

Användarhandbok för Nokia Xpress-on™ Fun-skal (för telefonen Nokia 3220)

9233896
Utgåva 2

KONFORMITETSDOKUMENT

Vi, NOKIA CORPORATION, tillkännager under vårt ensamma ansvar att produkten CC-140D uppfyller villkoren i följande EU-direktiv: 1999/5/EG.

Det finns en kopia av konformitetsdeklarationen på
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Alla rättigheter förbehållna.

Reproduktion, överföring, distribution eller lagring av delar av eller hela innehållet i detta dokument i vilken som helst form, utan föregående skriftlig tillåtelse från Nokia, är förbjuden.

Nokia, Nokia Connecting People och Xpress-on är varukännetecken som tillhör Nokia Corporation. Andra produkt- och företagsnamn som det hänvisats till kan vara varukännetecken eller näringskännetecken som tillhör sina respektive ägare.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Informationen i den här användarhandboken är avsedd för Nokia Xpress-on Fun-skalet. Nokia utvecklar ständigt sina produkter. Nokia förbehåller sig rätten att göra ändringar i de produkter som beskrivs i detta dokument utan föregående meddelande.

UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER SKALL NOKIA VARA ANSVARIGT FÖR FÖRLUST AV DATA ELLER INKOMST ELLER SÄRSKILD, TILLFÄLLIG, FÖLJDSKADA, ELLER INDIREKT SKADA, OAVSETT ORSAKEN TILL FÖRLUSTEN ELLER SKADAN.

INNEHÅLLET I DETTA DOKUMENT GÄLLER AKTUELLA FÖRHÅLLANDEN. FÖRUTOM VAD SOM STADGAS I TILLÄMPLIG TVINGANDE LAGSTIFTNING, GES INGA GARANTIER AV NÅGOT SLAG, VARKEN UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, MEN UTAN BEGRÄNSNING TILL, GARANTIER AVSEENDE PRODUKTENS ALLMÄNNA LÄMPLIGHET OCH/ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT SÄRSKILT ÄNDAMÅL, VAD GÄLLER RIKTIGHET, TILLFÖRLITLIGHET ELLER INNEHÅLLET I DETTA DOKUMENT. NOKIA FÖRBEHÅLLER SIG RÄTTEN ATT ÄNDRA DETTA DOKUMENT ELLER ÅTERKALLA DET UTAN FÖREGÅENDE MEDDELANDE.

Tillgång till särskilda produkter kan variera efter region. Vänligen kontrollera detta med din närmaste Nokia-återförsäljare.

Innehåll

SÄKERHETSINFORMATION	4
1. Översikt	5
2. Installation	6
3. Använda programmet Wave message	8
Välja ett språk för programmet	8
Skapa ett ljusmeddelande som innehåller text	9
Skapa ett ljusmeddelande som innehåller en bild	9
Visa ett ljusmeddelande i luften	11
Visa ett redan skapat ljusmeddelande i luften	11
Visa anvisningar om hur programmet används	11
Ändra programinställningarna	12
4. Spela rörelsespelen	13
Spelinställningar	13
AirExpress	14
SwampRacer	14
Skötsel och underhåll	15

SÄKERHETSINFORMATION

Läs igenom dessa enkla anvisningar. Att inte följa dem kan vara farligt eller olagligt. Läs hela användarhandboken för mer information.



KVALIFICERAD SERVICE

Reparation av enheten får endast utföras av kvalificerad personal.



VATTENBESTÄNDIGHET

Enheten är inte vattenbeständig. Skydda den mot fukt.

1. Översikt

Med Nokia Xpress-on™ Fun-skalet kan du uttrycka dig, med eller utan ljud, genom att föra din Nokia 3220 fram och tillbaka i luften. Skalet innehåller också två rörelsespel som du kan spela genom att luta och förflytta telefonen.

Skalet levereras med en kontakt som måste anslutas till telefonen innan det kan användas. Kontakten finns under skalet i kartongen.

I den här användarhandboken beskrivs hur Nokia Xpress-on Fun-skalets fram- och baksida sätts dit och hur programmet Wave message och rörelsespelen används.

Läs användarhandboken noggrant innan du börjar använda Nokia Xpress-on Fun-skalet. Förutom den här användarhandboken bör du även läsa användarhandboken för Nokia 3220 som innehåller viktig information om säkerhet och underhåll. På www.nokia.com/support eller på din lokala Nokia-webbplats finns mer information om Nokia-produkten.

När Nokia Xpress-on Fun-skalet är ditsatt på Nokia 3220 kanske det inte går att använda telefonen med vissa tillbehör.

Nokia Xpress-on™ Fun-skalet får ström från telefonbatteriet. Observera att telefonens batteri kan ta slut snabbare om du använder skalet.

2. Installation

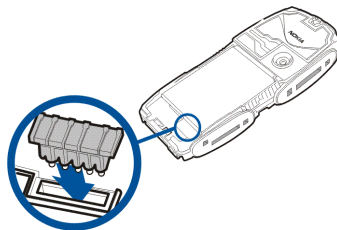


Obs: Stäng alltid av telefonen och ta bort laddaren eller andra enheter innan du avlägsnar skalet. Undvik att vidröra elektroniska komponenter när du byter skal. Förvara och använd alltid enheten med skalet på.

Allmänna anvisningar om hur du byter fram- och baksidan på din Nokia 3220 finns i användarhandboken som följde med telefonen.

Så här sätter du dit Nokia Xpress-on Fun-skalet och dess kontakt:

1. Ta bort den ursprungliga baksidan på Nokia 3220. Dra bort gummidelen ur öppningen som visas på bilden. Sätt i kontakten som följde med skalet i öppningen. Använd inte något verktyg när du tar bort gummidelen eller sätter i kontakten. Ta inte bort kontakten igen när den sitter på rätt plats.
2. Sätt fast framsidan på Nokia Xpress-on Fun-skalet.
3. Sätt fast baksidan på Nokia Xpress-on Fun-skalet.
4. Slå på telefonen.
5. Ställ in rätt datum och tid på telefonen.



Programmet Cover browser installeras automatiskt på undermenyn *Java-program* på menyn *Program* i telefonen.

6. Du installerar programmet Wave message och de två rörelsspelen genom att välja *Cover browser* i undermenyn *Java-program* och väljer de program du vill installera. Programmet Wave message läggs till på undermenyn *Java-program* och spelen i undermenyn *Spel*. Installationen tar flera minuter.

Om du inte installerar alla tre programmen kan du installera de återstående senare med programmet Cover browser.

Se till att din telefon alltid är inställd på rätt datum och tid.

Om det visas ett meddelande om att skalet inte är fastsatt när du försöker starta programmet Wave message eller ett rörelsspel, tar du bort baksidan och sätter sedan fast den igen. Försök sedan att starta programmet igen.

Enheten och tillbehören kan innehålla smådelar. Förvara dem utom räckhåll för småbarn.

3. Använda programmet Wave message

Du kan skapa ljusmeddelanden med programmet Wave message. Du startar programmet genom att trycka på **Meny** i vänteläget, väljer **Program, Java-program** och **Välj program**, bläddra till **Wave message** och tryck på **Öppna** eller



■ Välja ett språk för programmet

När du startar programmet Wave message första gången väljs det språk som för närvarande används i telefonen om språket ingår i programmet.

Om telefonspråket inte ingår i programmet får du en fråga om du vill hämta språket med hjälp av nättjänsten GPRS (general packet radio service) eller HSCSD (high speed circuit switched data). Tryck på **Ja** om du vill hämta språket eller **Nej** om du vill använda engelska i programmet.

För att du ska kunna använda nättjänsten GPRS eller HSCSD måste du först definiera webbläsarinställningarna på menyn **Webb** i din Nokia 3220 för en mobil Internet-anslutning. Mer information finns i användarhandboken till telefonen.

Kontakta nätoperatören eller tjänsteleverantören om du vill ha information om tillgängliga GPRS- eller HSCSD-tjänster, avgifter och rätt inställningar.



Fakturan för samtal och tjänster från din operatör kan variera beroende på nätegenskaper, avrundning, skatter osv.

■ Skapa ett ljusmeddelande som innehåller text

Starta programmet Wave message och välj *Skapa medd..* Skriv in ett meddelande som är högst 15 tecken långt. Du infogar en smiley genom att trycka på **Alt.** och välja *Infoga smiley.*

Om du vill visa meddelandet i luften trycker du på **Visa**. Se även **Visa ett ljusmeddelande i luften** på sidan 11. Om du vill spara meddelandet och använda det senare trycker du på **Alt.** och väljer *Spara.*

Du kan ställa in så att telefonen spelar upp ett ljud när du svänger telefonen i luften: välj *Inställningar* på huvudmenyn i programmet Wave message och välj *Ljudlista.*

■ Skapa ett ljusmeddelande som innehåller en bild

Starta programmet Wave message och välj *Skapa bild.* Rita en bild. När bilden är klar visar du den i luften genom att trycka på **Alt.** och välja *Visa.*

När du ritar kan du göra följande:

- Du flyttar markören med bläddringsknapparna. Du kan också trycka på 2 för att flytta markören uppåt, på 4 för att flytta den till vänster, på 6 för att flytta den åt höger och på 8 för att flytta den nedåt.
- Om hela bilden inte ryms i redigeringsfönstret kan du välja den yta som ska redigeras genom att flytta markeringsramen med röd kantlinje till höger eller vänster i det mindre fönstret.
- Du väljer ritläge genom att trycka på **Alt.** och välja *Ändra läge* och sedan *Rita* (för att rita en linje) eller *Normal* (för att rita en punkt). Du kan också trycka på 1

medan du ritar. Ritlägesindikatorn finns ovanför redigeringsfönstret på displayens vänstra sida.

När *Normal* har valts kan du rita en punkt eller ändra färgen på den aktuella punkten genom att trycka på 5. *Normal* är standardritläget.

När *Rita* har valts kan du trycka på 5 om du vill lyfta pennan (för att flytta markören) eller sätta ned den (för att fortsätta rita).

- Du aktiverar radergummit genom att trycka på **Alt.** och välja *Ändra läge* och *Radera*. Du kan också trycka på 3 medan du ritar. När du använder radergummit kan du lyfta det (för att flytta markören) och sätta ned det genom att trycka på 5.
- Du fyller en sluten yta genom att trycka på **Alt.** och välja *Ändra läge* och *Fyll*. Du kan också trycka på 7 medan du ritar. Du fyller önskad yta genom att flytta markören till ytan och trycka på 5.
- Du kan infoga en annan bild i den aktuella bilden genom att trycka på **Alt.** och välja *Infoga bild*. Välj mappen där den önskade bilden finns (*Arkiv* eller *Mallar*), bläddra till bilden och tryck på **Infoga**. Flytta den infogade bilden till den plats där du vill lägga till den, tryck på **Alt.** och välj **OK**. Du tar bort den infogade bilden genom att trycka på **Alt.** och välja *Ångra*.
- Du lägger till text i bilden genom att trycka på **Alt.** och välja *Infoga text*. Skriv in texten och tryck på **Infoga**. Flytta texten till den plats där du vill lägga till den, tryck på **Alt.** och välj **OK**. Du tar bort texten genom att trycka på **Alt.** och välja *Ångra*.
- Du sparar bilden i mappen *Arkiv* genom att trycka på **Alt.** och välja *Spara*.

- Du rensar skärmen utan att spara bilden genom att trycka på **Alt.** och välja *Rensa skärm.*

■ Visa ett ljusmeddelande i luften

Du visar ljusmeddelandet genom att vända telefonens baksida mot personen du vill visa meddelandet för och för telefonen fram och tillbaka i luften med jämna rörelser. Lysdioderna på baksidan målar meddelandet i luften. Lysdioderna fungerar bäst i mörker och när det är mörkt bakom dig och det optimala visningsavståndet är från 1 till 6 meter.

Om meddelandet inte visas i luften kan du försöka föra telefonen snabbare från den ena sidan till den andra. Du kan ta reda på den bästa hastigheten och positionen genom att övningsvänga med telefonen, t.ex. framför en spegel.

■ Visa ett redan skapat ljusmeddelande i luften

Starta programmet Wave message och välj mappen (*Arkiv* eller *Mallar*) där ljusmeddelandet sparats. Bläddra till önskad bild och tryck på **Visa** i mappen *Mallar* eller tryck på **Alt.** och välj *Visa* i mappen *Arkiv*.

Om du vill ändra eller ta bort ett meddelande som sparats i mappen *Arkiv* trycker du på **Alt.** och väljer *Redigera* eller *Ta bort*.

■ Visa anvisningar om hur programmet används

Starta programmet Wave message och välj *Anvisningar* och önskat avsnitt.

■ Ändra programinställningarna

Starta programmet Wave message och välj *Inställningar*. Du kan välja det ljud som spelas när du visar ett meddelande i luften (*Ljudlista*), justera ljudvolymen och sätta på/stänga av ljudet.

Du kan också hämta samma språk för programmet som det som för närvarande är valt för telefonen (*Språk*). Inställningen *Språk* är endast tillgänglig om inte språket valdes automatiskt eller om du inte hämtade språket när du startade programmet Wave message första gången. Mer information finns i avsnittet *Välja ett språk för programmet* på sida 8.

4. Spela rörelsespelen

Nokia Xpress-on Fun-skalet innehåller två rörelsespel, AirExpress och SwampRacer, som du kan styra genom att luta telefonen framåt, bakåt, åt vänster och åt höger. De här rörelserna är baserade på en accelerationssensor som är inbyggd i skalet.

När du vill starta något av spelen trycker du på **Meny** i vänteläget och väljer **Program**, **Spel** och **Välj spel**. Välj AirExpress eller SwampRacer och tryck på **Öppna** eller .

Om du vill ha anvisningar om hur du spelar spelet väljer du **Anvisningar** på huvudmenyn för varje spel.

Allmän information om hur du använder Java™-program finns i användarhandboken till Nokia 3220.

■ Spelinställningar

Varje spel har egna inställningar så att du kan anpassa spelet efter dina behov. Du kan kalibrera accelerationssensorn, ange kontrollkänsligheten och välja kontrolltyp (endast för SwampRacer). Du kommer till inställningarna genom att gå till menyn för spelspecifika inställningar och välja önskat alternativ.

Du kalibrerar sensorn genom att i en sekund hålla telefonen i den position som du normalt vill hålla den i när du spelar.

Med kontrollkänslighetsinställningen kan du bestämma hur mycket du behöver luta telefonen för att styra träskbåten eller planet. Du kan också ändra känsligheten medan du spelar genom att trycka på någon av knapp 1 till 5.

Med kontrolltypsinställningen kan du ange hur båten ska uppföra sig när du styr den i SwampRacer-spelet.

Du ställer in ljud, ljus och skakningar till spelen genom att trycka på **Meny** i vänteläget och välja *Program*, *Spel*, *Inställningar* och önskat alternativ.

■ AirExpress

I AirExpress får du flyga omkring fritt i en exotisk övärld. Se upp för valar och vulkanutbrott när du smäller ballonger i racingläge eller levererar olika paket i leveransläge.

Du kan styra planet genom att luta telefonen. Om du vill ha mer information väljer du *Anvisningar* i AirExpress-spelet.

■ SwampRacer

SwampRacer är ett högoctanigt racingspel med träskbåt som utspelar sig i de sumpiga träsken.

Du kan styra träskbåten genom att luta telefonen. Om du vill ha mer information väljer du *Anvisningar* i SwampRacer-spelet.

Skötsel och underhåll

Din enhet är en tekniskt avancerad produkt framställd med stor yrkesskicklighet och bör behandlas med största omsorg. Genom att följa nedanstående råd kan du se till att garantin täcker eventuella skador.

- Skydda enheten mot fukt. Nederbörd, fukt och alla typer av vätskor kan innehålla ämnen som fräter på de elektroniska kretsarna.
- Använd eller förvara inte enheten i dammiga, smutsiga miljöer. Enhetens rörliga delar och elektroniska komponenter kan ta skada.
- Förvara inte enheten på varma platser. Höga temperaturer kan förkorta livslängden för elektroniska apparater, skada batterierna och förvränga eller smälta vissa plaster.
- Förvara inte enheten på kalla platser. När enheten värms upp till normal temperatur kan det bildas fukt på insidan av den, vilket kan skada de elektroniska kretsarna.
- Försök inte öppna enheten på annat sätt än så som anges i den här handboken.
- Tappa inte enheten. Slå eller skaka inte heller på den. Om den behandlas oförsiktigt kan kretskorten och finmekaniken gå sönder.
- Använd inte starka kemikalier, lösningsmedel eller frätande/starka rengöringsmedel för att rengöra enheten.
- Måla inte enheten. Målarfärg kan täppa till dess rörliga delar och hindra normal användning.
- Rengör ljussensorns linser med en mjuk, torr trasa.

Om enheten inte fungerar som den ska, tar du med den till närmaste kvalificerade serviceverkstad.