, подается звуковой сигнал, а на дисплей выводится

запрос на повторный выбор сети. Выбор сети возможен только в том случае, если эта сеть имеет соглашение о роуминге с оператором домашней сети абонента (т. е. с оператором, чья SIM-карта установлена в игровом пульте).



**Глоссарий.** Соглашение о роуминге – договор между двумя или несколькими операторами сотовой сети, позволяющий абонентам одной сети пользоваться услугами других сетей.



### Информация БС

- Выберите *Вкл.*, чтобы на дисплей выводилось уведомление о том, что игровой пульт работает в сети с микросотовой архитектурой (MCN), а также для включения приема информации базовой станции.

## Настройки аксессуара



### Индикаторы на дисплее в режиме ожидания:

-  – подключена минигарнитура,
-  – подключен комплект индуктивной связи (для слухового аппарата).


В папке аксессуаров доступны следующие функции:

- *Стандартный режим* – выбор режима, который будет автоматически активизирован при подключении аксессуара. См. 'Режимы' (стр. 109).
- Выберите *Автоответ*, чтобы игровой пульт автоматически принимал входящие вызовы через пять секунд. Если для параметра "Сигнал вызова"

установлено значение *Один гудок* или *Без звука*,  
функция автоматического приема вызовов не  
работает.



## 6. Контакты

↔ Для того, чтобы открыть приложение "Контакты", нажмите  в режиме ожидания или выберите Меню→ Контакты.

В списке контактов (телефонной книге) хранится информация об абонентах - имена, телефонные номера, адреса и т. д.


Контакты хранятся в общей памяти. См. '[Общая память](#)' (стр. 19).

В карточку контакта можно также включить персональный сигнал вызова, голосовую метку и миниатюрную картинку. Кроме того, предусмотрена возможность создания групп контактов, которая позволяет передавать текстовые сообщения и сообщения электронной почты одновременно нескольким адресатам.



Функции в списке контактов: *Открыть, Вызвать, Новое сообщение, Новый контакт, Изменить, Удалить, Скопировать, Добавить в группу, В составе групп,*

*Отметить/Снять, Перегать, Инф. о контактах, Справка и Выйти.*

 **Глоссарий.** Голосовой меткой может служить любое слово, например, фамилия абонента. Функция набора номера голосом позволяет посылать телефонные вызовы, произнося соответствующие голосовые метки.

### Создание карточек контактов

- 1 Откройте приложение "Контакты" и выберите **Функции**→ *Новый контакт*. Откроется пустая карточка контакта.
- 2 Заполните необходимые поля и нажмите **Готово**. Карточка контакта будет сохранена в памяти устройства и закрыта, после чего она появится в списке контактов.

### Копирование контактов с SIM-карты в память игрового пульта и обратно


- Для копирования имен и номеров с SIM-карты в память игрового пульта выберите **Меню**→

**Средства**→ Тел. книга на SIM-карте. Выберите имя (имена), которые требуется скопировать, затем выберите **Функции**→ *Копия в Контакты*.

- Для копирования телефонного, факсимильного номера или номера пейджера из списка контактов на SIM-карту откройте приложение "Контакты", откройте карточку контакта, выделите требуемый номер и выберите **Функции**→ *Копия на SIM*.

## Редактирование карточек контактов

Функции в режиме редактирования карточки контакта: *Доб. миникартинку/Удалить миникарт., Добавить данные, Удалить данные, Изменить метку, Справка и Выйти*.




- 1 Прокрутите список контактов до карточки контакта, данные которой требуется изменить, и откройте ее, нажав .
- 2 Для изменения информации карточки контакта выберите **Функции**→ *Изменить*.
- 3 Для сохранения изменений и возврата на экран карточки контакта нажмите **Готово**.

## Удаление карточек контактов

- Прокрутите список контактов до карточки контакта, которую требуется удалить, и выберите **Функции**→ *Удалить*.

## Для одновременного удаления нескольких карточек контактов

- 1 Отметьте карточки контактов для удаления. Прокрутите список до карточки, которую требуется удалить, и выберите **Функции**→ *Отметить*. Рядом с карточкой контакта появится отметка.
- 2 Отметив контакты для удаления, выберите **Функции**→ *Удалить*.

 **Совет.** Отметить несколько объектов можно по-другому: нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите . См. также стр. 15.

## Добавление и удаление полей в карточках контактов


- 1 Откройте карточку контакта и выберите **Функции**→ *Изменить*.
- 2 Для добавления дополнительного поля выберите **Функции**→ *Добавить данные*.  
Для удаления ненужного поля выберите **Функции**→ *Удалить данные*.  
Для переименования поля карточки контакта выберите **Функции**→ *Изменить метку*.



## Добавление картинки в карточку контакта

В карточки контактов можно вставлять картинки двух различных типов. Дополнительная информация о сохранении картинок приведена в разделе "Приложения "Картинки" и "Копия экрана" (стр. 70).

- Для присоединения миникартинки откройте карточку контакта и выберите **Функции** → *Изменить*, затем **Функции** → *Доб. миникартинку*. Миникартинка отображается на дисплее при поступлении вызова от соответствующего абонента.






 **Примечание.** После добавления миникартинки в карточку контакта можно выбрать *Доб. миникартинку* для замены миникартинки или *Удалить миникарт.* для удаления миникартинки из карточки контакта.


- Для добавления полноразмерной картинки откройте карточку контакта и нажмите , чтобы открыть экран "Картинка" () , затем выберите **Функции** → *Добавить картинку*.

## Просмотр карточки контакта

Функции в режиме

просмотра карточки контакта при выделенном телефонном номере: *Вызов, Новое сообщение, Изменить, Удалить, Стандартные, Доб. голос. метку | Голосовые метки, Для быстр. набора | Угал. быстр. набор, Мелодия, Копия на SIM, Перегаты, Справка и Выйти.*

Информационный экран контакта () содержит все данные о контакте. Нажмите , чтобы открыть экран "Картинка" () .



 **Примечание.** Информационный экран контакта содержит только те поля, в которые введены данные. Выберите **Функции** → *Изменить* для просмотра всех полей и добавления в контакт дополнительных данных.

## Назначение номеров и адресов по умолчанию

Если контакт содержит несколько телефонных номеров или адресов электронной почты, для ускорения отправки вызовов и передачи сообщений можно назначить определенный номер и адрес в качестве основного, т. е. используемого по умолчанию.

- Откройте карточку контакта и выберите **Функции** → *Стандартные*. Откроется всплывающее окно со списком функций.




 **Пример.** Выделите *Телефонный номер* и нажмите **Задать**. На дисплее появится список телефонных номеров выбранной карточки контакта. Выделите номер, который вы хотите назначить в качестве основного, и нажмите . После возврата на экран контакта основной номер будет подчеркнут.


## Набор номера голосом

Функция набора номера голосом позволяет посылать вызовы, произносятся записанные для контактов голосовые метки. Голосовыми метками могут быть любые слова. При использовании функции набора голосом следует иметь в виду следующее:


- Голосовые метки не зависят от языка, а определяются исключительно индивидуальными особенностями голоса.
- Фоновый шум мешает нормальной работе системы распознавания голоса, поэтому выполняйте запись и по возможности посылайте вызовы в тихом помещении.
- Слишком короткие метки не воспринимаются телефоном; используйте достаточно длинные голосовые метки и не записывайте похожие метки для разных номеров.


 **Примечание.** Имя следует произносить в точности так же, как оно было произнесено при записи. Это может быть непросто, например, в шумном помещении или в момент опасности,


поэтому не стоит полностью полагаться на функцию набора голосом.

 **Пример.** В качестве голосовой метки можно записать имя абонента, например, "Мобильный телефон Андрея".

## Запись голосовой метки для телефонного номера

 **Примечание.** Голосовые метки можно записывать только для телефонных номеров, сохраненных в памяти игрового пульта. См. 'Копирование контактов с SIM-карты в память игрового пульта и обратно' (стр. 62).


 **Примечание.** Для любого контакта можно записать только одну голосовую метку.


- 1 Прокрутите список контактов до контакта, для которого требуется записать голосовую метку, и откройте карточку контакта, нажав .
- 2 Прокрутите список до номера, которому должна соответствовать голосовая метка, и выберите **Функции** → *Доб. голос. метку*.

- 3 На дисплей выводится текст *Нажмите "Старт", говорите после сигнала*.


Во время записи не подносите игровой пульт вплотную к губам. После тонального сигнала начала записи четко произнесите слово (слова), которые вы хотите записать в качестве голосовой метки.


- Для записи голосовой метки нажмите **Старт**. На дисплее появляется текст *Говорите*, сопровождаемый тональным сигналом начала записи.
- 4 После завершения записи игровой пульт воспроизводит записанную метку, а на дисплее выводится текст *Воспроизведение голосовой метки*. Если вы не хотите сохранять запись, нажмите **Выход**.
  - 5 После успешной записи голосовой метки на дисплей выводится текст *Голосовая метка сохранена*, сопровождаемый тональным сигналом. В карточке контакта рядом с номером, для которого записана голосовая метка, отображается символ ☺.


 **Примечание.** Игровой пульт позволяет записать до 25 голосовых меток для телефонных номеров. Когда память голосовых меток будет заполнена, удалите ненужные голосовые метки.

 **Совет.** Для просмотра всех записанных голосовых меток выберите **Функции** → *Инф. о контактах* → *Голосовые метки* в списке контактов.


## Посылка вызова с помощью голосовой метки

 **Примечание.** Голосовую метку следует произносить в точности так же, как она была произнесена при записи.

- 1 В режиме ожидания нажмите и удерживайте нажатой клавишу . На дисплее появится сообщение *Говорите*, сопровождаемое коротким тональным сигналом.
- 2 При посылке вызова с помощью голосовой метки используется громкоговоритель. Не подносите игровой пульт вплотную к губам, четко произнесите голосовую метку.
- 3 Игровой пульт воспроизводит распознанную голосовую метку, на дисплее выводится имя и номер, а через полторы секунды автоматически начинается установление соединения.


 **ВНИМАНИЕ!** Не подносите игровой пульт к уху при включенном громкоговорителе, так как громкость в этом режиме слишком велика.

- Если игровой пульт воспроизводит неправильную голосовую метку, а также для повторного набора номера голосом нажмите **Повтор**.

 **Примечание.** Если активен вызов в режиме передачи данных или соединение GPRS, а приложение выполняет прием или передачу данных, функция набора номера голосом не работает. Для посылки вызова с помощью

голосовой метки сначала завершите активное соединение в режиме передачи данных.

## Воспроизведение, удаление и изменение голосовой метки

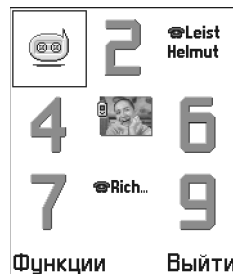
Для воспроизведения, удаления или изменения голосовой метки откройте карточку контакта, прокрутите список до номера с голосовой меткой (обозначается значком ) и выберите **Функции**→ *Голосовые метки*→ и одну из функций:

- *Воспроизвести* - для прослушивания голосовой метки.
- *Удалить* - для удаления голосовой метки.
- *Изменить* - для записи новой голосовой метки. Нажмите **Старт**, чтобы начать запись.

## Клавиши быстрого набора номера

Функция быстрого набора - удобный способ вызова часто используемых номеров. Клавиши быстрого набора можно назначить для восьми телефонных номеров. Клавиша **1** зарезервирована для вызова автоответчика.

- 1 Откройте карточку контакта, для которого вы хотите назначить клавишу быстрого набора, и выберите **Функции**→ *Для быстр. набора*. Откроется





- таблица быстрого набора, содержащая свободные позиции.
- 2 Выделите номер и нажмите **Задать**. После возврата на информационный экран контакта рядом с номером появится значок быстрого набора.
  - Для вызова контакта с помощью функции быстрого набора установите для функции **Меню**→ **Средства**→ **Настройки**→ **Параметры вызовов**→ *Быстрый набор* значение *Вкл.*, вернитесь в режим ожидания, затем нажмите клавишу быстрого набора и удерживайте ее нажатой до тех пор, пока не начнется установление соединения.

## Добавление сигнала вызова для контакта или группы

Для каждого контакта или группы контактов можно установить свой сигнал вызова. При поступлении входящего вызова от соответствующего абонента игровой пульт воспроизводит выбранную мелодию (если передача номера вызывающего абонента не

заблокирована и игровой пульт может определить этот номер).

- 1 Нажмите , чтобы открыть карточку контакта, или откройте список групп и выберите группу контактов.
  - 2 Выберите **Функции** → *Мелодия*. Откроется список мелодий.
  - 3 С помощью джойстика выделите мелодию, которую вы хотите назначить в качестве сигнала вызова для контакта или группы, и нажмите **Выбрать**.
- Для отмены персонального сигнала вызова выберите *Стандарт. мелодия* в списке сигналов вызова.


 **Примечание.** Для отдельного контакта всегда используется сигнал вызова, назначенный последним. Например, если сначала был установлен сигнал вызова для группы, а затем сигнал вызова для контакта, принадлежащего этой группе, при поступлении вызова от этого абонента будет подан сигнал вызова для отдельного контакта.


## Передача контактной информации

- 1 Прокрутите список контактов до карточки контакта, которую требуется передать.
- 2 Выберите **Функции** → *Передать*, затем выберите способ передачи: *В сообщении SMS*, *По эл. почте* (функция доступна только в том случае, если в

устройстве сохранены правильные настройки электронной почты) или *По каналу Bluetooth*. На этом этапе карточка контакта преобразуется в формат визитной карточки. Дополнительная информация приведена в главе 'Сообщения', а также в разделе 'Передача данных по каналу Bluetooth' (стр. 143).

- Принятую визитную карточку можно включить в список контактов. См. 'Прием интеллектуальных сообщений' (стр. 94).

 **Примечание.** Передача и прием контактной информации поддерживается только для совместимых устройств.


 **Глоссарий.** Термин "визитная карточка" используется, когда речь идет о передаче и приеме контактной информации. Визитная карточка – это карточка контакта, преобразованная в формат, пригодный для передачи в текстовом сообщении (обычно это формат vCard).

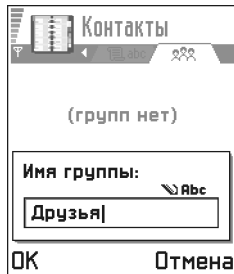
## Группы контактов

Приложение "Контакты" позволяет создавать группы контактов, которые можно использовать, например, в качестве списков рассылки для передачи текстовых сообщений и сообщений электронной почты. Инструкции по выбору сигнала вызова для группы приведены на стр. 67.


Функции на экране списка групп: *Открыть, Новая группа, Удалить, Переименовать, Мелодия, Инф. о контактах, Справка и Выйти.*

## Создание групп контактов


- 1 Откройте список контактов и нажмите , чтобы открыть список групп.
- 2 Выберите **Функции** → *Новая группа*.
- 3 Введите имя группы (или оставьте стандартное имя *Группа* и нажмите **OK**.




## Добавление контактов в группу

- 1 Прокрутите список контактов до контакта, который вы хотите включить в состав группы, и выберите **Функции** → *Добавить в группу*. Откроется список доступных групп.
- 2 Прокрутите список до группы, в которую требуется добавить контакт, и нажмите .

## Добавление нескольких контактов одновременно

- 1 Откройте группу в списке групп и выберите **Функции** → *Добавить в группу*.
- 2 Прокрутите список до требуемого контакта и отметьте его, нажав . Повторите эту операцию для всех контактов, которые вы хотите добавить, затем нажмите **OK** для включения всех отмеченных контактов в состав выбранной группы.

## Удаление контактов из группы

- 1 Прокрутите список групп до группы, состав которой требуется изменить, и нажмите .
- 2 Прокрутите список до контакта, который вы хотите удалить, и выберите **Функции** → *Удалить из группы*.
- 3 Нажмите **Да** для подтверждения операции удаления.

## Импорт данных

Контакты, а также записи календаря и списка дел можно импортировать в игровой пульт из телефонов Nokia различных моделей с помощью приложения Data Import из программного пакета PC Suite для Nokia N-Gage. Инструкции по работе с приложением содержатся в интерактивной справочной системе PC Suite.

# 7. Приложения "Картинки" и "Копия экрана"

## Картинки



**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

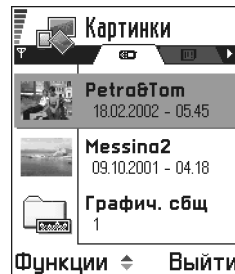
← Выберите **Меню** → **М-медиа** → **Картинки**.

## Хранение картинок

Приложение "Картинки" предназначено для просмотра, перемещения, удаления и передачи фотографий и картинок, сохраненных в памяти игрового пульта. В этом приложении доступны картинки, принятые в папку "Входящие" в мультимедийных или графических сообщениях, во вложениях электронной почты, по каналу связи Bluetooth, а также изображения, сохраненные из приложения "Копия экрана". Картинку, принятую в папку "Входящие", необходимо сохранить в приложении "Картинки".


Главный экран приложения "Картинки" содержит список фотографий и папок. В списке указана следующая информация:






- дата и время сохранения картинки;
- миниатюрная копия картинки, изображение для предварительного просмотра;
- количество объектов в папке и
- вкладка, содержащая информацию о том, в какой памяти хранятся картинки и папки: в памяти игрового пульта или на карте памяти (если установлена).





Функции в приложении "Картинки": *Открыть, Передать, Загрузка картинок, Удалить, В папку, Новая папка, Отметить/Снять, Переименовать, Показать сведения, Доб. в "Ссылки", Обнов. м-картинки, Справка и Выйти.*

## Просмотр картинок

 **Примечание.** При запуске приложения **Картинки** открывается вкладка памяти игрового пульта.

- 1 Для перехода между вкладками памяти нажмите  или .
- 2 Для просмотра картинок нажимайте  и .
- 3 Нажмите , чтобы открыть картинку. В верхней части дисплея отображается имя открытой картинки и количество картинок в папке.

Функции в режиме просмотра картинки: *Передать, Повернуть, Крупнее, Мельче, На весь дисплей, Удалить, Переименовать, Показать сведения, Доб. в "Ссылки", Справка и Выйти.*


Нажмите  или  в режиме просмотра картинок для перехода к следующей или предыдущей картинке в текущей папке.


Мультипликационные файлы GIF можно просматривать точно так же, как и обычные картинки. Мультфильм воспроизводится только один раз. После завершения мультфильма на дисплее остается неподвижная картинка. Закройте и снова откройте мультипликационный файл для его повторного просмотра.

## Масштабирование


- 1 Выберите **Функции** → *Крупнее* или *Мельче*. Коэффициент масштабирования отображается в верхней части дисплея. См. также раздел 'Клавиши быстрого выбора' далее в этой главе.
- 2 Нажмите **Назад** для возврата к исходному масштабу.



 **Примечание.** Установленный коэффициент масштабирования не сохраняется.

 **Примечание.** Функция увеличения во время просмотра GIF-мультфильма не доступна.

### На весь дисплей

Если выбрать **Функции** → *На весь дисплей*, панели вокруг картинки удаляются для увеличения площади, занятой картинкой. Нажмите  для возврата к исходному экрану.










### Перемещение по картинке

В режиме масштабирования или отображения картинки на весь дисплей можно использовать джойстик для перемещения влево, вправо, вверх и вниз по картинке, например, для детального просмотра правого верхнего угла картинки.

## Поворот

Выберите **Функции** → *Повернуть* → *Влево* для поворота картинки на 90 градусов против часовой стрелки или *Вправо* для поворота картинки по часовой стрелке. Состояние поворота не сохраняется постоянно.


## Клавиши быстрого выбора

- Поворот:  – против часовой стрелки,  – по часовой стрелке.
- Прокрутка:  – вверх,  – вниз,  – влево,  – вправо.
-  – увеличение,  – уменьшение, длительное нажатие – возврат к исходному масштабу.
-  – переключение режима отображения (на весь дисплей/обычный экран).

## Экран информации о картинке

- Для просмотра информации о картинке прокрутите список до требуемой картинки и выберите **Функции** → *Показать сведения*. На дисплее появится следующая информация:  
*Формат* – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, *Не подерж* или *Не известно*.  
*Дата и Время* создания или сохранения картинки.  
*n x n* – размеры картинки в пикселах.  
*Размер* картинки в байтах или килобайтах.  
*Цвет* – True colour, 65536 цветов, 4096 цветов, 256 цветов, 16 цветов, *Шкала серого* или *Черно-белый*.


## Размещение картинок и папок

- Для удаления картинки или папки прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции** → *Удалить*.
- Для переименования картинки или папки прокрутите список до требуемого объекта и выберите **Функции** → *Переименовать*. Введите новое имя и нажмите .

Дополнительная информация о создании папок, а также о выделении и перемещении объектов в папки приведена в разделе 'Действия, общие для всех приложений' (стр. 15).

## Передача картинок

Картинки можно передавать в совместимые устройства по различным каналам передачи сообщений.





- 1 Прокрутите список до картинки, которую требуется передать, и выберите **Функции** → *Передать*.
- 2 Затем выберите способ передачи: *В сообщении MMS*, *По эл. почте* или *По каналу Bluetooth*.
  - При выборе передачи в сообщении электронной почты или мультимедийном сообщении открывается редактор. Нажмите  для выбора адресата (адресатов) из телефонной книги приложения "Контакты" либо введите телефонный номер или адрес электронной почты адресата в поле *Кому*. Добавьте текст или звук и



выберите **Функции**→ *Перегать*. См. 'Создание и передача новых сообщений' (стр. 86).

- Инструкции по передаче картинки по каналу Bluetooth приведены в разделе 'Передача данных по каналу Bluetooth' (стр. 143).

**Совет.** По каналу связи Bluetooth можно передать сразу несколько картинок. Для этого картинки необходимо предварительно отметить. Для того, чтобы отметить несколько картинок, нажмите

**Функции**→ *Отметить/Снять* или нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажимайте  или . По мере перемещения по списку рядом с картинками появляются отметки. Для завершения выбора остановите прокрутку списка, затем отпустите .

## Папка "Графические сообщения"



В папке "Графические сообщения" находятся графические объекты, полученные в графических сообщениях.

Функции в папке

"Графические сообщения": *Открыть, Перегать, Удалить, Отметить/Снять, Переименовать, Показать сведение, Справка и Выйти.*

Для сохранения графического объекта, принятого в графическом сообщении, выберите **Сообщения**→ *Входящие*, откройте сообщение и выберите **Функции**→ *Сохранить*.

## Просмотр графических объектов

- 1 Прокрутите список до графического объекта, который вы хотите просмотреть, и нажмите . На дисплее появится изображение. Нажмите  для просмотра следующего объекта в папке.
- 2 Для возврата на главный экран приложения "Картинки" нажмите **Назад**.

## Копия экрана

➡ Выберите **Меню**→**М-медиа**→**Копия экрана**.





Приложение "Копия экрана" позволяет сохранять изображение, выведенное на дисплей игрового пульта. Затем полученные картинки можно передавать в мультимедийных сообщениях. Приложение "Копия экрана" можно запустить в фоновом режиме и активизировать его комбинацией клавиш, заданной в приложении "Настройки" (по умолчанию  + ). См. 'Работа приложения в фоновом режиме' (стр. 74) и 'Настройки' (стр. 74).



### Функции в приложении

"Копия экрана": *Фоновый режим, Настройки, Справка* и *Выйти*.

Предусмотрены следующие форматы: *JPG, низкое, JPG, высокое* или *MВМ*.

- 1 Выберите **Меню**→**М-медиа**→**Копия экрана**.
- 2 Выберите **Функции**→ *Фоновый режим*. На дисплее выводится сообщение "Нажмите 'Рег. + джойстик' для получения копии экрана", а экран приложения удаляется с дисплея.
- 3 Для захвата изображения на дисплее нажмите  + .



**Примечание.** Если память игрового пульта заполнена, возможно автоматическое закрытие некоторых приложений с сохранением всех несохраненных данных. См. 'Переключение между приложениями' (стр. 14).

## Работа приложения в фоновом режиме

При выборе **Функции**→ *Фоновый режим* экран приложения удаляется с дисплея. Приложение остается активным и не влияет на работу других приложений, позволяя в любой момент сохранить изображение, выведенное на дисплей (например, во время игры), нажатием заданной (в приложении "Настройки") комбинации клавиш. См. 'Настройки' (стр. 74).

## Настройки

Для доступа к списку параметров приложения "Копия экрана" выберите *Настройки*.

- *Клавиши для копий* – выберите комбинацию клавиш для активизации приложения "Копия экрана".
- *Имя папки* – введите описательное имя папки, в которой будут сохраняться копии экрана.
- *Имя копии экрана* – введите описательное имя для картинок.
- *Качество копий* – выберите один из трех форматов:
  - *JPG, низкое*
  - *JPG, высокое*
  - *MВМ*.
- *Исп. стандартн. имя* – выберите *Да* для сохранения картинок под именем, заданным параметром *Имя копии экрана*. Если выбрать значение *Нет*, для каждой картинке можно вводить свое имя (в поле ввода отображается имя, заданное параметром *Имя копии экрана*).



Параметры: *Клавиши для копий, Имя папки, Имя копии экрана, Качество копий* и *Исп. стандартн. имя*.



**Примечание.** Одно и то же имя (например, "Копия экрана") можно присвоить нескольким картинкам; в этом случае картинки сохраняются под именами "Копия экрана", "Копия экрана(01)", "Копия экрана(02)" и т. д.



## 8. RealOne Player™



**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.



Выберите **Меню**→ **М-медиа**→**RealOne Player**.

Приложение RealOne Player предназначено для воспроизведения мультимедийных файлов, сохраненных в памяти игрового пульта или на карте памяти, а также аудио/видеофайлов и другого потокового содержимого, загружаемого в реальном времени из сети Интернет.



**Глоссарий.** Мультимедийные файлы - это видеоклипы, музыкальные файлы и аудиоклипы, которые можно воспроизводить с помощью мультимедийного проигрывателя, например RealOne Player. Приложение RealOne Player поддерживает файлы с расширениями .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra и .rv.

Приложение RealOne Player может не поддерживать всех версий указанных выше форматов. Например, приложение RealOne Player пытается открыть любые файлы .mp4. Однако содержимое некоторых файлов .mp4 может быть несовместимо со стандартами 3GPP и,

следовательно, не поддерживается игровым пультом Nokia N-Gage. В этом случае возможны сбои, результатом которых будет частичное воспроизведение или отображение сообщений об ошибках.

Для работы приложения RealOne Player используется общая память. См. ['Общая память'](#) (стр. 19).

Функции. Состав меню "Функции" может быть следующим:

- Если список не содержит файлов, ссылок или папок: *Открыть, Новая папка, Настройки, О программе, Справка и Выйти.*
- Если выделен файл, сохраненный в памяти: *Воспроизвести, Открыть, Переименовать* (если отсутствуют отмеченные объекты), *Удалить, Новая папка, В папку, Отметить/Снять, Передать, Доб. в "Ссылки", Настройки, О программе, Справка и Выйти.*
- Если выделенный объект является сетевой ссылкой: *Воспроизвести* (если отсутствуют отмеченные объекты), *Открыть, Переименовать, Изменить ссылку, Удалить, Новая папка, В папку, Отметить/Снять, Передать, Доб. в "Ссылки", Настройки, О программе, Справка и Выйти.*
- Если выделена папка: *Открыть папку* (если отсутствуют отмеченные объекты), *Открыть,*

Переименовать (если отсутствуют отмеченные объекты), Удалить, Новая папка, Отметить/Снять, Настройки, О программе, Справка и Выйти.

- Если выбрано несколько объектов: Открыть, Удалить, Новая папка, В папку, Отметить/Снять, Передать, Доб. в "Ссылки", Настройки, О программе, Справка и Выйти.

## Media Guide

В приложении RealOne Player можно открыть Web-страницу мультимедийного путеводителя Media Guide, содержащую ссылки на мультимедийные Web-страницы и файлы. См. '[Потоковое воспроизведение из сети Интернет](#)' (стр. 77).

## Воспроизведение мультимедийных файлов

Музыкальные файлы и видеофайлы можно воспроизводить из списка, который открывается при запуске приложения RealOne Player, а также непосредственно из сети Интернет.

- Для воспроизведения мультимедийного файла, сохраненного в памяти игрового пульта или на карте памяти, откройте приложение RealOne Player, прокрутите список до требуемого файла и выберите **Функции** → *Воспроизвести*.

- Для воспроизведения мультимедийного файла из сети Интернет
  - 1 Выберите **Функции** → *Открыть* → *Адрес Интернет*.
  - 2 Введите адрес Web-страницы, содержимое с которой вы хотите воспроизвести.



- **Глоссарий.** Потоковое воспроизведение – воспроизведение аудио или видеоданных, загружаемых в реальном времени из сети Интернет в отличие от воспроизведения файлов, предварительно сохраненных в памяти.

- **Примечание.** Подключение к сети Интернет невозможно, если не определена точка доступа, см. параметр *Стг точка гостуа* (стр. 78). В качестве такой точки доступа некоторые поставщики услуг требуют использовать точку доступа Интернет. Другие поставщики допускают использование точки доступа WAP. Необходимую информацию можно получить у поставщика услуг.

- **Примечание.** В приложении RealOne можно открывать только адреса Интернет с префиксом `rtsp://` (адреса с префиксом `http://` не доступны), однако приложение RealOne Player распознает ссылки `http` на файлы `.ram`, так как такие файлы

являются текстовыми файлами, содержащими ссылку rtsp.

## Потоковое воспроизведение из сети Интернет







- Для потокового воспроизведения содержимого из сети Интернет (услуга сети) необходимо прежде всего установить параметры точки доступа, используемой по умолчанию, см. примечание на стр. 76; затем
  - 1 Откройте приложение RealOne Player и выберите **Функции** → *Открыть* → *Путеводитель*. Откройте мультимедийный путеводитель Media Guide и найдите ссылку на интересующую вас Web-страницу.
  - 2 Выберите эту ссылку. На дисплее появится запрос на завершение соединения с точкой доступа WAP.
  - Если в качестве точки доступа для проигрывателя RealOne выбрана точка доступа Интернет (по согласованию с поставщиком услуг), **подтвердите** запрос.
  - Если в качестве точки доступа для проигрывателя RealOne выбрана точка доступа WAP (по согласованию с поставщиком услуг), **отклоните** запрос.

После этого начнется сеанс потокового воспроизведения.

Перед началом воспроизведения игровой пульт выполняет подключение к сети Интернет и загружает файл.



## Регулировка громкости

- Для увеличения и уменьшения громкости нажимайте соответственно  и .
- Для отключения звука нажмите  и удерживайте клавишу нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится значок .
- Для включения звука нажмите  и удерживайте клавишу нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится значок .



## Передача мультимедийных файлов





Для передачи мультимедийных файлов служит функция *Передать* в списке видеоклипов.

- 1 Прокрутите список до файла, который требуется передать, и выберите **Функции**→*Передать*.
- 2 Выберите один из трех способов передачи: *По каналу Bluetooth*, *В сообщении MMS* или *По эл. почте*.

## Настройки



**Совет.** При выборе одного из параметров открывается экран со вкладками. Для перехода между вкладками нажимайте  или . Для идентификации вкладок используются следующие значки:

-  - *Vimeo*
-  - *Воспроизв.*
-  - *Сеть*
-  - *Прокси.*

Для изменения параметров на вкладке *Vimeo* выберите **Функции**→*Настройки*→*Vimeo*; вкладка содержит следующие параметры:

- *Качество видео* – выберите *Выс. четкость* (высокое качество изображения, низкая частота кадров) или *Выс. част. кадр* (высокая частота кадров, низкое качество изображения).

- *Автомасштабир.* – выберите *Вкл.* для включения функции автоматического масштабирования видеоизображения.

Для изменения параметров на вкладке *Воспроизв.* выберите **Функции**→*Настройки*→*Воспроизв.*; вкладка содержит один параметр:

- *Повтор* – выберите *Вкл.* для автоматического повтора видео или аудиофайла после окончания воспроизведения.

Для изменения параметров на вкладке *Сеть* выберите **Функции**→*Настройки*→*Сеть*; вкладка содержит следующие параметры:

- *Стг точка доступа* – точка доступа, определенная в настройках *Параметры соединения*, см. *'Точки доступа'* (стр. 52). См. также указания к шагу 2 (стр. 76).
- *Скорость передачи* – выберите *Автоматически* для получения максимально возможной скорости передачи данных.
- *Макс. скорость* – выберите максимальное значение скорости загрузки потокового содержимого.
- *Тайм-аут подключ.* – откройте экран регулятора и установите максимальное время ожидания при подключении к серверу для начальной загрузки потокового содержимого.
- *Тайм-аут сервера* – откройте экран регулятора и установите максимальное время ожидания ответа от сервера.

- *Макс. № порта* и *Мин. № порта* – введите номер порта для потокового воспроизведения. Информацию о номерах портов можно получить у поставщика услуг.

Для изменения параметров на вкладке *Прокси* выберите **Функции**→*Настройки*→*Прокси*; вкладка содержит следующие параметры:

- *Использ. прокси/Адрес сервера/Порт* – выберите, следует ли использовать прокси-сервер.



## 9. Сообщения



**Примечание.** Для того, чтобы использовать функции из папки **Сообщения**, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

↩ Выберите **Меню** → **Сообщ.**

Приложение "Сообщения" позволяет создавать, передавать, принимать, просматривать, редактировать и упорядочивать:

- текстовые сообщения;
- мультимедийные сообщения;
- сообщения электронной почты;
- интеллектуальные сообщения (специальные текстовые сообщения, содержащие данные).

В дополнение к перечисленным выше типам сообщений можно принимать сообщения и данные по каналу Bluetooth, служебные сообщения WAP, сообщения базовой станции, а также передавать служебные команды.

Функции в главном экране приложения "Сообщения": *Новое сообщение*, *Установить связь* (если определены параметры почтового ящика) или *Разъединить* (если

установлено соединение с почтовым ящиком), *Сообщ. на SIM*, *Сообщения БС*, *Служебн. команды*, *Настройки*, *Справка* и *Выйти*.

Текстовые и мультимедийные сообщения хранятся в общей памяти. См. 'Общая память' (стр. 19).

Открыв приложение "Сообщения", вы получаете доступ к функции *Новое сообщ.* и списку стандартных папок:



**Входящие** - содержит все принятые сообщения, за исключением сообщений электронной почты и сообщений базовой станции. Сообщения электронной почты сохраняются в папке *Почт. ящик*. Для чтения сообщений базовой станции выберите **Функции** → *Сообщения БС*.



**Мои папки** - для размещения сообщений в папках.




**Совет.** Для хранения сообщений можно добавить новые папки в папку "Мои папки".





**Почт. ящик** - открыв эту папку, можно либо подключиться к удаленному почтовому ящику для загрузки новых сообщений электронной почты, либо просмотреть в автономном режиме почту, загруженную ранее. Дополнительная информация об интерактивном и автономном режимах работы приведена на стр. 97.





После того, как будут заданы параметры нового почтового ящика, вместо *Почт. ящик* в главном экране появится заданное имя почтового ящика. См. 'Параметры электронной почты' (стр. 106).


 **Черновики** – для хранения черновиков сообщений, которые не были переданы.

 **Переданные** – для хранения последних 20 переданных сообщений. Инструкции по изменению максимального количества сообщений в этой папке приведены в разделе "Другие" настройки' (стр. 108).




 **Исходящие** – для временного хранения сообщений, ожидающих передачи.

 **Отчеты** – вы можете запросить сеть о предоставлении отчетов о доставке текстовых, интеллектуальных и мультимедийных сообщений. Для включения приема отчетов о доставке выберите **Функции** → *Настройки* → *Сообщение SMS*, прокрутите меню до пункта *Отчет о приеме* и выберите *Да*.

 **Примечание.** Отчеты о доставке мультимедийных сообщений, переданных на адрес электронной почты, в некоторых сетях не предоставляются.


 **Примечание.** Для того, чтобы передавать мультимедийные сообщения, сообщения электронной почты и подключаться к удаленному почтовому ящику, в устройстве должны быть установлены правильные параметры соединения. См. 'Параметры для работы с электронной почтой' (стр.

91) и 'Параметры для работы с мультимедийными сообщениями' (стр. 88).



 **Совет.** Открыв одну из стандартных папок, например, **Переданные**, можно быстро переходить в другие папки: нажмите , чтобы открыть следующую папку (**Исходящие**), или , чтобы открыть предыдущую папку (**Черновики**).

## Сообщения – общая информация

Сообщению обязательно присваивается один из трех атрибутов: черновик, переданное или принятое. Неотправленные сообщения можно сохранять в папке "Черновики". Сообщения, ожидающие передачи, временно помещаются в папку "Исходящие". После передачи копия сообщения сохраняется в папке "Переданные". Принятые и переданные сообщения предназначены только для чтения, за исключением случая, когда сообщение копируется в редактор при выполнении функций *Ответить* и *Переслать*. Обратите внимание: нельзя пересылать свои переданные сообщения электронной почты.




 **Примечание.** Сообщения и данные, переданные по каналу Bluetooth, не сохраняются в папках "Черновики" и "Переданные".

## Просмотр принятого сообщения


- При приеме сообщения на дисплей в режиме ожидания выводится индикатор  и текст *1 новое сообщение*. Для просмотра сообщения нажмите **Показ**.
- Если принято несколько сообщений, нажмите **Показ**, чтобы открыть папку "Входящие" со списком заголовков сообщений. Для того, чтобы открыть сообщение в папке "Входящие", прокрутите список до этого сообщения и нажмите .


## Ввод адреса в сообщение


Адрес назначения можно ввести в новое сообщение несколькими способами:

- Найдите адресатов в телефонной книге приложения "Контакты". Для доступа к списку контактов нажмите  или  в поле *Кому*: или *Копии*: либо выберите **Функции** → *Доб. адресата*. Прокрутите список до требуемого контакта и отметьте его, нажав . Можно отметить сразу несколько адресатов. Нажмите **OK** для возврата в сообщение. Выбранные адресаты вводятся в поле *Кому*: и автоматически разделяются точкой с запятой (;).
- Введите телефонный номер или адрес электронной почты адресата в поле *Кому*.

- Скопируйте информацию об адресате из другого приложения и вставьте его в поле *Кому*: См. 'Копирование текста' (стр. 85).

 **Пример.** +44 123 456; 050 456 876

Нажмите  для удаления адресата слева от курсора.



 **Примечание.** Если несколько телефонных номеров или адресов электронной почты вводятся в поле *Кому*: вручную, не забудьте добавлять точку с запятой (;) для разделения адресатов. При извлечении адресатов из телефонной книги приложения "Контакты" точка с запятой добавляется автоматически.

## Параметры передачи

Для изменения способа передачи сообщения выберите **Функции** → *Функции передачи* в режиме редактирования сообщения. При сохранении сообщения выбранные параметры передачи также сохраняются.

## Ввод текста

Предусмотрено два способа ввода текста: обычный ввод текста и интеллектуальный ввод текста.

 **Совет.** Для быстрого включения и выключения интеллектуального ввода текста дважды нажмите  в режиме ввода текста.

## Режим обычного ввода текста

В режиме обычного ввода текста в правом верхнем углу дисплея отображается индикатор

- Нажимайте цифровую клавишу ( - ) до тех пор, пока на дисплее не появится требуемая буква. Следует иметь в виду, что на цифровых клавишах нанесены не все символы, которые можно ввести с помощью этих клавиш.
- Для ввода цифры нажмите и удерживайте нажатой соответствующую клавишу.
- Для переключения между режимом ввода цифр и режимом ввода букв нажмите и удерживайте нажатой клавишу
- Если очередная буква находится на только что нажатой клавише, дождитесь появления курсора (либо нажмите для отмены паузы при вводе), затем введите эту букву.
- Если при вводе допущена ошибка, нажмите для удаления буквы. Для удаления нескольких букв нажмите клавишу и удерживайте ее нажатой.
- Клавиша служит для ввода наиболее часто используемых знаков препинания. Нажимайте до тех пор, пока на дисплее не появится требуемый знак.

Для вызова списка специальных символов нажмите клавишу . Прокрутите список с помощью джойстика и нажмите **Выбрать** для выбора символа.

- Для ввода пробела нажмите . Для перемещения курсора на следующую строку нажмите три раза.
- Нажмите для переключения регистра букв (**Abc, abc, ABC**).

**Значки:** **ABC** и **abc** - регистр (заглавные/строчные буквы); **Abc** - первая буква слова вводится заглавной, все остальные буквы - строчными; **123** - ввод цифр.






## Режим интеллектуального ввода текста

Для включения режима интеллектуального ввода текста нажмите и выберите *Включить словарь*. После этого режим интеллектуального ввода текста будет использоваться во всех редакторах игрового пульта. В правом верхнем углу дисплея отображается индикатор

- 1 Вводите слово с помощью клавиш - . Для ввода буквы нажимайте соответствующую клавишу только один раз. После каждого нажатия клавиши слово на дисплее изменяется.

**Примечание.** В процессе ввода выполняется поиск слов в словаре; не обращайте внимания на то, какое слово отображается на дисплее, пока слово не будет введено полностью.






Например, для ввода слова "Nokia" при установленном английском словаре нажмите следующие клавиши:


 для N,  для o,  для k,  для i и  для a.

Предлагаемое слово изменяется на дисплее после каждого нажатия клавиши.












- 2 Закончив ввод слова, проверьте, чтобы это слово правильно отображалось на дисплее.



- Если слово отображается правильно, подтвердите ввод, нажав , или нажмите  для ввода пробела. Линия подчеркивания исчезнет, и можно переходить к вводу следующего слова.
- Если слово введено неправильно, поступайте одним из следующих способов:
  - Нажимайте  для просмотра подходящих слов, найденных в словаре.
  - Нажмите  и выберите *Словарь* → *Подборка* для просмотра списка подходящих слов. Прокрутите список до требуемого слова и выберите его, нажав .


- Если после слова выведен знак ?, это означает, что требуемое слово отсутствует в словаре. Для того, чтобы включить слово в словарь, нажмите **Слово**, введите слово в режиме обычного ввода текста (не более 32 букв) и нажмите **ОК**. Слово автоматически включается в словарь. При заполнении словаря новые слова замещают слова, включенные в словарь первыми.
- Для удаления знака ? и букв слова по одной нажимайте .


## Рекомендации по использованию интеллектуального ввода текста

- Для удаления буквы нажмите . Для удаления нескольких букв нажмите клавишу  и удерживайте ее нажатой.
- Нажмите  для переключения регистра букв (**Abc, abc, ABC**). При двукратном нажатии клавиши  режим интеллектуального ввода текста отключается.
- Для ввода цифры в режиме ввода букв нажмите и удерживайте нажатой соответствующую цифровую клавишу. Или нажмите , выберите *Вставить номер*, введите цифры и нажмите **ОК**. Для переключения между режимом ввода цифр и режимом ввода букв нажмите и удерживайте нажатой клавишу .
- Клавиша  служит для ввода наиболее часто используемых знаков препинания. Нажмите ,


затем нажимайте  до тех пор, пока на дисплее не появится требуемый знак.

Для вызова списка специальных символов нажмите и удерживайте нажатой клавишу . Прокрутите список с помощью джойстика и нажмите **Выбрать** для выбора символа. Или нажмите  и выберите *Вставить символ*.


 **Совет.** Функция интеллектуального ввода пытается предсказать, какой знак препинания (.,?!') требуется ввести. Порядок и набор знаков препинания зависит от языка словаря.


- Нажимайте  для просмотра подходящих слов, найденных в словаре.

Можно также нажать , выбрать *Словарь* и затем одну из следующих функций:


- *Подборка* - для просмотра слов, соответствующих нажатым клавишам. Прокрутите список до требуемого слова и нажмите .
- *Вставить слово* - для добавления в словарь слова в режиме обычного ввода (не более 32 букв). При заполнении словаря новые слова замещают слова, включенные в словарь первыми.
- *Изменить слово* - для того, чтобы открыть экран редактирования слова; эта функция доступна только для активного (подчеркнутого) слова.

### Ввод составных слов

- Введите первую часть составного слова и подтвердите ввод, нажав . Введите вторую часть











составного слова и нажмите  для ввода пробела.



### Отключение режима интеллектуального ввода текста

- Для отключения режима интеллектуального ввода текста во всех редакторах игровой панели нажмите  и выберите *Словарь* → *Откл.*


### Копирование текста

Для копирования фрагмента текста в буфер обмена проще всего выполнить следующие операции:

- 1 Для выбора букв и слов нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите  или . Текст выделяется по мере перемещения курсора. Для выбора строк текста нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите  или .
- 2 Для завершения выделения текста отпустите джойстик (не отпуская ).
- 3 Для копирования текста в буфер обмена нажмите **Скопировать**, не отпуская . Или отпустите клавишу  и снова нажмите ее один раз, чтобы открыть список команд редактирования, например, *Скопировать* или *Вырезать*.  
Если вы хотите удалить выделенный текст из документа, нажмите .


- 4 Для вставки текста в документ нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите **Вставить**. Либо нажмите  и выберите *Вставить*.

## Функции редактирования

Клавиша  открывает доступ к следующим функциям (состав меню зависит от режима редактирования и конкретной ситуации):

- *Словарь* (интеллектуальный ввод текста), *Режим ввода букв* (обычный ввод текста), *Режим ввода цифр*
- *Вырезать*, *Скопировать* (эти функции доступны в том случае, если предварительно выделен фрагмент текста)
- *Вставить* (эти функции доступны в том случае, если фрагмент текста предварительно вырезан или скопирован в буфер обмена)
- *Вставить номер*, *Вставить символ*
- *Язык ввода*: (изменение языка ввода для всех редакторов игрового пульта). См. '[Настройки устройства](#)' (стр. 46).

## Создание и передача новых сообщений


 **Примечание.** При передаче сообщений на дисплее может появиться текст *Передано*. Это указывает на то, что сообщение передано из игрового пульта в центр обслуживания, номер

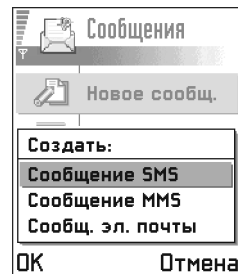
которого запрограммирован в памяти устройства. Данное уведомление не гарантирует доставки сообщения адресату. Дополнительную информацию об услугах передачи сообщений можно получить у поставщика услуг сотовой сети.

Начать ввод сообщения можно двумя способами:

- На главном экране приложения "Сообщения" выберите *Новое сообщ.* → *Создать: Сообщение SMS*, *Сообщение MMS* или *Электронная почта*;
- Начните ввод сообщения в приложении, в котором предусмотрена функция *Передать*. В этом случае в сообщение добавляется выбранный файл (например, картинка или текст).

## Ввод и передача текстовых сообщений

- 1 Выберите *Новое сообщ.* Откроется список функций.
- 2 Выберите *Создать: Сообщение SMS*. В открывшемся редакторе курсор находится в поле *Кому*. Нажмите  для выбора адресата (адресатов) из телефонной книги приложения "Контакты" или введите телефонный



номер адресата. Для разделения адресатов используется точка с запятой (;), которая вводится с помощью клавиши . Нажмите для перехода в поле сообщения.

### 3 Введите сообщение.



**Примечание.** Игровой пульт позволяет передавать несколько текстовых сообщений одновременно, поэтому возможно превышение стандартного ограничения на длину текстовых сообщений (160 символов). Если текст содержит более 160 символов, сообщение будет передано в двух и более частях, в результате чего стоимость передачи сообщения может возрасти.

В поле навигации отображается индикатор длины сообщения, значение которого отсчитывается от 160 с уменьшением. Например, 10 (2) означает, что для передачи сообщения в двух частях можно ввести еще 10 символов.

### 4 Для передачи сообщения выберите **Функции** → *Передать* или нажмите .

**Функции в редакторе текстовых сообщений:** *Передать, Доб. адресата, Вставить, Удалить, Инф. о сообщении, Функции передачи, Справка и Выйти.*

## Передача интеллектуальных сообщений

Интеллектуальные сообщения – это специальные текстовые сообщения, содержащие данные. В формате интеллектуальных сообщений можно передавать:

- графические сообщения;

- визитные карточки, содержащие контактную информацию (формат vCard);
- заметки календаря (формат vCalendar).

См. 'Передача контактной информации' (стр. 68), 'Передача записей календаря' (стр. 116) и 'Передача закладок' (стр. 129).



**Совет.** От поставщика услуг можно также принимать мелодии сигнала вызова, логотипы оператора и наборы параметров (см. стр. 94).

## Создание и передача графических сообщений

**Функции в редакторе графических сообщений:** *Передать, Доб. адресата, Вставить, Удалить графику, Удалить, Инф. о сообщении, Справка и Выйти.*

Игровой пульт позволяет передавать и принимать графические сообщения. Графические сообщения – это текстовые сообщения, содержащие небольшие черно-белые графические изображения. Несколько стандартных графических изображений находится в папке *Графич. сбщ* в приложении **М-медиа** →

### Картинки.



**Примечание.** Использовать эту функцию можно только в том случае, если такая услуга предоставляется сетевым оператором или поставщиком услуг. Прием и отображение графических сообщений возможны только в том

случае, если телефон поддерживает такую функцию.

### Для передачи графического сообщения

- 1 Предусмотрено две возможности:
  - Выберите **М-медиа**→ **Картинки**→ *Графич. сбщ*, затем выберите графическое изображение, которое вы хотите передать. Выберите **Функции**→ *Передать*, или
  - Выберите **Сообщения**→ *Новое сообщ.*→ *Создать: Сообщение SMS*, затем *Вставить*→ *Графика*.
- 2 Введите информацию об адресате и текст.
- 3 Выберите **Функции**→ *Передать* или нажмите



#### Примечание.

Каждое графическое сообщение состоит из нескольких текстовых сообщений. Поэтому стоимость передачи графического сообщения может оказаться больше, чем стоимость передачи текстового сообщения.



### Функции в редакторе

мультимедийных сообщений: *Передать*, *Доб. адресата*, *Вставить*, *Просмотр сообщ.*, *Убрать вложение*, *Объекты*, *Удалить*, *Инф. о сообщении*, *Функции передачи*, *Справка* и *Выйти*.



**Важное замечание.** Закон об охране авторских прав накладывает ограничения на копирование, модификацию, передачу и загрузку некоторых изображений, мелодий и другого содержимого.



**Примечание.** Использовать данную функцию можно только в том случае, если такая услуга предоставляется поставщиком услуг или оператором сотовой сети. Прием и отображение мультимедийных сообщений возможны только с помощью устройств, в которых предусмотрены совместимые функции обработки мультимедийных сообщений или электронной почты. Если устройство не поддерживает этих функций, возможен прием ссылки на Web-страницу.

### Параметры для работы с мультимедийными сообщениями

Необходимые параметры можно получить в виде интеллектуального сообщения от поставщика услуг или оператора сотовой сети. См. '[Прием интеллектуальных сообщений](#)' (стр. 94).

Информацию о предоставлении услуг передачи данных и оформлении соответствующей подписки

## Мультимедийные сообщения


Мультимедийное сообщение может содержать текст и видеоклипы либо текст, картинки и аудиоклипы, но не может содержать и картинки, и видеоклипы.



можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети.

- 1 Выберите *Настр-ки* → *Параметры соединения* → *Точки доступа* и задайте параметры точки доступа MMS. *Имя соединения* - введите описательное имя соединения.

*Тип сеанса* - выберите тип соединения для передачи данных: *Данные GSM*, *Высокоскор. GSM* или *GPRS*. *IP-адрес шлюза* - введите адрес.

 **Пример.** Имена доменов, например, [www.nokia.com](http://www.nokia.com), могут быть преобразованы в адреса IP, например, **192.100.124.195**.

*Домашняя страница* - введите адрес центра мультимедийных сообщений.

- При выборе *Данные GSM* или *Высокоскор. GSM* введите *Телефонный номер*, используемый для отправки вызова в режиме передачи данных.
- При выборе *GPRS* введите *Имя точки доступа*, предоставленное поставщиком услуг.




Дополнительная информация о различных типах соединений для передачи данных приведена также в разделе 'Параметры соединения' (стр. 49).

- 2 Выберите **Сообщения** → **Функции** → *Настройки* → *Сообщение MMS*. Откройте *Предпочит. соед.* и выберите точку доступа, созданную для использования в качестве предпочтительного соединения. См. также 'Параметры мультимедийных сообщений' (стр. 104).

## Создание мультимедийных сообщений




**Примечание.** При передаче мультимедийного сообщения в совместимое устройство другой модели (не Nokia N-Gage) рекомендуется выбрать картинку меньшего размера и аудиоклип продолжительностью не более 15 секунд. По умолчанию для параметра *Размер картинки* установлено значение *Большой*. Для того, чтобы проверить значение этого параметра, откройте **Сообщения** → **Функции** → *Настройки* → *Сообщение MMS* или выберите **Функции** → *Функции передачи* при создании мультимедийного сообщения. При передаче мультимедийного сообщения по электронной почте или в другой игровой пульт Nokia N-Gage можно использовать размер картинки "Большой" (если допускается сотовой сетью). Для изменения значения этого параметра выберите **Функции** → *Функции передачи* → *Размер картинки* → *Большой* при создании мультимедийного сообщения.

- 1 В приложении "Сообщения" выберите *Новое сообщ.* → *Создать: Сообщение MMS* и нажмите .
- 2 Нажмите  для выбора адресата (адресатов) из телефонной книги приложения "Контакты" либо введите телефонный номер или адрес электронной почты адресата в поле *Кому*. Для разделения адресатов используется точка с запятой (;). Нажмите  для перехода в следующее поле.

3 В мультимедийное сообщение можно вставлять различные объекты в произвольном порядке.


- Для добавления картинки выберите **Функции** → *Вставить* → *Картинка*.

- Для добавления аудиоклипа выберите **Функции** → *Вставить* → *Аудиоклип* или *Новый аудиоклип*. После добавления аудиоклипа в поле навигации появляется индикатор .

- Для добавления видеоклипа выберите **Функции** → *Вставить* → *Видеоклип*.

- Для ввода текста нажмите .


- При выборе функции *Вставить* → *Картинка*, *Аудиоклип*, *Видеоклип* или *Шаблон* открывается список объектов. Прокрутите список до требуемого объекта и нажмите **Выбрать**.


 **Примечание.** Для объекта *Картинка* необходимо сначала выбрать память, в которой хранится картинка: память устройства или карту памяти.

- При выборе функции *Вставить* → *Новый аудиоклип* открывается приложение "Диктофон" для записи нового аудиоклипа. Записанный



аудиоклип автоматически сохраняется, а копия добавляется в сообщение.


 **Примечание.** Мультимедийное сообщение может содержать только одну картинку и один аудиоклип.

4 Для передачи сообщения выберите **Функции** → *Передать* или нажмите .

### Просмотр мультимедийного сообщения

Для того, чтобы посмотреть, как выглядит мультимедийное сообщение, выберите **Функции** → *Просмотр сообщ.*

### Удаление объектов из мультимедийного сообщения

Для удаления мультимедийного объекта выберите **Функции** → *Убрать вложение* → *Картинка Видеоклип* или *Аудиоклип*. Для удаления текста нажмите .

### Работа с различными мультимедийными объектами

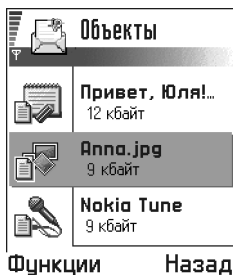
Для обзора всех мультимедийных объектов, включенных в сообщение, откройте мультимедийное сообщение и выберите **Функции** → *Объекты* для того, чтобы открыть экран "Объекты".

Функции на экране

"Объекты": *Открыть, Вставить, Сначала картинка/ Сначала текст, Убрать вложение, Справка и Выйти.*

Экран "Объекты" позволяет изменять порядок следования различных объектов, удалять их и открывать объекты в соответствующем приложении.

На рисунке показан пример списка различных объектов с размерами соответствующих файлов.




## Электронная почта

### Параметры для работы с электронной почтой




Для работы с электронной почтой (передача, прием, загрузка, передача ответа и пересылка) необходимо выполнить следующие операции:


- Правильно задать конфигурацию точки доступа к сети Интернет (IAP). См. 'Параметры соединения' (стр. 49).
- Правильно настроить параметры электронной почты. См. 'Параметры электронной почты' (стр. 106).

 **Примечание.** Следуйте инструкциям по использованию удаленного почтового ящика, а также инструкциям поставщика услуг Интернет.


### Ввод и передача сообщений электронной почты

Функции в редакторе сообщений электронной почты: *Передать, Доб. адресата, Вставить, Вложения, Удалить, Инф. о сообщении, Функции передачи, Справка и Выйти.*

- 1 Выберите *Новое сообщ.* → *Создать: Электронная почта*. Откроется редактор.
- 2 Нажмите  для выбора адресата (адресатов) из телефонной книги приложения "Контакты" либо введите адрес электронной почты в поле *Кому*. Для разделения адресатов используется точка с запятой (;). Для передачи копии сообщения другому адресату введите адрес в поле *Копии*. Нажмите  для перехода в следующее поле.
- 3 Введите сообщение. Для того, чтобы добавить вложение в сообщение электронной почты, выберите **Функции** → *Вставить* → *Картинка, Аудиоклип, Видеоклип* или *Заметка*. В поле навигации появится индикатор , указывающий на то, что сообщение содержит вложение. *Шаблон* - включение в сообщение стандартного текста. Для того, чтобы добавить вложение в сообщение электронной почты, выберите **Функции** → *Вложения*. Откроется экран "Вложения", который позволяет добавлять, просматривать и удалять вложения.
 

 **Примечание.** Для объекта *Картинка* необходимо выбрать память, в которой

хранится картинка (память устройства или карта памяти).

- Для удаления вложения прокрутите список до требуемого вложения и выберите **Функции** → *Удалить*.
- Для передачи сообщения электронной почты выберите **Функции** → *Передать* или нажмите .




**Примечание.** Перед передачей сообщения электронной почты автоматически помещаются в папку "Исходящие". Если при передаче сообщения возникает ошибка, сообщение остается в папке "Исходящие" с атрибутом *Не доставлено*.



**Совет.** Для передачи файла, отличного от аудиоклипа или заметки, откройте соответствующее приложение и выберите функцию *Передать* → *По эл. почте* (если такая функция доступна).

## Папка "Входящие" - прием сообщений



Сообщения и данные можно принимать из совместимых устройств в формате текстовых или мультимедийных сообщений, а также по каналу Bluetooth. Если папка "Входящие" содержит непрочитанные сообщения, значок папки изменяется на .

Функции в папке

"Входящие": *Открыть, Новое сообщение, Удалить, Инф. о сообщении, В папку, Отметить/Снять, Справка и Выйти.*

Тип сообщения в папке "Входящие" отображается с помощью значков, некоторые из которых представлены ниже:



- непрочитанное текстовое сообщение,



- непрочитанное интеллектуальное сообщение;



- непрочитанное мультимедийное сообщение;



- непрочитанное служебное сообщение WAP;






- данные, принятые по каналу Bluetooth;




- сообщение неизвестного типа.

## Просмотр сообщений в папке "Входящие"

- Для того, чтобы открыть сообщение, прокрутите список до этого сообщения и нажмите . Для прокрутки сообщения вверх и вниз служит джойстик. Нажмите  или  для перехода к предыдущему или следующему сообщению в папке.

## Функции при просмотре сообщений различных типов


Набор доступных функций зависит от типа сообщения, открытого для просмотра.


- *Сохранить* – сохранение графического объекта в папке **М-медиа** → **Картинки**.
- *Ответить* – копирование адреса отправителя в поле *Кому*. Выберите *Ответить* → *Всем* для копирования в новое сообщение адреса отправителя и всех адресатов из поля *Копии*.
- *Переслать* – копирование содержимого сообщения в редактор.
- *Вызвать* – для посылки вызова нажмите .
- *Удалить* – удаление сообщения.
- *Показать картинку* – просмотр и сохранение картинки.
- *Воспр. аудиоклип* – прослушивание аудиоклипа, включенного в сообщение.
- *Объекты* – просмотр списка мультимедийных объектов, включенных в мультимедийное сообщение.  
*Вложения* – просмотр списка файлов, вложенных в сообщение электронной почты.
- *Инф. о сообщении* – просмотр подробной информации о сообщении.
- *В папку/Копия в папку* – перемещение или копирование сообщения (сообщений) в папку "Входящие", "Мои папки" или другие папки,



созданные пользователем. См. "Перемещение объектов в папку" (стр. 16).

- *Доб. в Контакты* – копирование телефонного номера или адреса электронной почты отправителя сообщения в телефонную книгу приложения "Контакты". Выберите, требуется ли создать новый контакт либо добавить информацию в существующий контакт.
- *Найти* – поиск в сообщении телефонных номеров, адресов электронной почты и адресов Интернет. После завершения поиска можно вызвать телефонный номер, передать сообщение по телефонному номеру или по адресу электронной почты, а также сохранить информацию в приложении "Контакты" или в виде закладки.

## Просмотр мультимедийных сообщений в папке "Входящие"

Значок  позволяет отличить мультимедийные сообщения от других сообщений.

- Для того, чтобы открыть мультимедийное сообщение, прокрутите список до этого сообщения и нажмите . Смотреть картинку, читать текст и слушать звук можно одновременно.


Для увеличения или уменьшения громкости воспроизведения аудиоклипа нажмите  или . Для отключения звука нажмите **Стоп**.


## Объекты в мультимедийном сообщении


Функции на экране

"Объекты": *Открыть, Сохранить, Передать, Справка и Выйти.*


- Для просмотра типов мультимедийных объектов, включенных в мультимедийное сообщение, откройте сообщение и выберите **Функции** → **Объекты**. На экране "Объекты" можно просмотреть файлы, включенные в мультимедийное сообщение. Файл можно сохранить в памяти игрового пульта или передать, например, в другое устройство по каналу Bluetooth.



 **Пример.** Откройте файл vCard и сохраните данные визитной карточки, содержащиеся в файле, в приложении "Контакты".

- Для того, чтобы открыть файл, прокрутите список до этого файла и нажмите .

 **Важное замечание.** Объекты в мультимедийном сообщении могут содержать вирусы и другие программные компоненты, которые могут причинить вред игровому пульту и компьютеру. Не открывайте вложений, если вы не уверены в надежности отправителя. См. 'Сертификаты' (стр. 58).



## Звук в мультимедийном сообщении

Звуковые объекты в мультимедийном сообщении обозначаются индикатором  в поле навигации. По умолчанию аудиоклипы воспроизводятся через

громкоговоритель. Для остановки воспроизведения аудиоклипа нажмите **Стоп**. Для изменения громкости нажмите  или .


- Для повторного воспроизведения аудиоклипа после просмотра всех объектов и завершения воспроизведения аудиоклипа выберите **Функции** → *Воспр. аудиоклип.*

## Прием интеллектуальных сообщений

Игровой пульт может принимать различные типы интеллектуальных сообщений - текстовых сообщений, содержащих данные (также называются сообщениями OTA). Для того, чтобы открыть принятое интеллектуальное сообщение, откройте папку "Входящие", прокрутите список до интеллектуального сообщения () и нажмите .

- *Графическое сообщение* - для сохранения графического изображения в папке *Графич. сбщ* в приложении **М-медиа** → **Картинки** выберите **Функции** → *Сохранить.*


- *Визитная карточка* - для сохранения контактной информации выберите **Функции** → *Сохранить карточку.*

 **Примечание.** Сертификаты и звуковые файлы, вложенные в визитную карточку, не сохраняются.

- *Мелодия* - для сохранения мелодии сигнала вызова в приложении "Композитор" выберите **Функции** → *Сохранить.*


- *Логотип оператора* - для сохранения логотипа выберите **Функции**→ *Сохранить*. После выполнения этой операции на дисплее в режиме ожидания вместо обычного идентификатора сотовой сети отображается принятый логотип оператора.
- *Запись календаря* - для сохранения данных в календаре выберите **Функции**→ *Сохранить в календаре*.
- *Сообщение WAP* - для сохранения закладки выберите **Функции**→ *Сохранить закладку*. Закладка добавляется в список закладок приложения "Услуги".

Если сообщение содержит и параметры точки доступа WAP, и закладки, для сохранения всей информации выберите **Функции**→ *Сохранить все*. Либо выберите **Функции**→ *Показать сведения* для просмотра закладки и информации о точке доступа по отдельности. Если сохранять все данные не требуется, выберите набор параметров или закладку, откройте сведения об объекте и выберите **Функции**→ *Сохранить в 'Настройках'* или *Сохранить закладку* (в зависимости от того, какие данные отображаются на дисплее).

 **Совет.** Для изменения параметров точки доступа, используемой по умолчанию для работы с услугами WAP и мультимедийными сообщениями, выберите **Услуги**→ **Функции**→ *Настройки*→ *Стр. точка доступа* или **Сообщения**→ **Функции**→ *Настройки*→ *Сообщение MMS*→ *Предпочтит. соед.*

- *Уведомление о сообщ. э/п* - количество новых сообщений электронной почты в удаленном почтовом ящике. Расширенное уведомление может содержать более подробную информацию, например, тема, отправитель, вложения и т. д.
- Помимо перечисленных выше параметров возможен прием номера центра текстовых сообщений, номера автоответчика, параметров профиля удаленной синхронизации, параметров точек доступа для браузера, службы мультимедийных сообщений и сервера электронной почты, параметров сценария регистрации для точки доступа, а также параметров электронной почты.

Для сохранения параметров выберите **Функции**→ *Сохранить параметр SMS*, *Сохранить № автоотв.*, *Сохранить параметр синхр.*, *Сохранить в 'Настройках'* или *Сохранить параметр э/п*.

 **Совет.** В случае приема файла vCard, в который вложена картинка, она также будет сохранена в приложении "Контакты".

## Служебные сообщения

Услуга передачи служебных сообщений (push-сообщений) предоставляется поставщиками услуг. Служебными сообщениями являются, например, уведомления о выпусках новостей; такие сообщения могут содержать текст или адрес услуги. Информацию о предоставлении услуг и об условиях подписки можно получить у поставщика услуг.

Поставщики услуг могут обновлять существующее служебное сообщение каждый раз при поступлении нового служебного сообщения. Обновление сообщений возможно также и в случае перемещения сообщения из папки "Входящие" в другую папку. По окончании срока действия служебные сообщения автоматически удаляются.

Функции в режиме просмотра служебного сообщения: *Загрузить сообщ.*, *В папку*, *Инф. о сообщении*, *Справка* и *Выйти*.

### Просмотр служебных сообщений в папке "Входящие"

- 1 Откройте папку "Входящие", прокрутите список до служебного сообщения (📧) и нажмите 🔄.
- 2 Для загрузки или просмотра сообщения нажмите **Загрузить сообщ.** На дисплее появляется текст *Выполняется загрузка сообщения.* При необходимости устанавливается соединение для передачи данных.
- 3 Нажмите **Назад** для возврата в папку "Входящие".

### Просмотр служебных сообщений в браузере

Для загрузки и просмотра новых служебных сообщений во время сеанса браузера выберите **Функции** → *Читать служ. сбщ.*

## Мои папки



Функции в

меню "Мои папки": *Открыть*, *Новое сообщение*, *Удалить*, *Инф. о сообщении*, *В папку*, *Новая папка*, *Переименовать*, *Справка* и *Выйти*.

Меню "Мои папки" позволяет размещать сообщения в папках, а также создавать новые папки, переименовывать их и удалять. Выберите **Функции** → *В папку*, *Новая папка* или *Переименовать*. См. "Перемещение объектов в папку" (стр. 16).

### Папка "Шаблоны"

- Текстовые шаблоны позволяют избежать повторного ввода часто передаваемых однотипных сообщений. Для создания нового шаблона выберите **Функции** → *Новый шаблон*.

## Почтовый ящик



Открыв эту папку, вы сможете подключиться к удаленному почтовому ящику

- для загрузки новых заголовков сообщений или сообщений электронной почты либо
- просмотреть ранее загруженные заголовки сообщений или сообщений электронной почты в автономном режиме (т. е. без подключения к удаленному почтовому ящику).




Если в устройстве не задана учетная запись электронной почты, при выборе функции *Новое сообщ.* → *Создать: Электронная почта* или *Почт. ящик* на главном экране приложения "Сообщения" на дисплее выводится соответствующий запрос. См. '[Параметры для работы с электронной почтой](#)' (стр. 91).

При создании нового почтового ящика присвоенное ему имя автоматически замещает стандартное имя *Почт. ящик* на главном экране приложения "Сообщения". Можно создать до шести почтовых ящиков.

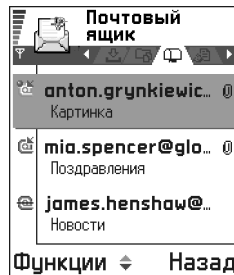
## Открытие почтового ящика

Открыв почтовый ящик, можно либо просмотреть в автономном режиме сообщения, загруженные ранее, и их заголовки, либо подключиться к серверу электронной почты.


- Прокрутите список до почтового ящика и нажмите ; на дисплее появится запрос *Установить соединение с почтовым ящиком?* Выберите *Да* для подключения к почтовому ящику или *Нет* для просмотра загруженных ранее сообщений электронной почты в автономном режиме.
- Можно установить соединение и другим способом: выберите **Функции** → *Установить связь*.

## Просмотр сообщений электронной почты в интерактивном режиме

При просмотре сообщений в интерактивном режиме игровой пульт постоянно подключен к удаленному почтовому ящику посредством вызова в режиме передачи данных или соединения в режиме пакетной передачи данных. См. также '[Индикаторы передачи данных](#)' (стр. 12), '[Вызовы в режиме передачи данных GSM](#)' (стр. 50) и '[Пакетная передача данных \(GPRS\)](#)' (стр. 50).



Функции при просмотре заголовков сообщений электронной почты: *Открыть, Новое сообщение, Установить связь/Разъединить, Получить почту, Удалить, Инф. о сообщении, Копия в папку, Отметить/Снять, Справка и Выйти.*

 **Примечание.** При использовании протокола POP3 сообщения электронной почты не обновляются автоматически в интерактивном режиме. Для получения списка новых сообщений необходимо завершить соединение и затем снова подключиться к почтовому ящику.

## Просмотр сообщений электронной почты в автономном режиме



При просмотре сообщений электронной почты в автономном режиме игровой пульт не подключен к удаленному почтовому ящику.


Для просмотра сообщений электронной почты в автономном режиме необходимо сначала загрузить их из почтового ящика (см. следующий раздел). После загрузки сообщений в игровой пульт выберите **Функции** → *Разъединить*, чтобы завершить соединение.


Вы можете продолжать чтение загруженных заголовков сообщений и/или сообщений электронной почты в автономном режиме. Кроме того, можно вводить новые сообщения, отвечать на принятые сообщения и пересылать сообщения электронной почты. Передача сообщений может быть выполнена при следующем подключении к почтовому ящику. В следующий раз для просмотра и чтения сообщений электронной почты в автономном режиме ответьте **Нет** на запрос *Установить соединение с почтовым ящиком?*, который выводится на дисплей после выбора папки *Почт. ящик*.

## Загрузка сообщений электронной почты из почтового ящика


- Если устройство не подключено к почтовому ящику (автономный режим), установите соединение, выбрав **Функции** → *Установить связь*.

Экран "Почтовый ящик" аналогичен папке "Входящие" в приложении "Сообщения". Для перемещения вверх и вниз по списку нажимайте  или . Состояние сообщения электронной почты отображается с помощью следующих значков:

 - новое сообщение электронной почты (в интерактивном или автономном режиме), содержимое сообщения не загружено из почтового ящика в игровой пульт (стрелка на значке указывает наружу).

 - новое сообщение электронной почты, содержимое сообщения загружено из почтового ящика (стрелка на значке указывает внутрь).

 - прочитанное сообщение электронной почты.

 - заголовок прочитанного сообщения электронной почты, содержимое сообщения удалено из игрового пульта.

- 1 Установив соединение с удаленным почтовым ящиком, выберите **Функции** → *Получить почту* →
  - *Новое* - загрузка всех новых сообщений электронной почты.
  - *Выбранные* - загрузка только отмеченных сообщений электронной почты.

Для выбора сообщений по одному служат команды *Отметить/Снять*→ *Отметить/Снять* *отметку*. Инструкции по выбору сразу нескольких объектов приведены на стр. 16.

- Все - загрузка всех сообщений из почтового ящика.

Для отмены загрузки нажмите **Отмена**.

- 2 После загрузки сообщений можно продолжить их просмотр в интерактивном режиме. Выберите **Функции**→ *Разъединить*, чтобы закрыть соединение и продолжить просмотр сообщений электронной почты в автономном режиме.

### Копирование сообщений электронной почты в другую папку

Для того, чтобы скопировать сообщения из удаленного почтового ящика в папку, вложенную в "Мои папки", выберите **Функции**→ *Скопировать*. Выберите папку из списка и нажмите **OK**.

### Просмотр сообщений электронной почты

Функции при просмотре сообщения электронной почты: *Ответить, Переслать, Удалить, Вложения, Инф. о сообщении, В папку, Доб. в Контакты, Найти, Справка и Выйти*.

- Для просмотра сообщения электронной почты как в интерактивном, так и автономном режиме прокрутите список до требуемого сообщения и

откройте его, нажав . Если сообщение электронной почты не загружено (стрелка на значке указывает наружу), а устройство находится в автономном режиме, при выборе функции *Открыть* на дисплей выводится запрос на загрузку этого сообщения из почтового ящика.



**Примечание.** После загрузки сообщения электронной почты соединение остается открытым. Выберите **Функции**→ *Разъединить*, чтобы завершить соединение в режиме передачи данных.

### Завершение соединения с почтовым ящиком

Для завершения вызова в режиме передачи данных или соединения GPRS, установленного с удаленным почтовым ящиком, выберите **Функции**→ *Разъединить*. См. также 'Индикаторы передачи данных' (стр. 12).

### Просмотр вложений электронной почты

Функции на экране "Вложения": *Открыть, Загрузить, Сохранить, Перегать, Удалить, Справка и Выйти*.

- Откройте сообщение с индикатором вложения и выберите **Функции**→ *Вложения*, чтобы открыть экран "Вложения". На этом экране можно

загружать, открывать и сохранять вложения, а также передавать их по каналу связи Bluetooth.



**Важное замечание.** Вложения электронной почты могут содержать вирусы и другие программные компоненты, которые могут причинить вред игровому пульту и компьютеру. Не открывайте вложений, если вы не уверены в надежности отправителя. См. 'Сертификаты' (стр. 58).



**Совет.** В целях экономии памяти можно удалить вложения из тех сообщений электронной почты, которые сохраняются на сервере электронной почты. Выберите **Функции** → *Удалить* на экране "Вложения".


### Загрузка вложений в игровой пульт

- Индикатор вложения, не загруженного в игровой пульт, отображается серым цветом. Для загрузки вложения прокрутите список до требуемого вложения и выберите **Функции** → *Загрузить*.



**Примечание.** При использовании протокола IMAP4 можно выбрать различные варианты загрузки: только заголовки сообщений, только сообщения или сообщения с вложениями. Протокол POP3 позволяет загружать либо только заголовки сообщений электронной почты, либо сообщения с вложениями. См. стр. 106.

### Просмотр вложений

- 1 На экране "Вложения" прокрутите список до требуемого вложения и откройте его, нажав .
  - В интерактивном режиме вложение загружается с сервера и открывается в соответствующем приложении.
  - В автономном режиме на дисплее появляется запрос на загрузку вложения. Выберите *Да* для установления соединения с удаленным почтовым ящиком.
- 2 Для возврата в режим просмотра электронной почты нажмите **Назад**.



**Совет.** Поддерживаемые графические форматы перечислены на стр. 72. Список остальных форматов файлов, поддерживаемых игровым пультом Nokia N-Gage, представлен на Web-сервере [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

### Сохранение вложений

Для сохранения вложения выберите **Функции** → *Сохранить* на экране "Вложения". Вложение сохраняется в соответствующем приложении. Например, аудиоклип будет сохранен в приложении "Диктофон", а текстовый файл (.TXT) - в приложении "Заметки".



**Примечание.** Вложения (например, картинки) можно сохранять на карте памяти (если установлена).

## Удаление сообщений электронной почты

- Удаление сообщений из игрового пульта с сохранением электронной почты в удаленном почтовом ящике.  
Выберите **Функции** → *Удалить* → *Только устройство*.



**Примечание.** Игровой пульт отображает заголовки сообщений электронной почты, которые находятся в удаленном почтовом ящике. Поэтому после удаления содержимого сообщения из памяти игрового пульта заголовков сообщения сохраняется. Для удаления заголовка сообщения необходимо сначала удалить сообщение в удаленном почтовом ящике, а затем установить соединение с удаленным почтовым ящиком для обновления экрана почтового ящика.


- Удаление сообщений электронной почты из игрового пульта и из удаленного почтового ящика.  
Выберите **Функции** → *Удалить* → *Устр-во и сервер*.



**Примечание.** При работе в автономном режиме сообщения электронной почты удаляются только из игрового пульта. Во время следующего подключения к удаленному почтовому ящику сообщения автоматически удаляются и из этого почтового ящика. При использовании протокола POP3 удаление сообщений, отмеченных для

удаления, выполняется после завершения соединения с удаленным почтовым ящиком.

### Отмена удаления сообщений электронной почты в автономном режиме

Для отмены операции удаления сообщений электронной почты из игрового пульта и с сервера прокрутите список до сообщения, отмеченного для удаления при очередном подключении () , и выберите **Функции** → *Отменить удаление*.

## Исходящие



Папка "Исходящие" предназначена для временного хранения сообщений, ожидающих передачи.



**Пример.** Сообщения помещаются в папку "Исходящие", например, когда устройство находится за пределами зоны обслуживания сотовой сети. Можно также запланировать передачу сообщений электронной почты при следующем подключении к удаленному почтовому ящику.

### Состояние сообщений в папке "Исходящие"

- *Выполняется передача* – выполняется установление соединения и передача сообщения.
- *Ожидает/В очереди* – например, когда в папке "Исходящие" находятся два сообщения одного

типа, одно из которых ожидает завершения передачи другого.

- *Повторить в (время)* – при передаче возник сбой. Игровой пульт повторяет попытку передачи сообщения после установленной паузы. Нажмите *Передать* для немедленной передачи сообщения.
- *Отложено* – передачу сообщения из папки "Исходящие" можно задержать. Прокрутите список до требуемого сообщения и выберите **Функции** → *Отложить*.
- *Не доставлено* – сообщение не передано после выполнения максимального количества попыток передачи. В случае передачи текстового сообщения откройте его и проверьте правильность установки параметров передачи.

## Просмотр сообщений на SIM-карте

Для просмотра сообщений на SIM-карте их необходимо скопировать в папку игрового пульта.

- 1 На главном экране приложения "Сообщения" выберите **Функции** → *Сообщ. на SIM*.
- 2 Для того, чтобы отметить сообщения, выберите **Функции** → *Отметить/Снять* → *Отметить* или *Отметить все*.
- 3 Выберите **Функции** → *Скопировать*. Откроется список папок.

- 4 Выберите папку и нажмите **ОК**. Откройте эту папку для просмотра сообщений.

## Сообщения базовой станции (услуга сети)







- ➔ На главном экране приложения "Сообщения" выберите **Функции** → *Сообщения БС*

Функции на экране сообщений базовой станции: *Открыть, Подписаться/Отменить подписку, Отметить тему/Снять отметку, Тема, Настройки, Справка и Выйти.*

Эта услуга сети обеспечивает прием от поставщика услуг сообщений на различные темы (например, о погоде или о дорожных условиях).

Список доступных тем и их номера можно получить у поставщика услуг сотовой сети. Главный экран содержит следующую информацию:

- Атрибут темы:  – новые сообщения с подпиской;  – новые сообщения без подписки.
- Номер и название темы, а также сведения о том, что тема отмечена () для уведомления. При приеме сообщений, тема которых отмечена для уведомления, подается сигнал.

 **Примечание.** Прием сообщений базовой станции невозможен, если установлено соединение

в режиме пакетной передачи данных (GPRS). Правильные параметры GPRS можно получить у оператора сотовой сети. Дополнительная информация о параметрах GPRS приведена в разделе 'Пакетная передача данных (GPRS)' (стр. 50).

## Редактор служебных команд



➡ На главном экране приложения "Сообщения" выберите **Функции** → *Служебн. команды*.


Эта функция позволяет вводить и передавать поставщику услуг сотовой сети служебные запросы (также называемые командами USSD), например, команды активизации услуг сети.

Дополнительную информацию можно получить у поставщика услуг. Для передачи запроса:

- в режиме ожидания или во время разговора введите цифровую строку команды и нажмите **Послать** или
- если требуется передать не только цифры, но и буквы, выберите **Сообщения** → **Функции** → *Служебн. команды*.

## Параметры сообщений

Настройки приложения "Сообщения" разделены по группам в соответствии с типом сообщений.

Прокрутите список до группы настроек, которые вы хотите изменить, и нажмите .

## Параметры текстовых сообщений

Функции при установке параметров центра текстовых сообщений: *Нов. центр сообщ.*, *Изменить*, *Удалить*, *Справка* и *Выйти*.

Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции** → *Настройки* → *Сообщение SMS* для доступа к приведенному ниже списку параметров.

- *Центры сообщений* – список всех заданных центров текстовых сообщений. См. 'Добавление нового центра текстовых сообщений' (стр. 104).
- *Текущий центр сбц* – центр сообщений, который используется для передачи текстовых и интеллектуальных сообщений (в том числе графических сообщений).
- *Отчет о приеме* (отчет о доставке) – если эта услуга сети активна (установлено значение *Да*), в журнале регистрируется состояние переданного сообщения (*Ожидает*, *Не доставл.*, *Доставлено*). В противном случае (установлено значение *Нет*) в журнале регистрируется только состояние *Передано*. См. стр. 25.
- *Период доставки* – если сообщение не доставлено адресату в течение этого периода (из-за того, что адресат не доступен), сообщение удаляется из центра текстовых сообщений. Сотовая сеть должна

поддерживать эту функцию. *Макс. время* – максимальный срок доставки, допускаемый сетью.




- *Передать в формате* – возможные варианты: *Текст, Факс, Лейджинг* и *Эл. почта*. Дополнительную информацию можно получить у оператора сотовой сети.




**Примечание.** Использовать эту функцию можно только в том случае, если центр обслуживания выполняет преобразование текстовых сообщений в другие форматы.

- *Предпочтит. соед.* – текстовые сообщения можно передавать по обычной сети GSM либо по сети GPRS (если такая услуга предоставляется сетью). См. 'Пакетная передача данных (GPRS)' (стр. 50).
- *Через тот же центр (услуга сети)* – выберите значение *Да*, чтобы адресат сообщения имел возможность передать ответное сообщение через тот же центр текстовых сообщений.

### Добавление нового центра текстовых сообщений

- 1 Откройте список *Центры сообщений* и выберите **Функции** → *Нов. центр сообщ.*
- 2 Нажмите , введите название центра текстовых сообщений и нажмите **OK**.
- 3 Нажмите , затем  и введите номер центра текстовых сообщений (**Обязательно**). Нажмите **OK**. Номер центра сообщений требуется для передачи текстовых и графических сообщений. Этот номер предоставляется поставщиком услуг.

- Для того, чтобы новые параметры вступили в силу, вернитесь на экран настроек. Прокрутите список до пункта *Текущий центр сбц*, нажмите  и выберите новый центр коротких сообщений.

### Параметры мультимедийных сообщений

Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции** → *Настройки* → *Сообщение MMS* для доступа к перечисленным ниже параметрам.

- *Предпочтит. соед. (Обязательно)* – выберите предпочтительную точку доступа для соединения с центром мультимедийных сообщений. См. 'Параметры для работы с мультимедийными сообщениями' (стр. 88).



**Примечание.** Если параметры мультимедийных сообщений получены в интеллектуальном сообщении и сохранены в памяти устройства, эти параметры автоматически используются в качестве предпочтительного соединения. См. 'Прием интеллектуальных сообщений' (стр. 94).

- *Вторичное соед.* – выберите точку доступа, используемую в качестве вторичной точки для соединения с центром мультимедийных сообщений.



**Примечание.** В обоих случаях (*Предпочтит. соед.* и *Вторичное соед.*) параметр *Домашняя*



страница должен содержать адрес одного и того же центра мультимедийных сообщений. Различаться могут только соединения в режиме передачи данных.



**Пример.** Допустим, в качестве предпочтительного соединения задано соединение в режиме пакетной передачи данных, тогда в качестве вторичного соединения можно выбрать вызов в режиме высокоскоростной передачи данных. В этом случае передавать и принимать мультимедийные сообщения можно будет и в сетях, в которых услуги пакетной передачи данных не предоставляются. Дополнительную информацию можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети. См. также 'Общие сведения о соединениях в режиме передаче данных и точках доступа' (стр. 49).

- **Прием сообщ. MMS** – выберите:  
*Только дом.сеть* – прием мультимедийных сообщений разрешен только в домашней сети. Когда игровой пульт находится за пределами зоны обслуживания домашней сети, прием мультимедийных сообщений отключен.  
*Всегда* – прием мультимедийных сообщений разрешен без ограничений.  
*Откл.* – прием мультимедийных сообщений и объявлений запрещен.



**Важное замечание.**

- Стоимость приема и передачи мультимедийных сообщений за пределами зоны обслуживания домашней сети может быть значительно выше.
- При выборе значения *Только дом.сеть* или *Всегда* игровой пульт может посылать вызовы в режиме передачи данных или устанавливать соединения GPRS без уведомления.
- *При приеме сбц* – выберите:  
*Загружать сразу* – загрузка мультимедийных сообщений выполняется сразу же после приема. Также будут загружаться и сообщения в состоянии "Отложено" (при их наличии).  
*Отложить* – сохранение сообщений в центре мультимедийных сообщений для их загрузки в более удобное время. При необходимости загрузить сообщение установите для параметра *При приеме сбц* значение *Загружать сразу*.  
*Отклонить* – отклонение мультимедийных сообщений. Сообщения удаляются в центре мультимедийных сообщений.
- *Разреш. анонимные* – выберите *Нет* для отклонения всех анонимных сообщений.
- *Прием объявлений* – разрешение/запрет приема мультимедийных объявлений.
- *Отчеты* – установите значение *Да* для регистрации в журнале состояния переданного сообщения

(*Ожидает, Не доставл., Доставлено*). См. стр. 25.



**Примечание.** Отчеты о доставке мультимедийных сообщений, переданных на адрес электронной почты, в некоторых сетях не предоставляются.

- *Без отчета* – выберите *Да*, чтобы запретить передачу отчетов о доставке принятых мультимедийных сообщений.
- *Период доставки* – если сообщение не доставлено адресату в течение этого периода (из-за того, что адресат не доступен), сообщение удаляется из центра мультимедийных сообщений. Сотовая сеть должна поддерживать эту функцию. *Макс. время* – максимальный срок доставки, допускаемый сетью.
- *Размер картинки* – размер картинки в мультимедийных сообщениях. Возможные варианты: *Малый* (не более 160\*120 пикселей) и *Большой* (не более 640\*480 пикселей).
- *Воспроизв. звука* – выбор способа воспроизведения звука мультимедийных сообщений: через громкоговоритель (*Громкоговорит.*) или через динамик телефона (*Телефон*). См. 'Громкоговоритель' (стр. 17).

## Параметры электронной почты

Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции** → *Настройки* → *Электронная почта*.

Для выбора почтового ящика откройте параметр *Текущий п/я*.


Функции редактирования параметров электронной почты: *Функции редактир., Новый почт. ящик, Удалить, Справка* и *Выйти*.

## Параметры почтовых ящиков

Выберите *Почтовые ящики*, чтобы открыть список заданных почтовых ящиков. Если ни один почтовый ящик не задан, на дисплее появится соответствующий запрос. Список содержит следующие параметры:

- *Имя почт. ящика* – введите описательное имя почтового ящика.
- *Текущая тчк дост. (Обязательно)* – точка доступа Интернет для установления соединения с почтовым ящиком. Выберите точку доступа из списка. Инструкции по созданию точек доступа Интернет приведены в разделе 'Параметры соединения' (стр. 49).
- *Мой адрес э/п (Обязательно)* – введите адрес электронной почты, предоставленный поставщиком услуг. Адрес должен содержать символ @. По этому адресу направляются ответы на ваши сообщения.
- *Сервер исх. почты: (Обязательно)* – введите IP-адрес или имя сервера, через который передается исходящая почта.
- *Передать сообщ.* – выберите порядок передачи исходящей электронной почты. *Немедленно* – соединение с почтовым ящиком устанавливается сразу же после выбора функции *Передать. При*

*след.погл.* - почта передается при очередном подключении к удаленному почтовому ящику.

- *Копию себе* - выберите *Да* для сохранения копий исходящих сообщений электронной почты в удаленном почтовом ящике (адрес задан параметром *Мой адрес э/п*).
  - *Включить подпись* - выберите *Да* для ввода или редактирования текста подписи, которая будет включаться в исходящие сообщения электронной почты.
  - *Имя пользователя* - введите имя пользователя, предоставленное поставщиком услуг.
  - *Пароль* - введите пароль. Если оставить это поле пустым, пароль нужно будет вводить при каждом подключении к удаленному почтовому ящику.
  - *Сервер вход. почты: (Обязательно)* - IP-адрес или имя сервера, через который передается входящая почта.
  - *Тип почтового ящика* - протокол электронной почты, рекомендованный поставщиком услуг для доступа к почтовому ящику (*POP3* или *IMAP4*).
-  **Примечание.** Значение этого параметра можно установить только один раз; изменение этого значения после сохранения параметров или выхода из режима редактирования невозможно.
- *Защита* - используется в протоколах *POP3*, *IMAP4* и *SMTP* для защиты соединения с удаленным почтовым ящиком.

- *Защ.регистр.АРОР* - используется в протоколе *POP3* для шифрования пароля, передаваемого на удаленный сервер электронной почты. Отсутствует, если для параметра *Тип почтового ящика*: выбрано значение "*IMAP4*".
- *Загрузить вложение* (отсутствует для протокола *POP3*) - загрузка электронной почты с вложениями или без них.
- *Загруз.заголовки* - ограничение на количество заголовков сообщений, загружаемых в игровой пульт: *Все* или *Загать* (только для протокола *IMAP4*).

## Параметры служебных сообщений

Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции** → **Настройки** → **Служебное сообщение** для доступа к перечисленным ниже параметрам.

- *Служебн. сообщения* - разрешение/запрет приема служебных сообщений.
- *Саутентификацией* - выберите для приема служебных сообщений только из подтвержденных источников.

## Параметры сообщений базовой станции

Информацию о предоставлении данной услуги, а также список доступных тем и соответствующих номеров можно получить у поставщика услуг сотовой

сети. Выберите **Сообщения**→ **Функции**→ **Настройки**→ **Сообщения БС** для изменения следующих параметров:

- *Прием - Вкл. или Откл.*
- *Язык* - выберите *Все* для приема всех сообщений базовой станции на всех языках. *Выбранные* позволяет выбрать язык для приема сообщений. Если требуемый язык отсутствует в списке, выберите *Другой*.
- *Прием по темам* - тема принятого сообщения может отличаться от всех существующих тем; для автоматического сохранения номера отсутствующей темы выберите *Прием по темам*→ *Вкл.* Номер темы сохраняется в списке тем и отображается без имени. Выберите *Откл.*, если автоматическое сохранение номеров новых тем не требуется.

## "Другие" настройки

Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции**→ **Настройки**→ **Другие** для доступа к перечисленным ниже параметрам.

- *Сохраненные* - выберите для сохранения в папке "Переданные" копии всех передаваемых текстовых сообщений, мультимедийных сообщений и сообщений электронной почты.
- *Кол-во сохр. сообщ.* - максимальное количество переданных сообщений, хранящихся в папке "Переданные" (значение по умолчанию 20). В

случае превышения этого значения автоматически удаляется самое старое сообщение.



# 10. Режимы

↩ Выберите Меню→ Режимы.

Приложение "Режимы" позволяет настроить звуковые сигналы для различных событий, условий работы и групп абонентов. Предусмотрено пять стандартных режимов (*Обычный, Без звука, Совещание, На улице, Пейджер* и *Автономный*), параметры которых можно настроить в соответствии с конкретными потребностями связи.

Установленный в данный момент режим отображается в верхней строке дисплея в режиме ожидания. При выборе режима "Обычный" отображается только дата.

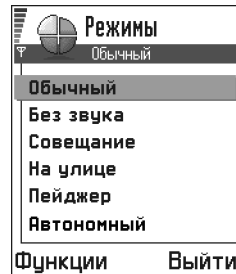
Звуковыми сигналами могут быть стандартные мелодии сигнала вызова, мелодии, созданные в приложении "Композитор", мелодии, принятые в сообщении, а также мелодии, которые были переданы в игровой пульт по каналу Bluetooth или из подключенного компьютера и сохранены в памяти игрового пульта.

## Изменение режима

- 1 Выберите **Меню**→ **Режимы**. Откроется список режимов.
- 2 Прокрутите список режимов до требуемого режима и выберите **Функции**→ *Включить*.

💡 **Клавиши быстрого выбора.** Для изменения режима нажмите в режиме ожидания.


Прокрутите список до режима, который требуется активизировать, и нажмите **OK**.



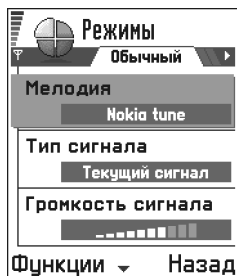
## Настройка режимов


**Примечание.** Информация о режиме "Автономный" приведена в разделе 'Режим "Автономный"' (стр. 110).

- 1 Для изменения параметров режима прокрутите список до требуемого режима и выберите **Функции**→ *Настроить*. Откроется список параметров режима.


2 Прокрутите список до параметра, который требуется изменить, и нажмите , чтобы открыть список возможных значений:

- *Мелодия* - для установки сигнала вызова для голосовых вызовов выберите мелодию из списка. Для прослушивания мелодии перед ее выбором остановите прокрутку списка на этой мелодии. Для прекращения



воспроизведения мелодии нажмите любую клавишу. При использовании карты памяти рядом с названиями мелодий, сохраненных на карте, отображается значок .


Мелодии хранятся в общей памяти. См. 'Общая память' (стр. 19).

 **Примечание.** Установить мелодию сигнала вызова можно в двух приложениях: "Режимы" и "Контакты". См. 'Добавление сигнала вызова для контакта или группы' (стр. 67).


- *Тип сигнала* - при выборе значения *Нарастающий* громкость сигнал вызова постепенно увеличивается от уровня 1 до установленного уровня.
- *Громкость сигнала* - установка уровня громкости сигнала вызова и сигнала о приеме сообщения.

- *Сигнал о сообщении* - установка сигнала уведомления о приеме сообщений.
- *Вибровывоз* - использование вибрации игрового пульта для уведомления о поступлении входящих вызовов и сообщений.
- *Сигн. клавиатуры* - установка уровня громкости тональных сигналов клавиатуры.
- *Предупр. сигналы* - установка предупреждающих сигналов игрового пульта, например, сигнала о разрядке аккумулятора.
- *Сигнал для* - сигнал вызова подается только для входящих вызовов от абонентов, принадлежащих выбранной группе контактов. Звуковой сигнал для телефонных вызовов, поступивших от абонентов, не входящих в выбранную группу, не подается. Возможные варианты: *Все вызовы*/(список групп контактов, если такие группы созданы). См. 'Создание групп контактов' (стр. 69).
- *Название режима* - переименование любого режима, за исключение режимов "Обычный" и "Автономный".

## Режим "Автономный"


 **Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если использование мобильных радиопередающих устройств, а также устройств Bluetooth запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

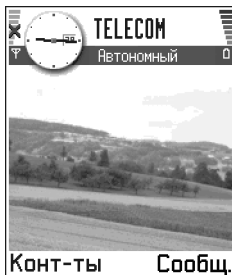
Режим "Автономный" позволяет использовать игровой пульт без подключения к сотовой сети GSM, например, для игры и прослушивания музыки или радиопередач.


 **Внимание.** В режиме "Автономный" игровой пульт нельзя использовать для вызовов (включая вызов службы экстренной помощи), а также для работы с функциями, требующими подключения к сети.


- 1 Выберите **Меню**→ **Режимы**.

Выделите в списке режим *Автономный* и выберите **Функции**→ *Включить*.


- 2 Нажмите **Да**. Будет выполнен перезапуск игрового пульта без подключения к сети GSM, на что указывает значок  на шкале индикатора уровня радиосигнала. После этого никакие сигналы между устройством и сотовой сетью GSM не передаются.



 **Совет.** Для доступа к списку режимов нажмите и сразу отпустите клавишу включения, затем выделите режим *Автономный* и нажмите **OK**.

 **Примечание.** Если в результате активизации режима "Автономный" была отключена функция


Bluetooth, функцию Bluetooth необходимо включить вручную. См. '[Настройки Bluetooth](#)' (стр. 142).

 **Примечание.** В местах, где пользование мобильными телефонами запрещено, также может быть запрещена работа устройств Bluetooth и других радиоустройств. Поэтому перед включением функции Bluetooth или радиоприемника обратитесь за информацией к представителям власти.

## Выход из режима "Автономный"

- 1 Выберите **Меню**→ **Режимы**.
- 2 Прокрутите список режимов до режима, отличного от режима *Автономный*, и выберите **Функции**→ *Включить*.
- 3 Нажмите **Да**. Будет выполнен перезапуск игрового пульта с подключением к сети GSM (при условии, что игровой пульт находится в зоне с достаточным уровнем радиосигнала).

## Настройка режима "Автономный"

- 1 Выделите в списке режим *Автономный* и выберите **Функции**→ *Настроить*. Откроется список параметров режима.
- 2 Прокрутите список до параметра, который требуется изменить, и нажмите , чтобы открыть список возможных значений:

- *Громкость сигнала* – установка уровня громкости сигнала о приеме сообщений по каналу Bluetooth.
- *Сигнал о сообщении* – выбор мелодии для уведомления о приеме сообщений по каналу Bluetooth.
- *Вибровывоз* – использование вибрации игрового пульта для уведомления о поступлении сообщений Bluetooth.
- *Сигн. клавиатуры* – установка уровня громкости тональных сигналов клавиатуры.
- *Предупр. сигналы* – установка предупреждающих сигналов, например, сигнала о разрядке аккумулятора.
- *Название режима* – переименовать режим "Автономный" нельзя.





# 11. Календарь



**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

↩ Выберите **Меню** → **Календарь**.


Приложение "Календарь" предназначено для хранения записей о запланированных мероприятиях, встречах, днях рождения, юбилейных датах и других событиях. Кроме того, в календаре предусмотрена сигнализация для напоминания о событиях.

Записи календаря хранятся в общей памяти. См. '[Общая память](#)' (стр. 19).

## Создание записей календаря

- 1 Выберите **Функции** → *Новое событие*, тип события:
  - *Встреча* - напоминание о мероприятии, назначенном на определенную дату и время.
  - *Памятка* - запись общего характера на заданный день.
  - *Годовщина* - напоминание о дне рождения или особой дате. Записи этого типа повторяются каждый год.

- 2 Заполните все поля, см. раздел '[Поля записей календаря](#)' (стр. 114).


Для перемещения между полями служит джойстик. Для переключения регистра (заглавные/строчные буквы) служит клавиша .

- 3 Нажмите **Готово** для сохранения записи.


Встреча	
Abc	
Тема	<b>Дантист</b>
Место	
Время начала	<b>08.00</b>
<b>Функции</b> ▾ <b>Готово</b>	


## Редактирование записей календаря

Функции в режиме редактирования записи календаря: *Удалить*, *Передать*, *Справка* и *Выйти*.




- 1 На экране "Обзор дня" прокрутите список до требуемой записи и откройте ее, нажав .
- 2 Измените содержимое полей и нажмите **Готово**.
  - При редактировании повторяющейся записи выберите способ применения операции: *Все случаи* - изменяются все случаи повторяющейся записи; *Только это* - изменяется только текущий случай повторяющейся записи.


## Удаление записей календаря

- На экране "Обзор дня" прокрутите список до записи, которую вы хотите удалить, и выберите **Функции** → *Удалить* или нажмите . Подтвердите операцию, нажав **Да**.
- При удалении повторяющейся записи выберите способ применения операции: *Все случаи* - удаляются все случаи повторяющейся записи; *Только это* - удаляется только текущий случай повторяющейся записи.




 **Пример.** Отменено очередное еженедельное занятие. В календаре сохранено напоминание, повторяющееся каждую неделю. Выберите *Только это*, чтобы получать повторяющиеся напоминания, начиная со следующей недели.

## Поля записей календаря

- *Тема/Повод* - введите описание события.
- *Место* - введите, например, место встречи (не обязательно).
- *Время начала*, *Время окончания*, *Дата начала* и *Дата окончания*.
- *Сигнал* - нажмите , чтобы открыть поля *Время сигнала* и *Дата сигнала*.
- *Повтор* - нажмите  для установки повтора этой записи. На экране "Обзор дня" эта запись отображается значком .

 **Пример.** Функция повтора очень удобна для напоминания о регулярных событиях, например, о ежемесячных совещаниях или о ежедневных обязанностях.

- *Повторять до* - установка даты окончания повтора этой записи.
- *Синхронизация* - при выборе значения *Личное* запись календаря после синхронизации будет скрыта от других пользователей, имеющих интерактивный доступ к календарю. Эта возможность удобна, например, в случае синхронизации своего календаря с календарем на совместимом компьютере на работе. При выборе *Общее* запись календаря доступна всем пользователям, имеющим интерактивный доступ к календарю. При выборе *Нет* запись календаря не копируется в компьютер при выполнении синхронизации календаря.

 **Клавиши быстрого выбора.** Для ввода записи календаря нажмите любую клавишу ( - ) на любом экране календаря. Откроется запись "Встреча", а введенные символы добавляются в поле *Тема*.

## Экраны календаря

Функции на различных экранах календаря: *Открыть*, *Новое событие*, *Обзор недели* / *Обзор месяца*, *Удалить*, *На дату*, *Передать*, *Настройки*, *Справка* и *Выйти*.

## Обзор месяца

Значки синхронизации на экране "Обзор месяца":

- ▲ - Личное,
- ▲ - Общее,
- ▣ - Нет,
- ▲ - дата содержит несколько записей.

На экране "Обзор месяца" одна строка представляет одну неделю. Текущая дата подчеркнута. Даты, содержащие записи календаря, обозначены маленьким треугольником в правом нижнем углу. Выбранная дата обведена рамкой.

	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
18	29	30	1	2	3	4	5
19	6	7	8	9	10	11	12
20	13	14	15	16	17	18	19
21	20	21	22	23	24	25	26
22	27	28	29	30	31	1	
23	3	4	5	6	7	8	

- Для того, чтобы открыть экран "Обзор дня", прокрутите календарь до требуемой даты и нажмите .
- Для перехода на определенную дату выберите **Функции** → *На дату*. Введите дату и нажмите **ОК**.

**Совет.** Для автоматического выделения сегодняшней даты нажмите на экранах "Обзор месяца", "Обзор недели" или "Обзор дня".

Значки записей календаря на экранах "Обзор дня" и "Обзор недели":

- Встреча,

- Памятка,
- Годовщина.

## Обзор недели

На экране "Обзор недели" записи календаря организованы в виде семи полей по дням недели. Текущий день недели подчеркнут. Записи

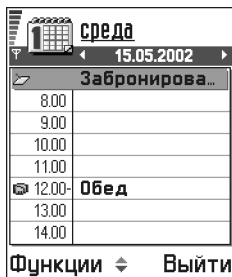
"Памятка" и "Годовщина" помещены перед строкой "8 часов". Записи "Встреча" представлены цветными прямоугольниками в соответствии со временем начала и окончания события.




	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							

- Для просмотра или изменения записи прокрутите календарь до ячейки, содержащей эту запись, и нажмите , чтобы открыть экран "Обзор дня", затем прокрутите список до требуемой записи и откройте ее, нажав еще раз.

## Обзор дня

Экран "Обзор дня" содержит список записей календаря на выбранную дату. Записи сгруппированы по времени начала событий. Записи "Памятка" и "Годовщина" помещены перед строкой "8 часов".





- Для того, чтобы открыть запись для редактирования, прокрутите список до этой записи и нажмите .
- Нажмите  для перехода к следующему дню или  для перехода к предыдущему дню.

## Настройки экранов календаря

Выберите **Функции** → *Настройки*; список содержит следующие параметры:

- *Стандартный вид* – выбор экрана, который открывается при запуске приложения "Календарь".
- *Начало недели* – выбор первого дня недели.
- *Заголовок недели* – изменение заголовка экрана "Обзор недели" (номер или даты недели).

## Установка сигнализации для записей календаря

- 1 Создайте новую запись "Встреча" или "Годовщина" или откройте созданную ранее запись.
- 2 Прокрутите меню до пункта *Сигнал* и нажмите , чтобы открыть поля *Время сигнала* и *Дата сигнала*.
- 3 Введите дату и время подачи сигнала.
- 4 Нажмите **Готово**. На экране "Обзор дня" рядом с записью отображается индикатор сигнализации .

## Отключение сигнала календаря

- Продолжительность сигнала календаря – одна минута. Нажмите **Стоп** для отключения сигнала календаря после наступления установленного времени. Если нажать любую другую клавишу, сигнализация переключается в режим повтора.


## Передача записей календаря

- На экране "Обзор дня" прокрутите список до записи, которую вы хотите передать, и выберите **Функции** → *Передать*. Затем выберите способ передачи: *В сообщении SMS*, *По эл. почте* (функция доступна только в том случае, если сохранены правильные настройки электронной почты) или *По каналу Bluetooth*. Дополнительная информация приведена в главе '*Сообщения*', а также в разделе '*Передача данных по каналу Bluetooth*' (стр. 143).

## Импорт данных

Контакты, а также записи календаря и списка дел можно импортировать в игровой пульт из телефонов Nokia различных моделей с помощью приложения Data Import из программного пакета PC Suite для Nokia N-Gage. Инструкции по работе с приложением содержатся в интерактивной справочной системе PC Suite.

# 12. Дополнительные функции и Мультимедиа

 **Примечание.** Для того, чтобы использовать приложения из папок **Д/функц.** и **М-медиа**, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

## Избранное



 Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→ **Ссылки**.




Приложение "Избранное" предназначено для сохранения ссылок на фотографии, видеоклипы, заметки, аудиофайлы, закладки браузера и сохраненные Web-страницы.

Функции на главном экране приложения "Избранное": *Открыть, Изменить название, Значок, Удалить, Переместить, Список/Значки, Справка и Выйти.*

Стандартные ссылки:

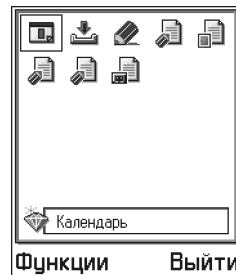
-  - переход в редактор приложения "Заметки",
-  - переход в календарь на текущую дату,

 - переход в папку "Входящие" в приложении "Сообщения".

## Добавление ссылок

Ссылки можно добавлять только из определенных приложений. Такая возможность предусмотрена не во всех приложениях.

- 1 Откройте приложение и прокрутите список до объекта, для которого вы хотите добавить ссылку в приложении "Избранное".
- 2 Выберите **Функции**→ **Доб. в "Ссылки"** и нажмите **ОК**.



 **Примечание.**

Ссылка в приложении "Избранное" автоматически обновляется при перемещении соответствующего объекта (например, в другую папку).

На главном экране приложения "Избранное":

- Для того, чтобы открыть ссылку, прокрутите список до требуемого значка и нажмите . Файл открывается в соответствующем приложении.
- Для удаления ссылки прокрутите список до этой ссылки и выберите **Функции** → *Удалить*. Удаление ссылки не затрагивает файл, на который указывает ссылка.
- Для изменения названия ссылки выберите **Функции** → *Изменить название*. Введите новое название. Эта функция изменяет только название ссылки, но не имя файла, на который указывает ссылка.

## Дела

← Выберите Меню → Д/функц. → Дела.

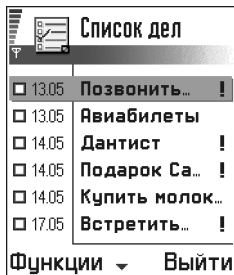


Приложение "Дела" предназначено для хранения списка заданий, которые требуются выполнить.

Список дел хранится в общей памяти. См. 'Общая память' (стр. 19).

- 1 Для ввода нового задания нажмите любую клавишу ( - ).

Откроется редактор с мигающим курсором, который



будет перемещаться по мере ввода букв, располагаясь после последней введенной буквы.

- 2 Введите задание в поле *Тема*. Для ввода специальных символов нажмите .
  - Для установки даты задания выберите поле *Срок* и введите дату.
  - Для установки приоритета задания выберите поле *Приоритет* и нажмите .
- 3 Для сохранения задания нажмите **Готово**.



**Примечание.** Если нажать клавишу **Готово** поле удаления всех символов, будет удалено предыдущее сохраненное задание.

- Для того, чтобы открыть задание, прокрутите список до требуемого задания и нажмите .
- Для удаления задания прокрутите список до требуемого задания и выберите **Функции** → *Удалить* или нажмите .
- Для того, чтобы отметить задание, как выполненное, прокрутите список до требуемого задания и выберите **Функции** → *Отм. "сделано"*.
- Для восстановления задания выберите **Функции** → *Отм. "не сделано"*.

Значки приоритета: **!** - *Высокий*, **—** - *Низкий* (и без значка) - *Обычный*.

Значки состояния: - задание выполнено, - задание не выполнено.









## Калькулятор









← Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→  
**Кальк-р.**

Функции приложения

"Калькулятор": *Последний рез-тат, Память, Очистить дисплей, Справка и Выйти.*



- 1 Введите первое число. Для удаления ошибочно введенной цифры нажмите .
- 2 Прокрутите список до требуемой операции и нажмите .  
 служит для сложения,  - для вычитания,  - для умножения и  - для деления.
- 3 Введите второе число.
- 4 Для получения результата выделите  и нажмите .

 **Примечание.** Калькулятор имеет ограниченную точность, поэтому возможны ошибки при округлении (особенно при последовательных операциях деления).

- Для ввода десятичной точки нажмите .
- Для очистки дисплея и подготовки к новому вычислению нажмите и удерживайте нажатой клавишу .
- Для просмотра предыдущих результатов и перемещения по списку служат клавиши  и .
- Выберите  для сохранения числа в памяти (обозначается индикатором **M**). Для извлечения

числа из памяти выберите . Для очистки памяти выберите **Функции**→ *Память*→ *Очистить*.

- Для извлечения результата последнего вычисления выберите **Функции**→ *Последний рез-тат*.


 **Совет.** Для прокрутки списка операций нажимайте клавишу .

## Конвертор



← Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→  
**Конвертор.**



Приложение "Конвертор" предназначено для преобразования различных величин (например, *Длина*) из одних единиц измерения (*ярды*) в другие (*м*).

 **Примечание.** Конвертор имеет ограниченную точность, поэтому возможны ошибки округления.

## Преобразование единиц измерения

Функции приложения



"Конвертор": *Выбрать единицу | Изменить валюту, Тип преобраз., Обменные курсы, Справка и Выйти.*


- 1 Выберите поле *Тип* и нажмите , чтобы открыть список типов измерений. Прокрутите список до требуемого типа и нажмите **OK**.
- 2 Перейдите в первое поле *Ед.* и нажмите , чтобы открыть список единиц измерения. Выберите единицы, **из которых** требуется выполнить преобразование, и нажмите **OK**.



Перейдите в следующее поле *Eg.* и выберите единицы, **в которые** требуется выполнить преобразование.


- 3 Перейдите в первое поле *Кал-во* и введите значение, которое требуется преобразовать. Во втором поле *Кал-во* появится результат преобразования.

Нажмите  для ввода десятичной точки,  для ввода символов +, - (температура) и E (экспонента).

 **Примечание.** Порядок преобразования изменится, если ввести значение во втором поле *Кал-во*. В этом случае результат появится в первом поле *Кал-во*.


## Установка основной валюты и обменных курсов

Для выполнения преобразования валют необходимо установить основную валюту и ввести обменные курсы.


 **Примечание.** Обменный курс основной валюты всегда равен 1. Обменные курсы остальных валют определяются относительно основной валюты.


- 1 Выберите тип измерения *Валюта*, затем выберите **Функции** → *Обменные курсы*. Откроется список валют, в первой строке которого находится основная валюта.

- 2 Для изменения основной валюты прокрутите список до требуемой валюты и выберите **Функции** → *Как осн. валюту*.

 **Примечание.** При изменении основной валюты все ранее установленные обменные курсы становятся равными 0, и их необходимо ввести заново.

- 3 Установите обменные курсы (см. пример): прокрутите список до требуемой валюты и введите новое значение обменного курса, т. е. количество единиц этой валюты, равное одной единице вновь выбранной основной валюты.
- 4 После установки всех необходимых обменных курсов можно переходить к преобразованию валют, см. 'Преобразование единиц измерения' (стр. 120).

 **Пример.** Допустим, основная валюта - Евро (EUR), а курс фунта стерлингов (GBP) равен 1,63575 EUR. В этом случае значением обменного курса фунта стерлингов будет 1,63575.




 **Совет.** Для переименования валюты откройте экран "Обменные курсы", прокрутите список до требуемой валюты и выберите **Функции** → *Переимен. валюту*.

## Заметки

← Выберите **Меню** → **Д/функц.** → **Заметки.**



Заметки можно передавать в другие совместимые устройства; для заметок можно создавать ссылки в приложении "Избранное". Кроме того, в приложении "Заметки" можно сохранять принятые текстовые файлы (.TXT).

- Для ввода букв нажмите одну из клавиш  - . Для удаления букв нажимайте . Нажмите **Готово** для сохранения заметки.

## Часы

← Выберите **Меню** → **Д/функц.** → **Часы.**





Функции

приложения "Часы": *Уст. будильник, Уст. новое время, Отключить сигнал, Настройки, Справка и Выйти.*

## Изменение настроек часов

- Для изменения даты или времени откройте приложение "Часы" и выберите **Функции** → **Настройки**. Для изменения типа часов, которые отображаются на дисплее в режиме ожидания, прокрутите список до пункта *Дата и время* и выберите **Тип часов** → **Аналоговые** или **Цифровые**.

## Установка будильника


- 1 Для установки будильника выберите **Функции** → **Уст. будильник**.
  - 2 Введите время и нажмите **ОК**. После установки будильника на дисплее появляется индикатор .
-  **Примечание.** Будильник продолжит работать и после выключения игрового пульта.

- Для отключения будильника откройте часы и выберите **Функции** → **Отключить сигнал**.

## Отключение сигнала будильника

- Нажмите **Стоп**, чтобы отключить сигнал будильника.
- Когда будильник подает сигнал, нажмите любую клавишу или **Повтор** для отключения сигнала на пять минут, по истечении которых подача сигнала возобновится. Перенести сигнал можно до пяти раз.

Если установленное время наступает, когда игровой пульт выключен, он автоматически включается и подает сигнал будильника. Если нажать **Стоп**, на дисплее появится запрос, требуется ли включить игровой пульт. Нажмите **Нет** для выключения игрового пульта или **Да**, чтобы оставить его включенным для рассылки и приема вызовов.

-  **Примечание.** Не нажимайте клавишу **Да**, если использование мобильных устройств запрещено, может вызвать помехи или создать угрозу безопасности.

## Композитор

← Выберите **Меню**→**М-медиа**→**Композитор**.













Эта функция позволяет создавать собственные мелодии сигнала вызова. Возможность редактирования стандартных мелодий не предусмотрена.















Функции на главном экране приложения "Композитор": *Открыть, Новая мелодия, Удалить, Отметить/Снять, Переименовать, Скопировать, Справка и Выйти.*

- 1 Выберите **Функции**→ *Новая мелодия*, чтобы открыть редактор для создания мелодии.

Функции при создании мелодии: *Воспроизвести, Вставить символ, Стиль, Темп, Громкость, Справка и Выйти.*

- Введите ноты и паузы с помощью цифровых клавиш (см. таблицу). Либо выберите **Функции**→ *Вставить символ*, чтобы открыть список нот и пауз. Длительность ноты по умолчанию равна 1/4.
- Для прослушивания мелодии нажмите  или выберите **Функции**→ *Воспроизвести*. Для остановки воспроизведения нажмите **Стоп**.
- Для изменения громкости выберите **Функции**→ *Громкость* перед началом воспроизведения мелодии.

- Для изменения темпа выберите **Функции**→ *Темп*. Для увеличения или уменьшения темпа нажмите соответственно  или . Темп измеряется в ударах в минуту. Максимальный, стандартный (принимается по умолчанию для новой мелодии) и минимальный темп составляют соответственно 250, 160 и 50 ударов в минуту.
  - Для выбора сразу нескольких нот и пауз нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите и удерживайте нажатой клавишу  или .
  - Для применения стиля выделите не менее двух нот, затем выберите **Функции**→ *Стиль*→ *Легато* (плавное, слитное воспроизведение нот) либо выделите одну или несколько нот и выберите *Стаккато* (ноты воспроизводятся отдельно, образуя короткие и отрывистые звуки).
  - Для повышения или понижения на полтона выделите ноту и нажмите  или .
  - Например, для ввода ноты До диэз нажмите клавишу  и, не отпуская ее, нажмите .
- 2 Нажмите **Назад** для сохранения мелодии.

Клавиша	Нота	Клавиша и функция
	до	 - ступенчатое сокращение длительности выбранных нот и пауз.
	ре	 - ступенчатое увеличение длительности выбранных нот и пауз.
	ми	 - ввод паузы.
	фа	Для вызова списка нот и пауз нажмите клавишу  .
	соль	 - переключение октавы (все выбранные ноты и паузы перемещаются в следующую октаву).
	ля	 Удаление выбранных нот.
	си	Продолжительное нажатие клавиш  -  позволяет в полтора раза увеличить длительность ноты или паузы (ввести точку) или в полтора раза сократить длительность удлинённой ноты (удалить точку).

## Диктофон

← Выберите Меню → М-медиа → Диктофон.











Функции приложения


"Диктофон": Открыть, Записать аудио, Удалить, В память устр-ва, На карту памяти, Отметить/Снять, Переименовать, Передать, Доб. в "Ссылки", Настройки, Справка и Выйти.

Диктофон позволяет записывать телефонные разговоры и голосовые памятки. Во время записи

телефонного разговора обоим участникам разговора каждые пять секунд подается тональный сигнал.

 **Примечание.** Строго соблюдайте местное законодательство, регламентирующее запись телефонных разговоров. Не используйте эту функцию, если это запрещено законом.

- Выберите **Функции** → Записать аудио, затем прокрутите список до требуемой функции и нажмите  для выбора функции:  - запись,  - пауза,  - стоп,  - перемотка вперед,  - перемотка назад,  - воспроизведение открытого звукового файла.

 **Примечание.** Использование диктофона невозможно, если активен вызов в режиме передачи данных или соединение GPRS.




# 13. Услуги (XHTML)



**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.



Выберите **Меню** → **М-медиа** → **Услуги** или нажмите и удерживайте нажатой клавишу  в режиме ожидания

Поставщики услуг поддерживают в сети Интернет Web-страницы, специально предназначенные для просмотра на дисплее мобильных устройств, а также предоставляют различные услуги (новости, банковское обслуживание, информация для путешественников, развлечения, игры и т. д.). Браузер XHTML обеспечивает доступ к этим услугам в форме просмотра WAP-страниц, созданных на основе языка WML, страниц XHTML, созданных на основе языка XHTML, а также комбинированных страниц, на которых используются оба эти языка.



**Глоссарий.** Браузер XHTML позволяет просматривать страницы XHTML (открытый язык разметки гипертекста) и страницы WML (язык разметки страниц для беспроводных приложений).



**Примечание.** Сведения о предоставлении различных услуг, а также информацию о ценах и тарифах можно получить у оператора сотовой сети и/или поставщика услуг. Необходимые инструкции по использованию услуг также можно получить у поставщика услуг.

## Основные операции при работе с услугами

- Сохраните параметры соединения, необходимые для доступа к Web-услугам. См. следующий раздел '[Настройка игрового пульта для доступа к Web-услугам](#)'.
- Установите соединение с сервером. См. стр. [127](#).
- Начните сеанс просмотра Web-страниц. См. стр. [129](#).
- Завершите соединения с сервером. См. стр. [132](#).

## Настройка игрового пульта для доступа к Web-услугам

### Прием параметров в интеллектуальном сообщении

Параметры доступа к услугам можно получить в специальном текстовом сообщении (интеллектуальном сообщении) от оператора сотовой сети или от поставщика соответствующих услуг. См. 'Прием интеллектуальных сообщений' (стр. 94).

Дополнительную информацию можно получить у поставщика услуг или оператора сотовой сети, а также найти в сети Интернет по адресу [www.nokia.com](http://www.nokia.com).



**Совет.** Параметры можно загрузить, например, с Web-сервера оператора сотовой сети или поставщика услуг.

### Ввод параметров вручную

Следуйте инструкциям, предоставленным поставщиком услуг.

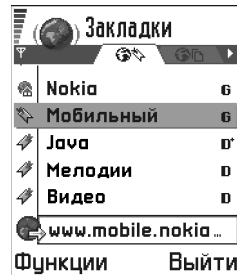
- 1 Выберите **Настр-ки** → *Параметры соединения* → *Точки доступа* и задайте параметры точки доступа. См. 'Параметры соединения' (стр. 49).
- 2 Выберите **Услуги** → **Функции** → *Доб. закладку*. Введите имя закладки и адрес Web-страницы для текущей точки доступа.

## Установление соединения

Доступ к Web-страницам возможен после сохранения всех необходимых параметров соединения.

Предусмотрено три различных варианта доступа к Web-страницам:


- выбор домашней страницы (🏠) поставщика услуг;
- выбор закладки на экране "Закладки";
- ввод адреса Web-страницы с помощью клавиш - . В этом случае активизируется поле перехода в нижней строке дисплея, где можно продолжить ввод адреса.




**Совет.** Для перехода на экран "Закладки" во время сеанса просмотра нажмите и удерживайте нажатой клавишу . Для возврата в браузер выберите **Функции** → *Назад на страницу*.


После выбора страницы или ввода адреса нажмите клавишу для загрузки страницы. См. также 'Индикаторы передачи данных' (стр. 12).


## Защита связи

Если при установленном соединении на дисплее отображается индикатор защиты , данные между мобильным устройством и шлюзом/сервером доступа к сети передаются в зашифрованном виде.

 **Примечание.** Отображение значка защиты не означает, что данные, передаваемые между шлюзом и сервером (т. е. местом, где находится запрашиваемый ресурс), также защищены.

## Просмотр закладок

 **Глоссарий.** Закладка содержит адрес Интернет (обязательный компонент), название, точку доступа WAP, а также имя пользователя и пароль (если требуются для доступа к услуге).


 **Примечание.** В игровом пульте могут быть запрограммированы закладки со ссылками на Web-узлы, не относящиеся к Nokia. Корпорация Nokia не дает никаких гарантий и рекомендаций относительно этих Web-страниц. Просматривая эти Web-узлы, необходимо принимать такие же меры предосторожности (в плане защиты и в плане содержимого Web-узлов), что и при работе с любым Web-узлом.


Функции на экране


"Закладки" (выбрана закладка или папка): *Открыть, Загрузить, Назад на страницу, Передать, Перейти по*

*адресу/Найти закладку, Доб. закладку, Изменить, Удалить, Читать служ. сбц., Разъединить, В папку, Новая папка, Отметить/Снять, Переименовать, Очистить кэш, Сведения, Доб. в "Ссылки", Настройки, Справка и Выйти.*

Экран "Закладки" содержит список закладок, указывающих на различные Web-страницы. Закладки сопровождаются следующими значками:

 – домашняя страница, заданная для точки доступа. Если для просмотра страниц используется другая точка доступа, домашняя страница изменяется соответствующим образом.

 – последняя загруженная страница. После завершения соединения с услугой последняя загруженная страница сохраняется в памяти до тех пор, пока при следующем подключении не будет загружена другая страница.



 – название закладки.

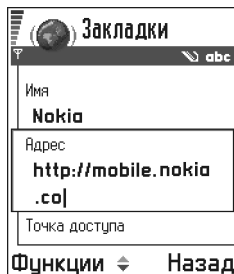
При прокрутке списка закладок в поле перехода в нижней строке дисплея отображается адрес выделенной закладки.

## Добавление закладки вручную

- 1 На экране "Закладки" выберите **Функции** → *Доб. закладку.*



- 2 Заполните информационные поля. Обязательным является только поле адреса. Если не указано иное, закладке назначается точка доступа, используемая по умолчанию. Нажмите  для ввода специальных символов (/, ., : и @). Для удаления символов нажимайте .
- 3 Для сохранения закладки выберите **Функции** → **Сохранить**.



## Передача закладок

- Для передачи закладки прокрутите список до требуемой закладки и выберите **Функции** → **Передать** → **В сообщении SMS**.

## Просмотр Web-страниц

На Web-странице новые ссылки подчеркнуты и отображаются синим цветом, а уже просмотренные – сиреневым цветом. Картинки, выполняющие функции ссылок, помещены в синюю рамку.


Функции во время сеанса просмотра: *Открыть, Служ функции, Закладки,*

*История, Перейти по адресу, Показать картинку, Читать служб. сбц., Сохранить закладку, Перед. закладку, Обновить, Разъединить, С картинками, Очистить кэш, Сохранить страницу, Найти, Сведения, Сеанс, Защита, Настройки, Справка и Выйти.*

## Клавиши и команды во время сеанса просмотра


- Для перехода по ссылке выделите ссылку и нажмите .
- Для перемещения по экрану служит джойстик.
- Для ввода букв и цифр в поле ввода служат клавиши  – . Нажмите  для ввода специальных символов (/, ., : и @). Для удаления символов нажимайте .
- Для перехода на предыдущую страницу нажмите **Назад**. Если функция **Назад** не доступна, выберите **Функции** → **История** для доступа к списку страниц, загруженных во время сеанса просмотра. Этот список очищается при завершении сеанса.
- Для того, чтобы отметить или выбрать объект, нажмите .



- Для загрузки с сервера обновленного содержимого страницы выберите **Функции** → *Обновить*.
- Для доступа к списку команд и действий для открытой WAP-страницы выберите **Функции** → *Служ. функции*.
- Нажмите , чтобы закрыть соединение с Web-сервером и завершить сеанс просмотра.

### Просмотр новых служебных сообщений во время сеанса

Для загрузки и просмотра новых служебных сообщений во время сеанса:

- 1 Выберите **Функции** → *Читать служ. сбщ.* (функция доступна только при наличии новых сообщений).
- 2 Прокрутите список до требуемого сообщения и нажмите , чтобы загрузить и открыть сообщение.

Информация о служебных сообщениях приведена в разделе 'Служебные сообщения' (стр. 95).

### Сохранение закладок

- Для сохранения закладки во время сеанса просмотра выберите **Функции** → *Сохранить закладку*.
- Для сохранения закладки, полученной в интеллектуальном сообщении, откройте сообщение в папке "Входящие" в приложении "Сообщения" и выберите **Функции** → *Сохранить закладку*. См. также 'Прием интеллектуальных сообщений' (стр. 94).

### Просмотр сохраненных страниц

Если вы регулярно просматриваете страницы, информация на которых меняется достаточно редко, можно сохранить эти страницы и затем просматривать их в автономном режиме.

Функции на экране

"Сохраненные страницы": *Открыть, Назад на страницу, Удалить, Удалить, Читать служ. сбщ., Разъединить, В папку, Новая папка, Отметить/Снять, Переименовать, Очистить кэш, Сведения, Доб. в "Ссылки", Настройки, Справка и Выйти*.

- Для сохранения страницы во время сеанса просмотра выберите **Функции** → *Сохранить страницу*. Сохраненные страницы обозначаются следующим образом:





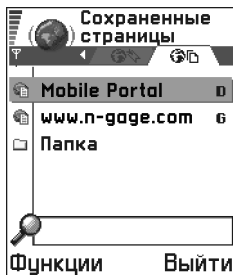
- сохраненная Web-страница.

На экране "Сохраненные страницы" можно также создавать папки для хранения Web-страниц. Папки обозначаются следующим образом:




- папка, содержащая сохраненные Web-страницы.

- Для доступа к экрану "Сохраненные страницы" нажмите  на экране "Закладки". Нажмите  на экране "Сохраненные страницы", чтобы открыть сохраненную страницу.



Если вы хотите установить соединение и загрузить Web-страницу повторно, выберите **Функции** → *Обновить*. Web-страницы можно также размещать в папках.

 **Примечание.** После повторной загрузки страницы соединение остается открытым.

## Загрузка объектов

Встроенный браузер мобильного устройства позволяет загружать такие объекты, как мелодии, картинки, логотипы оператора и видеоклипы.


После загрузки объекты передаются в соответствующее приложение игрового пульта, например, загруженные фотографии сохраняются в приложении **M-медиа** → **Картинки**.

## Загрузка непосредственно с Web-страницы

Для загрузки объекта непосредственно с Web-страницы

- Выделите ссылку и выберите **Функции** → *Открыть*.

## Приобретение содержимого


 **Примечание.** Закон об охране авторских прав накладывает ограничения на копирование, модификацию, передачу и загрузку некоторых изображений, мелодий и другого содержимого.

Для загрузки содержимого

- Выделите ссылку и выберите **Функции** → *Открыть*.
- Выберите ссылку **Buy** (Купить), если вы хотите приобрести это содержимое.

## Просмотр сведений о содержимом перед загрузкой

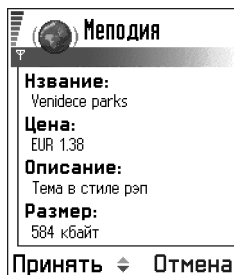
Перед загрузкой объекта можно просмотреть сведения о нем (цена, краткое описание, размер и пр.).

 **Примечание.** Информацию о предоставлении этой услуги можно получить у поставщика услуг.


- Выделите ссылку и выберите **Функции** → *Открыть*.

На дисплее игрового пульта откроется экран со сведениями об этом содержимом.

- Для продолжения загрузки нажмите *Принять*, для отмены загрузки нажмите *Отмена*.





## Завершение соединения

- Выберите **Функции** → *Разъединить* или
- нажмите и удерживайте нажатой клавишу  для завершения сеанса просмотра и возврата в режим ожидания.

## Очистка кэш-памяти


Информация и адреса услуг, к которым осуществлялся доступ, сохраняются в кэш-памяти игрового пульта.

 **Примечание.** Для повышения безопасности при обращении к конфиденциальной информации с использованием паролей (например, при работе с банковскими счетами) очищайте кэш-память после каждого обращения. Для очистки кэш-памяти выберите **Функции** → *Очистить кэш*.

 **Глоссарий.** Кэш-память – это буферная память, предназначенная для временного хранения данных.

## Настройки браузера

Выберите **Функции** → *Настройки*:

- *Стр. точка доступа* – для изменения точки доступа по умолчанию нажмите , чтобы открыть список имеющихся точек доступа. Текущая точка доступа по умолчанию выделена. См. '[Параметры соединения](#)' (стр. 49).
- *С картинками* – включение/выключение загрузки изображений при просмотре страниц. Если выбран вариант *Нет*, для загрузки изображения во время сеанса просмотра можно выбрать **Функции** → *С картинками*.
- *Перенос текста* – выберите *Откл.* или *Вкл.* для запрета или разрешения автоматического переноса текста на следующую строку.
- *Размер шрифта* – выбор одного из пяти вариантов размера шрифта в браузере: *Самый мелкий*, *Мелкий*, *Обычный*, *Крупный* и *Самый крупный*.
- *Стандарт.кодировка* – для того, чтобы текст правильно отображался в браузере, выберите подходящий тип языка.
- *Cookies* – *Разрешить/Отклонить*. Этот параметр позволяет разрешить или запретить прием и передачу файлов cookies.
- *Передача DTMF* – *Всегда/Только первый*. В режиме просмотра Web-страниц можно пользоваться

следующими функциями: посылка голосового вызова во время просмотра Web-страницы, передача сигналов DTMF во время голосового вызова и сохранение в приложении "Контакты" имени и телефонного номера с Web-страницы. Выберите, требуется ли подтверждение перед передачей сигналов DTMF во время голосового вызова. См. также "Сигналы DTMF" (стр. [24](#)).



# 14. Приложения Java™

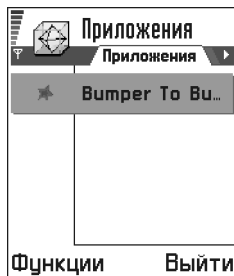
**Примечание.** Для того, чтобы использовать эту функцию, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

Выберите **Меню**→ **Д/функц.**→ **Приложения.**

На главном экране "Приложения" можно запускать и удалять установленные приложения Java. Экран "Установить" позволяет устанавливать приложения Java (файлы с расширениями .JAD и .JAR).

**Примечание.** Игровой пульт поддерживает приложения Java типа J2Micro Edition™. Не загружайте в игровой пульт приложений PersonalJava™, так как их установка невозможна.

Экран "Приложения" содержит список установленных в игровом пульте приложений Java.




Функции на главном экране "Приложения": *Открыть, Показать сведения, Настройки, Удалить, Перейти по адресу, Обновить, Справка и Выйти.*


- Прокрутите список до требуемого приложения и выберите **Функции**→ *Показать сведения*, чтобы просмотреть следующие данные:
  - *Сост.* - *Установл., Запущено* или *Загружено* (доступно только на экране "Установить");
  - *Версия* - номер версии приложения;
  - *Постав.* - поставщик или изготовитель приложения;
  - *Размер* - размер файла приложения в килобайтах;
  - *Тип* - краткое описание приложения;
  - *Адрес* - адрес информационной страницы в сети Интернет;
  - *Данные* - размер блока данных приложения в килобайтах (например, максимальный счет).
- Для установления соединения и просмотра дополнительной информации о приложении прокрутите список до приложения и выберите **Функции**→ *Перейти по адресу.*
- Для установления соединения и проверки того, доступна ли для загрузки новая версия приложения, прокрутите список до приложения и выберите **Функции**→ *Обновить.*

Приложения хранятся в общей памяти. См. 'Общая память' (стр. 19).

## Установка приложения Java


Установочные файлы могут быть загружены в игровой пульт из совместимого компьютера, с Web-страницы, а также переданы в мультимедийном сообщении, во вложении электронной почты или по каналу Bluetooth. Если для загрузки файла в игровой пульт используется приложение PC Suite для Nokia N-Gage, поместите файл в папку `c:\nokia\installs` на игровом пульте.

 **ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ.** Следует пользоваться только такими источниками программного обеспечения, которые гарантируют адекватную защиту от компьютерных вирусов и других программ, наносящих ущерб.


 **Примечание.** Экран "Установить" предназначен только для работы с установочными файлами приложений Java, которые имеют расширения .JAD или .JAR.



### Функции на экране

"Установить": *Установить, Показать сведения, Удалить, Справка и Выйти.*

- 1 Для просмотра списка установочных пакетов нажмите  на главном экране "Приложения", чтобы открыть экран *Загружено*.

- 2 Для установки приложения прокрутите список до установочного файла и выберите **Функции** → *Установить*.

Можно также выполнить поиск установочного файла в памяти игрового пульта, выбрать файл и нажать , чтобы начать установку.

 **Пример.** Если установочный файл получен в виде вложения по электронной почте, откройте почтовый ящик, выберите сообщение электронной почты, откройте экран "Вложения", прокрутите список до установочного файла и нажмите , чтобы начать установку.

- 3 Нажмите **Да** для подтверждения операции установки.

Для установки приложения требуется файл .JAR. Если этот файл отсутствует, на дисплей выводится запрос на загрузку файла. Если на экране "Приложения" не определено ни одной точки доступа, на дисплей выводится соответствующий запрос. При загрузке файла .JAR может потребоваться ввести имя пользователя и пароль доступа к серверу. Эта информация предоставляется поставщиком или изготовителем приложения.

Во время установки выполняется проверка целостности устанавливаемого программного пакета. На дисплей игрового пульта выводится информация о результатах проверки и запрос на продолжение или отмену установки. После выполнения проверки целостности программного


пакета это приложение устанавливается в игровой пульт.

- 4 На дисплей игрового пульта выводится уведомление о завершении процесса установки. Для запуска приложения Java после установки необходимо вернуться на главный экран "Приложения".



**Совет.** Во время просмотра Web-страниц установочный файл можно загрузить и сразу же установить. Однако в этом случае соединение остается открытым в фоновом режиме в течение всего процесса установки.

#### Запуск приложения Java

- На главном экране "Приложения" прокрутите список до требуемого приложения и откройте его, нажав .

#### Удаление приложения Java

- На главном экране "Приложения" прокрутите список до требуемого приложения и выберите **Функции** → *Удалить*.

## Параметры приложений Java

Для того, чтобы задать точку доступа, используемую по умолчанию для загрузки отсутствующих компонентов приложения, выберите **Функции** → *Настройки* → *Точка дост. по умолч.* Дополнительная информация о создании точек доступа приведена в разделе 'Точки доступа' (стр. 52).


Выберите приложение, затем **Функции** → *Настройки* для доступа к следующим параметрам:

- *Точка доступа* - выберите точку доступа, которую приложение будет использовать для загрузки дополнительных данных.
- *Подключение к сети* - для работы некоторых приложений Java требуется подключение к определенной точке доступа. Если точка доступа не задана, на дисплей выводится запрос на выбор точки доступа. Возможные варианты: *Разрешено* - соединение устанавливается без уведомления. *С запросом* - перед установлением соединения на дисплей выводится запрос. *Запрещено* - установление соединения запрещено.





# 15. Диспетчер – установка приложений и программного обеспечения

 **Примечание.** Для того, чтобы использовать функции из папки **Средства**, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.



← Выберите **Меню** → **Средства** → **Диспетч.**


Приложение "Диспетчер" предназначено для установки приложений и программных пакетов, удаления приложений из памяти игрового пульта, а также для проверки объема свободной памяти.

Функции на главном экране приложения "Диспетчер": *Показать сведения, Показ. сертиф., Установить, Удалить, Показать журнал, Передать журнал, Состояние памяти, Справка и Выйти.*


Экран приложения "Диспетчер" содержит следующие объекты:

- установочные пакеты, сохраненные в приложении "Диспетчер";

- частично установленные приложения (снабжены значком );
- полностью установленные приложения, которые можно удалить (снабжены значком .

 **Примечание.** Приложение "Диспетчер" работает только с установочными файлами программного обеспечения устройств (с расширением .SIS).

- Прокрутите список до установочного файла и выберите **Функции** → *Показать сведения*, чтобы просмотреть следующую информацию о программном пакете: *Имя, Версия, Тип, Размер, Постав. и Сост.*
- Для просмотра информации о сертификате программного пакета прокрутите список до требуемого пакета и выберите **Функции** → *Показ. сертиф.* См. 'Сертификаты' (стр. 58).

 **Важное замечание.** Следует пользоваться только такими источниками программного обеспечения, которые гарантируют адекватную

защиту от компьютерных вирусов и других злонамеренных программных компонентов.

Не устанавливайте приложение, если в процессе установки на дисплей выводится предупреждение о нарушении защиты.



**Совет.** Установка приложений Java™ (файлы с расширениями .JAD или .JAR) выполняется в экране "Приложения". См. "Приложения Java™" (стр. 134).

## Установка программного обеспечения

В игровой пульт можно устанавливать приложения, специально предназначенные для Nokia N-Gage либо совместимые с операционной системой Symbian. Обычно программный пакет представляет собой один большой упакованный файл, в котором содержится несколько файлов – компонентов программного обеспечения.



**Примечание.** Программа, не предназначенная специально для игрового пульта Nokia N-Gage, может работать и выглядеть иначе, чем обычные приложения Nokia N-Gage.




**Важное замечание.** После установки файла, содержащего обновление или исправление для существующего приложения, восстановление исходного приложения возможно только при наличии оригинального установочного файла или



резервной копии удаленного программного пакета. Для восстановления исходного приложения сначала удалите приложение, затем повторно установите его из оригинального установочного файла или резервной копии.




**Совет.** Выберите **Функции** → *Показать журнал*, чтобы выяснить, какие программные пакеты были установлены и удалены (и когда).

- 1 Установочные пакеты могут быть загружены в игровой пульт из совместимого компьютера, с Web-страницы, а также переданы в мультимедийном сообщении, во вложении электронной почты или по каналу Bluetooth. Если для загрузки файла в игровой пульт используется приложение PC Suite для Nokia N-Gage, поместите файл в папку **c:\nokia\installs** на игровом пульте.
- 2 Установочные файлы могут быть загружены в игровой пульт из совместимого компьютера по прилагаемому кабелю USB Mini-B DKE-2. Если для загрузки файлов с компакт-диска в игровой пульт Nokia N-Gage используется приложение Microsoft Windows Explorer, скопируйте эти файлы на карту памяти (локальный диск).
- 3 Для того, чтобы начать установку, откройте приложение "Диспетчер", прокрутите список до требуемого установочного пакета и выберите **Функции** → *Установить*. Можно также выполнить поиск установочного файла в памяти игрового пульта или на карте

памяти, выбрать файл и нажать , чтобы начать установку.

 **Пример.** Если установочный файл получен в виде вложения по электронной почте, откройте почтовый ящик, выберите сообщение электронной почты, откройте экран "Вложения", прокрутите список до установочного файла и нажмите , чтобы начать установку.


Во время установки выполняется проверка целостности программного пакета. На дисплей выводится информация о результатах проверки и запрос на продолжение или отмену установки. После выполнения проверки целостности программного пакета приложение устанавливается в игровой пульт.

 **Совет.** Для передачи в службу поддержки установочного журнала (содержащего сведения об устанавливаемых и удаляемых компонентах) выберите **Функции** → *Передать журнал* → *В сообщении SMS* или *По эл. почте* (функция доступна только в том случае, если в устройстве сохранены правильные настройки электронной почты).

## Удаление программного обеспечения


1 Для удаления программного пакета прокрутите список до этого пакета и выберите **Функции** → *Удалить*.

2 Нажмите **Да** для подтверждения операции удаления.

 **Важное замечание.** Восстановление удаленного программного обеспечения возможно только при наличии оригинального установочного пакета или полной резервной копии удаленного программного пакета. После удаления программного пакета документы, созданные с помощью этого программного обеспечения, могут оказаться недоступными. Работа другого программного обеспечения, которое использует функции удаленного программного пакета, также может оказаться невозможной. Подробная информация приведена в документации на программное обеспечение.

## Проверка использования памяти

• Для того, чтобы открыть экран "Память", выберите **Функции** → *Состояние памяти*.

 **Примечание.** Если в игровой пульт установлена карта памяти, можно выбрать один из двух экранов памяти: *Память устройства* и *Карта памяти*. В противном случае доступен только один экран *Память устройства*.


При переходе на любой из экранов памяти выполняется подсчет свободной памяти, доступной для сохранения данных и установки нового


программного обеспечения. На этих экранах отображается объем памяти, занятой различными группами данных: *Календарь, Контакты, Документы, Сообщения, Картинки, Звук. файлы, Видеоклипы, Приложения*, занято и свободно.



**Совет.** При заполнении памяти устройства удалите часть документов или переместите их на карту памяти. См. также гл. 'Устранение неполадок' (стр. 150).


# 16. Связь с компьютером

 **Примечание.** Для того, чтобы использовать функции из папки **Средства**, игровой пульт должен быть включен. Не включайте игровой пульт, если его использование запрещено, может вызвать помехи или создавать угрозу безопасности.

 Выберите **Меню** → **Средства** → **Bluetooth**.


Игровой пульт может обмениваться данными с другим совместимым устройством (например, телефоном или компьютером) по каналу связи Bluetooth.

## Соединение Bluetooth

 **Примечание.** Игровой пульт Nokia N-Gage соответствует и поддерживает спецификацию Bluetooth версии 1.1. Однако возможность работы игрового пульта с другими устройствами Bluetooth не гарантируется и зависит от совместимости. Дополнительную информацию о совместимости устройств Bluetooth можно найти в руководствах по эксплуатации, а также получить у изготовителя этих устройств.

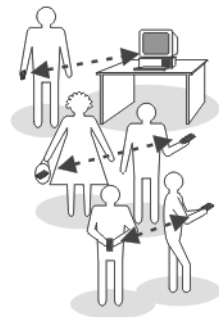
По каналу связи Bluetooth можно играть в игры, предусматривающие участие двух и более игроков, с пользователями других совместимых устройств, где установлены те же игры. См. 'Игры' (стр. 34). Канал

связи Bluetooth также работает при выборе режима "Автономный"; в этом случае устройство нельзя использовать для отправки и приема телефонных вызовов. См. 'Режим "Автономный"' (стр. 110).

 **Совет.** Канал связи Bluetooth позволяет играть в игры, предназначенные для двух и более игроков.

Технология Bluetooth обеспечивает бесплатное беспроводное соединение двух электронных устройств, которые находятся в радиусе до 10 метров друг от друга. По каналу связи Bluetooth можно играть в игры, передавать картинки, видеоклипы, текст, визитные карточки, заметки календаря, а также устанавливать беспроводное соединение с другим устройством Bluetooth, например, с компьютером.

В устройствах Bluetooth для передачи информации используются радиоволны, поэтому прямая



видимость между игровым пультом и другим устройством Bluetooth не требуется.

Обязательным является следующее условие: устройства должны находиться на расстоянии не более 10 м друг от друга. Однако соединение может нарушить наличие препятствий (например, стен), а также помехи от других электронных устройств.

При использовании канала связи Bluetooth расходуется дополнительная энергия аккумулятора, поэтому время работы игрового пульта снижается. Учитывайте это обстоятельство при выполнении других операций с игровым пультом.


В некоторых странах на применение устройств Bluetooth наложены ограничения. Информацию об этом можно получить в местных органах власти.

## Первый запуск приложения Bluetooth

При первом запуске приложения Bluetooth необходимо ввести имя Bluetooth игрового пульта.

- Введите имя (не более 30 букв) или оставьте стандартное имя "Nokia N-Gage". При передаче данных по каналу связи Bluetooth используется стандартное имя, если игровому пульту не присвоено другое имя Bluetooth.

## Настройки Bluetooth

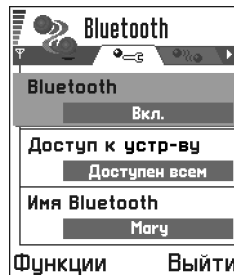
Для изменения настроек Bluetooth прокрутите список до требуемого пункта и нажмите .

- *Bluetooth* – выберите *Вкл.*, чтобы использовать канал связи Bluetooth. При выборе значения *Откл.* все активные соединения Bluetooth завершаются, а канал связи Bluetooth становится недоступным для приема и передачи данных.
- *Доступ к устр-ву* – при выборе значения *Доступен всем* игровой пульт обнаруживается другими устройствами Bluetooth при выполнении процедуры поиска устройств. При выборе значения *Скрыт* игровой пульт не доступен для обнаружения другими устройствами.




**Примечание.** После активизации функции Bluetooth и установки значения *Доступен всем* для параметра *Доступ к устр-ву* игровой пульт под этим именем будет доступен пользователям других устройств Bluetooth.


- *Имя Bluetooth* – введите имя Bluetooth для игрового пульта. После активизации функции Bluetooth и установки значения *Доступен всем* для параметра




Доступ к устр-ву игровой пульт под этим именем будет доступен пользователям других устройств Bluetooth.

 **Совет.** При выполнении процедуры поиска некоторые устройства Bluetooth могут показывать только уникальные адреса Bluetooth (адреса устройств). Для того, чтобы выяснить уникальный адрес Bluetooth своего игрового пульта, введите код **\*#2820#** в режиме ожидания.

## Передача данных по каналу Bluetooth

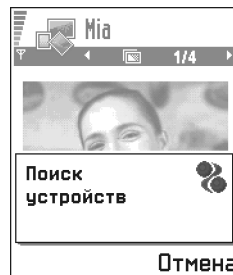
 **Примечание.** Следует иметь в виду, что одновременно поддерживается только одно активное соединение Bluetooth.


- 1 Откройте приложение, в котором сохранен объект для передачи. Например, для передачи картинка в другое совместимое устройство откройте приложение "Картинки", а для передачи видеоклипа – приложение "Видеоплеер".
- 2 Прокрутите список до объекта, который вы хотите передать (например, картинка), и выберите **Функции** → *Передать* → *По каналу Bluetooth*.


 **Совет.** Для передачи по каналу связи Bluetooth текста (а не текстовых сообщений) откройте приложение "Заметки", введите текст и

выберите **Функции** → *Передать* → *По каналу Bluetooth*.

- 3 Игровой пульт начинает поиск доступных устройств. Устройства Bluetooth, которые находятся в зоне видимости, по очереди появляются на дисплее. Отображается значок устройства, его имя Bluetooth, тип устройства или краткое имя.



Сопряженные устройства помечены значком .

 **Примечание.** Если поиск устройств Bluetooth уже был выполнен ранее, на дисплее сначала выводится список найденных ранее устройств. Для запуска нового поиска выберите **Новый поиск**. При выключении игрового пульта список устройств очищается, поэтому перед передачей данных необходимо выполнить повторный поиск устройств.

- Для того, чтобы прервать поиск, нажмите **Стоп**. Список устройств перестает пополняться, и можно приступить к установлению соединения с любым из обнаруженных на текущий момент устройств.
- 4 Прокрутите список до устройства, с которым требуется установить соединение, и нажмите

**Выбрать.** Передаваемый объект копируется в папку "Исходящие", а на дисплее появляется сообщение *Устанавливается соединение.*

**5 Сопряжение (если не требуется для другого устройства, переходите к шагу 6)**

- Если другое устройство для передачи данных требует выполнения сопряжения, подается тональный сигнал, а на дисплей выводится запрос на ввод кода доступа.
- Придумайте свой код доступа (от 1 до 16 цифр) и передайте его пользователю другого устройства Bluetooth. Код доступа используется только один раз, поэтому запоминать его не требуется.
- После завершения процедуры сопряжения устройство сохраняется на экране "Сопряженные устройства".



**Глоссарий.** Сопряжение – это операция аутентификации. Для сопряжения двух устройств Bluetooth пользователи должны задать для них одинаковые коды доступа Bluetooth. Код доступа в устройствах, в которых интерфейс пользователя отсутствует, устанавливается изготовителем.

**6** После успешного установления соединения на дисплее выводится сообщение *Выполняется передача данных.*



**Примечание.** Данные, принятые по каналу связи Bluetooth, помещаются в папку "Входящие" в приложении "Сообщения". См. стр. 92.



**Примечание.** Если во время передачи возникает сбой, сообщение или данные удаляются. Сообщения, передаваемые по каналу связи Bluetooth, не сохраняются в папке "Черновики" в приложении "Сообщения".

**Значки различных устройств Bluetooth:**



– Компьютер;



– Телефон;






– Другое;




– Не известно.

**Проверка состояния соединения Bluetooth**

- Если на дисплее в режиме ожидания отображается индикатор , это означает, что функция Bluetooth активна.
- Если индикатор () мигает, это означает, что игровой пульт пытается установить соединение с другим устройством.
- Если на дисплее отображается индикатор (), это означает, что соединение Bluetooth активно.

**Экран "Сопряженные устройства"**

Поиск сопряженных устройств выполняется быстрее. В списке результатов поиска такие устройства помечены значком . Для того, чтобы открыть список



сопряженных устройств (📶📱), нажмите 📶 на главном экране Bluetooth.


#### Функции на экране

"Сопряженные устройства": *Нов. сопр. устр-ва, Установить связь | Разъединить, Псевдоним, Удалить, Удалить все, Уст. как разреш. | Уст. как запрещ., Справка и Выйти.*

### Процедура сопряжения с устройством


- 1 На экране "Сопряженные устройства" выберите **Функции** → *Нов. сопр. устр-ва*. Игровой пульт начинает поиск доступных устройств. Если поиск устройств Bluetooth уже выполнялся ранее, на дисплей сначала выводится список найденных ранее устройств. Для запуска нового поиска выберите **Новый поиск**.
- 2 Прокрутите список до устройства, с которым требуется выполнить сопряжение, и нажмите **Выбрать**.
- 3 Обменяйтесь с пользователем другого устройства кодами доступа, см. шаг 5 (Сопряжение) в предыдущем разделе. Устройство добавляется в список сопряженных устройств.

### Отмена сопряжения

- На экране "Сопряженные устройства" прокрутите список до устройства, сопряжение с которым вы хотите отменить, и нажмите  или выберите **Функции** → *Удалить*. Устройство удаляется из

списка сопряженных устройств, а сопряжение двух устройств отменяется.


- Для отмены всех сопряжений выберите **Функции** → *Удалить все*.


 **Примечание.** При выполнении операции отмены сопряжения с устройством, с которым в этот момент установлено соединение, сопряжение отменяется, но соединение остается активным.

### Присвоение кратких имен сопряженным устройствам

Для упрощения идентификации определенных устройств им можно присваивать краткие имена (псевдонимы). Эти имена сохраняются в памяти игрового пульта и не доступны пользователям других устройств Bluetooth.

- Для присвоения краткого имени прокрутите список до устройства и выберите **Функции** → *Псевдоним*. Введите краткое имя и нажмите **ОК**.

 **Пример.** Для своего компьютера или для устройства с функцией Bluetooth, которое принадлежит вашему другу, можно задать краткое имя – это очень удобно для их идентификации.

 **Примечание.** Выбирайте имена, которые легко запомнить и узнать. Эти имена служат для идентификации устройств при выполнении процедуры поиска устройств или при приеме запросов на установление соединения.

## Разрешенные и запрещенные устройства


После того, как процедура сопряжения с устройством выполнена, этому устройству можно присвоить признак "разрешенное" или "запрещенное".

**Запрещенное** (установлено по умолчанию) – каждый запрос на установление соединения от этого устройства требует отдельного подтверждения.

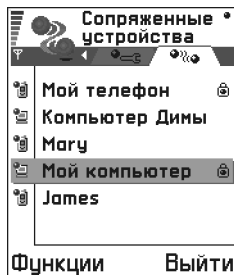
**Разрешенное** – соединение

игрового пульта с этим устройством может быть установлено без подтверждения.



Специальное подтверждение или разрешение не требуются.

Такой признак можно присвоить своим собственным устройствам, например, компьютеру, или устройствам, которые принадлежат лицам, пользующимся вашим доверием. На экране "Сопряженные устройства" рядом с разрешенными устройствами отображается значок .

- Прокрутите список "Сопряженные устройства" до требуемого устройства и выберите **Функции** → *Уст. как разреш.* / *Уст. как запрещ.*



## Прием данных по каналу Bluetooth


При приеме данных по каналу Bluetooth подается тональный сигнал, а на дисплей выводится запрос на подтверждение приема сообщения Bluetooth. В случае подтверждения на дисплее появляется значок , а принятый объект помещается в папку "Входящие" в приложении "Сообщения". Сообщения Bluetooth отмечаются значком . См. стр. 92.


## Завершение соединения Bluetooth

Соединение Bluetooth завершается автоматически после передачи или приема данных.

## Подключение игрового пульта к компьютеру

Дополнительная информация о подключении игрового пульта к совместимому компьютеру по каналу связи Bluetooth, а также сведения об установке программного обеспечения PC Suite для Nokia N-Gage см. в документе **PC Suite Installation Guide** (Руководство по установке PC Suite) на компакт-диске в разделе "Software". Инструкции по работе с приложением PC Suite для Nokia N-Gage содержатся в **интерактивной справочной системе** PC Suite.


 **Примечание.** Программное обеспечение PC Suite не работает с кабелем USB, используйте канал связи Bluetooth.

 **Примечание.** Приложение Nokia Audio Manager не поддерживает связь по каналу Bluetooth, используйте кабель USB.

## Компакт-диск

Если программа не запускается автоматически после установки компакт-диска в дисковод компьютера, выполните следующие операции:

- 1 Щелкните мышью на кнопке **Пуск** на панели задач Windows и выберите Программы → Проводник Windows.
- 2 Найдите на компакт-диске файл **NokiaN-Gage.exe** и дважды щелкните мышью на значке файла. Откроется окно компакт-диска.
- 3 Программное обеспечение PC Suite для Nokia N-Gage находится на компакт-диске в разделе "Software". Дважды щелкните мышью на значке "PC Suite для Nokia N-Gage". Откроется Мастер установки, который сопровождает процедуру установки программного обеспечения.

 **Примечание.** Программное обеспечение PC Suite не работает с кабелем USB, используйте канал связи Bluetooth.


## Использование игрового пульта в качестве модема для подключения к сети Интернет, а также для приема и передачи факсимильных сообщений



Подробные инструкции по настройке приведены в документе Краткое руководство пользователя Nokia Modem Options на компакт-диске из комплекта поставки игрового пульта.

## Синхронизация (удаленная)



 **Примечание.** Приложение синхронизации необходимо установить с компакт-диска.

Приложение "Синхронизация" позволяет синхронизировать календарь и контакты игрового пульта с различными календарями и телефонными книгами в сети Интернет или на совместимом компьютере. Синхронизация осуществляется с использованием вызова в режиме передачи данных GSM либо соединения в режиме пакетной передачи данных.

В приложении синхронизации применяется протокол синхронизации SyncML. Информацию о SyncML-совместимости можно получить у поставщика программного обеспечения календаря или

телефонной книги, которое используется для синхронизации с данными игрового пульта.

Функции на главном экране приложения "Синхронизация": *Синхронизация, Нов. проф. синхр., Изм. проф. синхр., Удалить, Показать журнал, Справка и Выйти.*

## Создание нового профиля синхронизации



**Глоссарий.** Профиль синхронизации - это набор параметров, необходимых для подключения к удаленному серверу. Для синхронизации данных с различными серверами и приложениями можно создать несколько профилей синхронизации.

- 1 Если в игровом пульте не задано ни одного профиля синхронизации, на дисплей выводится запрос на создание нового профиля. Выберите **Да**. Если профили синхронизации уже заданы, для создания нового профиля выберите **Функции** → *Нов. проф. синхр.* Выберите, какие значения параметров требуется взять в качестве основы для нового профиля: значения, используемые по умолчанию, или значения параметров одного из существующих профилей.
- 2 Введите следующие данные:  
*Имя профиля синхр.* - содержит описательное имя профиля синхронизации.

*Тип канала/Адрес сервера/Порт/Аутентиф. HTTP* - необходимые значения этих параметров можно получить у поставщика услуг или системного администратора.

*Точка доступа* - выберите точку доступа, которая будет использоваться для соединения в режиме передачи данных. См. '[Параметры соединения](#)' (стр. 49).

*Имя пользователя* - идентификатор пользователя, необходимый для подключения к серверу синхронизации. Значение этого параметра можно получить у поставщика услуг или системного администратора.

*Пароль* - введите пароль. Значение этого параметра можно получить у поставщика услуг или системного администратора.

*Календарь* - выберите **Да** для синхронизации календаря.

*Удаленный календ.* - введите адрес удаленного календаря на сервере. Это поле является обязательным в том случае, если для параметра *Календарь* установлено значение **Да**.

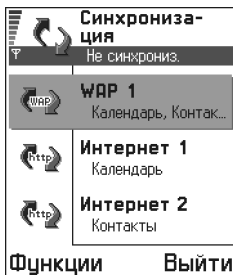
*Контакты* - выберите **Да** для синхронизации контактов.

*Удаленные конт-ты* - введите адрес удаленной телефонной книги на сервере. Это поле является обязательным в том случае, если для параметра *Контакты* установлено значение **Да**.

- 3 Нажмите **Готово** для сохранения параметров.

## Синхронизация данных

Главный экран приложения "Синхронизация" содержит список профилей синхронизации. Кроме того, здесь указан протокол, заданный для профиля (http или WAP) и тип данных для синхронизации (календарь, контакты или и то, и другое).



- 1 На главном экране прокрутите список до требуемого профиля и выберите **Функции** → *Синхронизация*. В нижней части дисплея отображается ход выполнения процесса синхронизации.  
Для отмены синхронизации, не дожидаясь ее завершения, нажмите **Отмена**.
- 2 Пользователь получает уведомление об окончании синхронизации.
  - После завершения синхронизации нажмите **См. журн.** или выберите **Функции** → *Показать журнал*, чтобы открыть журнал, содержащий результат синхронизации (*Завершено* или *Не заверш.*), а также количество контактов и записей календаря, которые были добавлены, обновлены, удалены и отклонены (не синхронизированы) в игровом пульте и на сервере.

# 17. Устранение неполадок

## Недостаточно памяти

Сообщение *Недостаточно памяти. Удалите часть данных.* или *Нет свободной памяти. Удалите часть данных.* отображается на дисплее, когда память игрового пульта заполнена и для продолжения работы необходимо удалить часть данных. Для того, чтобы выяснить, какие данные хранятся в памяти и сколько места занимают разные группы данных, откройте приложение **Средства**→**Диспетч.** и выберите **Функции**→**Состояние памяти.**

**Во избежание заполнения памяти регулярно удаляйте следующие данные:**

- сообщения в папках "Входящие", "Черновики" и "Переданные" в приложении "Сообщения";
- загруженные в память игрового пульта сообщения электронной почты;
- сохраненные Web-страницы;
- фотографии в приложении "Картинки".

Для удаления других данных (контакты, записи календаря, счетчики длительности и стоимости вызовов, максимальный счет в играх и пр.) откройте соответствующее приложение.

Если при удалении нескольких объектов на дисплее выводится одно из сообщений: *Недостаточно памяти. Удалите часть данных.* или *Нет свободной памяти. Удалите часть данных.*, попробуйте удалить объекты по одному (начиная с наименьшего объекта).

**Очистка памяти календаря** – для удаления сразу нескольких записей календаря откройте экран "Обзор месяца" и выберите **Функции**→**Удалить событие**→

- **До даты** – для удаления всех записей календаря до указанной даты. Введите дату.
- **Все события** – для удаления всех записей календаря.

**Очистка данных журнала** – для удаления всего содержимого журнала, списков вызовов и отчетов о доставке сообщений откройте "Журнал" и выберите **Функции**→**Очистить журнал либо Настройки**→**Регистрац. вызовов**→**Без регистрации.**

**Различные способы хранения данных:**

- с помощью приложения PC Suite для Nokia N-Gage скопируйте информацию на компьютер (см. стр. 146);
- передайте картинки на свой адрес электронной почты и затем сохраните их в компьютере; или
- передайте данные в другое совместимое устройство по каналу связи Bluetooth.

## Вопросы и ответы

### Дисплей игрового пульта

- В. Почему при каждом включении игрового пульта на дисплее появляются темные, бесцветные или яркие точки?  
О. Эта особенность присуща дисплеям с активной матрицей. Дисплей игрового пульта содержит множество коммутирующих элементов, управляющих пикселями. Небольшое количество темных, бесцветных и ярких точек на дисплее не является признаком неисправности.

### Bluetooth

- В. Почему не удается завершить соединение Bluetooth?  
О. Если другое устройство сопряжено с игровым пультом, но не передает данные и не закрывает соединение, единственный способ завершить соединение – отключить функцию Bluetooth. Выберите *Bluetooth* → *Откл.*
- В. Почему не удается обнаружить устройство при выполнении процедуры поиска устройств Bluetooth?  
О. Убедитесь в том, что функция Bluetooth активна в обоих устройствах.  
Расстояние между устройствами не должно превышать 10 м; рекомендуется, чтобы между устройствами не было стен и других препятствий.  
Убедитесь в том, что другое устройство не находится в состоянии "Скрыто".

### Мультимедийные сообщения

- В. Что делать, если выводится предупреждение о том, что прием мультимедийного сообщения невозможен, так как память игрового пульта заполнена?  
О. Необходимый объем памяти указан в сообщении об ошибке *Мало памяти для загрузки сообщения. Удалите часть данных.* Для того, чтобы выяснить, какие данные хранятся в памяти и сколько места занимают разные группы данных, откройте приложение **Средства** → **Диспетч.** и выберите **Функции** → **Состояние памяти.** После освобождения памяти центр мультимедийных сообщений повторит передачу сообщения автоматически.
- В. Что делать, если на дисплей выводится сообщение *Невозможно загрузить сообщ. MMS. Сетевое подключение уже используется?*  
О. Закройте все соединения в режиме передачи данных. Прием мультимедийного сообщения невозможен, если для доступа к Web-услугам или для загрузки электронной почты активно соединение с использованием другого адреса шлюза.
- В. Как завершить соединение в режиме передачи данных, если игровой пульт постоянно пытается установить соединение? На дисплее кратковременно появляется сообщение *Выполняется загрузка сообщения* или *Выполняется повторная загрузка сообщения.* Что происходит?  
О. Игровой пульт пытается загрузить мультимедийное сообщение из центра мультимедийных сообщений.

Убедитесь в том, что параметры мультимедийных сообщений введены правильно и в телефонных номерах и адресах отсутствуют ошибки. Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции**→ *Настройки*→ *Сообщение MMS*.

Для прекращения попыток установления соединения можно воспользоваться одним из перечисленных ниже способов. Откройте приложение **Сообщения** и выберите **Функции**→ *Настройки*→ *Сообщение MMS*.

- Выберите *При приеме сбц*→ *Отложить*, чтобы сохранить сообщение в центре мультимедийных сообщений для его загрузки в другое время, например, после проверки параметров. После этого игровой пульт должен передать в сеть информационное сообщение. Когда возникнет необходимость загрузки сообщения, выберите *Загружать сразу*.
- Выберите *При приеме сбц*→ *Отклонить*, чтобы отклонить все входящие мультимедийные сообщения. После этого игровой пульт должен передать в сеть информационное сообщение, а центр мультимедийных сообщений удалит все ожидающие загрузки сообщения.
- Выберите *Прием сообщ. MMS*→ *Откл.*, чтобы игнорировать все входящие мультимедийные сообщения. После этого игровой пульт прекратит все попытки подключения к сети, связанные с приемом мультимедийных сообщений.

## Картинки

- В. Как узнать, поддерживается ли конкретный формат картинки?  
О. Информация о поддерживаемых форматах изображений приведена на стр. [72](#).

## Музыка

- В. Почему не удается загрузить музыкальные дорожки в игровой пульт?  
О. Убедитесь в том, что на карте памяти достаточно свободного места. При необходимости удалите с карты памяти часть музыкальных дорожек.

## Игры

- В. Почему выбранная игра не работает?  
О. Убедитесь в том, что для выбранной игры установлена правильная карта памяти.

## Сообщения

- В. Почему не удается выбрать контакт?  
О. Если не удается выбрать контакт в телефонной книге приложения "Контакты", это означает, что контакт не содержит телефонного номера или адреса электронной почты. Перейдите в приложение "Контакты" и введите отсутствующую информацию.

## Календарь

- В. Почему не отображаются номера недель?  
О. Номера недель не отображаются, если параметры календаря были изменены и первым днем недели был назначен не понедельник.



## Браузер

- В. Не определено ни одной точки доступа. Определите ее в настройках услуг.  
О. Введите правильные параметры браузера. Необходимые инструкции можно получить у поставщика услуг. См. '[Настройка игрового пульта для доступа к Web-услугам](#)' (стр. 127).

## Журнал

- В. Почему журнал пуст?  
О. Возможно, был включен фильтр, а событий, удовлетворяющих условиям фильтра, не происходило. Для отображения всех событий выберите **Функции** → **Фильтр** → **Все события**.

## Связь с компьютером

- В. Почему при установлении соединения игрового пульта с компьютером возникают затруднения?  
О. Убедитесь в том, что приложение PC Suite для Nokia N-Gage установлено и запущено на компьютере. Дополнительная информация приведена в документе **Installation Guide for PC Suite** (Руководстве по установке PC Suite) на компакт-диске в разделе "Software". Инструкции по работе с приложением PC Suite для Nokia N-Gage содержатся в **интерактивной справочной системе** PC Suite.





**Примечание.** Программное обеспечение PC Suite не работает с кабелем USB, используйте канал связи Bluetooth.



## Коды доступа

- В. Как выяснить код блокировки, код PIN или код PUK?  
О. По умолчанию установлен код блокировки **12345**. В случае утраты кода блокировки обратитесь к поставщику игрового пульта. В случае отсутствия или утраты кодов PIN и PUK обратитесь к поставщику услуг сотовой сети. Информацию о паролях можно получить в организации, предоставляющей точку доступа, например, у поставщика услуг Интернет (ISP), поставщика услуг или оператора сотовой сети.

## Приложение не отвечает

- В. Как закрыть приложение, которое не реагирует на действия пользователя?  
О. Откройте окно переключения приложений, нажав и удерживая нажатой клавишу . Прокрутите список до требуемого приложения и нажмите , чтобы закрыть приложение.


## Открыто слишком много приложений

- В. Почему игра работает медленно?  
О. Открыто слишком много приложений. Закройте ненужные приложения: нажмите и удерживайте нажатой клавишу , затем прокрутите список до приложения, которое требуется закрыть, и нажмите .

## Приложение Nokia Audio Manager

- В. Почему не отображается значок N-Gage?  
О. Перед подсоединением игрового пульта к компьютеру с помощью кабеля USB убедитесь в том,

что приложение Nokia Audio Manager установлено на компьютере.

 **Примечание.** Приложение Nokia Audio Manager не поддерживает связь по каналу Bluetooth, используйте кабель USB.

# 18. Информация об аккумуляторах

## Зарядка и разрядка аккумулятора

- Данное устройство рассчитано на питание от аккумулятора.
  - Следует помнить, что аккумулятор достигает оптимальных рабочих характеристик только после двух-трех полных циклов зарядки/разрядки.
  - Аккумулятор можно заряжать и разряжать сотни раз, однако при этом он постепенно изнашивается. При значительном сокращении продолжительности работы аккумулятора (в режиме разговора и в режиме ожидания) следует приобрести новый аккумулятор.
  - Следует пользоваться только такими аккумуляторами и использовать для их зарядки лишь такие зарядные устройства, применение которых разрешено изготовителем устройства. Отключайте зарядное устройство после зарядки. Не оставляйте аккумулятор подключенным к зарядному устройству на срок более недели, поскольку избыточная зарядка может сократить срок службы аккумулятора. Если полностью заряженный аккумулятор не использовать в работе, он со временем разряжается.
  - Слишком высокая или слишком низкая температура снижает способность аккумулятора к зарядке.
- Аккумуляторы следует использовать только по их прямому назначению.
  - Запрещается использовать неисправные зарядные устройства и аккумуляторы.
  - Оберегайте аккумуляторы от короткого замыкания. Случайное короткое замыкание может произойти, если запасной аккумулятор находится в кармане или в бумажнике рядом с каким-либо металлическим предметом (монетой, скрепкой или авторучкой). Металлический предмет может замкнуть накоротко плюсовой и минусовой выводы аккумулятора (металлические полоски на его поверхности). Короткое замыкание выводов может вызвать повреждение аккумулятора либо подключенного устройства.
  - При продолжительном воздействии повышенной или пониженной температуры (например, летом или зимой в закрытом автомобиле) емкость и срок службы аккумулятора снижаются. Аккумулятор следует по возможности хранить при температуре 15...25°C. Чрезмерно нагретый или охлажденный аккумулятор может стать причиной временной неработоспособности устройства даже в том случае, если аккумулятор полностью заряжен. Характеристики

аккумуляторов существенно ухудшаются при температуре ниже 0 °С.

- Не уничтожайте аккумуляторы путем сжигания!
- Утилизация отслуживших аккумуляторов осуществляется в соответствии с местным законодательством. Запрещается выбрасывать аккумуляторы вместе с бытовым мусором.
- Извлечение аккумулятора допускается только при выключенном телефоне.

# 19. Уход и техническое обслуживание

Данное устройство разработано и изготовлено с использованием самых последних достижений техники и требует осторожного обращения. Следуйте приведенным ниже рекомендациям – это позволит выполнить все условия предоставления гарантии и обеспечит длительную и безотказную работу изделия.

- Храните устройство и все его детали и аксессуары в недоступном для детей месте.
- Оберегайте устройство от влаги. Атмосферные осадки, влага и все виды жидкостей содержат минеральные частицы, вызывающие коррозию электронных схем.
- Не используйте и не храните устройство в запыленных или загрязненных помещениях. Это может вызвать повреждение подвижных частей.
- Не храните устройство при повышенной температуре. Высокая температура может привести к сокращению срока службы электронных устройств и вызвать деформацию или оплавление пластмассовых деталей.
- Не храните устройство при пониженной температуре. При повышении температуры (до нормальной температуры) возможна конденсация влаги внутри корпуса, что вызывает повреждение электронных плат.

- Не пытайтесь вскрыть корпус. Неквалифицированное обращение может привести к повреждению изделия.
- Оберегайте устройство от падения, ударов и тряски. Неосторожное обращение может привести к поломке внутренних печатных плат.
- Не используйте для чистки устройства агрессивные химикаты, растворители для химической чистки и сильные моющие средства.
- Не разукрашивайте устройство. Краска может засорить подвижные узлы и нарушить их нормальную работу.
- Пользуйтесь только прилагаемой к телефону или рекомендованной изготовителем антенной. Использование других антенн, а также переделка и наращивание антенны могут привести к повреждению устройства и к нарушению правил использования радиооборудования.

Все приведенные выше рекомендации в равной степени относятся к устройству, аккумулятору, зарядному устройству и всем прочим аксессуарам. При нарушении нормальной работы любого из этих устройств обратитесь в ближайший специализированный сервисный центр. Персонал центра окажет помощь и при необходимости выполнит сервисные работы.

# 20. Важная информация по технике безопасности

## Безопасность дорожного движения

Не пользуйтесь мобильным устройством за рулем движущегося автомобиля. Не следует класть устройство на пассажирское сиденье или в такое место, откуда он может упасть при столкновении или резком торможении.

Помните о том, что безопасность дорожного движения имеет первостепенное значение!

## Условия эксплуатации

Помните о необходимости соблюдения любых особых предписаний, действующих в той или иной ситуации, и обязательно выключайте устройство везде, где использование мобильных телефонов или игровых устройств запрещено, может вызывать помехи или создает угрозу безопасности.

Работа устройства допускается только в нормальных условиях эксплуатации.

Во избежание нарушения требований на уровне радиочастотного облучения пользуйтесь только рекомендованными корпорацией Nokia аксессуарами. Для крепления включенного телефона на одежде

обязательно используйте фирменный чехол для телефона Nokia.

Некоторые детали устройства обладают магнитными свойствами. Возможно притяжение металлических предметов к устройству, а лицам, пользующимся слуховыми аппаратами, не следует подносить устройство к слуховому аппарату. Обязательно устанавливайте устройство в держатель, поскольку динамик устройства притягивает металлические предметы. Не храните рядом с устройством кредитные карточки и другие магнитные носители информации; это может привести к уничтожению информации.

## Электронные устройства

Большая часть современных электронных устройств защищена от воздействия радиочастотного излучения. Однако некоторые электронные приборы не имеют такой защиты.

**Кардиостимуляторы** Согласно рекомендациям изготовителей кардиостимуляторов во избежание возникновения помех расстояние между мобильным устройством и кардиостимулятором должно быть не менее 20 см. Эти рекомендации согласуются с результатами

независимых исследований и нормативами Института исследований беспроводных технологий связи. Лицам, пользующимся кардиостимуляторами, необходимо соблюдать следующие правила:

- держите включенное устройство на расстоянии не менее 20 см от кардиостимулятора;
- не носите устройство в нагрудном кармане;
- для снижения вероятности возникновения помех держите включенное устройство около уха, более удаленного от кардиостимулятора.
- При появлении малейших признаков возникновения помех немедленно выключите устройство.

**Слуховые аппараты** Некоторое цифровое радиопередающее оборудование может создавать помехи в работе слуховых аппаратов. При возникновении таких помех обратитесь к поставщику услуг сотовой сети.

**Прочее медицинское оборудование** Работа любого радиопередающего оборудования, включая мобильные устройства, может нарушать нормальное функционирование не имеющего должной защиты медицинского оборудования. По вопросам защиты медицинского оборудования от внешнего радиочастотного излучения и другим вопросам обращайтесь к медицинским работникам или к изготовителю оборудования. Выключайте устройство в учреждениях здравоохранения, где это диктуется правилами внутреннего распорядка. В больницах и учреждениях здравоохранения возможно использование оборудования, чувствительного к внешнему радиочастотному излучению.

**Автомобили** Радиочастотные сигналы могут оказывать неблагоприятное воздействие на неправильно

установленные или не имеющие требуемого экранирования электронные системы автомобиля (например, электронные системы впрыска топлива, электронные системы антиблокирования тормозов, электронные системы управления скоростью, системы управления воздушными подушками). По этим вопросам обращайтесь к изготовителю автомобиля или к его представителю. Обращайтесь также к изготовителю устанавливаемого в автомобиль дополнительного оборудования.

**Указатели в общественных местах** Необходимо выключать устройство в любых общественных местах, где пользование мобильными телефонами запрещается соответствующими указателями.

## Правила техники безопасности для видеогр

**О судорогах, вызванных раздражением зрительного нерва** Видеоигры в результате определенных визуальных воздействий, включая яркие вспышки и узоры, не исключают возникновения судорог, вызванных раздражением зрительного нерва, хотя процент таких случаев весьма невелик. Даже те, кто ранее не испытывал судорог и приступов эпилепсии, могут иметь невыявленную предрасположенность к эпилептическим судорогам вследствие раздражения зрительного нерва при наблюдении за видеоигрой. Такие судороги характеризуются разнообразными симптомами, включая головокружение, зрительные нарушения, подергивание глаз и лицевых мускулов, непроизвольные сокращения

мышц рук и ног, нарушение пространственной ориентации, фобии, кратковременную потерю памяти и пр. Судороги могут также привести к психическим расстройствам и конвульсиям, которые, в свою очередь, могут стать причиной травм в результате падения и ударов о расположенные рядом предметы.

Немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу при возникновении перечисленных симптомов. Взрослые, которые разрешают подросткам (и детям) играть в такие игры, обязаны наблюдать за ними и контролировать отсутствие у детей указанных выше симптомов, поскольку дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Вероятность эпилептических судорог, вызванных реакцией на раздражение зрительного нерва, можно снизить, если играть в светлом помещении и воздерживаться от игры, когда вы находитесь в состоянии усталости или сонном состоянии. Если вы или кто-либо из ваших родственников испытывали судороги или приступы эпилепсии, перед игрой обратитесь за консультацией к врачу.

Соблюдайте меры предосторожности при игре: делайте перерыв по крайней мере через каждые полчаса игры. Немедленно прекратите игру, почувствовав утомление, какие-либо неприятные ощущения и/или боль в руках. Если такое состояние возобновится, обратитесь к врачу. Вибрация может вызвать обострение перенесенных травм. Не включайте функцию вибрации, если вы страдаете костными заболеваниями или болезнями суставов пальцев, кистей, запястий и предплечий.

## Взрывоопасная среда

В потенциально взрывоопасной среде обязательно выключите устройство и строго соблюдайте все указания и инструкции. Искрообразование в таких местах может привести к пожару или взрыву, что чревато травмами и гибелью людей.

Настоятельно рекомендуется выключать устройство на автозаправочных станциях (станциях технического обслуживания). Кроме того, необходимо соблюдать ограничения на использование радиооборудования на топливных складах (на объектах хранения и распределения топлива), на химических предприятиях и в местах выполнения взрывных работ.

Взрывоопасные среды встречаются довольно часто, но не всегда имеют четкие признаки или маркировку. Примерами такой среды являются подпалубные помещения на судах, хранилища химических веществ и установки по их переработке, автомобили с использованием сжиженного горючего газа (например, пропана или бутана), помещения и зоны с загрязнением воздуха химическими парами или пылью, например, песчинками, металлической пылью или взвесями, а также любые другие места, где обычно рекомендуется глушить автомобильные двигатели.

## Автомобили

К установке устройства в автомобиле и его техническому обслуживанию допускается только специально обученный персонал. Нарушение правил установки и технического обслуживания может создать угрозу безопасности и привести к аннулированию гарантии на изделие.



Регулярно проверяйте надежность крепления и работоспособность радиотелефонного оборудования в автомобиле.

Не храните и не перевозите горючие жидкости, газы или взрывчатые вещества вместе с устройством, его компонентами или аксессуарами.

Владельцам автомобилей, оснащенных воздушной подушкой безопасности, следует помнить о том, что воздушная подушка наполняется газом под высоким давлением. Не помещайте никаких предметов, включая мобильные телефоны, над воздушной подушкой или в зоне ее раскрытия. При неправильной установке радиооборудования в автомобиле раскрытие воздушной подушки может привести к серьезным травмам.

Использование устройства в полете запрещено. Выключите устройство перед посадкой в самолет. Пользование мобильным устройством на борту самолета может создать помехи в работе систем самолета и преследуется по закону.

Нарушение этих требований может повлечь за собой временное или постоянное лишение нарушителя права на услуги телефонной сети, судебное преследование, либо обе меры одновременно.

## Вызов службы экстренной помощи





**ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ.** Данное устройство, как и любой мобильный телефон, в своей работе использует радиоканалы, сотовые и стационарные сети связи, а также задаваемые пользователем режимы работы, что не может гарантировать связь при всех обстоятельствах. Это

означает, что в случае особо важных соединений (например, при вызове скорой медицинской помощи) нельзя надеяться только на мобильный телефон.

Вызов службы экстренной помощи обеспечивается не во всех сотовых сетях, а также может оказаться невозможным при использовании некоторыми сетевыми услугами и/или функциями мобильного телефона. Дополнительную информацию можно получить у поставщика услуг сотовой сети.

## Для вызова службы экстренной помощи:

- 1 Включите устройство (если оно выключено). Убедитесь в том, что устройство находится в зоне с достаточным уровнем радиосигнала. В некоторых сотовых сетях требуется, чтобы в устройстве была правильно установлена действующая SIM-карта.
- 2 Нажмите клавишу  столько раз, сколько необходимо для очистки дисплея и подготовки телефона к отправке вызова (например, для завершения вызова, выхода из меню и т. д.).
- 3 Введите номер службы экстренной помощи, установленный для данного региона (например, 112 или другой номер официальной службы экстренной помощи). В разных сетях для вызова службы экстренной помощи используются различные номера.
- 4 Нажмите клавишу .

При использовании некоторых функций для вызова службы экстренной помощи необходимо предварительно выключить эти функции. Дополнительная информация

приведена в данном руководстве, либо ее можно получить у поставщика услуг сотовой сети.

Следует иметь в виду, что при вызове службы экстренной помощи крайне важно сообщить всю необходимую информацию с максимально возможной точностью. Ваше мобильное устройство может оказаться единственным средством связи в месте возникновения экстренной ситуации, поэтому не прерывайте связи, не дожидаясь разрешения.



**Внимание.** В режиме "Автономный" игровой пульт нельзя использовать для вызовов (включая вызов службы экстренной помощи), а также для работы с функциями, требующими подключения к сети.

## Информация о сертификации (SAR)

ДАННАЯ МОДЕЛЬ ТЕЛЕФОНА СООТВЕТСТВУЕТ НОРМАМ НА ОБЛУЧЕНИЕ РАДИОЧАСТОТНОЙ ЭНЕРГИЕЙ.

Данное устройство содержит передатчик и приемник радиосигналов. Оно сконструировано и изготовлено с учетом требований на предельные уровни облучения радиочастотной (РЧ) энергией, установленных в международных директивах (ICNIRP). Предельные уровни облучения являются составной частью общих директив и устанавливают допустимые уровни радиочастотного облучения для населения. Данные директивы были разработаны независимыми научными организациями на основании систематического изучения и тщательной проверки результатов научных исследований. Предельные уровни облучения, которые приводятся в составе общих директив, не превышают допустимых

границ безопасного облучения человека независимо от его возраста и состояния здоровья.

Для определения уровня облучения, возникающего при работе мобильного телефона, используется единица измерения, называемая удельным коэффициентом поглощения (SAR). Предельное значение SAR, установленное в международных директивах, равно 2,0 Вт/кг\*. Измерения коэффициента SAR выполняются в стандартном рабочем положении устройства в режиме максимальной мощности передатчика, указанной в технических характеристиках, во всех диапазонах рабочих частот. Измерение коэффициента SAR выполняется при максимальной мощности, поэтому фактическое значение уровня SAR для работающего телефона может оказаться значительно ниже. Конструкция устройства предусматривает возможность работы при нескольких различных уровнях мощности, а это позволяет использовать минимальную мощность, достаточную для установления соединения с сетью. Вообще говоря, чем ближе к антенне базовой станции находится устройство, тем меньше мощность излучаемого телефоном сигнала.

Наибольшее значение коэффициента SAR для данной модели телефона составляет 0,37 Вт/кг около уха. Несмотря на возможные различия уровней SAR для разных моделей телефонов в разных положениях, все они соответствуют требованиям соответствующих международных директив на радиочастотное облучение.

Данное изделие удовлетворяет требованиям на уровень облучения радиочастотной энергией при использовании в нормальном рабочем положении (рядом с ухом) либо на расстоянии не менее 1,5 см от тела человека. Чехлы, зажимы и держатели, которые крепятся на одежду или

надеваются на шею, не должны содержать металлических деталей, при этом изделие должно находиться на расстоянии не менее 1,5 см от тела человека.

\* Предельный уровень SAR для мобильных телефонов общего назначения составляет 2,0 Вт/кг с усреднением по десяти граммам ткани тела человека. Этот стандарт предусматривает значительный запас по безопасности, что служит дополнительной мерой защиты населения с учетом максимального разброса измерений. Значения SAR зависят от государственных стандартов и нормативов и от сетевых диапазонов. Для других регионов информация SAR приводится в разделе, содержащем информацию о продукции, по адресу [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Алфавитный указатель

## **В**

Bluetooth 141

запрос на соединение 144

запрос на сопряжение 144

значки устройств 144

индикаторы состояния  
соединения 144

код доступа, определение 144

код доступа, установленный  
изготовителем 144

краткие имена сопряженных  
устройств 145

настройки 142

отмена сопряжения 145

передача данных 143

прием данных 146

разъединение 146

сопряжение 144

уникальный адрес  
устройства 143

## **D**

DNS, определение 54

## **G**

GIF-мультфильм 71

GPRS

*см. пакетная передача данных*

## **H**

HSCSD

*см. высокоскоростная передача  
данных*

## **I**

IP-адрес, определение 54

ISDN, определение 53

## **J**

Java

*см. приложения*

## **N**

Nokia Audio Manager 41

## **R**

RealOne Player 75

Media Guide 76

поток воспроизведение 77

регулировка громкости 77

форматы файлов 75

## **S**

SIM-карта

имена и номера 30

копирование имен и номеров 62

просмотр сообщений на

SIM-карте 30

сообщения 102

## SyncML

*см. удаленная синхронизация*

## **W**

WAP

значки 128

очистка памяти браузера 132

## **X**

XHTML, определение 126

## **A**

автоматический ответ на вызовы 60

автономный режим 98

автоответчик 22

изменение номера 22

переадресация вызовов на  
автоответчик 25

аксессуары

настройки 60

аудиофайлы

*см. мультимедийные файлы*

## **Б**

браузер

параметры служебных  
сообщений 107

служебные сообщения 95

точки доступа браузера, *см. точки  
доступа*

браузер XHTML 126  
будильник 122  
    повтор сигнала будильника 122  
быстрый набор номера 67  
    посылка вызовов 22

## **В**

ввод текста 82  
    интеллектуальный ввод  
        текста 83  
    интеллектуальный ввод текста,  
        отключение 85  
    обычный ввод текста 83  
видеоклипы  
    см. *мультимедийные файлы*  
видеопроектор  
    см. *RealOne Player*  
визитная карточка, определение 68  
    передача 68  
включение громкоговорителя  
вложения  
    загрузка 99  
    просмотр 99  
воспроизведение видеоклипа 76  
вставка  
    текст 86  
вызов 21  
    с использованием голосовой  
        метки 66  
вызов службы экстренной  
    помощи 161

вызовы 25  
    быстрый набор номера 22  
    длительность 27  
    из списка контактов 21  
    конференция 22  
    лимит стоимости 28  
    международные 21  
    набранные номера 27  
    настройки 30, 48  
    непринятые 26  
    ответ 23  
    отклонение 23  
    очистка 30  
    переадресация 23, 25  
    перевод 24  
    принятые 26  
    список вызовов 26  
    тарифные единицы 28  
    фильтрация 29  
    функции режима разговора 24  
вызовы, запрет 59  
вырезание  
    текст 86  
высокоскоростная передача данных,  
    определение 50

## **Г**

голосовые метки 65  
    добавление 65  
    изменение 67  
    определение 62

    посылка вызовов 66  
    прослушивание 67  
    удаление 67  
голосовые сообщения 22  
громкая связь  
    см. *громкоговоритель*  
громкоговоритель 17  
    включение 17, 18  
    отключение 17  
группы контактов 68  
    добавление нескольких  
        контактов одновременно 69  
    добавление сигналов вызова 67  
    удаление контактов из группы 69

## **Д**

дела 119  
диктофон 124

## **З**

загрузка 131  
загрузка музыкальных файлов  
    см. *Nokia Audio Manager*  
закладка, определение 128  
заметки 122  
запись голосовых меток 65  
запись звука 124  
запись звука с внешней  
    аудиосистемы 38  
запись радиопередач 41

заполнение памяти  
    проверка использования  
        памяти 33, 139  
    устранение неполадок 150  
запрет вызовов 59  
запуск игры 34  
запуск игры для двух игроков 34  
запуск игры для нескольких  
    игроков 35  
заставка  
    настройки 47  
защита  
    коды доступа 56  
    настройки 56  
    сертификаты 58  
звук 109  
    отмена персонального сигнала  
        вызова 68  
звуковые сигналы 109  
звуковые файлы  
    см. *мультимедийные файлы*  
значки  
    записи календаря 115  
игры 34  
игры для нескольких игроков 35  
избранное 118  
    добавление ссылки 118

**ИЙ**  
импорт данных  
    контакты 69, 117

индикаторы 12  
    передача данных 12  
индикаторы соединения  
    Bluetooth 144  
    передача данных 12  
интеллектуальные сообщения  
    передача 87  
    прием 94  
интеллектуальный ввод текста 83  
    отключение 85  
    рекомендации 84  
интерактивная справка 15  
интерактивный режим 97  
Интернет, точки доступа  
    см. *точки доступа*  
информация базовой станции 60  
информация об аккумуляторах 155  
использование радиоприемника 40  
Исходящие 101

**К**  
календарь 113  
    настройки 116  
    одновременное удаление  
        нескольких записей 150  
    отключение сигнала 116  
    передача записей 116  
    поля записей календаря 114  
    сигнализация 116  
    символы 115  
    удаленная синхронизация 148

экраны 114  
калькулятор 120  
карта памяти 31  
    видеоклипы 31  
    восстановление информации 33  
    использование памяти 33  
    отключение блокировки 33  
    пароль 33  
    резервное копирование 33  
    форматирование 32  
картинки 70  
    добавление в карточку  
        контакта 64  
    клавиши в режиме просмотра 72  
    масштабирование 71  
    на весь дисплей 71  
    папка "Графические  
        сообщения" 73  
    перемещение по картинке 71  
    поворот 72  
    просмотр 71  
    просмотр информации о  
        картинке 72  
    размещение в папках 72  
    форматы 72  
карточки контактов  
    вставка картинок 64  
    голосовые метки 65  
    добавление сигналов вызова 67  
    запись голосовых меток 65

изменение голосовых меток 67  
номера быстрого набора 67  
номера и адреса по  
умолчанию 64  
отмена сигнала вызова 68  
прослушивание голосовых  
меток 67  
сохранение сигналов DTMF 25  
удаление голосовых меток 67  
удаленная синхронизация 148  
клавиши быстрого выбора  
в приложении "Картинки" 72  
код PIN 56  
разблокирование 56  
код блокировки 56  
коды доступа 56  
команды USSD 103  
компакт-диск 147  
композитор 123  
    воспроизведение мелодии 123  
    изменение стиля мелодии 123  
    изменение темпа 123  
    регулировка громкости 123  
компьютер  
    подключение 146  
конвертор 120  
    ввод обменных курсов 121  
    переименование валют 121  
    преобразование валют 121

    преобразование единиц  
        измерения 120  
контакты  
    импорт данных 69, 117  
конференция 22  
копирование  
    контактов с SIM-карты в память  
        игрового пульта и обратно 62  
    текст 85  
копия экрана 73  
кэш-память, определение 132  
очистка 132

## Л

лимит стоимости вызовов 28  
сброс счетчика 28  
установленный поставщиком  
услуг 28

## М

масштабирование 71  
мелодии 109  
    прием в интеллектуальном  
        сообщении 94  
меню 13  
    клавиша меню 13  
    перегруппировка главного  
        меню 14  
минигарнитура 17, 18  
миникартинки  
    в карточках контактов 64

## модем

    игровой пульт в качестве  
        модема 147  
мои папки 96  
музыка 36  
    запись 38  
музыкальные файлы  
    см. *мультимедийные файлы*  
мультимедийный проигрыватель 36  
мультимедийные сообщения 88  
    воспроизведение аудиоклипа 94  
    повторное воспроизведение  
        аудиоклипа 94  
    просмотр 93  
    создание 89  
мультимедийные файлы  
    воспроизведение 76  
    определение 75  
    форматы файлов 75  
мультфильм 71

## Н

набор номера голосом 65  
набранные номера 27  
настройка радиоканалов 39  
настройки 74  
    Bluetooth 142  
    RealOne Player 78  
аксессуары 60  
вызовы 30  
дата и время 55

- дисплей 47
- запрет вызовов 59
- защита 56
- звуки 110, 111
- календарь 116
- код PIN 56
- код блокировки 56
- коды доступа 56
- настройки устройства 46
- общие 46
- переадресация вызовов 25
- приложения Java™ 136
- разрешенные номера 57
- сертификаты 58
- служба информации 107
- служебные сообщения 107
- соединение 49
- сообщения 103
- сообщения, папка
  - "Переданные" 108
- текстовые сообщения 103
- часы 122
- электронная почта 106

непринятые вызовы 26

## **О**

- общая память 19
- обычный ввод текста 83
- ожидание, режим
  - см. *режим ожидания*

- ответ на вызов 23
  - автоматический 60
- отклонение вызовов 23
- отключение
  - будильник 122
  - сигнал календаря 116
- отчеты 81
- отчеты о доставке 81
- очистка памяти
  - записи календаря 150
  - информация журнала 150

## **П**

- пакетная передача данных 50
  - настройки 54
  - определение 50
  - счетчик данных 30
  - счетчик продолжительности соединения 30
  - тарифы 51
- папки, создание, перемещение объектов в папки 16
- параметры дисплея 47
- параметры соединения 49
- пароль
  - карта памяти 33
- переадресация вызовов 23
- перевод вызовов 24
- передача
  - видеоклипы 78
  - данных по каналу Bluetooth 143

- записи календаря 116
- карточки контактов, визитные карточки 68
- мультимедийные файлы 78
- передача данных
  - индикаторы 12
- переключение между приложениями 14
- повтор сигнала будильника 122
- подключение к компьютеру 146
- поле поиска 16
- посылка вызовов 21
- потокоевое воспроизведение
  - определение 76
- почтовый ящик 96
  - разъединение 99
- правила техники безопасности автомобиля 160
- безопасность дорожного движения 158
- взрывоопасная среда 160
- видеоигры 159
- вызов службы экстренной помощи 161
  - условия эксплуатации 158
  - уход и техническое обслуживание 157
- электронные устройства 158
- предварительно оплаченные SIM-карты 28



преобразование единиц измерения 120

прием

- данных по каналу Bluetooth 146
- мелодии сигнала вызова, логотипы оператора и наборы параметров, см. интеллектуальные сообщения*

приложения 134

- запуск приложения Java 136
- параметры приложений Java 136
- удаление приложения Java 136
- установка приложения Java 135

принятые вызовы 26

программное обеспечение

- загрузка файла .SIS в игровой пульт 138
- удаление 139
- установка 138

проигрыватель 36

прослушивание музыки 37

прослушивание радиопередач 39

прослушивание сообщений 22

просмотр

- GIF-мультфильм 71
- картинки 71

**Р**

работа приложения в фоновом режиме 74

радиоприемник 39

размещение в папках меню 14

разрешенные номера 57

разъединение Bluetooth 146

расходы

- пакетная передача данных 51

регулировка громкости 17

- во время разговора 21

редактирование

- записи календаря 113
- карточки контактов 63
- текст 82

редактор служебных команд 103

режим ожидания 11

- индикаторы 12
- настройки 47

режим "Автономный" 110

режимы 109

- настройки 110, 111
- переименование 110

**С**

сертификаты 58

- параметр доверия 59

сигнал вызова

- отключение 23

сигналы DTMF, определение 25

сигналы вызова

добавление персонального сигнала вызова 67

настройки 110, 111

синхронизация

- см. *угаленная синхронизация*

служба информации 102

создание

- карточки контактов 62

сообщения

- ввод сообщения электронной почты 91
- ввод текста 82
- Входящие 92
- главный экран 80
- графические сообщения 87
- Исходящие 101
- мои папки 96
- мультимедийные сообщения 88
- настройки 103
- настройки папки "Переданные" 108
- отчеты о доставке 81
- сообщения на SIM-карте 102
- сохранение графики из графического сообщения 73
- текстовые сообщения 86
- сообщения базовой станции 102
- сопряжение, определение 144
- списки вызовов 26
- длительность вызовов 27

лимит стоимости вызовов 28  
набранные номера 27  
непринятые вызовы 26  
очистка списков вызовов 27  
принятые вызовы 26  
стоимость вызовов 28  
тарифные единицы 28  
список вызовов  
см. *вызовы*  
средства  
см. гл. *Диспетчер – установка приложений и программного обеспечения*  
ссылки  
в приложении "Избранное" 118

## Т

тарифы на пакетную передачу  
данных 51  
текстовые сообщения 86  
ввод и передача 86  
текстовые шаблоны 96  
телефонная книга  
см. *карточки контактов*  
точки доступа 49  
дополнительные параметры 54  
настройки 52  
точки доступа, определение 49  
поставщик услуг,  
определение 49

## У

удаление  
вызовы 30  
записи календаря 114  
карточки контактов 63  
списки вызовов 27  
счетчики стоимости вызовов 29  
удаление программного  
обеспечения 139  
удаленная синхронизация 147  
удаленный почтовый ящик 96  
разъединение 99  
услуги  
завершение соединения 132  
подключение 127  
просмотр 129  
установка времени 55  
установка даты 55  
установка программного  
обеспечения 138  
устранение неполадок 150  
**Ф**  
файл SIS 137  
файлы JAD и JAR 138  
фоновая картинка  
см. *настройки, общие*  
формат vCard 68  
форматы файлов  
aac 45  
JAD и JAR 138

mp3 45  
m3u 45  
RealOne Player 75  
файл SIS 137

## Ц

центр текстовых сообщений  
добавление нового 104

## Ч

часы 122  
будильник 122  
настройки 122

## Э

электронная почта 91  
автономный режим 98  
вложения 99  
загрузка из почтового ящика 98  
интерактивный режим 97  
как открыть 99  
настройки 106  
сохранение вложений 100  
удаление 101  
удаленный почтовый ящик 96

## Я

язык  
для ввода текста 46