

Gebruikershandleiding voor de Nokia Xpress-on™ Fun Shell (voor de Nokia 3220)

9233897
Versie 2

CONFORMITEITSVERKLARING

NOKIA CORPORATION verklaart op eigen verantwoordelijkheid dat het product CC-140D conform is aan de bepalingen van de volgende Richtlijn van de Raad: 1999/5/EG.

Een kopie van de conformiteitsverklaring kunt u vinden op de volgende website:

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



Copyright © 2004 Nokia. Alle rechten voorbehouden.

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

Nokia, Nokia Connecting People en Xpress-on zijn handelsmerken van Nokia Corporation. Namen van andere producten en bedrijven kunnen handelsmerken of handelsnamen van de respectievelijke eigenaren zijn.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

De informatie in deze handleiding is geschreven voor het product Nokia Xpress-on Fun Shell. Nokia voert een beleid dat is gericht op continue ontwikkeling. Nokia behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving wijzigingen en verbeteringen aan te brengen in de producten die in dit document worden beschreven.

IN GEEN GEVAL IS NOKIA AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES VAN GEGEVENS OF INKOMSTEN OF VOOR ENIGE BIJZONDERE, INCIDENTELE, ONRECHTSTREEKSE OF INDIRECTE SCHADE.

DE INHOUD VAN DIT DOCUMENT WORDT ZONDER ENIGE VORM VAN GARANTIE VERSTREKT. TENZIJ VEREIST KRACHTENS HET TOEPASSELIJKE RECHT, WORDT GEEN ENKELE GARANTIE GEGEVEN BETREFFENDE DE NAUWKEURIGHEID, BETROUWBAARHEID OF INHOUD VAN DIT DOCUMENT, HETZIJ UITDRUKKELIJK HETZIJ IMPLICIET, DAARONDER MEDE BEGREPEN MAAR NIET BEPERKT TOT IMPLICIETE GARANTIES BETREFFENDE DE VERKOOPBAARHEID EN DE GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. NOKIA BEHOUDT ZICH TE ALLEN TIJDE HET RECHT VOOR ZONDER VOORAFGAANDE KENNISGEVING DIT DOCUMENT TE WIJZIGEN OF TE HERROEPEN.

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

Inhoud

VOOR UW VEILIGHEID	4
1. Overzicht	5
2. Installatie	6
3. De toepassing Wave message gebruiken	8
Een taal voor de toepassing selecteren	8
Een Wave-bericht met tekst maken	9
Een Wave-bericht met beeld maken	9
Een Wave-bericht in de lucht weergeven	11
Een eerder gemaakt Wave-bericht in de lucht weergeven	11
Instructies voor het gebruik van de toepassing weergeven	12
De instellingen van de toepassing wijzigen	12
4. De actiespelletjes spelen	13
Opties voor spelletjes	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Verzorging en onderhoud	15

VOOR UW VEILIGHEID

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



DESKUNDIG ONDERHOUD

Dit apparaat mag uitsluitend door deskundigen worden gerepareerd.



WATERBESTENDIGHEID

Het apparaat is niet waterbestendig. Houd het apparaat droog.

1. Overzicht

Met de Nokia Xpress-on™ Fun Shell kunt u iemand iets melden, met of zonder geluid, door met de Nokia 3220 in de lucht te zwaaien. De shell bevat ook twee actiespelletjes die u kunt spelen door de telefoon te kantelen en te bewegen.

Bij de shell wordt een connector geleverd die u moet aansluiten op de telefoon. Zonder deze connector kunt u de shell niet gebruiken. U vindt de connector onder de shell in de verpakking.

In deze gebruikershandleiding vindt u aanwijzingen voor de installatie van het voor- en achterstuk van de Nokia Xpress-on Fun Shell. Ook worden instructies gegeven voor het gebruik van de toepassing Wave message en de actiespelletjes.

Lees de gebruikershandleiding zorgvuldig door voordat u de Nokia Xpress-on Fun Shell gaat gebruiken. Lees naast deze handleiding ook de gebruikershandleiding van de Nokia 3220. U vindt daarin belangrijke informatie over veiligheid en onderhoud. Kijk op www.nokia.com/support of de lokale website van Nokia voor meer informatie over het Nokia-product.

Wanneer de Nokia Xpress-on Fun Shell op de Nokia 3220 is geïnstalleerd, kunt u bepaalde toebehoren mogelijk niet meer bij de telefoon gebruiken.

De Nokia Xpress-on Fun Shell maakt gebruik van de batterij in de telefoon. De batterij van de telefoon kan hierdoor sneller leeg raken.

2. Installatie

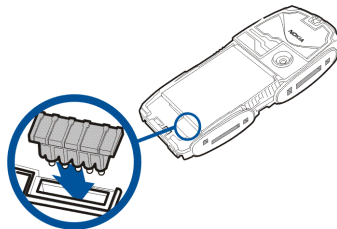


Opmerking: Schakel de telefoon altijd uit en zorg ervoor dat de telefoon niet met een lader of een ander apparaat is verbonden als u de cover wilt verwijderen. Raak de elektronische onderdelen niet aan terwijl u de covers verwisselt. Bevestig altijd de covers voordat u het apparaat opbergt of gebruikt.

Raadpleeg de gebruikershandleiding van de Nokia 3220 voor algemene instructies voor het verwisselen van de covers aan de voor- en achterkant van de telefoon.

De Nokia Xpress-on Fun Shell en de bijbehorende connector installeren

1. Verwijder de oorspronkelijke cover van de achterkant van de Nokia 3220. Verwijder het rubberen afdekplaatje van de sleuf (zie afbeelding). Steek de connector die bij de shell is meegeleverd in de sleuf. Gebruik geen gereedschap om het rubberen afdekplaatje te verwijderen of de connector aan te sluiten. Als de connector eenmaal op de juiste manier is geplaatst, moet u deze niet verwijderen.
2. Installeer het voorstuk van de Nokia Xpress-on Fun Shell.
3. Installeer het achterstuk van de Nokia Xpress-on Fun Shell.
4. Schakel de telefoon in.



5. Stel de juiste datum en tijd in op de telefoon.

De shell installeert de toepassing Cover browser automatisch in het submenu *Verzameling* van het menu *Toepassingen* in de telefoon.

6. Als u de toepassing Wave message en de twee actiespelletjes wilt installeren, selecteert u *Cover browser* in het submenu *Verzameling* en selecteert u de gewenste toepassingen. De toepassing Wave message wordt toegevoegd aan het submenu *Verzameling* en de spelletjes worden toegevoegd aan het submenu *Spelletjes*. De installatie duurt enkele minuten.

Als u niet direct alle drie de toepassingen installeert, kunt u de resterende toepassingen altijd later nog installeren via de toepassing Cover browser.

Zorg ervoor dat u de juiste datum en tijd hebt ingesteld op de telefoon.

Wanneer u probeert de toepassing Wave message of een van de actiespelletjes te starten en het bericht wordt weergegeven dat de shell niet is aangesloten, moet u de cover van de achterkant verwijderen en opnieuw bevestigen. Daarna kunt u weer proberen de toepassing of het spelletje te starten.

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

3. De toepassing Wave message gebruiken

Met de toepassing Wave message kunt u lichtteksten schrijven. U start de toepassing als volgt: druk op **Menu** terwijl de telefoon in de standby-modus staat, selecteer *Toepassingen*, *Verzameling* en *Toepassing select.*, blader naar *Wave message* en druk op **Openen** of .

■ Een taal voor de toepassing selecteren

Wanneer u de toepassing Wave message voor het eerst start, wordt de taal geselecteerd die op dat moment in de telefoon wordt gebruikt, mits deze taal in de toepassing is opgenomen.

Als dit niet het geval is, wordt u gevraagd of u de taal wilt downloaden via de netwerkdienst GPRS (general packet radio service) of HSCSD (high speed circuit switched data). Druk op **Ja** als u de taal wilt downloaden of op **Nee** als u Engels wilt gebruiken in de toepassing.

Als u gebruik wilt maken van de netwerkdienst GPRS of HSCSD, gaat u naar de browserinstellingen in het menu *Web* van de Nokia 3220 en definieert u de instellingen voor een mobiele internetverbinding. Raadpleeg de gebruikershandleiding van de telefoon voor meer informatie.

Uw netwerkoperator of serviceprovider kan u meer vertellen over de beschikbaarheid van GPRS of HSCSD, de daaraan verbonden kosten en de juiste instellingen.



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

■ Een Wave-bericht met tekst maken

Start de toepassing Wave message en selecteer *Bericht maken*. Voer een bericht van maximaal 15 tekens in. Als u een smiley wilt invoegen, drukt u op *Opties* en selecteert u *Smiley invoeg*.

Druk op *Weerg*, om het bericht in de lucht weer te geven. Zie ook *Een Wave-bericht in de lucht weergeven* op pagina 11. Als u het bericht wilt opslaan voor later gebruik, drukt u op *Opties* en selecteert u *Opslaan*.

U kunt instellen dat er een geluid wordt afgespeeld wanneer u met de telefoon in de lucht zwaait: selecteer *Instellingen* in het hoofdmenu van de toepassing Wave message en selecteer vervolgens *Geluidenlijst*.

■ Een Wave-bericht met beeld maken

Start de toepassing Wave message en selecteer *Beeld maken*. Teken een afbeelding. Als de afbeelding klaar is, drukt u op *Opties* en selecteert u *Weergeven* om de afbeelding in de lucht weer te geven.

Tijdens het tekenen kunt u het volgende doen:

- U kunt de cursor verplaatsen met behulp van de bladertoetsen. U kunt ook op 2, 4, 6 of 8 drukken om de cursor respectievelijk naar boven, naar links, naar rechts of naar beneden te verplaatsen.
- Als de afbeelding niet helemaal in het bewerkvenster past, kunt u het te bewerken gebied selecteren door in het kleinere venster het roodgerande selectieframe naar links of rechts te verplaatsen.

- U kunt als volgt de tekenmodus selecteren: druk op **Opties**, selecteer *Modus wijzigen* en selecteer vervolgens *Tekenen* (om lijnen te tekenen) of *Standaard* (om stipjes te tekenen). U kunt ook tijdens het tekenen op 1 drukken. Boven het bewerkvenster aan de linkerkant in de display wordt aangegeven welke tekenmodus is geselecteerd.

Wanneer *Standaard* is geselecteerd, kunt u stipjes tekenen of kunt u de kleur van een geselecteerde stip wijzigen door op 5 te drukken. *Standaard* is de standaardtekenmodus.

Wanneer *Tekenen* is geselecteerd, kunt u de pen optillen (om de cursor te verplaatsen) en weer neerzetten (om verder te tekenen) door op 5 te drukken.

- U kunt het gummetje activeren door op **Opties** te drukken en vervolgens *Modus wijzigen* en *Wissen* te selecteren. U kunt ook tijdens het tekenen op 3 drukken. Als het gummetje is geactiveerd, kunt u het optillen (om de cursor te verplaatsen) en weer neerzetten door op 5 te drukken.
- U kunt een omsloten gebied vullen door op **Opties** te drukken en vervolgens *Modus wijzigen* en *Vullen* te selecteren. U kunt ook tijdens het tekenen op 7 drukken. Verplaats de cursor naar het gewenste gebied en druk op 5 om het gebied te vullen.
- Als u een afbeelding in de huidige afbeelding wilt invoegen, drukt u op **Opties** en selecteert u *Afbeeld. invoegen*. Selecteer de map waarin de gewenste afbeelding is opgeslagen (*Archief* of *Sjablonen*), blader naar de afbeelding en druk op **Invoeg**. Verplaats de afbeelding naar de gewenste invoegpositie, druk op **Opties** en selecteer *OK*. Als u de ingevoegde afbeelding wilt verwijderen, drukt u op **Opties** en selecteert u *Ongedaan maken*.

- Als u tekst aan de afbeelding wilt toevoegen, drukt u op **Opties** en selecteert u *Tekst invoegen*. Voer de tekst in en druk op **Invoeg**. Verplaats de tekst naar de gewenste invoegpositie, druk op **Opties** en selecteer **OK**. Als u de tekst wilt verwijderen, drukt u op **Opties** en selecteert u *Ongedaan maken*.
- Als u de afbeelding wilt opslaan in de map *Archief*, drukt u op **Opties** en selecteert u *Opslaan*.
- Als u het display wilt leegmaken zonder de afbeelding op te slaan, drukt u op **Opties** en selecteert u *Scherf wissen*.

■ Een Wave-bericht in de lucht weergeven

Houd de achterkant van de telefoon op de persoon gericht aan wie u het bericht wilt laten zien en zwaai de telefoon met gelijkmatige bewegingen in de lucht. De lampjes op de achterkant zorgen ervoor dat het bericht in de lucht wordt geschreven. Deze lampjes werken het best in het donker of tegen een donkere achtergrond. De optimale leesafstand is 1 tot 6 meter.

Als het bericht niet in de lucht verschijnt, kan het helpen om de telefoon sneller heen en weer te zwaaien. Oefen het zwaaien voor een spiegel of iets dergelijks om uit te vinden wat de optimale zwaaisnelheid en positie is.

■ Een eerder gemaakt Wave-bericht in de lucht weergeven

Start de toepassing Wave message en selecteer de map (*Archief* of *Sjablonen*) waarin het Wave-bericht is opgeslagen. Blader naar het gewenste bericht en druk op **Weerg.** in de map *Sjablonen* of druk op **Opties** en selecteer *Weergeven* in de map *Archief*.

Als u een bericht in de map *Archief* wilt bewerken of verwijderen, drukt u op *Opties* en selecteert u *Bewerken* of *Verwijderen*.

■ Instructies voor het gebruik van de toepassing weergeven

Start de toepassing Wave message, selecteer *Instructies* en selecteer vervolgens het gewenste onderwerp.

■ De instellingen van de toepassing wijzigen

Start de toepassing Wave message en selecteer *Instellingen*. U kunt het geluid selecteren dat bij het weergeven van een bericht in de lucht moet worden afgespeeld (*Geluidenlijst*), het volume van het geluid aanpassen en het geluid in- of uitschakelen.

Ook kunt u (indien mogelijk) de taal voor de toepassing downloaden die ook voor de telefoon is geselecteerd (*Taal*). De instelling *Taal* is alleen beschikbaar als de taal niet automatisch is geselecteerd of als u de taal niet hebt gedownload toen u de toepassing Wave message voor het eerst startte. Zie [Een taal voor de toepassing selecteren](#) op pagina 8 voor meer informatie.

4. De actiespelletjes spelen

Bij de Nokia Xpress-on Fun Shell worden twee actiespelletjes meegeleverd, AirExpress en SwampRacer. U kunt deze spelletjes besturen door de telefoon naar voren, naar achteren, naar links of naar rechts te kantelen. Op deze bewegingen reageert een versnellingssensor die in de shell is ingebouwd.

Als u een van deze spelletjes wilt starten, drukt u op **Menu** terwijl de telefoon in de standby-modus staat en kiest u achtereenvolgens *Toepassingen*, *Spelletjes* en *Selecteer spel*. Selecteer Air Express of Swamp Racer en druk op **Openen** of .

Voor meer informatie over de spelregels selecteert u *Instructies* in het hoofdmenu van het desbetreffende spelletje.

Raadpleeg de gebruikershandleiding van de Nokia 3220 voor algemene informatie over het gebruik van Java™-toepassingen.

■ Opties voor spelletjes

Voor elk spelletje gelden afzonderlijke instellingen, zodat u het spelletje naar wens kunt aanpassen. U kunt de versnellingssensor kalibreren, de reactiesnelheid instellen en het besturingstype selecteren (alleen voor SwampRacer). U kunt de instellingen weergeven door naar het instellingenmenu van het desbetreffende spelletje te gaan en de gewenste optie te selecteren.

U kunt de sensor kalibreren door de telefoon een seconde lang in de positie te houden die als basis moet gelden bij het spelen van het spelletje.

Met de instelling voor de reactiesnelheid kunt u bepalen hoe ver u de telefoon moet kantelen om de luchtboot of het vliegtuig een bepaalde kant op te sturen. U kunt de reactiesnelheid ook tijdens het spelen wijzigen door op een van de toetsen 1 tot en met 5 te drukken.

Met de instelling voor het besturingstype kunt u in het spelletje SwampRacer bepalen hoe het voertuig op de besturing reageert.

Als u de geluiden, lichtteksten en zwaaibewegingen voor de spelletjes wilt instellen, drukt u op **Menu** terwijl de telefoon in de standby modus staat en kiest u achtereenvolgens *Toepassingen*, *Spelletjes*, *Toep.instellingen* en selecteert u de gewenste optie.

■ AirExpress

Met AirExpress kunt u vrij rondvliegen boven een exotische eilandengroep. Laat zo veel mogelijk ballonnen knappen in de racemodus of lever zo veel mogelijk pakketjes af in de aflevermodus, maar pas op voor walvissen en vulkaanuitbarstingen!

U kunt het vliegtuig besturen door de telefoon te kantelen. Selecteer *Instructies* in het spelletje AirExpress voor meer informatie.

■ SwampRacer

SwampRacer is een racespelletje in een luchtboot met een hoog octaangehalte en speelt zich af in de moeraslanden.

U kunt de luchtboot besturen door de telefoon te kantelen. Selecteer *Instructies* in het spelletje SwampRacer voor meer informatie.

Verzorging en onderhoud

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

- Houd het apparaat droog. Neerslag, vochtigheid en allerlei soorten vloeistoffen of vocht kunnen mineralen bevatten die corrosie van elektronische schakelingen veroorzaken.
- Gebruik of bewaar het apparaat niet op stoffige, vuile plaatsen. De bewegende onderdelen en elektronische onderdelen kunnen beschadigd raken.
- Bewaar het apparaat niet op plaatsen waar het heet is. Hoge temperaturen kunnen de levensduur van elektronische apparaten bekorten, batterijen beschadigen en bepaalde kunststoffen doen vervormen of smelten.
- Bewaar het apparaat niet op plaatsen waar het koud is. Wanneer het apparaat weer de normale temperatuur krijgt, kan binnen in het apparaat vocht ontstaan, waardoor elektronische schakelingen beschadigd kunnen raken.
- Probeer het apparaat niet open te maken op een andere manier dan in deze handleiding wordt voorgeschreven.
- Laat het apparaat niet vallen en stoot of schud niet met het apparaat. Een ruwe behandeling kan de interne elektronische schakelingen en fijne mechaniek beschadigen.
- Gebruik geen agressieve chemicaliën, oplosmiddelen of sterke reinigingsmiddelen om het apparaat schoon te maken.
- Verf het apparaat niet. Verf kan de bewegende onderdelen van het apparaat blokkeren en de correcte werking belemmeren.
- Maak de lichtsensoren schoon met een zachte, schone, droge doek.

Neem contact op met het dichtstbijzijnde bevoegde servicepunt als het apparaat niet goed werkt.