

The N-GAGE logo is centered in the upper half of the image. The letter 'N' is red, and 'GAGE' is white. The background features a dark grey grid that recedes into a circular tunnel effect, creating a sense of depth. A horizontal line with a red and orange gradient runs across the middle of the image, with a white line above it.

N-GAGE

Ausführliches Benutzerhandbuch

NOKIA

CE 168

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Wir, NOKIA CORPORATION, erklären voll verantwortlich, dass das Produkt

NEM-4 den Bestimmungen der Direktive

1999/5/EC des Rats der Europäischen Union entspricht. Den vollständigen Text der Konformitätserklärung finden Sie unter:

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

Copyright © 2003-2004 Nokia. Alle Rechte vorbehalten.

Der Inhalt dieses Dokuments darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Nokia in keiner Form, weder ganz noch teilweise, vervielfältigt, weitergegeben, verbreitet oder gespeichert werden.

Nokia, Nokia Connecting People, und N-Gage sind Marken oder eingetragene Marken der Nokia Corporation. Andere in diesem Handbuch erwähnte Produkt- und Firmennamen können Marken oder Handelsnamen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Nokia tune ist eine Tonmarke der Nokia Corporation.

Dieses Produkt enthält Software unter der Lizenz von Symbian Ltd © 1998-2002.

© 1998-2002 Symbian Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Symbian und Symbian OS sind Marken von Symbian Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



Java™ und alle Java-basierten Marken sind Marken oder eingetragene Marken von Sun Microsystems, Inc.

JEGICHE VERWENDUNG DIESES PRODUKTS, DIE MIT DEM MPEG-4 VISUAL STANDARD KONFORM IST, IST UNTERSAGT. AUSGENOMMEN SIND (A) DIE VERWENDUNG, DIE SICH DIREKT BEZIEHT AUF DATEN ODER INFORMATIONEN, DIE (i) VON EINEM VERBRAUCHER, DER NICHT ZU UNTERNEHMENSZWECKEN HANDELT, ERSTELLT UND VON DIESEM UNTENTGELTLICH BEZOGEN WURDEN, UND (ii) NUR FÜR DEN PRIVATEN GEBRAUCH VERWENDET WERDEN; SOWIE (B) WEITERE VERWENDUNGEN, DIE SPEZIELL UND GESONDERT VON MPEG LA, L.L.C. LIZENZIERT WERDEN.

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. Enthält US-Patente: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 und 5414425.

Andere Patente angemeldet.

Hif/n®, LZS®, ©1988-98, Hif/n. Enthält US-Patente: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 und 5414425. Andere Patente angemeldet.

Die Software in diesem Produkt ist teilweise © Copyright ANT Ltd. 1998. Alle Rechte vorbehalten.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Alle Rechte vorbehalten. (www.intuwave.com)

US-Patent No. 5818437 und andere angemeldete Patente. Texteingabe-Software T9 Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Nokia entwickelt entsprechend seiner Politik die Produkte ständig weiter. Nokia behält sich deshalb das Recht vor, ohne vorherige Ankündigung an jedem der in dieser Dokumentation beschriebenen Produkte Änderungen und Verbesserungen vorzunehmen.

Nokia ist unter keinen Umständen verantwortlich für den Verlust von Daten und Einkünften oder für jedwede besonderen, beiläufigen, mittelbaren oder unmittelbaren Schäden, wie immer diese auch zustande gekommen sind.

Der Inhalt dieses Dokuments wird so präsentiert, wie er aktuell vorliegt. Nokia übernimmt weder ausdrücklich noch stillschweigend irgendeine Gewährleistung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit des Inhalts dieses Dokuments, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die stillschweigende Garantie der Marktauglichkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck, es sei denn, anwendbare Gesetze oder Rechtsprechung schreiben zwingend eine Haftung vor. Nokia behält sich das Recht vor, jederzeit ohne vorherige Ankündigung Änderungen an diesem Dokument vorzunehmen oder das Dokument zurückzuziehen.

Die Verfügbarkeit bestimmter Produkte variiert je nach Region. Wenden Sie sich an einen Nokia-Vertragspartner in Ihrer Nähe.

Bluetooth ist a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361491

Ausgabe 2 DE

Copyright © 2003-2004 Nokia. All rights reserved.

Inhalt

Sicherheitshinweise	6
----------------------------------	----------

Allgemeine Informationen	8
---------------------------------------	----------

Ausgangsanzeige.....	8
----------------------	---

Menü	10
------------	----

Optionslisten	12
---------------------	----

Hilfefunktion	12
---------------------	----

Navigationsleiste – horizontal verschieben	12
--	----

Allen Anwendungen gemeinsame Aktionen.....	12
--	----

Lautstärkeregelung.....	14
-------------------------	----

Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen	15
--	----

Gemeinsamer Speicher.....	16
---------------------------	----

Ihr Spiele-Terminal als

Telefon verwenden.....	18
-------------------------------	-----------

Anrufen	18
---------------	----

Annehmen eines Anrufs.....	20
----------------------------	----

Anrufe - Anruflisten und allgemeines Protokoll	22
--	----

SIM-Ordner	26
------------------	----

Speicherkarte	27
---------------------	----

Spiele.....	31
--------------------	-----------

Starten eines Spiels.....	31
---------------------------	----

Ein Spiel für zwei Spieler starten	31
--	----

Ein Spiel für mehrere Spieler starten	32
---	----

Musikwiedergabe und Radio.....	33
---------------------------------------	-----------

Musikwiedergabe.....	33
----------------------	----

Radio	35
-------------	----

Das Radio verwenden	37
---------------------------	----

Einstellungen.....	42
---------------------------	-----------

Allgemeine Einstellungen ändern	42
---------------------------------------	----

Geräteeinstellungen.....	42
--------------------------	----

Anrufeinstellungen.....	44
-------------------------	----

Verbindungseinstellungen.....	45
-------------------------------	----

Datum und Uhrzeit.....	51
------------------------	----

Sicherheit.....	51
-----------------	----

Anrufsperr (Netzdienst)	55
-------------------------------	----

Netz	55
------------	----

Zubehöreinstellungen.....	56
---------------------------	----

Kontakte	57
-----------------------	-----------

Kontaktkarten erstellen	57
-------------------------------	----

Kontakte zwischen SIM-Karte und	
---------------------------------	--

dem Speicher des Spiele-Terminals kopieren	57
--	----

Kontaktkarten bearbeiten	58
--------------------------------	----

Eine Kontaktkarte anzeigen.....	59
---------------------------------	----

Kontaktgruppen verwalten	63
--------------------------------	----

Fotos und Screenshots	65	Kalender	105
Fotos	65	Kalendereinträge erstellen	105
Screenshot	68	Kalendererinnerungen einstellen.....	108
RealOne Player™	70	Senden von Kalendereinträgen	108
Media Guide	71	Datenimport	109
Wiedergeben von Mediendateien	71	Extras und Media	110
Senden von Mediendateien	72	Favoriten.....	110
Einstellungen ändern	73	Aufgaben	111
Mitteilungen	75	Rechner	111
Mitteilungen - Allgemeine Informationen	76	Umrechner	112
Texteingaben.....	77	Notizen.....	113
Neue Mitteilungen erstellen und senden.....	81	Uhr.....	114
Posteingang - Mitteilungen empfangen	87	Toneditor	114
Meine Ordner	90	Aufnahme.....	116
Mailbox.....	91	Dienste (XHTML)	117
Ausgang.....	95	Erste Schritte für den Zugriff	117
Mitteilungen auf einer SIM-Karte anzeigen	95	Einstellen des Spiele-Terminals	
Cell Broadcast (Netzdienst)	96	für den Internetdienst	117
Dienstbefehle eingeben und senden	96	Herstellen einer Verbindung	118
Mitteilungs-Einstellungen.....	96	Anzeigen von Lesezeichen.....	119
Profile	102	Surfen.....	120
Das Profil wechseln	102	Herunterladen.....	122
Profile anpassen	102	Beenden einer Verbindung.....	122
Offline-Profil	103	Browser-Einstellungen	123

Java™-Anwendungen.....	124
Java-Anwendung installieren.....	125
Java-Anwendungseinstellungen.....	126
Manager – Anwendungen und Software installieren	127
Software installieren.....	128
Software deinstallieren	129
Die Speicherbelegung anzeigen.....	129
Verbindungen	130
Bluetooth-Verbindung.....	130

Das Spiele-Terminal mit einem Computer verbinden	135
Sync - Remote-Synchronisation	136
Fehlersuche.....	139
Fragen und Antworten	139
Informationen zum Akku	143
Pflege und Wartung	144
Wichtige Sicherheitshinweise.....	145
Index.....	150

Sicherheitshinweise

Lesen Sie diese einfachen Richtlinien. Eine Nichtbeachtung dieser Regeln kann gefährliche Folgen haben oder gegen Vorschriften verstoßen. Weitere detaillierte Informationen finden Sie in diesem Handbuch.

Beachten Sie bei der Nutzung der Funktionen dieses Produkts die Privatsphäre anderer Personen und halten Sie alle gesetzlichen Vorschriften ein.



Schalten Sie das Gerät nicht ein, wenn der Einsatz von Mobiltelefonen verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.



VERKEHRSSICHERHEIT GEHT VOR

Benutzen Sie ein in der Hand gehaltenes Gerät nie, während Sie fahren.



INTERFERENZEN Bei Mobilgeräten kann es zu Interferenzen kommen, die die Leistung beeinträchtigen könnten.



IN KRANKENHÄUSERN AUSSCHALTEN

Befolgen Sie alle Vorschriften und Regeln. Schalten Sie das Gerät in der Nähe medizinischer Geräte aus.



AN BORD EINES FLUGZEUGS

AUSSCHALTEN Mobilgeräte können Störungen in Flugzeugen verursachen.



AN TANKSTELLEN AUSSCHALTEN

Benutzen Sie das Gerät nicht an Tankstellen. Verwenden Sie es nicht in der Nähe von Kraftstoff oder Chemikalien.



IN SPRENGGEBIETEN AUSSCHALTEN

Benutzen Sie das Gerät nicht in Sprenggebieten. Beachten Sie die Einschränkungen, und befolgen Sie die Vorschriften und Regeln.



UMSICHTIG VERWENDEN

Verwenden Sie das Gerät nur in der normalen Haltung, die in diesem Handbuch angegeben ist. Berühren Sie die Antenne nicht unnötig.



QUALIFIZIERTER KUNDENDIENST

Nur qualifiziertes Kundendienstpersonal darf das Gerät installieren und reparieren.



ZUBEHÖR UND AKKUS

Verwenden Sie nur zugelassenes Zubehör und zugelassene Akkus. Schließen Sie ausschließlich kompatible Produkte an.



WASSERDICHTIGKEIT

Ihr Gerät ist nicht wasserdicht. Bewahren Sie es trocken auf.





SICHERUNGSKOPIEN ERSTELLEN Denken Sie daran, von allen wichtigen Informationen Sicherungskopien zu erstellen.



ANSCHLUSS AN ANDERE GERÄTE Wenn Sie das Gerät an ein anderes Gerät anschließen, lesen Sie dessen Bedienungsanleitung, um detaillierte Sicherheitshinweise zu erhalten. Schließen Sie ausschließlich kompatible Produkte an.



NOTRUF Stellen Sie sicher, dass das Gerät eingeschaltet und betriebsbereit ist. Drücken Sie  so oft wie nötig (z. B. um einen Anruf zu beenden, ein Menü zu verlassen, etc.), um zur Ausgangsanzeige zu gelangen. Geben Sie die Notrufnummer ein, und drücken Sie anschließend die Taste . Geben Sie Ihren Standort durch. Beenden Sie das Gespräch erst, nachdem Sie dazu aufgefordert wurden.

Netzdienste

Das in diesem Handbuch beschriebene Mobilgerät ist für den Einsatz in den Netzen EGSM 900, GSM 1800 und GSM 1900 zugelassen.

Einige in diesem Handbuch beschriebene Funktionen werden als Netzdienste bezeichnet. Dies sind Spezialdienste, die auf Wunsch des Benutzers von dessen Diensteanbieter bereitgestellt werden. Bevor der Benutzer davon Gebrauch machen kann, muss er die Berechtigung zur Nutzung dieser Dienste von seinem Diensteanbieter erwerben und Informationen über ihre Nutzung erhalten.



Hinweis: Einige Netze unterstützen möglicherweise nicht alle sprachabhängigen Zeichen und/oder Dienste.

Ladegeräte und Zubehör



Hinweis: Prüfen Sie, welche Modellnummer ein Ladegerät hat, bevor Sie dieses zusammen mit Ihrem Spiele-Terminal verwenden. Dieses Gerät ist auf die Spannungsversorgung durch die Ladegeräte ACP-12E, LCH-9 und LCH-12 ausgelegt.



ACHTUNG! Verwenden Sie nur Akkus, Ladegeräte und Zubehör, die von Nokia für den Einsatz mit diesem Gerätemodell zugelassen wurden. Der Einsatz anderer Typen lässt möglicherweise die für das Gerät geltende Zulassung und Garantie erlöschen und kann gefährliche Folgen haben.

Erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler nach zugelassenem Zubehör.

Ziehen Sie beim Trennen des Netzkabels von Zubehörteilen am Stecker und nicht am Kabel.

1. Allgemeine Informationen

Das Nokia N-Gage™ Spiele-Terminal bietet neben Spielen und Musik noch weitere Funktionen, die für die tägliche Anwendung sehr praktisch sind, beispielsweise Telefon, RealOne Player™, Mitteilungen, Uhr, Wecker, Rechner und Kalender.

Im Lieferumfang enthaltene Aufkleber

- Auf den im Lieferumfang enthaltenen Aufklebern befinden sich wichtige Informationen zum Kundendienst. Außerdem liegen Anleitungen zur richtigen Verwendung dieser Aufkleber bei.

Ausgangsanzeige

Die folgenden Anzeigen werden eingeblendet, wenn das Spiele-Terminal betriebsbereit ist und keine Zeichen eingegeben wurden. In diesem Fall befindet sich das Spiele-Terminal in der „Ausgangsanzeige“.

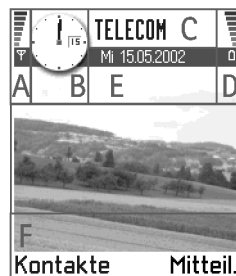
A Zeigt die Signalstärke des Funknetzes am gegenwärtigen Standort. Je länger der Balken ist, desto stärker ist das Signal. Das Antennensymbol oberhalb von **A** wird durch das GPRS-Symbol **G** ersetzt, wenn *GPRS-Verbindung* im derzeit aktiven Profil auf *Wenn verfügbar* und eine Verbindung im Netz bzw. in der gegenwärtigen Zelle verfügbar ist. Siehe „[Paketdaten \(General Packet Radio Service, GPRS\)](#)“, S. 46 und „[GPRS](#)“, S. 50.

B Zeigt eine Analog- oder Digitaluhr. Siehe auch Einstellungen für „[Datum und Uhrzeit](#)“, S. 51 und **Ausgangsanzeige** → *Hintergrundfoto*, S. 43.



C Zeigt den Namen des aktuell verwendeten Mobilfunknetzes an.


D Der Ladezustand des Akkus. Je länger der Balken ist, desto stärker ist der Akku geladen.


E Navigationsleiste: Zeigt das derzeit aktive Profil an. Wenn das gewählte Profil *Allgemein* ist, wird das aktuelle



Datum statt des Profilenames angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Navigationsleiste – horizontal verschieben“, S. 12, und „Profile“, S. 102.


F Zeigt die aktuellen Tastenkombinationen für die Auswahlstasten  und  an.


 **Tipp:** Sie können die Auswahlstastenkombinationen und das Hintergrundbild ändern. Siehe die Einstellungen für „Ausgangsanzeige“, S. 8.


 **Hinweis:** Ihr Spiele-Terminal verfügt über einen Bildschirmschoner. Wenn fünf Minuten lang keine Aktivität stattfindet, wird die Anzeige gelöscht und ein Bildschirmschoner angezeigt. Siehe S. 43. Um den Bildschirmschoner zu deaktivieren, drücken Sie auf eine beliebige Taste.


Anzeigen im Zusammenhang mit Aktionen


In der Ausgangsanzeige des Spiele-Terminals werden u. U. eines oder mehrere der folgenden Symbole angezeigt:


 – Zeigt an, dass neue Mitteilungen im Posteingang der Mitteilungsansicht angekommen sind. Wenn die Anzeige blinkt, ist der Speicher des Spiele-Terminals fast voll, und Sie müssen einige Daten löschen. Weitere Informationen finden Sie unter „Speicher fast voll“, S. 139.


 – Zeigt an, dass Sie neue E-Mails erhalten haben (Netzdienst).



 – Zeigt an, dass mindestens eine Sprachmitteilung eingetroffen ist. Siehe „Sprachmailbox anrufen“, S. 19.





 – Zeigt an, dass Mitteilungen im Postausgang zum Senden anstehen. Siehe S. 76.


 – Wird angezeigt, wenn *Anrufsignalisierung* im derzeit aktiven Profil auf *Lautlos* und *Kurzmitteilungssignal* auf *Aus* eingestellt ist. Siehe „Profile“, S. 102.

 – Zeigt an, dass das Tastenfeld des Spiele-Terminals gesperrt ist.

 – Zeigt an, dass eine Erinnerung aktiv ist. Siehe „Uhr“, S. 114.



 – Zeigt an, dass Bluetooth aktiv ist. Beachten Sie, dass bei der Übermittlung von Daten über Bluetooth () angezeigt wird.



 – Zeigt an, dass alle Anrufe für das Spiele-Terminal umgeleitet werden.  – Zeigt an, dass alle Anrufe für das Spiele-Terminal auf eine Sprachmailbox umgeleitet werden. Siehe „Einstellungen für die Anrufumleitung“, S. 22. Wenn Sie zwei Telefonleitungen besitzen, ist die Umleitungsanzeige für die erste Leitung  und für die zweite Leitung . Siehe „Verwendete Leitung (Netzdienst)“, S. 45.

 – Sie können Anrufe nur über Leitung 2 tätigen (Netzdienst). Siehe „Verwendete Leitung (Netzdienst)“, S. 45.

Datenverbindungsanzeigen

- Wenn eine Anwendung eine Datenverbindung aufbaut, blinkt in der Ausgangsanzeige eine der beiden folgenden Anzeigen.
- Wenn eine Anzeige dauerhaft angezeigt wird, ist die Verbindung aktiv.


 für eine Datenverbindung,  für eine Hochgeschwindigkeits-Datenverbindung,

 erscheint anstelle des Antennensymbols, wenn eine GPRS-Verbindung aktiv ist.  Bedeutet, dass die GPRS-Verbindung während eines Sprachanrufs gehalten wird.

 für einen Faxanruf,

 für eine Bluetooth-Verbindung

Menü

- Drücken Sie auf  (Menütaste) zum Öffnen der Hauptmenü-Übersicht. In der Menü-Übersicht können Sie auf alle Anwendungen Ihres Spiele-Terminals zugreifen.

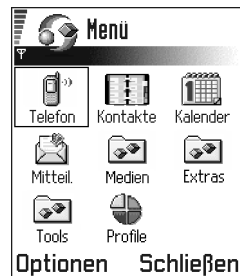
Optionen im Menü:

Öffnen, Listenanordnung





/ Gitteranordnung,

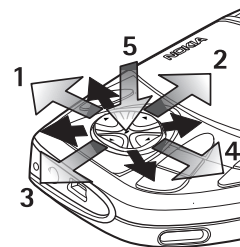
Verschieben, In Ordner verschieb.,


Neuer Ordner, Hilfe und Schließen.




Navigation im Menü


- Mit dem Steuerkreuz können Sie in der Menü-Übersicht navigieren, indem Sie es in die gewünschte Richtung nach oben , unten , links  oder rechts  drücken.



 **Hinweis:** In Spielen können Sie mit dem Steuerkreuz auch diagonale Bewegungen ausführen.


Anwendungen oder Ordner öffnen



- Navigieren Sie zu einer Anwendung oder einem Ordner, und drücken Sie das Steuerkreuz in der Mitte  (in der Abbildung mit dem blauem Pfeil 5 gekennzeichnet), um das betreffende Element zu öffnen.

 **Tipp:** Wählen Sie **Optionen** → *Listenanordnung*, wenn Sie die Anwendungen in einer Liste sehen möchten.

Anwendungen schließen

- Gehen Sie zurück, indem Sie so oft auf **Zurück** drücken wie nötig, um zur Ausgangsanzeige zu gelangen, oder wählen Sie **Optionen** → *Schließen*.

Wenn Sie  gedrückt halten, kehrt das Spiele-Terminal zur Ausgangsanzeige zurück, und die Anwendung bleibt im Hintergrund geöffnet.

 **Hinweis:** Durch Drücken auf  wird ein Gespräch immer beendet, auch wenn eine andere Anwendung aktiv ist und angezeigt wird.

Wenn Sie das Spiele-Terminal ausschalten, werden die Anwendungen geschlossen und alle nicht gespeicherten Daten automatisch gespeichert.



Das Menü umordnen

Sie können das Menü beliebig umordnen. Sie können seltener benutzte Anwendungen in Ordnern ablegen und


häufiger benutzte Anwendungen aus einem Ordner in die Gitteranordnung des Menüs verschieben. Sie können auch neue Ordner erstellen.

- 1 Navigieren Sie zum gewünschten Element, und wählen Sie **Optionen** → *Verschieben*. Ein Häkchen wird neben der Anwendung angezeigt.
- 2 Bewegen Sie die Auswahl an die Stelle, an der die Anwendung stehen soll, und drücken Sie auf **OK**.

Zwischen Anwendungen wechseln

Wenn mehrere Anwendungen geöffnet sind, können Sie folgendermaßen von einer Anwendung zur anderen wechseln: Halten Sie  (Menütaste) gedrückt. Das Fenster zum Anwendungswechsel wird mit einer Liste der derzeit geöffneten Anwendung angezeigt. Navigieren Sie zu einer Anwendung, und drücken Sie auf , um sie zu öffnen.



 **Hinweis:** Wenn der Speicher fast voll ist, werden u. U. einige Anwendungen vom Spiele-Terminal geschlossen. Zuvor werden sämtliche nicht gespeicherten Daten gespeichert.

Optionslisten

Optionen

Dieses Benutzerhandbuch enthält die Optionslistenbefehle. Diese Listen zeigen, welche Befehle in den verschiedenen Ansichten und Situationen verfügbar sind.



Hinweis: Welche Befehle verfügbar sind, hängt von der jeweiligen Ansicht ab.



Tipp: In manchen Situationen wird beim Drücken auf das Steuerkreuz eine kürzere Optionsliste angezeigt, in der die wichtigsten in dieser Ansicht verfügbaren Befehle aufgeführt sind.

Hilfefunktion

Das Nokia N-Gage Spiele-Terminal besitzt eine Hilfefunktion, die in jeder Anwendung aufgerufen werden kann, die über eine **Optionen**-Liste verfügt. Drücken Sie auf , um die **Optionen**-Liste anzuzeigen.



Navigationsleiste – horizontal verschieben






In der Navigationsleiste wird Folgendes angezeigt:

- kleine Pfeile bzw. Registerkarten, die anzeigen, dass weitere Ansichten, Ordner oder Dateien zur Verfügung stehen.
- Bearbeitungsanzeigen, siehe „Texteingaben“, S. 77.
- weitere Informationen, beispielsweise bedeutet **2/14**, dass das aktuelle Bild das zweite von 14 Bildern im Ordner ist. Durch Drücken auf gelangen Sie zum nächsten Bild.



Allen Anwendungen gemeinsame Aktionen

- **Elemente zur Anzeige öffnen** – Wenn eine Liste von Dateien oder Ordnern angezeigt wird, navigieren Sie zu einem Element und drücken auf das Steuerkreuz, um es zu öffnen, oder wählen Sie **Optionen** → *Öffnen*.
- **Elemente bearbeiten** – Um ein Element zur Bearbeitung zu öffnen, müssen Sie es manchmal zuerst zur Anzeige öffnen und dann **Optionen** → *Ändern* wählen, wenn Sie den Inhalt ändern möchten.
- **Elemente umbenennen** – Um einer Datei bzw. einem Ordner einen neuen Namen zu geben, navigieren Sie zu ihr bzw. ihm und wählen **Optionen** → *Umbenennen*.

- **Elemente entfernen, löschen** – Navigieren Sie zum Element, und wählen Sie **Optionen**→ *Löschen*, oder drücken Sie auf . Um mehrere Elemente gleichzeitig zu löschen, müssen Sie diese zuerst markieren. Siehe den nächsten Abschnitt: "Ein Element markieren".
- **Ein Element markieren** – Es gibt mehrere Möglichkeiten zur Auswahl von Elementen in einer Liste.
 - Um ein Element einzeln auszuwählen, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen**→ *Markierungen*→ *Markieren* oder drücken gleichzeitig auf  und das Steuerkreuz. Ein Häkchen wird neben dem Element angezeigt.
 - Um alle Elemente einer Liste auszuwählen, wählen Sie **Optionen**→ *Markierungen*→ *Alles markieren*.
- **Mehrere Elemente markieren** – Halten Sie  gedrückt, und navigieren Sie gleichzeitig mit dem Steuerkreuz nach oben oder nach unten. Während die Auswahl verschoben wird, wird neben den Elementen ein Häkchen angezeigt. Um die Auswahl zu beenden, lassen Sie das Steuerkreuz und dann  los. Nachdem alle gewünschten Elemente ausgewählt sind, können Sie diese verschieben bzw. löschen über **Optionen**→ *In Ordner verschieb.* oder *Löschen*.
- Um die Markierung eines Elements aufzuheben, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen**→ *Markierungen*→ *Markierung löschen* oder drücken gleichzeitig auf  und das Steuerkreuz.
- **Ordner erstellen** – Um einen neuen Ordner zu erstellen, wählen Sie **Optionen**→ *Neuer Ordner*. Sie werden aufgefordert, dem Ordner einen Namen (max. 35 Buchstaben) zu geben.
- **Elemente in einen Ordner verschieben** – Um Elemente in einen Ordner oder zwischen zwei Ordnern zu verschieben, wählen Sie **Optionen**→ *In Ordner verschieb.* (wird nicht angezeigt, wenn keine Ordner vorhanden sind). Wenn Sie *In Ordner verschieb.* wählen, wird eine Liste verfügbarer Ordner geöffnet und zusätzlich die Stammebene der Anwendung angezeigt (zum Verschieben eines Elements aus einem Ordner heraus). Wählen Sie den gewünschten Speicherplatz für das Element, und drücken Sie auf **OK**.



Tipp: Informationen zum Einfügen von Text und Zahlen finden Sie unter „Texteingaben“, S. 77.


Nach Elementen suchen





Mit dem Suchfeld können Sie nach einem Namen, einer Datei, einem Ordner oder einer Tastenkombination suchen. In einigen Situationen wird das Suchfeld nicht automatisch angezeigt, aber Sie können es aktivieren, indem Sie

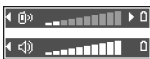


Optionen→ *Suchen* wählen oder einfach beginnen, Buchstaben einzugeben.



- 1 Um nach einem Element zu suchen, geben Sie Text im Suchfeld ein. Die Suche nach Übereinstimmungen beginnt sofort, und die Auswahl wird zum besten Treffer verschoben.
Um die Suche einzugrenzen, geben Sie weitere Zeichen ein, worauf die Auswahl zu dem Element verschoben wird, das am besten mit dem Suchtext übereinstimmt.
- 2 Wenn das richtige Element gefunden wurde, drücken Sie auf , um es zu öffnen.

Lautstärkeregelung

Wenn Sie einen Anruf tätigen oder z.B. eine Tonaufnahme hören, drücken Sie auf  oder , um die Lautstärke zu erhöhen bzw. zu verringern.



Symbole für die Sprachlautstärke:

-  – für den Normalmodus und den Freisprechmodus,
-  – für den Lautsprechermodus.




Tipp: Nutzen Sie das mitgelieferte Headset beim Telefonieren, Spielen oder Musikhören.

Lautsprecher

Ihr Spiele-Terminal verfügt über einen Lautsprecher für den Freisprechbetrieb. Den Lautsprecher finden Sie in

der Abbildung der verschiedenen Tasten und Teile in der Kurzanleitung. Mit dem Lautsprecher können Sie aus kurzer Entfernung sprechen und hören, ohne das Spiele-Terminal ans Ohr halten zu müssen, beispielsweise, wenn Sie das Spiele-Terminal auf einem Tisch in der Nähe abgelegt haben. Der Lautsprecher kann während eines Anrufs, mit Audioprogrammen und bei der Anzeige von Multimedia-Mitteilungen verwendet werden. Beim Wiedergeben eines Videos über den RealOne Player™ ist der Lautsprecher standardmäßig eingeschaltet. Der Lautsprecher erleichtert die Verwendung anderer Anwendungen während eines Anrufs.

Den Lautsprecher aktivieren

Um den Lautsprecher während eines Anrufs zu aktivieren, wählen Sie **Optionen**→ *Lautspr. aktivieren*. Ein Signal ertönt, in der Navigationsleiste wird  angezeigt, und die Lautstärkeanzeige ändert sich.



Wichtig: Halten Sie das Spiele-Terminal nicht zu nah an Ihr Ohr, wenn der Lautsprecher eingeschaltet ist, da die Lautstärke möglicherweise sehr hoch ist.

Der Lautsprecher muss bei jedem Anruf erneut aktiviert werden; aber Audioprogramme wie der Toneditor und die Sprachaufnahme verwenden den Lautsprecher standardmäßig.

Den Lautsprecher deaktivieren

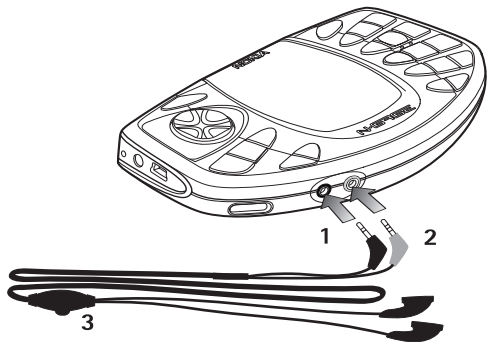
- Während eines Anrufs oder während der Musikwiedergabe wählen Sie **Optionen**→ *Telefon aktivieren*.

Headset anschließen und verwenden

Mit dem mitgelieferten Stereo-Headset HDD-2 können Sie das UKW-Radio oder die Musikwiedergabe Ihres Spiele-Terminals nutzen. Um einen Anruf zu tätigen, verwenden Sie die Tastatur. Wenn der Anruf aufgebaut ist, können Sie sich über das Headset mit dem Gesprächspartner unterhalten.

Headset HDD-2 anschließen

Verbinden Sie das schwarze Headset-Kabel mit Buchse (1) des Spiele-Terminals. Verbinden Sie das graue Headset-Kabel mit Buchse (2).



Zum Radioempfang muss das Headset angeschlossen sein, denn das Kabel des Headsets dient als Antenne. Für optimalen Empfang sollte das Kabel des Headsets frei hängen und nicht aufgewickelt sein. Das Headset-Kabel

dient als Antenne für das Radio und sollte deshalb frei herunterhängen.

ACHTUNG: Die Musikwiedergabe mit hoher Lautstärke kann zu Hörschäden führen. Um die Lautstärke einzustellen, wenn ein Headset angeschlossen ist, drücken Sie auf oder .

ACHTUNG: Die Verwendung eines Headsets reduziert Ihre Fähigkeit zur Wahrnehmung von Umgebungsgläuschen. Verwenden Sie kein Headset, wenn dadurch Ihre Sicherheit gefährdet werden könnte.

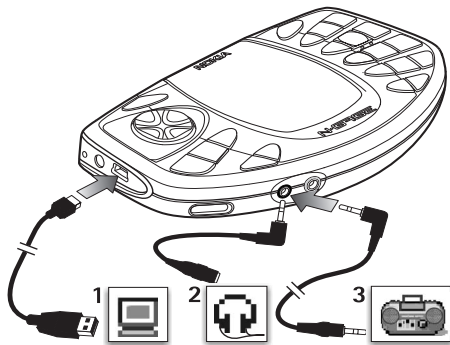
Headset zum Entgegennehmen von Anrufen verwenden


Um einen Anruf bei Verwendung des Headsets entgegenzunehmen, drücken Sie die Fernbedienungstaste (3), die sich im Mikrofonteil des Headsets befindet. Siehe [„Headset HDD-2 anschließen“](#), S. 15. Zum Beenden des Anrufs drücken Sie die Taste erneut.

Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen


Im Lieferumfang befinden sich zwei Kabel für Ihr Spiele-Terminal.

- 1 Über das mitgelieferte Audiokabel ADE-2 (3) können Sie Ihr Spiele-Terminal an eine kompatible externe Audioquelle anschließen (z. B. CD-Player).




 **Hinweis:** Die Aufnahmelautstärke sollte an der Audioquelle eingestellt werden. Stellen Sie die Lautstärke am externen Gerät so ein, dass keine Verzerrungen auftreten.

- 2 Mit der Nokia Audio Manager PC-Software können Sie Ihre digitalen Audiodateien (MP3- und AAC-Format) verwalten und auf das Spiele-Terminal übertragen. Das mitgelieferte USB-Kabel DKE-2 Mini-B (1) ermöglicht den Anschluss des Spiele-Terminals an einen kompatiblen PC. Weitere Informationen zum Thema 'Nokia Audio Manager' finden Sie auf S. 38.

 **Hinweis:** Wenn das USB-Kabel angeschlossen ist, haben die Musikwiedergabe oder andere


Anwendungen keinen Zugriff auf die Speicherkarte. Wenn Sie das USB-Kabel abziehen, ist der Zugriff auf die Speicherkarte von allen Anwendungen aus möglich.

- 3 Über das mitgelieferte Adapterkabel ADA-2 (2) können Sie das Spiele-Terminal an Ihre eigenen Kopfhörer anschließen.

 **Wichtig:** Installieren Sie vor dem Anschließen des mitgelieferten USB-Kabels DKE-2 Mini-B die Nokia Audio Manager PC-Software von der beiliegenden CD-ROM.

Gemeinsamer Speicher

Die folgenden Funktionen des Spiele-Terminals verwenden den gemeinsamen Speicher: Spiele, Kontakte, Kurzmitteilungen, Multimedia-Mitteilungen, Bilder und Ruftöne, RealOne Player™, Kalender und Aufgaben sowie heruntergeladene Anwendungen. Bei der Verwendung dieser Funktionen bleibt weniger Speicher für andere Funktionen. Dies gilt vor allem, wenn die genannten Funktionen intensiv genutzt werden. Wenn Sie z. B. viele Spiele installieren oder viele Bilder speichern, kann dadurch der gesamte gemeinsame Speicher belegt werden, so dass das Spiele-Terminal unter Umständen anzeigt, dass der Speicher voll ist. In diesem Fall löschen Sie einige der Spiele, Bilder oder anderen Einträge, die gemeinsamen Speicher beanspruchen.

 **Hinweis:** Musiktitel werden auf der Speicherkarte gespeichert und verwenden daher nicht den gemeinsamen Speicher des Spiele-Terminals.

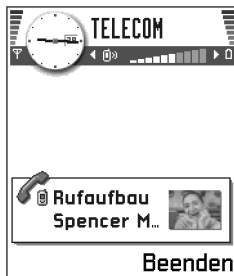


2. Ihr Spiele-Terminal als Telefon verwenden

Anrufen

- 1 Geben Sie in der Ausgangsanzeige die Telefonnummer mit Vorwahl ein. Drücken Sie auf oder , um den Cursor zu verschieben. Drücken Sie auf , um eine Ziffer zu löschen.

- Drücken Sie für Auslandsgespräche zweimal auf für die Auslandsvorwahl (das Zeichen + steht für den internationalen Zugangscod), und geben Sie dann die Landeskennzahl, die Vorwahl ohne 0 sowie die Rufnummer ein.



- ➔ **Hinweis:** Bei den hier beschriebenen Auslandsgesprächen kann es sich u. U. auch um Telefonate zwischen Regionen eines Landes handeln.

- 2 Drücken Sie auf , um die Nummer anzurufen.

- 3 Drücken Sie auf , um den Anruf zu beenden (oder den Anrufversuch abzubrechen).



Tipp: Um während eines Telefonats die Lautstärke einzustellen, drücken Sie auf (lauter) bzw. auf (leiser).

Hinweis: Durch Drücken auf wird ein Gespräch immer beendet, auch wenn ein anderes Programm aktiv ist.

Informationen zum Anrufen mithilfe von Anrufnamen finden Sie unter „Einen Anruf durch Sprechen eines Anrufnamens tätigen“, S. 61.




Mit Hilfe des Kontaktverzeichnisses anrufen

- 1 Um das Kontaktverzeichnis zu öffnen, wechseln Sie zu **Menü** → **Kontakte**.
- 2 Um einen Kontakt zu finden, navigieren Sie mit dem Steuerkreuz zum gewünschten Namen. Oder geben Sie die ersten Buchstaben des Namens ein. Das Suchfeld wird automatisch geöffnet und passende Kontakte werden aufgeführt.

- 3 Drücken Sie auf , um den Anruf zu starten. Wenn der Kontakt mehrere Telefonnummern enthält, navigieren Sie zur gewünschten Nummer und drücken auf , um den Anruf zu starten.

Sprachmailbox anrufen

Die Sprachmailbox (Netzdienst) ist ein Anrufbeantworter, bei dem Anrufer eine Sprachmitteilung hinterlassen können, wenn Sie nicht zu erreichen sind.


- Um die Sprachmailbox anzurufen, drücken Sie in der Ausgangsanzeige  und  oder halten Sie  gedrückt.
- Wenn Sie nach der Nummer der Sprachmailbox gefragt werden, geben Sie diese ein und drücken auf **OK**. Sie erhalten diese Nummer von Ihrem Diensteanbieter.

Siehe auch „Einstellungen für die Anrufumleitung“, S. 22.


Wenn Sie mehrere Telefonleitungen verwenden (Netzdienst), kann jede Telefonleitung eine eigene Sprachmailboxnummer aufweisen, siehe „Verwendete Leitung (Netzdienst)“, S. 45.




Die Sprachmailboxnummer ändern

Um die Telefonnummer Ihrer Sprachmailbox zu ändern, öffnen Sie **Menü**→**Tools**→**Sprachmailbox**, und wählen Sie **Optionen**→**Nummer ändern**. Geben Sie die Nummer (die Sie vom Diensteanbieter erhalten haben) ein, und drücken Sie auf **OK**.

 **Tipp:** Falls Ihre Sprachmailbox für jeden Anruf zum Abhören Ihrer Sprachmitteilungen die Eingabe eines Passwortes erfordert, können Sie eine DTMF-Nummer an die Nummer der Sprachmailbox anhängen. Auf diese Weise wird das Passwort bei jedem Anruf Ihrer Sprachmail automatisch angegeben. Beispiel: +49123 4567p1234#, wobei 1234 für das Passwort steht und ‚p‘ eine Pause von etwa zwei Sekunden vor oder zwischen DTMF-Zeichen einfügt.

Kurzwahl einer Telefonnummer

 Um die Kurzwahlübersicht anzuzeigen, öffnen Sie **Menü**→**Tools**→**Kurzwahl**.

- 1 Ordnen Sie einer der Kurzwahl Tasten ( - ) eine Telefonnummer zu, siehe „Kurzwahl Tasten zuordnen“, S. 61.
- 2 Setzen Sie die Funktion **Menü**→**Tools**→**Anrufeinstellungen**→**Kurzwahl auf Ein**. So rufen Sie die Nummer an: Drücken Sie in der Ausgangsanzeige auf die entsprechende Kurzwahl Taste und auf , bis der Anruf gestartet wird.

Telefonkonferenz

Eine Konferenzschaltung ist ein Netzdienst, bei dem Sie mit bis zu fünf anderen Teilnehmern eine Telefonkonferenz abhalten können.

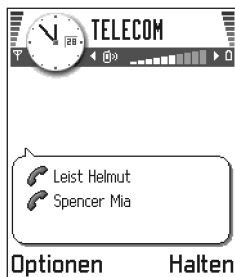
- 1 Rufen Sie den ersten Teilnehmer an.

2 Um einen neuen Teilnehmer anzurufen, wählen Sie **Optionen** → *Neuer Anruf*. Geben Sie die Telefonnummer des Teilnehmers ein, oder suchen Sie diese im Speicher, und drücken Sie auf **OK**. Der erste Anruf wird automatisch gehalten.

3 Wenn der neue Anruf angenommen wurde, nehmen Sie den ersten Teilnehmer wieder in die Telefonkonferenz auf. Wählen Sie **Optionen** → *Konferenz*.

4 Wiederholen Sie Schritt 2, um eine weitere Person in die Telefonkonferenz zu schalten, und wählen Sie **Optionen** → *Konferenz* → *Zu Konf. hinzufügen*.

- So halten Sie während der Konferenz ein Einzelgespräch mit einem der Teilnehmer:





Wählen Sie **Optionen** → *Konferenz* → *Privat*.

Navigieren Sie zum gewünschten Teilnehmer, und drücken Sie auf **Privat**. Die Telefonkonferenz wird gehalten, und die anderen Teilnehmer können weiterhin miteinander reden, während Sie mit nur einem Teilnehmer ein Einzelgespräch führen. Nach dem Ende des Einzelgesprächs wählen Sie **Optionen** → *Zu Konf. hinzufügen*, um zur Telefonkonferenz zurückzukehren.



- Um einen Teilnehmer aus der Telefonkonferenz auszuschließen, wählen Sie **Optionen** → *Konferenz* → *Teiln. ausschließen*, navigieren Sie zum Teilnehmer, und drücken Sie auf **Ausschl.**




Tipp: Die schnellste Möglichkeit, einen neuen Anruf zu tätigen, ist die Eingabe der Nummer und Drücken auf , um den Anruf zu beginnen. Der erste Anruf wird automatisch gehalten.

- 5 Um die aktive Telefonkonferenz zu beenden, drücken Sie auf .

Annehmen eines Anrufs

- Um einen ankommenden Anruf entgegenzunehmen, drücken Sie auf  oder auf die Fernsteuertaste, wenn Sie das mitgelieferte Headset verwenden.
- Zum Beenden des Anrufs drücken Sie auf  oder auf die Fernbedienungstaste, wenn Sie das mitgelieferte Headset verwenden.


Wenn Sie einen Anruf nicht entgegennehmen möchten, drücken Sie auf . Der Anrufer hört daraufhin das Besetztzeichen.


Wenn ein Anruf eingeht, drücken Sie **Lautlos**, um den Rufton schnell abzustellen.



Tipp: Um die Töne des Spiele-Terminals an verschiedene Umgebungen und Ereignisse anzupassen,



beispielsweise das Spiele-Terminal stumm zu schalten, siehe „Profile“, S. 102.


 **Hinweis:** Es ist möglich, dass der Telefonnummer ein falscher Name zugeordnet wird. Dies kommt vor, wenn die Telefonnummer des Anrufers nicht im Kontaktverzeichnis gespeichert ist, aber die letzten sieben Ziffern mit einer im Kontaktverzeichnis gespeicherten Nummer übereinstimmen. In diesem Fall ist die Anruferidentifizierung nicht korrekt.

 **Tipp:** Um alle Gespräche gleichzeitig zu beenden, wählen Sie **Optionen** → *Alle Anrufe beenden*, und drücken Sie auf **OK**.

Anklopfen (Netzdienst)

Wenn Anklopfen aktiviert wurde, erhalten Sie während eines Telefonats vom Netz eine Benachrichtigung über ein neu ankommendes Gespräch. Siehe „Anklopfen: (Netzdienst)“, S. 44.

- 1 Drücken Sie während eines Telefonats auf , um den wartenden Anruf entgegenzunehmen. Der erste Anruf wird in der Warteschleife gehalten. Um zwischen den beiden Anrufen zu wechseln, drücken Sie auf **Tauschen**.
- 2 Um den aktiven Anruf zu beenden, drücken Sie auf .

 **Tipp:** Wenn die Funktion *Rufumleitung* → *Wenn besetzt*, beispielsweise zu Ihrer Sprachmailbox, aktiviert wurde, werden abgewiesene Anrufe ebenfalls

umgeleitet. Siehe „Einstellungen für die Anrufumleitung“, S. 22.

Optionen während eines Anrufs


Viele der Optionen, die Sie während eines Telefonats verwenden können, sind Netzdienste. Drücken Sie auf **Optionen**, um einige der folgenden Optionen anzuzeigen:

Lautlos oder Ton ein, Aktiven Anr. beend., Alle Anrufe beenden, Halten oder Annehmen, Neuer Anruf, Konferenz, Privat, Teiln. ausschließen, Annehmen und Abweisen.

Tauschen schaltet zwischen dem aktiven und dem gehaltenen Anruf hin und her.





Durchstellen verbindet einen ankommenden oder gehaltenen Anruf mit einem aktiven Anruf und trennt Sie von beiden Anrufen.


DTMF senden sendet DTMF-Tonfolgen (Dual Tone Multi Frequency = Mehrfrequenzwahlverfahren, MFV), z. B. Passwörter oder Kontonummern.

 **Glossar:** DTMF-Töne werden ausgegeben, wenn Sie die Nummerntasten der Tastatur des Spiele-Terminals drücken. Sie können über DTMF-Töne z. B. mit



Sprachmailboxen und interaktiven Telefonsystemen kommunizieren:

- 1 Geben Sie die Ziffern mit den Tasten  -  ein. Jeder Tastendruck erzeugt einen DTMF-Ton, der während des aktiven Gesprächs übertragen wird. Drücken Sie wiederholt auf , um folgende Zeichen zu erzeugen: *, p (fügt eine Pause von etwa 2 Sekunden vor oder zwischen DTMF-Zeichen ein) und w (die auf dieses Zeichen folgende Sequenz wird erst gesendet, wenn Sie während des Gesprächs erneut auf **Senden** drücken). Drücken Sie auf , um # zu erzeugen.
- 2 Um den Ton zu senden, drücken Sie auf **OK**.

 **Tipp:** Sie können eine Sequenz von DTMF-Tönen auch für eine Kontaktkarte speichern. Wenn Sie die jeweilige Person anrufen, können Sie diese Sequenz abrufen. Fügen Sie DTMF-Töne zur Telefonnummer hinzu oder in das Feld *DTMF* einer Kontaktkarte ein.

Einstellungen für die Anrufumleitung


↩ Öffnen Sie **Menü** → **Tools** → **Rufumleitung**.

Wenn dieser Netzdienst aktiviert ist, können Sie ankommende Anrufe zu einer anderen Nummer, z. B. Ihrer Sprachmailboxnummer, weiterleiten. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Diensteanbieter.

- Wählen Sie eine der Umleitungsoptionen, beispielsweise *Wenn besetzt*, um Anrufe umzuleiten, wenn Ihre Nummer besetzt ist oder Sie ankommende Anrufe abweisen.

- Wählen Sie **Optionen** → *Aktivieren*, um die Umleitung zu aktivieren, *Deaktivieren*, um die Umleitung zu deaktivieren, oder *Status prüfen*, um zu überprüfen, ob die Umleitung aktiviert ist.
- Um alle aktiven Umleitungen zu beenden, wählen Sie **Optionen** → *Alle Uml. deaktivier*.

Weitere Informationen über die Umleitungsanzeigen finden Sie unter „Anzeigen im Zusammenhang mit Aktionen“, S. 9.


 **Hinweis:** Sie können nicht gleichzeitig ankommende Anrufe sperren und umleiten. Siehe „Anrufsperr (Netzdienst)“, S. 55.


Anrufe - Anruflisten und allgemeines Protokoll



↩ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll**.

Im Protokoll können Sie Telefonanrufe, Kurzmitteilungen, Paketdatenverbindungen sowie Fax- und Datenanrufe durchsehen, die vom Spiele-Terminal registriert wurden. Sie können das allgemeine Protokoll so filtern, dass nur ein Ereignistyp angezeigt wird, und neue Kontaktkarten auf der Basis von Protokollinformationen erstellen.

 **Hinweis:** Verbindungen mit Ihrer Mailbox, der Multimedia-Mitteilungszentrale oder Internetseiten werden im allgemeinen Kommunikationsprotokoll als Datenanrufe bzw. Paketdatenverbindungen angezeigt.




 **Tipp:** Um eine Liste gesendeter Mitteilungen anzuzeigen, öffnen Sie **Mitteilungen** → **Gesendet**.

Liste der letzten Anrufe

➡ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll** → *Letzte Anrufe*.

Das Spiele-Terminal registriert die Telefonnummern von Anrufen in Abwesenheit, empfangenen und getätigten Anrufen sowie die ungefähre Dauer und Kosten Ihrer Anrufe. Anrufe in Abwesenheit und empfangene Anrufe werden nur registriert, wenn das Netz diese Funktionen unterstützt, das Spiele-Terminal eingeschaltet ist und sich im Dienstbereich des Netzes befindet.



Symbole:

-  für Anrufe in Abwesenheit,
-  für empfangene Anrufe und
-  für die Ansicht der gewählten Nummern.

➡ Optionen in den Ansichten für Anrufe in Abwesenheit, empfangene Anrufe und gewählte Nummern: *Anrufen*, *Nummer verwenden*, *Löschen*, *Liste löschen*, *Zu Kontakt.hinzuf.*, *Hilfe* und *Schließen*.



Anrufe in Abwesenheit und empfangene Anrufe

Um eine Liste der letzten 20 Telefonnummern anzuzeigen, von denen jemand erfolglos versucht hat, Sie anzurufen (Netzdienst), öffnen Sie **Protokoll** → *Letzte Anrufe* → *Anr. in Abwes.*

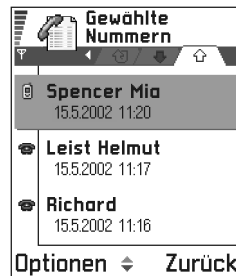
 **Tipp:** Wenn Sie in der Ausgangsanzeige einen Hinweis über Anrufe in Abwesenheit sehen, drücken Sie auf **Zeigen**, um die Liste der Anrufe in Abwesenheit anzuzeigen. Um zurückzurufen, navigieren Sie zur gewünschten Nummer und drücken auf .

Um eine Liste der 20 Nummern oder Namen anzuzeigen, von denen Sie zuletzt erfolgreich angerufen wurden (Netzdienst), öffnen Sie **Protokoll** → *Letzte Anrufe* → *Empf. Anrufe*.

Gewählte Nummern


 **Tipp:** Drücken Sie in der Ausgangsanzeige auf , um die Ansicht der gewählten Nummern zu öffnen.

Um die 20 Nummern anzuzeigen, die Sie zuletzt gewählt haben, öffnen Sie **Protokoll** → *Letzte Anrufe* → *Gewählte Nrn.*



Listen der letzten Anrufe löschen


- Um alle Listen der letzten Anrufe zu löschen, wählen Sie in der Hauptansicht für die letzten Anrufe **Optionen** → *Letzte Anrufe löschen*.
- Um eine oder alle Anruflisten zu löschen, öffnen Sie die gewünschte Liste und wählen **Optionen** → *Liste löschen*.


- Um ein Einzelereignis zu löschen, öffnen Sie eine Liste, navigieren zum Ereignis und drücken auf .


Anrufdauer

☛ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll** → *Anrufdauer*.

Ermöglicht die Anzeige der Dauer Ihrer ankommenden und abgehenden Anrufe.

 **Hinweis:** Je nach Netzmerkmalen, Rechnungsabrundung, Steuern usw. kann der tatsächlich von Ihrem Diensteanbieter in Rechnung gestellte Betrag für Anrufe abweichend ausfallen.


 **Tipp:** Um die Anzeige der Anrufdauer während eines Telefonats einzublenden, wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Anrufdauer anzeigen* → *Ja*.

Anrufdaueranzeigen löschen - Wählen Sie **Optionen** → *Zähler löschen*. Dafür benötigen Sie den Sperrcode, siehe [Sicherheit](#), S. 51. Um ein Einzelereignis zu löschen, navigieren Sie zu ihm und drücken auf .

Anrufkosten (Netzdienst)

☛ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll** → *Anrufkosten*.

Über die Anrufkosten können Sie die Kosten der letzten Anrufe oder aller Anrufe prüfen. Die Anrufkosten werden für jede SIM-Karte getrennt ausgewiesen.

 **Hinweis:** Je nach Netzmerkmalen, Rechnungsabrundung usw. kann die tatsächlich von Ihrem Diensteanbieter in Rechnung gestellte Zeit für Anrufe und Dienstleistungen abweichend ausfallen.

Vom Diensteanbieter festgelegte Kostenbeschränkung

Ihr Diensteanbieter kann die Kosten für Ihre Anrufe auf eine bestimmte Anzahl an Gebühreneinheiten oder einen Geldbetrag beschränken. Wenn die Kostenbeschränkung aktiv ist, können Anrufe nur getätigt werden, solange die vordefinierte Kreditlinie (Kostenbeschränkung) nicht überschritten ist und Sie sich in einem Netz befinden, das die Kostenbeschränkung unterstützt. Die Anzahl verbleibender Einheiten wird während eines Telefonats und in der Ausgangsanzeige angezeigt. Wenn das Gesprächsguthaben aufgebraucht ist, wird der Hinweis *Gesprächs-kostengrenze erreicht* angezeigt. Informationen zur Kostenbeschränkung und Preise für Gebühreneinheiten erhalten Sie von Ihrem Diensteanbieter.

Kosten als Gebühreneinheiten oder Geldbetrag anzeigen

- Sie können festlegen, ob das Restguthaben in Gebühreneinheiten oder als Geldbetrag angezeigt werden soll. Dafür benötigen Sie den PIN2-Code, siehe S. 51.
 - 1 Wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Kosten angeben in*. Folgende Optionen sind verfügbar: *Währung* und *Einheiten*.

- 2 Wenn Sie *Währung* wählen, werden Sie aufgefordert, den Einheitenpreis einzugeben. Geben Sie die Kosten für die Gebühreneinheit in Ihrem Heimnetz ein, und drücken Sie auf **OK**.
- 3 Geben Sie einen Namen für die Währung ein. Verwenden Sie eine Abkürzung mit drei Buchstaben, z. B. EUR.



Hinweis: Wenn keine Gebühren- oder Währungseinheiten mehr verfügbar sind, können nur noch Anrufe an Notrufnummern, die in Ihrem Spiele-Terminal programmiert sind (z. B. 112 oder andere offizielle Notrufnummern), durchgeführt werden.

Eine eigene Kostenbeschränkung festlegen

- 1 Wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Kostenbeschränkung* → *Ein*.
- 2 Sie werden aufgefordert, das Limit in Einheiten einzugeben. Für diese Einstellungen ist u. U. der PIN2-Code erforderlich. Je nach der Einstellung in *Kosten angeben in* geben Sie die Anzahl von Gebühreneinheiten oder einen Geldbetrag ein.

Wenn die eigene Kostenbeschränkung erreicht wird, stoppt der Zähler am Maximalwert und der Hinweis *Kostenzähler für alle Anrufe zurücksetzen* wird angezeigt. Damit Sie Anrufe tätigen können, öffnen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Kostenbeschränkung* → *Aus*. Dafür benötigen Sie den PIN2-Code, siehe S. 51.

Anrufkostenzähler löschen – Wählen Sie **Optionen** → *Zähler löschen*. Dafür benötigen Sie den PIN2-Code, siehe

S. 51. Um ein Einzelereignis zu löschen, navigieren Sie zu ihm und drücken auf .

GPRS-Datenzähler

➡ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll** → *GPRS-Zähler*.

Damit können Sie den Umfang der über Paketdatenverbindungen (GPRS = General Packet Radio Service) gesendeten und empfangenen Daten prüfen. Beispielsweise könnten Ihre GPRS-Verbindungen nach Umfang der gesendeten und empfangenen Daten abgerechnet werden.

Allgemeines Anrufprotokoll anzeigen

➡ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Protokoll**, und drücken Sie nacheinander auf und .

Im allgemeinen Protokoll wird zu jedem Kommunikationsereignis der Name des Senders bzw. Empfängers, die Telefonnummer, der Name des Diensteanbieters bzw. der Zugangspunkt angezeigt.

➡ **Hinweis:** Teil-Ereignisse, z. B. Senden einer mehrteiligen



Kurzmitteilung und Paketdatenverbindungen, werden als ein Kommunikationsereignis protokolliert.

Die Symbole

- ✚ für ankommende,
- 🏠 für getätigte Anrufe und
- 📞 für Kommunikationsereignisse in Abwesenheit.

Das Protokoll filtern

- 1 Wählen Sie **Optionen**→ *Filter*. Eine Liste der Filter wird geöffnet.
- 2 Navigieren Sie zu einem Filter, und drücken Sie auf **Wählen**.

Den Protokollinhalt löschen


- Um den gesamten Protokollinhalt zu löschen, wählen Sie **Optionen**→ *Protokoll löschen*. Bestätigen Sie dies durch Drücken auf **JA**.

Paketdatenzähler und Verbindungszeitmesser

- Um festzustellen, wie groß die übertragene Datenmenge (in Kilobyte) ist und wie lange eine Verbindung bereits besteht, navigieren Sie zu einem eingehenden oder ausgehenden Ereignis und wählen **Optionen**→ *Details anzeigen*.


Anrufeinstellungen

- Wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*. Die Liste von Einstellungen wird geöffnet.
 - *Protokollgültigkeit* - Die Protokollereignisse bleiben für eine festgelegte Anzahl von Tagen im Speicher des Spiele-Terminals. Danach werden sie automatisch gelöscht, um Speicher frei zu geben.

 **Hinweis:** Wenn Sie *Keine Protokolle* wählen, werden der gesamte Protokollinhalt, die Liste der letzten Anrufe und die Sendeberichte für Mitteilungen permanent gelöscht.

- Informationen zu *Anrufdauer*, *Kosten angeben in* und *Kostenbeschränkung* finden Sie in den Abschnitten *„Anrufdauer“* und *„Anrufkosten (Netzdienst)“* weiter vorn in diesem Kapitel.

SIM-Ordner


 Öffnen Sie **Menü**→ **Tools**→ **SIM-Ordner**.



Ihre SIM-Karte bietet möglicherweise weitere Dienste, auf die Sie zugreifen können. Siehe auch *„Kontakte zwischen SIM-Karte und dem Speicher des Spiele-Terminals kopieren“*, S. 57, *„SIM-Dienstaktionen bestätigen“*, S. 53, *„Einstellungen für Rufnummernbeschränkung“*, S. 53 und *„Mitteilungen auf einer SIM-Karte anzeigen“*, S. 95.

Optionen im SIM-Ordner:

Öffnen, Anrufen, Neuer SIM-Kontakt, Ändern, Löschen, Markierungen, Zu Kontakten kop., Meine Nummern, SIM-Details, Hilfe und Schließen.

 **Hinweis:** Wenden Sie sich bezüglich Verfügbarkeit, Preisen und weiterer Informationen über die Verwendung der SIM-Dienste an den Anbieter Ihrer SIM-Karte, z. B. an den Netzbetreiber, Ihren Diensteanbieter oder an den entsprechenden Drittanbieter.

- Im SIM-Verzeichnis werden die auf der SIM-Karte gespeicherten Namen und Nummern angezeigt. Sie können diese hinzufügen oder bearbeiten und Anrufe tätigen.

Speicherkarte



➡ Öffnen Sie **Menü** → **Tools** → **Speicherkarte**.

Wenn Sie über eine Speicherkarte verfügen, können Sie darauf Ihre Spiele, Musiktitel, Multimedia-Dateien, wie beispielsweise Videoclips und Sounddateien, und Bilder speichern. Ferner können Sie darauf auch Sicherungskopien der im Speicher Ihres Spiele-Terminals abgelegten Daten erstellen.

👉 **Wichtig:** Bewahren Sie Speicherkarten außerhalb der Reichweite von Kleinkindern auf.

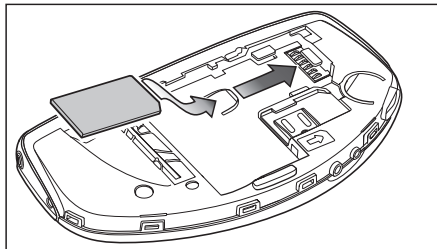
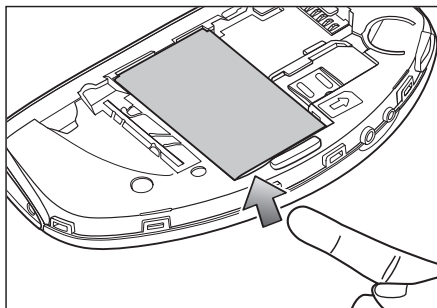
👉 **Hinweis:** Verwenden Sie mit diesem Gerät ausschließlich kompatible Multimedia-Karten (MMC). Andere Speicherkarten, wie etwa Secure Digital (SD)-Karten, passen nicht in den MMC-Karteneinschub und sind mit dem Gerät nicht kompatibel. Bei Verwendung einer nicht kompatiblen Speicherkarte können die Speicherkarte wie auch das Spiele-Terminal beschädigt und Daten auf der nicht kompatiblen Speicherkarte zerstört werden.


👉 **Hinweis:** Weitere Informationen darüber, wie Sie die Speicherkarte zusammen mit anderen Funktionen und Programmen Ihres Spiele-Terminals nutzen

können, finden Sie in den Abschnitten über die betreffenden Funktionen und Programme.

Optionsen auf der Speicherkarte: *Gerätespch. sichern, Daten wiederherst., Sp.karte formatier., Name der Sp.karte, Passwort anlegen, Passwort ändern, Passwort entfernen, Sp.karte entsperren, Speicherdetails, Hilfe und Schließen.*


Einlegen der Speicherkarte




- 1 Vergewissern Sie sich, dass das Spiele-Terminal ausgeschaltet ist. Schalten Sie das Spiele-Terminal gegebenenfalls aus, indem Sie  gedrückt halten.
- 2 Halten Sie das Spiele-Terminal so, dass die Rückseite zu Ihnen weist, schieben Sie die Abdeckung auf.

Greifen Sie mit dem Finger in die Vertiefung, und heben Sie den Akku an. Anleitungen zum Abnehmen der Abdeckung finden Sie im Abschnitt 'SIM-Karte einsetzen und Akku laden' in der Kurzanleitung.

- 3 Nehmen Sie die vorhandene Speicherkarte heraus (sofern eingesetzt).
- 4 Legen Sie die Speicherkarte in den dafür vorgesehenen Halter ein (siehe Abbildung). Achten Sie darauf, dass die Goldkontakte der Karte nach unten weisen.
- 5 Setzen Sie dann den Akku wieder ein, und schieben Sie die Abdeckung wieder auf.

 **Wichtig:** Nehmen Sie die Speicherkarte nicht während eines aktiven Vorgangs heraus. Schließen Sie alle Programme, die auf die Speicherkarte zugreifen, bevor Sie die Karte herausnehmen.


 **Wichtig:** Wenn Sie ein Programm auf der Speicherkarte installieren und das Spiele-Terminal neu starten müssen, nehmen Sie die Karte erst heraus, wenn der Neustart vollständig abgeschlossen wurde. Andernfalls können die Dateien des Programms verloren gehen.

Formatieren der Speicherkarte

Speicherkarten werden von verschiedenen Herstellern angeboten. Manche Speicherkarten sind bereits formatiert, andere müssen erst formatiert werden. Entsprechende Informationen erhalten Sie von Ihrem Händler. Falls Sie nicht sicher sind, formatieren Sie die Speicherkarte. Speicherkarten müssen vor der ersten Verwendung immer formatiert werden.

- Wählen Sie *Optionen* → *Sp.karte formatier.*

Sie werden aufgefordert, Ihre Anforderung zu bestätigen. Danach wird der Formatierungsvorgang gestartet.

 **Wichtig:** Beim Formatieren einer Speicherkarte gehen alle darauf gespeicherten Daten unwiderruflich verloren.

Sichern und Wiederherstellen von Daten

Sie können auf der Speicherkarte Sicherungskopien der im Speicher des Spiele-Terminals abgelegten Daten erstellen.

- Wählen Sie *Optionen* → *Gerätespch. sichern.*




Sie können Sicherungskopien von der Speicherkarte erneut im Speicher des Spiele-Terminals speichern.

- Wählen Sie *Optionen* → *Daten wiederherst.*

Passwort für die Speicherkarte


Sie können Ihre Speicherkarte durch Vergabe eines Passworts vor unbefugter Benutzung schützen.

 **Hinweis:** Das Passwort wird im Spiele-Terminal gespeichert und muss daher nicht erneut eingegeben werden, solange Sie die Speicherkarte im selben Spiele-Terminal verwenden. Wenn Sie die Speicherkarte in einem anderen Spiele-Terminal verwenden möchten, werden Sie zur Eingabe des Passworts aufgefordert.

Passwort anlegen, ändern oder entfernen

- Wählen Sie *Optionen* → *Passwort anlegen, Passwort ändern* oder *Passwort entfernen.*

Für jede Option werden Sie aufgefordert, Ihr Passwort einzugeben und zu bestätigen. Das Passwort kann bis zu acht Zeichen lang sein.

 **Wichtig:** Wenn das Passwort entfernt wurde, ist die Sperre der Speicherkarte aufgehoben. Diese ist dann in einem anderen Spiele-Terminal nicht mehr gegen unbefugte Nutzung geschützt.

Eine Speicherkarte entsperren

Wenn Sie eine andere durch Passwort geschützte Speicherkarte in Ihr Spiele-Terminal einlegen, werden Sie aufgefordert, das Passwort der Karte einzugeben.


- Um die Karte zu entsperren, wählen Sie *Optionen*→ *Sp.karte entsperren*.

Die Speicherbelegung prüfen



Mit der Option *Aktiver Spch.* können Sie feststellen, wie viel Speicher die verschiedenen Datengruppen belegen und wie viel Speicher auf der Speicherkarte zum Installieren neuer Programme oder Software zur Verfügung steht.


- Wählen Sie *Optionen*→ *Aktiver Spch.*


3. Spiele


 **Hinweis:** Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

Die Leistung der Spiele kann beeinträchtigt werden, wenn viele Anwendungen geöffnet sind. Schließen Sie daher andere Anwendungen, bevor Sie ein Spiel ausführen.

Bei den meisten Spielen nutzen Sie die Haupt-Spieletasten  und  zur Spielesteuerung. Je nach Spiel können möglicherweise auch noch weitere Tasten verwendet werden. Hinweise dazu finden Sie in der Anleitung des jeweiligen Spiels.


 **Tipp:** Während eines Spiels können Sie weiterhin Anrufe entgegennehmen und beenden.

 **Hinweis:** Die Ausführung von Spielen verbraucht Akkuladung, so dass die Betriebszeit des Spiele-Terminals verringert wird.

 **Hinweis:** Die Musikwiedergabe ist nicht verfügbar, wenn Spiele ausgeführt werden.


Für Ihr Spiele-Terminal sind zahlreiche Spiele erhältlich. Informationen zur Verfügbarkeit von Spielen erhalten Sie von Ihrem Spielehändler oder unter www.n-gage.com.

Starten eines Spiels

 **Hinweis:** Ziehen Sie das USB-Kabel vom Spiele-Terminal ab, bevor Sie ein Spiel starten.

Jedes Spiel befindet sich auf einer eigenen Speicherkarte, einer so genannten Game Card. Legen Sie die Game Card in das Nokia N-Gage Spiele-Terminal ein. Siehe [„Speicherkarte“](#), S. 27. Das Spielsymbol erscheint automatisch im Haupt- **Menü** als neuntes Symbol.

Weitere Informationen finden Sie in der mit dem Spiel gelieferten Anleitung. Sie können auch Java-Spiele aus dem Internet herunterladen und ausführen. Siehe [„Java-Anwendung installieren“](#), S. 125.

Drücken Sie auf **Menü**, navigieren Sie zu dem Spielsymbol, und drücken Sie auf .

 **Tipp:** Drücken Sie auf **Menü** → , um das Spiel zu starten.

Ein Spiel für zwei Spieler starten

Einige Spiele können Sie über eine Bluetooth-Verbindung mit einem zweiten Spieler spielen, der ein kompatibles Gerät mit dem gleichen Spiel hat. Vergewissern Sie sich vor dem Starten eines Spiels für zwei Spieler, dass die


Bluetooth-Einstellungen der Geräte miteinander kompatibel sind. Siehe [„Bluetooth-Verbindung“](#), S. 130. Weitere Informationen über das Starten des Spiels sowie verschiedene Spielebenen, zusätzliche Funktionen usw. finden Sie in der mit dem Spiel gelieferten Anleitung.

Ein Spiel für mehrere Spieler starten

Einige Spiele können Sie über eine Bluetooth-Verbindung mit mehreren Spielern spielen, die kompatible Geräte mit dem gleichen Spiel haben. Vergewissern Sie sich vor dem Starten eines Spiels für mehrere Spieler, dass die Bluetooth-Einstellungen der Geräte miteinander kompatibel sind. Siehe [„Bluetooth-Verbindung“](#), S. 130. Weitere Informationen über das Starten des Spiels sowie verschiedene Spielebenen, zusätzliche Funktionen usw. finden Sie in der mit dem Spiel gelieferten Anleitung.


4. Musikwiedergabe und Radio



Sie können zuvor gespeicherte Musiktitel von der Speicherkarte wiedergeben oder Musik über das Radio Ihres Spiele-Terminals hören. Die Musikaufnahme vom Radio oder einer externen Tonquelle ist ebenfalls möglich. Sie können Musiktitel in CD-ähnlicher Qualität auf Ihre Speicherkarte übertragen bzw. aufnehmen.

 **Hinweis:** Die Speicherkarte kann nur die Detailinformationen der ersten 255 Musiktitel anzeigen.


Hinweise zum Übertragen von Musiktiteln von einem kompatiblen PC auf das Spiele-Terminal finden Sie unter [„Nokia Audio Manager“](#), S. 38


Musikwiedergabe



 **Hinweis:** Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.


 Öffnen Sie **Menü**→**Medien**→ *Musikwiederg.* zum Starten der Musikwiedergabe, oder drücken Sie auf .

Mit der Funktion *Musikwiederg.* können Sie Musiktitel anhören, die auf der Speicherkarte abgelegt sind. Die Wiedergabe erfolgt wahlweise über das Headset (siehe [„Headset anschließen und verwenden“](#), S. 15) oder über den Lautsprecher.



 **Hinweis:** Die Musikwiedergabe kann mit 32, 64 oder 128 MB-Speicherkarten erfolgen. Andere Speicherkarten werden nicht unterstützt.

 **Hinweis:** Die *Musikwiederg.* verbraucht Akkuladung, so dass die Betriebszeit des Spiele-Terminals verringert wird.










 **Tipp:** Zur *Musikwiederg.* drücken Sie die Taste für Musikwiedergabe .

 **WARNUNG:** Die Musikwiedergabe mit hoher Lautstärke kann zu Hörschäden führen.

Nach dem Einschalten der Funktion *Musikwiederg.* werden Musiktitel abgespielt.

Durch Drücken auf  oder  können Sie die Wiedergabe über das Headset oder den Lautsprecher lauter oder leiser stellen.

Musik hören

Sie können die Optionen Wiedergabe/Pause  / , Stopp , vorheriger Titel , nächster Titel  und Aufnahmen  auswählen, indem Sie auf  oder  drücken, um die Steuertaste zu markieren, und dann zum Auswählen auf  drücken.



Optionen der

Musikwiedergabe: *Titelliste, Einstellungen, Lautspr. aktivieren | Lautspr. deaktivier., Hilfe und Schließen.*



Tipp: Sie können den nächsten Titel auch durch Drücken der Headset-Taste auswählen.


In der *Titelliste* können Sie die auf der Speicherkarte gespeicherten Musiktitel anzeigen und wiedergeben.



Optionen in der Titelliste:

Wiedergabe, Löschen, Umbenennen, Zu Titelliste hinzuf. | Aus Liste löschen, Hilfe und Schließen.

Zum Anzeigen der gespeicherten Musiktitel drücken Sie auf *Optionen* → *Titelliste*.



Tipp: Während der Musikwiedergabe können Sie durch Drücken auf  die verfügbaren *Optionen*.

Um einen Musiktitel aus der *Titelliste* abzuspielen, markieren Sie den Titel durch Drücken auf  oder  und drücken dann auf **Optionen** → *Wiedergabe*.

Während der Musikwiedergabe können Sie Anrufe entgegennehmen und tätigen. Während eines Anrufs wird die Musikwiedergabe angehalten und stumm geschaltet. Wenn Sie den Anruf beendet haben, wird die Musikwiedergabe automatisch fortgesetzt.

Um einen ankommenden Anruf zu beantworten, während Sie das Headset verwenden, drücken Sie auf die Headset-Taste. Die Funktion *Musikwiederg.* wird angehalten, wenn das Spiele-Terminal einen Anruf signalisiert. Zum Beenden des Anrufs drücken Sie die Headset-Taste erneut. Weitere Informationen finden Sie unter „Headset anschließen und verwenden“, S. 15.

Zum Bearbeiten der Einstellungen drücken Sie auf *Optionen*, und wählen Sie *Einstellungen*. Folgende Optionen sind verfügbar:


- *Klangeinstellungen:* Sie können die Musikrichtung der abzuspielenden Titel auswählen und so automatisch die passenden Klangeinstellungen wie Bass/Höhen oder Balance festlegen. Dadurch lässt sich gegebenenfalls eine bessere Wiedergabequalität erzielen. Folgende Musikrichtungen sind verfügbar: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klassik, Latin* und *Normal*.
- *Wiederg.-reihenfolge:* Wählen Sie *Normal*, um die Musiktitel entsprechend der Reihenfolge auf der *Titelliste* wiederzugeben. Weitere Auswahlmöglichkeiten sind *Zufällig* oder *Wiederholen*.

- *Extra Bass*: Aktiviert die zusätzliche Bassanhebung.

Optionen in den
Einstellungen: *Ändern*, *Hilfe* und *Zurück*.




Aufnahme von einer externen Tonquelle

Sie können Ihr Spiele-Terminal an kompatible externe Audiogeräte, wie z. B. einen CD-Player, anschließen und Musik direkt auf dem Spiele-Terminal aufzeichnen.

 **Hinweis:** Verwenden Sie diese Funktion nicht illegal. Musiktitel können urheberrechtlich geschützt sein. Die Aufnahme solcher Musiktitel ist nur zur persönlichen Nutzung gestattet. Der Verkauf oder die Verbreitung ist unzulässig.

So nehmen Sie einen Titel von einem kompatiblen externen Audiogerät auf.

- 1 Schließen Sie das externe Audiogerät an. Weitere Informationen finden Sie unter [„Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen“](#), S. 15.
- 2 Drücken Sie auf **Menü** → **Medien** → *Musikwiederg.*


- 3 Markieren Sie die Aufnahme­taste  durch Drücken auf , und drücken Sie dann auf , um die Aufnahme zu starten. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie auf **Stopp**.
- 4 Geben Sie den Titel ein und drücken **OK**.




Während der Aufnahme können Sie Anrufe entgegennehmen und tätigen. In diesem Fall wird die Musikwiedergabe stumm geschaltet, die Aufnahme jedoch im Hintergrund fortgesetzt. Wenn Sie den Anruf beendet haben, wird die Music-Player-Ansicht automatisch wieder angezeigt.



Radio





 **Hinweis:** Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.


↔ Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **Radio**, um das Radio zu starten, oder drücken Sie auf .



Die **Radio**-Wiedergabe im Spiele-Terminal kann wahlweise mit dem Headset (siehe „Headset anschließen und verwenden“, S. 15) oder über den Lautsprecher erfolgen. Da das Kabel des Headsets als Antenne für das Radio dient, muss es angeschlossen sein und sollte frei herunterhängen.









Durch Drücken auf  oder  können Sie die Wiedergabe über das Headset oder den Lautsprecher lauter oder leiser stellen.

 **Hinweis:** Die Qualität der Radioübertragung hängt von der Empfangsfeldstärke des Radiosenders am jeweiligen Standort ab.

 **ACHTUNG:** Die Musikwiedergabe mit hoher Lautstärke kann zu Hörschäden führen.

 **Tipp:** Durch Drücken der Headset-Taste können Sie den nächsten gespeicherten Sender auswählen.

 **Tipp:** Um das **Radio** schnell einzuschalten, drücken Sie die Radiotaste .

Sie können den nächsten Sender , den vorherigen Sender , die automatische Aufwärtssuche , die automatische Abwärtssuche  und die Aufnahme  auswählen, indem Sie auf  oder  drücken, um die Steuertaste zu markieren, und dann auf  zum Auswählen drücken.





Optionen im Radio:



Sender, Lautspr. aktivieren | Lautspr. deaktivieren, Auto. Aufwärtssuche, Auto. Abwärtssuche, Manuelle Suche, Senderspeichern, Hilfe und Schließen.



Einen Radiosender suchen

- Wenn das **Radio** eingeschaltet ist, wählen Sie **Optionen** → **Auto. Aufwärtssuche** oder **Auto. Abwärtssuche**, um automatisch einen Sender zu suchen. Wenn ein Sender gefunden wird, wird die neue Frequenz angezeigt.


 **Hinweis:** Falls Sie bereits Radiosender gespeichert haben, werden möglicherweise auch die Nummer und der Name des Senders angezeigt.

 **Hinweis:** Der Frequenzbereich beträgt 87,5-108,0 MHz.

- Sie können auch manuell nach Sendern suchen. Hierzu wählen Sie **Optionen** → *Manuelle Suche* und drücken auf  oder , um die Frequenz (schrittweise um 0,05 MHz) zu erhöhen oder zu senken.

 **Tipp:** Falls Sie die gewünschte Frequenz kennen, geben Sie sie direkt über die Tastatur ein (das Dezimalzeichen erhalten Sie durch Drücken auf ).


- Um den Sender im Spiele-Terminal zu speichern, wählen Sie **Optionen** → *Sender speichern*. Navigieren Sie zu der Position, an der Sie den Sender speichern möchten, und drücken Sie auf **Wählen**. Geben Sie den Namen des Senders ein, und drücken Sie auf **OK**.

 **Hinweis:** Leere Plätze werden mit der Standardfrequenz 87,5 MHz angezeigt.

Das Radio verwenden


Optionen in der Senderliste:
*Anhören, Lautspr. aktivieren | Lautspr. deaktivier,
 Umbenennen, Löschen, Hilfe und Schließen.*

Wenn das *Radio* eingeschaltet ist, können Sie es durch Drücken auf **Schließen** ausschalten.


 **Hinweis:** Bei aktiviertem Lautsprecher ist das Headset stumm geschaltet.

Während Sie Radio hören, können Sie Anrufe entgegennehmen und tätigen. Während eines Anrufs wird




das Radio stumm geschaltet. Wenn Sie den Anruf beendet haben, wird die Radiowiedergabe automatisch fortgesetzt.

 **Hinweis:** Das *Radio* verbraucht Akkuladung, so dass die Betriebszeit des Spiele-Terminals verringert wird.




Wenn Sie bereits Radiosender gespeichert haben, können Sie durch Auswahl von **Optionen** → *Sender* den gewünschten Sender auswählen. Ferner können Sie auch einen der Senderplätze 1 bis 9 auswählen, indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken. Die Senderplätze 10 bis 20 erreichen Sie, indem Sie die betreffenden Zifferntasten direkt hintereinander drücken, z. B. 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 oder 2 + 0 = 20.

 **Hinweis:** Wenn das Headset vom Spiele-Terminal getrennt wird, schaltet das *Radio* nach fünf Minuten automatisch ab.

Vom Radio aufnehmen

Um eine Aufnahme vom aktuell eingestellten Radiosender zu starten, drücken Sie , um die Aufnahmetaste  zu markieren, und , um mit der Aufnahme zu beginnen. Geben Sie den Titel ein, und drücken Sie **OK**.



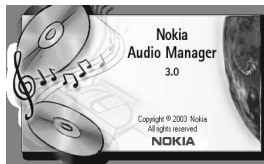
 **Hinweis:** Im Aufnahmemodus wird die Aufnahmetaste  zur Stopp-taste .

 **Tipp:** Sie können auch auf **Stopp**.


Während der Aufnahme vom Radio können Sie Anrufe entgegennehmen und tätigen. In diesem Fall wird die Radiowiedergabe stumm geschaltet, die Aufnahme jedoch im Hintergrund fortgesetzt. Wenn Sie den Anruf beendet haben, wird die Radiowiedergabe automatisch fortgesetzt. Aufnahmen aus dem Radio können Sie mit dem Music Player wiedergeben.


Nokia Audio Manager


Mit dem Nokia Audio Manager können Sie digitale Musiktitel im MP3- oder AAC-Format auf einem kompatiblen PC verwalten und auf die Speicherkarte Ihres Nokia N-Gage Spiele-Terminals übertragen. Die Nokia Audio Manager Software ermöglicht Ihnen auch das Erstellen von M3U-Playlisten, die sich auf MP3-Titel oder von CDs gespeicherte Titel beziehen, auf dem PC. Um vom PC aus auf die Speicherkarte des Spiele-Terminals zuzugreifen, müssen Sie das Spiele-Terminal mit dem mitgelieferten USB-Kabel DKE-2 Mini-B an den PC anschließen. Siehe [„Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen“](#), S. 15. Der Inhalt der Speicherkarte des Spiele-Terminals kann nun im Bereich für Mobilgeräte im Fenster *Musikstudio* des



Nokia Audio Managers angezeigt werden. Die Musiktitel auf den Wiedergabelisten können beispielsweise von Ihren CDs übertragen werden.


 **Hinweis:** Wenn Sie den Nokia Audio Manager verwenden, müssen Sie lediglich Ihr Spiele-Terminal über das mitgelieferte USB-Kabel DKE-2 Mini-B (siehe [„Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen“](#), S. 15) mit dem PC verbinden; alles Weitere wird vom PC aus erledigt.

 **Hinweis:** Verwenden Sie diese Funktion nicht illegal. Musiktitel können urheberrechtlich geschützt sein. Die Aufnahme solcher Musiktitel ist nur zur persönlichen Nutzung gestattet. Der Verkauf oder die Verbreitung ist unzulässig.

 **Tipp:** Sie finden das Programm auf der beiliegenden CD-ROM.

Systemanforderungen

Zum Installieren und Verwenden von Nokia Audio Manager wird Folgendes benötigt:

- Intel-kompatibler PC mit Betriebssystem Windows 98 SE, ME, Windows 2000 oder Windows XP.
-  **Hinweis:** Die Software kann nicht auf PCs genutzt werden, deren Betriebssystem von Windows 95 oder 3.1 auf Windows 98 aktualisiert wurde.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz empfohlen)
- Mindestens 35 MB freier Festplattenspeicher

- Empfohlener Arbeitsspeicher mindestens 48 MB bzw. 64 MB für Windows 2000
- Anzeige mit 800 x 600 Pixeln und mindestens 65536 Farben (High Color)
- CD-ROM-Laufwerk gemäß Standard SCSI/ANSI X3T10-1048D oder ATAPI/SFF-8020i Standard.

Nokia Audio Manager installieren



Hinweis: Schließen Sie das USB Kabel erst an den PC an, nachdem Sie die Nokia Audio Manager PC-Software von der beiliegenden CD-ROM auf dem PC installiert haben.

- 1 Starten Sie Windows.
- 2 Legen Sie die beiliegende CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des PCs ein.
- 3 Normalerweise wird die CD-ROM automatisch gestartet. Andernfalls öffnen Sie den Windows Explorer und wählen das CD-ROM-Laufwerk, in dem sich die CD-ROM befindet. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Nokia Audio Manager Symbol, und wählen Sie "AutoPlay".
- 4 Folgen Sie zum Durchführen der Installation den Anleitungen auf dem Computerbildschirm.
- 5 Nachdem das Programm installiert wurde, wird der Ordner Nokia Audio Manager zu Ihren Programmen hinzugefügt.



Hinweis: Nach der Installation der Nokia Audio Manager Software muss der Computer neu gestartet werden.

CD-Titel mit dem Nokia Audio Manager speichern

Öffnen Sie den Nokia Audio Manager auf dem PC. Daraufhin wird der Begrüßungsbildschirm angezeigt.

- 1 Legen Sie eine Musik-CD in das CD-Laufwerk des PCs ein, und klicken Sie auf das Symbol *CD Player*. Standardmäßig werden alle Titelinformationen angezeigt.
- 2 Zum Speichern von Titeln wählen Sie die gewünschten Titel aus und klicken auf die Schaltfläche *Trackspeichern*.



Hinweis: Nehmen Sie die CD erst heraus, wenn der Speichervorgang vollständig abgeschlossen ist. Die Statusanzeige zeigt die ungefähre Dauer des Speichervorgangs an.

- 3 Um die gespeicherten Titel an das *Musikstudio* zu übertragen, klicken Sie auf die Schaltfläche *+ Hinzufügen*, wählen den/die gewünschten Titel aus und klicken dann auf Öffnen.

Sie können die Titel jetzt vom *Musikstudio* an Ihr **N-Gage** Spiele-Terminal übertragen.

Musiktitel an das Spiele-Terminal übertragen

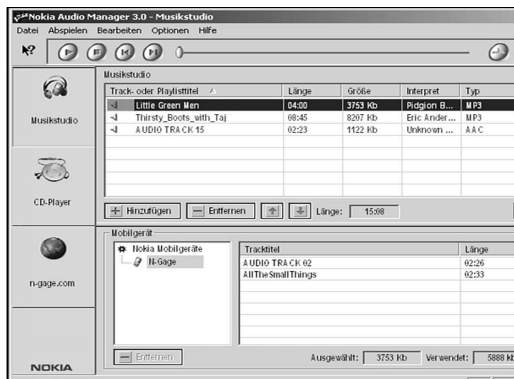
- 1 Speichern Sie die Titel und Wiedergabelisten im *Musikstudio* des Nokia Audio Managers. Anleitungen dazu finden Sie im vorherigen Abschnitt oder in der Nokia Audio Manager Hilfe.



Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass der kompatible PC und das Spiele-Terminal mit dem

mitgelieferten USB-Kabel verbunden sind. Siehe „Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen“, S. 15.

- Öffnen Sie den Nokia Audio Manager auf dem PC. Daraufhin wird der Begrüßungsbildschirm angezeigt.
- Klicken sie auf Musikstudio und wählen im Bereich Mobilgerät das Spiele-Terminal aus.
- Wählen Sie die Titel oder Wiedergabelisten aus, die Sie auf die Speicherkarte des Spiele-Terminals übertragen möchten: Markieren Sie die gewünschten Titel oder Wiedergabelisten, indem Sie darauf klicken.




- Klicken Sie auf *An Mobilgerätübertragen*.

Wenn die Kapazität der Speicherkarte nicht ausreicht, um alle ausgewählten Musikdateien zu speichern, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt. Reduzieren Sie

in diesem Fall die Zahl der ausgewählten Musiktitel entsprechend der Speicherkartenkapazität.


Übertragung mit dem Windows Explorer


Mit dem Windows Explorer können Sie Musiktitel im Format MP3 oder .AAC auf die Speicherkarte Ihres Spiele-Terminals übertragen.

 **Hinweis:** Vergewissern Sie sich, dass der kompatible PC und das Spiele-Terminal mit dem mitgelieferten USB-Kabel verbunden sind. Siehe „Mitgelieferte Kabel anschließen und benutzen“, S. 15.

- Öffnen Sie den Windows Explorer, und lassen Sie sich die auf dem PC vorhandenen Datenträger anzeigen. Eines der mit Buchstaben gekennzeichneten Laufwerke sollte den Namen **N-Gage** Spiele-Terminal (lokale Festplatte) haben. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Fenster geöffnet, in dem der Inhalt der Speicherkarte des Spiele-Terminals angezeigt wird.
- Öffnen Sie eine zweite Instanz des Windows Explorers, und lassen Sie sich den Inhalt des Ordners anzeigen, in dem sich die zu übertragenden MP3- und AAC-Titel befinden.
- Wählen Sie die Titel auf dem kompatiblen PC aus, die Sie an das Spiele-Terminal übertragen möchten, und ziehen Sie diese in das erste Fenster. Die Titel werden jetzt an das Spiele-Terminal übertragen und können mit der Funktion *Musikwiederg.* abgespielt werden.

Prüfen Sie vor dem Übertragen von Titeln mit dem Windows Explorer die Größe der zu übertragenden Dateien. Die Übertragung dauert ungefähr 10 Sekunden pro Megabyte. Unterbrechen Sie die Übertragung nicht, und ziehen Sie das Kabel nicht ab, bevor der Vorgang abgeschlossen ist.

 **Wichtig:** Wenn Windows Explorer die abgeschlossene Übertragung meldet, ist dies nicht immer zutreffend. Gehen Sie von einer ungefähren Übertragungsdauer von 10 Sekunden pro übertragenem Megabyte aus. Bei einem vorzeitigen Abbruch werden möglicherweise nicht alle Dateien übertragen.

 **Hinweis:** Mit dem Windows Explorer übertragene Dateien werden im Fenster Nokia Audio Manager für Mobilgeräte nicht angezeigt.

Wenn die Kapazität der Speicherkarte im Spielterminal nicht ausreicht, um alle ausgewählten Musikdateien aufzunehmen, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt. Entfernen Sie einige Musiktitel, und wiederholen Sie den Vorgang.

Das Fenster N-Gage.com

Der Nokia Audio Manager enthält ein Fenster zum Surfen im Internet. Im Browser ist n-gage.com als Startseite voreingestellt. Im Adressfeld kann jedoch jede beliebige URL eingegeben werden. Um im Internet zu suchen, muss eine Internetseite eingestellt sein, die über eine

Suchmaschine verfügt. Titel aus dem Internet müssen erst auf den PC heruntergeladen werden. Von dort können Sie in das Fenster *Musicstudio* eingefügt und an das Spielterminal übertragen werden.

Weitere Funktionen

Unterstützte Arten von Musiktiteln

Der Nokia Audio Manager unterstützt MP3-Musiktitel und M3U-Playlisten. Diese Wiedergabelisten können im *Musicstudio* erstellt werden. Wenn eine Wiedergabeliste für die Übertragung auf die Speicherkarte des Spielterminals ausgewählt wird, werden nur die darin enthaltenen Titel übertragen. Titel, die vom *CD-Player* stammen, haben die Dateierweiterung AAC. Diese Dateien lassen sich auf dem PC mit dem Nokia Audio Manager wiedergeben und an die Speicherkarte des Spielterminals übertragen.

Titelfelder auf dem kompatiblen PC bearbeiten





Wenn Titel oder Wiedergabelisten im *Musicstudio* angezeigt werden, können die Informationen zu Titel und Interpret bearbeitet werden. Weitere Informationen finden Sie in der Nokia Audio Manager Hilfe.



5. Einstellungen

↩ Öffnen Sie Menü → Tools → Einstellungen.

Allgemeine Einstellungen ändern

- 1 Navigieren Sie zu einer Einstellungsgruppe, und drücken Sie auf , um sie zu öffnen.
- 2 Navigieren Sie zu der gewünschten Einstellung, und drücken Sie auf , um
 - zwischen Optionen zu wechseln, falls nur zwei (Ein/Aus) vorhanden sind.
 - eine Liste von Optionen oder einen Editor zu öffnen.
 - eine Schieberegler-Ansicht zu öffnen; drücken Sie auf  oder  zum Erhöhen bzw. Verringern des Wertes.


Geräteinstellungen










Allgemein



- *Display-Sprache* - Sie können die Sprache des Display-Textes in Ihrem Spiele-Terminal ändern. Dies ändert zugleich das Format für Datum und Uhrzeit sowie die verwendeten Trennzeichen, beispielsweise bei Berechnungen. Wenn Sie *Automatisch* wählen, wird die Sprache entsprechend der Informationen auf Ihrer





SIM-Karte ausgewählt. Nach Änderung der Display-Sprache müssen Sie das Spiele-Terminal neu starten.

 **Hinweis:** Die Änderung der Einstellung der *Display-Sprache* oder *Eingabesprache* betrifft alle Programme des Spiele-Terminals, und die Änderung bleibt in Kraft, bis diese Einstellung erneut geändert wird.

- *Eingabesprache* - Sie können die Eingabesprache des Spiele-Terminals ändern. Die Änderung der Sprache betrifft
 - die Zeichen, die beim Drücken einer Taste ( - ) verfügbar sind.
 - das für die automatische Worterkennung verwendete Wörterbuch und
 - die Sonderzeichen, die beim Drücken der Tasten  und  verfügbar sind.




 **Beispiel:** Sie verwenden ein Spiele-Terminal, bei dem die Texte deutsch angezeigt werden, aber Sie möchten Mitteilungen überwiegend auf Französisch schreiben. Nach der Änderung der Sprache werden bei der automatischen Worterkennung die Wörter auf Französisch gesucht, und die gebräuchlichsten Sonder- und Satzzeichen der französischen Sprache sind verfügbar, wenn Sie auf die Tasten  und  drücken.

 **Tipp:** Sie können diese Änderung auch in einigen Editoren vornehmen. Drücken Sie auf , und wählen Sie *Sprache*:

- *Wörterbuch* - Einstellung der automatischen Worterkennung auf *Ein* oder *Aus* für alle Editoren des Spiele-Terminals. Sie können diese Einstellung auch in einem Editor ändern. Drücken Sie auf , und wählen Sie *Wörterbuch* → *Wörterb. aktivieren* oder *Aus*.  **Hinweis:** Die automatische Worterkennung ist nicht für alle Sprachen verfügbar.
- *Begrüßung oder Logo* - Drücken Sie auf , um die Einstellung zu öffnen. Die Begrüßung bzw. das Logo wird jedes Mal kurz angezeigt, wenn Sie das Spielterminal einschalten. Wählen Sie *Standard*, wenn das Standardbild verwendet werden soll. Wählen Sie *Text*, um eine Begrüßung (max. 50 Zeichen) zu verfassen. Wählen Sie *Foto*, um ein Foto oder Bild aus der Anwendung *Fotos*.
- *Original-Geräteinst.* - Sie können einige Einstellungen auf die ursprünglichen Werte zurücksetzen. Dazu benötigen Sie den Sperrcode. Siehe S. 51. Nach dem Zurücksetzen der Einstellungen dauert der nächste Einschaltvorgang möglicherweise etwas länger.  **Hinweis:** Alle von Ihnen erstellten Dokumente und Dateien bleiben unverändert.

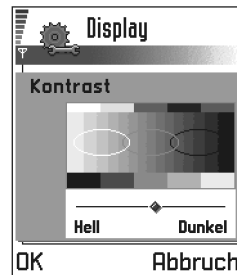
Ausgangsanzeige

- *Hintergrundfoto* - Sie können in der Ausgangsanzeige ein Bild als Hintergrundbild auswählen. Wählen Sie *Ja*, um ein Bild aus der Anwendung *Fotos*.

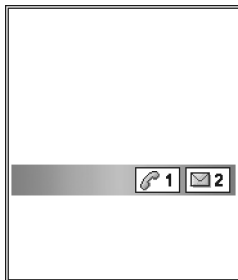
- *Linke Auswahlstaste* und *Rechte Auswahlstaste* - Sie können die Programme ändern, die mit der linken  bzw. rechten  Auswahlstaste in der Ausgangsanzeige angezeigt werden. Neben Programmen können die Tasten auch bestimmte Funktionen aktivieren, beispielsweise *Neue Mitteilung*.  **Hinweis:** Eine Taste kann nicht auf ein von Ihnen installiertes Programm verweisen.

Display

- *Kontrast* - Änderung des Display-Kontrasts (heller oder dunkler).
- *Farbpalette* - Änderung der Farbpalette für das Display.
- *Zeit bis B.schirmsch.* - Der Bildschirmschoner wird aktiviert, wenn diese Zeitspanne abgelaufen ist. Wenn der Bildschirmschoner aktiv ist, wird das Displayanzeige gelöscht und eine Bildschirmschonerleiste angezeigt.
- Um den Bildschirmschoner zu deaktivieren, drücken Sie auf eine beliebige Taste.



- **Bildschirmschoner** - Legen Sie fest, was in der Bildschirmschonerleiste angezeigt wird: Uhrzeit und Datum oder ein selbst verfasster Text. Position und Hintergrundfarbe der Bildschirmschonerleiste ändern sich im Minutenabstand.



Außerdem ändert sich der Bildschirmschoner, um die Anzahl der neuen Mitteilungen oder Anrufe in Abwesenheit anzuzeigen.

Anrufeinstellungen



Hinweis: Um die Einstellungen für die Anrufumleitung zu ändern, öffnen Sie **Menü** → **Tools** → **Rufumleitung**. Siehe „Einstellungen für die Anrufumleitung“, S. 22.

Eigene Nr. senden


- Mit diesem Netzdienst können Sie festlegen, ob Ihre Telefonnummer bei der angerufenen Person angezeigt (*Ja*) oder verborgen (*Nein*) werden soll. Der Wert kann auch vom Netzbetreiber oder Diensteanbieter

festgelegt werden, wenn Sie einen Dienst abonnieren (*Netzabhängig*).

Anklopfen: (Netzdienst)

- Sie werden benachrichtigt, wenn während eines Telefonats ein Anruf eingeht. Wählen Sie: *Aktivieren*, um die Aktivierung der Anklopf-Funktion beim Netz anzufordern, *Deaktivieren*, um die Deaktivierung der Anklopf-Funktion anzufordern, oder *Status prüfen*, um zu prüfen, ob die Funktion aktiviert ist.



Automat. Wiederwahl

- Ist diese Einstellung aktiv, so werden nach einem erfolglosen Wahlversuch maximal zehn Versuche unternommen, die Verbindung herzustellen. Drücken Sie auf , um die automatische Wiederwahl zu beenden.




Anrufinformationen

- Aktivieren Sie diese Einstellung, um Dauer und Kosten des letzten Anrufs kurz einzublenden. Um die Kosten anzuzeigen, muss *Kostenbeschränkung* für Ihre SIM-Karte aktiviert sein. Siehe S. 24.

Kurzwahl


- Wählen Sie *Ein* und die den Kurzwahl-tasten ( - ) zugeordneten Nummern können durch Drücken und Halten der Taste gewählt werden. Siehe auch „Kurzwahl-tasten zuordnen“, S. 61.

Antw. mit jeder Taste

- Wählen Sie *Ein*, und Sie können einen ankommenden Anruf entgegennehmen, indem Sie auf eine beliebige Taste (außer ,  und ) drücken.


Verwendete Leitung (Netzdienst)

- Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn die SIM-Karte zwei Telefonleitungen unterstützt. Wählen Sie, welche Telefonleitung (*Leitung 1* oder *Leitung 2*) für abgehende Anrufe und Kurzmitteilungen verwendet werden soll. Unabhängig von der gewählten Leitung können auf beiden Leitungen Anrufe entgegengenommen werden.

 **Hinweis:** Wenn Sie *Leitung 2* wählen und dieser Netzdienst nicht freigeschaltet ist, können Sie keine Anrufe tätigen.

Um den Leitungswechsel zu verhindern, wählen Sie *Leitungswechsel* → *Deaktivieren*, falls dies von der SIM-Karte unterstützt wird. Für diese Änderung benötigen Sie den PIN2-Code.



Tipp: Um die Telefonleitung zu wechseln, halten Sie in der Ausgangsanzeige  gedrückt.

Verbindungseinstellungen






Allgemeine Informationen über Datenverbindungen und Zugangspunkte



Glossar: Zugangspunkt – Der Verbindungspunkt zwischen dem Spiele-Terminal und dem Internet über Datenanruf- oder Paketdatenverbindung. Ein Internetzugangspunkt kann beispielsweise von einem Internetdiensteanbieter (ISP), einem Diensteanbieter für Mobiltelefone oder einem Netzbetreiber zur Verfügung gestellt werden.

Um Einstellungen für Zugangspunkte zu definieren, öffnen Sie *Einstellungen* → *Verbindung* → *Zugangspunkte*.

Zur Verbindung mit einem Zugangspunkt ist eine Datenverbindung erforderlich. Ihr Spiele-Terminal unterstützt drei Arten von Datenverbindungen:

- leitungsvermittelte Datenanrufe ()
- leitungsvermittelte Highspeed-Datenanrufe (HSCSD) () oder
- Paketdatenverbindungen (GPRS, )

Sie können drei verschiedene Arten von Zugangspunkten definieren: MMS-Zugangspunkt, WAP-Zugangspunkt und Internetzugangspunkt (IAP). Fragen Sie beim Diensteanbieter nach, welcher Zugangspunkt für den von Ihnen gewünschten Dienst erforderlich ist. Sie müssen

Zugangspunkteinstellungen festlegen, wenn Sie beispielsweise

- Multimedia-Mitteilungen senden und empfangen,
- E-Mails senden und empfangen,
- Internetseiten ansehen,
- Java™-Programme herunterladen,
- Foto-Upload verwenden oder
- Ihr Spiele-Terminal als Modem verwenden möchten.

Siehe auch „[Datenverbindungsanzeigen](#)“, S. 10.


Leitungsvermittelte Datenanrufe

Ein leitungsvermittelter GSM-Datenanruf ermöglicht Übertragungsraten bis zu 14,4 Kbit/s. Informationen zu Verfügbarkeit und Bezug von Datendiensten erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.

Minimaleinstellungen für einen Datenanruf

- Um einfache Einstellungen für leitungsvermittelte Datenanrufe einzufügen, öffnen Sie *Einstellungen* → *Verbindung* → *Zugangspunkte* und wählen **Optionen** → *Neuer Zugangspkt.* Füllen Sie die folgenden Felder aus: *Datenträger: GSM-Daten, Anwahlnummer, Verbindungsmodus: Permanent, Typ des Datenanrufs: Analog und Max. Datengeschw.: Automatisch.*

Hochgeschwindigkeits-Datenanruf (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)

 **Glossar:** Ein Hochgeschwindigkeits-Datenanruf ermöglicht Übertragungsraten bis zu 43,2 Kbit/s.

Informationen zu Verfügbarkeit und Bezug von Hochgeschwindigkeits-Datendiensten erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.



Hinweis: Beim Senden von Daten im HSCSD-Modus wird der Akku des Spiele-Terminals möglicherweise stärker beansprucht als bei normalen Sprach- oder Datenanrufen, weil häufiger Daten ins Netz gesendet werden.

Paketdaten (General Packet Radio Service, GPRS)



Glossar: Bei GPRS wird das Paketdatenverfahren eingesetzt, bei dem Informationen paketweise in kleinen Einheiten über das Mobilfunknetz gesendet werden.

Minimaleinstellungen für eine Paketdatenverbindung

- Sie müssen den GPRS-Dienst unter Umständen erst freischalten lassen. Informationen zu Verfügbarkeit und Bezug von GPRS erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.
- Öffnen Sie *Einstellungen* → *Verbindung* → *Zugangspunkte*, und wählen Sie **Optionen** → *Neuer Zugangspkt.* Füllen Sie die folgenden Felder aus: *Datenträger: GPRS* und *Name v. Zugangspkt.:* geben Sie den Namen ein, den Sie von Ihrem Diensteanbieter erhalten haben. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen eines Zugangspunktes](#)“, S. 47.

Preise für Paketdaten und Programme

Sowohl die aktive GPRS-Verbindung als auch die über GPRS verwendeten Programme, etwa Internetdienste, Senden und Empfangen von Daten sowie Kurzmitteilungen, sind gebührenpflichtig. Genauere Informationen über Gebühren erhalten Sie vom Netzbetreiber oder Diensteanbieter. Siehe auch „Paketdatenzähler und Verbindungszeitmesser“, S. 26.

Erstellen eines Zugangspunktes

Optionen in der Liste von Zugangspunkten: *Ändern, Neuer Zugangspkt., Löschen, Hilfe und Schließen.*

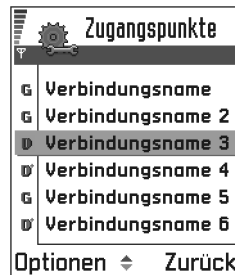
Möglicherweise enthält Ihr Spiele-Terminal vordefinierte Einstellungen für Zugangspunkte. Vielleicht können Sie Einstellungen für Zugangspunkte auch auch per SMS als Konfigurationsmitteilung von einem Diensteanbieter erhalten. Siehe „Smart Messages empfangen“, S. 89.

Wenn beim Öffnen von *Zugangspunkte* keine Zugangspunkte definiert sind, werden Sie gefragt, ob einer erstellt werden soll.


Falls bereits Zugangspunkte definiert sind, wählen Sie **Optionen** → *Neuer Zugangspkt.*, um einen neuen Zugangspunkt zu erstellen, und

- *Standardeinstellungen*, um die Standardeinstellungen zu verwenden. Führen Sie die nötigen Änderungen durch, und drücken Sie auf **Zurück**, um die Einstellungen zu speichern.

- *Vorhandene Einstell.* verwendet vorhandene Einstellungsinformationen als Basis für den neuen Zugangspunkt. Eine Liste vorhandener Zugangspunkte wird geöffnet. Wählen Sie einen, und drücken Sie auf **OK**. Es werden Zugangspunkteinstellungen mit einigen ausgefüllten Feldern geöffnet.



Einen Zugangspunkt bearbeiten

Beim Öffnen der Zugangspunktansicht wird eine Liste verfügbarer Zugangspunkte angezeigt. Navigieren Sie zum gewünschten Zugangspunkt, und drücken Sie auf .

Einen Zugangspunkt löschen

Navigieren Sie in der Liste der Zugangspunkte zu dem zu löschenden Zugangspunkt, und wählen Sie **Optionen** → *Löschen*.

Zugangspunkte

Optionen bei der Bearbeitung von Zugangspunkteinstellungen: *Ändern, Erweiterte Einstell., Hilfe und Schließen.*


Hier finden Sie kurze Erläuterungen der jeweiligen Einstellungen, die für verschiedene Datenverbindungen und Zugangspunkte erforderlich sein können.




Hinweis: Geben Sie die Einstellungen nacheinander von oben her ein. Denn von der gewählten Datenverbindung (*Datenträger*) oder eventuell einzufügender *Gateway-IP-Adresse* nur bestimmte Einstellungsfelder verfügbar sind.




Hinweis: Befolgen Sie genauestens die Anweisungen des Diensteanbieters.

- *Verbindungsname* - Geben Sie einen beschreibenden Namen für die Verbindung ein.
- *Datenträger* - Folgende Optionen sind verfügbar: *GSM-Daten*, *Hochgeschw.-GSM* und *GPRS*. Je nach gewählter Datenverbindung sind im Folgenden nur bestimmte Felder verfügbar. Füllen Sie alle mit **Definition nötig** oder einem roten Sternchen markierten Felder aus. Andere Felder können Sie leer lassen, sofern Ihr Diensteanbieter nichts Anderes vorgibt.
- 
Hinweis: Eine Datenverbindung kann nur verwendet werden, wenn diese Funktion vom Netzbetreiber unterstützt und ggf. für Ihre SIM-Karte aktiviert wird.
- *Name v. Zugangspkt.* (nur für Paketdaten) - Der Name des Zugangspunktes (auch Access Point Name oder APN genannt) ist für den Aufbau einer Verbindung mit dem GPRS-Netz erforderlich. Sie erhalten diesen Namen von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.


- *Anwahlnummer* (nur für GSM-Daten und Hochgeschwindigkeitsdaten) - Die Modem-Telefonnummer des Zugangspunktes.
- *Benutzername* - Geben Sie einen Benutzernamen ein, falls vom Diensteanbieter gefordert. Der Benutzername wird ggf. für das Herstellen einer Datenverbindung benötigt und in der Regel vom Diensteanbieter zur Verfügung gestellt. Bei dem Benutzernamen wird oft die Groß-/Kleinschreibung beachtet.
- *Passwort abfragen* - Wenn Sie bei jedem Anmeldevorgang bei einem Server ein neues Passwort eingeben müssen oder Ihr Passwort nicht speichern möchten, wählen Sie *Ja*.
- *Passwort* - Ein Passwort wird ggf. für das Herstellen einer Datenverbindung benötigt und in der Regel vom Diensteanbieter zur Verfügung gestellt. Bei dem Passwort ist meistens die Groß-/Kleinschreibung zu beachten. Bei Eingabe des Passworts werden die eingegebenen Zeichen kurz angezeigt und dann in Sterne (*) geändert. Am einfachsten können Sie Ziffern eingeben, indem Sie auf  drücken, *Nummer einfügen* wählen und mit der Eingabe von Buchstaben fortfahren.
- *Authentifizierung - Normal | Gesichert*
- *Gateway-IP-Adresse* - Die IP-Adresse, die vom erforderlichen Internet-Gateway verwendet wird.
- *Homepage* - Je nach Art der Einstellung geben Sie entweder
 - die Dienstadresse oder
 - die Adresse der Multimedia-Mitteilungszentrale ein.




- **Verbind.sicherheit** - Legen Sie fest, ob TLS (Transport Layer Security) für die Verbindung verwendet werden soll. Befolgen Sie die Anweisungen des Diensteanbieters.
- **Verbindungsmodus** - *Permanent* / *Temporär*.
- **Typ des Datenanrufs** (nur bei GSM-Daten und Hochgeschwindigkeitsdaten) - *Analog, ISDN v.110* oder *ISDN v.120* legt fest, ob das Spiele-Terminal eine Analog- oder Digitalverbindung verwendet. Diese Einstellung hängt von Ihrem GSM-Netzbetreiber und dem Internet Service Provider (ISP) ab, da einige GSM-Netze bestimmte ISDN-Verbindungen nicht unterstützen. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie von Ihrem ISP. Bei einem ISDN-Anschluss werden die Verbindungen schneller als bei einem analogen Anschluss hergestellt.


 **Glossar:** ISDN-Verbindungen werden zum Durchführen von Datenanrufen zwischen dem Spiele-Terminal und Ihrem Zugangspunkt verwendet. ISDN-Verbindungen sind digitale Punkt-zu-Punkt-Verbindungen und bieten daher einen schnelleren Verbindungsaufbau sowie höhere Datenübertragungsraten als analoge Verbindungen. Um eine ISDN-Verbindung zu nutzen, muss sie sowohl vom ISP als auch vom Netzbetreiber unterstützt werden.

- **Max. Datengeschw.** (nur bei GSM-Daten und Hochgeschwindigkeitsdaten) - Optionen sind *Automatisch* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, je nach den Einstellungen in *Verbindungsmodus*

und *Typ des Datenanrufs*. Mit dieser Option können Sie die maximale Verbindungsgeschwindigkeit einschränken, wenn Hochgeschwindigkeitsdaten verwendet werden. Je nach Netzbetreiber werden höhere Datenraten ggf. mit einem höheren Tarif berechnet.


 **Hinweis:** Bei den oben angegebenen Geschwindigkeiten handelt es sich um die jeweilige Maximalgeschwindigkeit für Ihre Verbindung. Während der Verbindung kann sich die Geschwindigkeit je nach Netzbedingungen ggf. verringern.

 **Tipp:** Drücken Sie während der Eingabe auf , um die Sonderzeichentabelle zu öffnen. Drücken Sie auf  zur Eingabe eines Leerzeichens.

 **Tipp:** Siehe auch „Für Multimedia-Mitteilungen benötigte Einstellungen“, S. 83, „Für E-Mails benötigte Einstellungen“, S. 86 und „Einstellen des Spiele-Terminals für den Internetdienst“, S. 117.

Optionen → Erweiterte Einstellungen

- **Geräte-IP-Adresse** - Die IP-Adresse Ihres Geräts.
- **Primärer DNS:** - Die IP-Adresse des primären DNS-Servers.

 **Glossar:** DNS - Domain Name Service. Ein Internetdienst, der Domännennamen wie **www.nokia.com** in IP-Adressen wie **192.100.124.195** übersetzt.

- **Sekundärer DNS:** - Die IP-Adresse des sekundären DNS-Servers.



Hinweis: Wenn Sie *Geräte-IP-Adresse, Primärer DNS* oder *Sekundärer DNS* eingeben müssen, wenden Sie sich an Ihren ISP, um diese Adressen zu erhalten.

Folgende Einstellungen werden angezeigt, wenn Sie als Verbindungstyp Datenanruf und Hochgeschwindigkeitsdaten gewählt haben:

- **Rückrufverwenden** - Diese Option ermöglicht es einem Server, Sie nach einem Initialisierungsanruf zurückzurufen. Weitere Informationen zum Abonnieren dieses Dienstes erhalten Sie von Ihrem Diensteanbieter.
- **Rückruftyp** - Folgende Optionen sind verfügbar: *Servernummer* / *Andere Nummer*. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Diensteanbieter nach der ordnungsgemäßen Einstellung. Diese Einstellung hängt von der Konfiguration des Diensteanbieters ab.
- **Rückrufnummer** - Geben Sie die Rückrufnummer für Datenanrufe ein, die der Server verwendet. In der Regel handelt es sich bei dieser Nummer um die Datenanrufnummer Ihres Spiele-Terminals.
- **PPP-Komprimierung** - Wenn diese Option auf *Ja* gesetzt ist, wird die Geschwindigkeit der Datenübertragung optimiert, vorausgesetzt diese Funktion wird vom Remote-PPP-Server unterstützt. Wenn beim Herstellen der Verbindung Probleme auftreten, setzen Sie diese Option auf *Nein*. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Diensteanbieter.



Glossar: PPP (Point-to-Point Protocol) - ein gemeinsames Vernetzungs-Softwareprotokoll, mit dem alle Computer, die mit einem Modem und einer Wählleitung (Telefon) ausgerüstet sind, direkt mit dem Internet verbunden werden können.

- **Login-Script verw.** - Folgende Optionen sind verfügbar: *Ja* / *Nein*.
- **Login-Script** - Fügen Sie das Anmeldeskript ein.
- **Modem-Initialisierung** (Modem-Initialisierungsfolge) - Steuert das Spiele-Terminal mit Modem-AT-Befehlen. Geben Sie, falls erforderlich, Zeichen ein, die von Ihrem GSM-Netzbetreiber oder ISP angegeben wurden.

GPRS


↩ Öffnen Sie *Einstellungen* → *Verbindung* → *GPRS*.

Die GPRS-Einstellungen gelten für alle Zugangspunkte mit Paketdatenverbindung.


GPRS-Verbindung - Wenn Sie in einem Netz, das Paketdaten unterstützt, *Wenn verfügbar* wählen, bucht sich das Spiele-Terminal beim GPRS-Netz ein, und Kurzmitteilungen werden über GPRS gesendet. Außerdem wird eine aktive Paketdatenverbindung, etwa zum Senden und Empfangen von E-Mails, schneller aufgebaut. Wenn Sie *Wenn nötig* wählen, wird nur dann eine Paketdatenverbindung verwendet, wenn Sie eine Anwendung bzw. Aktion starten, die diese benötigt.

Zugangspunkt - Der Name des Zugangspunktes ist erforderlich, wenn das Spiele-Terminal als

Paketdatenmodem für Ihren Computer eingesetzt werden soll. Weitere Informationen zu Modemverbindungen finden Sie auf S. 136.

 **Hinweis:** Wenn GPRS nicht verfügbar ist und Sie *Wenn verfügbar* gewählt haben, versucht das Spiele-Terminal periodisch, eine Paketdatenverbindung aufzubauen.

Datenanruf

 Öffnen Sie *Einstellungen* → *Verbindung* → *Datenanruf*.

Die Einstellungen für Datenanrufe betreffen alle Zugangspunkte, die über Datenanrufe und Hochgeschwindigkeits-Datenanrufe angewählt werden.

Online-Zeit - Bei Inaktivität wird der Datenanruf nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne automatisch beendet. Folgende Optionen sind verfügbar: *Benutzerdef.*, um eine bestimmte Zeitspanne anzugeben, oder *Unbegrenzt*.

Datum und Uhrzeit



- Die Einstellungen für Datum und Uhrzeit ermöglichen sowohl die Festlegung von Datum und Uhrzeit für das Spiele-Terminal als auch die Änderung des Datums- und Uhrzeitformats sowie der Trennzeichen. Wählen Sie *Uhrentyp* → *Analog* oder *Digital*, um die in der Ausgangsanzeige angezeigte Uhr zu ändern. Wählen Sie *Auto. Zeitanpassung*, wenn das Mobilfunknetz Uhrzeit, Datums- und Zeitoneninformationen in Ihrem

Spiele-Terminal automatisch aktualisieren soll (Netzdienst).



Hinweis: Damit die Einstellung *Auto. Zeitanpassung* aktiviert wird, müssen Sie das Spiele-Terminal neu starten.



Tipp: Siehe auch Spracheinstellungen, S. 42.


Sicherheit



Gerät und SIM


Erläuterungen zu den verschiedenen Sicherheitscodes, die ggf. benötigt werden:

- PIN-Code (4 bis 8 Ziffern)** - Die PIN (Persönliche Identifikationsnummer) schützt Ihre SIM-Karte vor unbefugter Verwendung. Die PIN erhalten Sie zusammen mit der SIM-Karte. Nach drei aufeinander folgenden fehlerhaften PIN-Eingaben wird der PIN-Code blockiert. In diesem Fall müssen Sie die Blockierung des PIN-Codes aufheben, bevor die SIM-Karte wieder benutzt werden kann. Siehe hierzu die Informationen über den PUK-Code.
- PIN2-Code (4 bis 8 Ziffern)** - Der PIN2-Code wird bei einigen SIM-Karten benötigt, um auf Funktionen wie etwa Anrufkostenzähler zuzugreifen.
- Sperrcode (5 Ziffern)** - Der Sperrcode kann zum Sperren des Spiele-Terminals und der Tastatur gegen unbefugte Benutzung verwendet werden.

 **Hinweis:** Die Voreinstellung für den Sperrcode ist **12345**. Ändern Sie den Sperrcode, um eine unbefugte Benutzung Ihres Spiele-Terminals zu vermeiden. Bewahren Sie den Code an einem sicheren Ort auf (auf keinen Fall zusammen mit dem Spiele-Terminal).

- **PUK- und PUK2-Codes (8 Ziffern)** – Der PUK (Personal Unblocking Key) wird benötigt, um die Blockierung eines PIN-Codes aufzuheben. Der PUK2-Code ist erforderlich, um die Blockierung eines PIN2-Codes aufzuheben. Falls die Codes nicht der SIM-Karte beiliegen, erhalten Sie diese von dem Betreiber, dessen Karte in Ihr Spiele-Terminal eingesetzt ist.

Sie können folgende Optionen ändern: Sperrcode, PIN-Code und PIN2-Code. Diese Codes dürfen nur die Ziffern **0 bis 9** enthalten.

 **Hinweis:** Verwenden Sie keine den Notrufnummern ähnlichen Zugriffscodes, z. B. 112, um ein versehentliches Wählen der Notrufnummern zu vermeiden.


PIN-Code-Abfrage – Wenn die PIN-Code-Abfrage aktiviert ist, wird der Code beim Einschalten des Spiele-Terminals jedes Mal abgefragt. Beachten Sie, dass die Deaktivierung der PIN-Code-Abfrage bei einigen SIM-Karten nicht zulässig ist.

PIN-Code | PIN2-Code | Sperrcode – Öffnen Sie diese Einstellung, um den Code zu ändern.


 **Tipp:** Um das Spiele-Terminal manuell zu sperren, drücken Sie auf . Eine Liste von Befehlen wird geöffnet. Wählen Sie *Gerät sperren*.

Zeit bis auto. Sperre – Sie können eine Zeitspanne festlegen, nach deren Ablauf das Spiele-Terminal automatisch gesperrt wird und erst nach Eingabe des Sperrcodes benutzt werden kann. Geben Sie eine Zahl für die Zeitspanne in Minuten ein, oder wählen Sie *Keine*, um die automatische Sperre zu deaktivieren.

- Um die Sperre aufzuheben, geben Sie den Sperrcode ein.

 **Hinweis:** Wenn das Spiele-Terminal gesperrt ist, können in Ihrem Spiele-Terminal programmierte Notrufnummern (z. B. 112 oder andere offizielle Notrufnummern) angerufen werden.

Sperren bei SIM-Änd. – Wählen Sie *Ja*, wenn der Sperrcode abgefragt werden soll, sobald eine unbekannte SIM-Karte in Ihr Spiele-Terminal eingesetzt wird. Im Spiele-Terminal wird eine Liste von SIM-Karten geführt, die als Karten des Besitzers erkannt werden.

 Um die Liste der Rufnummernbeschränkungen anzuzeigen, öffnen Sie *Menü* → *Tools* → *Rufnm.beschränkung*.

Optionen in der Ansicht für Rufnummernbeschränkung: *Öffnen, Anrufen, Neuer Kontakt, Ändern, Löschen, Zu Kontakt.hinzuf., Von Kontakt.hinzuf., Hilfe* und *Schließen*.

Rufnrn.beschränkung - Sie können abgehende Anrufe auf bestimmte Telefonnummern beschränken, falls Ihre SIM-Karte dies unterstützt. Dazu benötigen Sie den PIN2-Code. Wenn diese Funktion aktiviert ist, können nur Telefonnummern gewählt werden, die in der Liste der Rufnummernbeschränkung enthalten sind oder mit den gleichen Ziffern beginnen wie eine Telefonnummer in der Liste.



Hinweis: Wenn die Rufnummernbeschränkung aktiv ist, können in einigen Netzen bestimmte Notrufnummern (z. B. 112 oder andere offiziellen Notrufnummern) angerufen werden.

- Um neue Nummern zur Liste der Rufnummernbeschränkung hinzuzufügen, wählen Sie **Optionen** → *Neuer Kontakt* oder *Von Kontakt. hinzuf.*

Geschl. Benutzergr. (Netzdienst) - Legen Sie eine Gruppe von Personen fest, die Sie anrufen, und deren Anrufe Sie entgegennehmen können. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Netzbetreiber oder Diensteanbieter. Wählen Sie: *Standard*, um die mit dem Netzbetreiber vereinbarte Standardgruppe zu aktivieren, *Ein*, wenn eine andere Gruppe (deren Gruppenindexnummer Sie kennen müssen) verwendet werden soll, oder *Aus*.



Hinweis: Wenn die Anrufe auf geschlossene Benutzergruppen beschränkt sind, können in einigen Netzen bestimmte Notrufnummern (z. B. 112 oder andere offizielle Notrufnummern) angerufen werden.

SIM-Dienste bestätigen. (Netzdienst) - Zum Anzeigen von Bestätigungsmeldungen, wenn ein SIM-Kartendienst verwendet wird.

Zertif.-Management

In der Ansicht für Zertifikatsverwaltung wird eine Liste der Zertifikate von Zertifizierungsstellen angezeigt, die in Ihrem Spiele-Terminal gespeichert wurden. Drücken Sie auf , um eine Liste der Benutzerzertifikate zu öffnen, falls vorhanden.



Glossar: Zertifikate von Zertifizierungsstellen werden von einigen Diensten, etwa Internetdiensten, zur Überprüfung von Signaturen oder Server-Zertifikaten sowie zur Prüfung von Zertifikaten anderer Zertifizierungsstellen verwendet.





Glossar: Benutzerzertifikate werden von einer Zertifizierungsstelle ausgestellt.

Optionen in der Hauptansicht der Zertifikatsverwaltung: *Zertifikat-Details*, *Löschen*, *Beglaub.einstellung*, *Markierungen*, *Hilfe* und *Schließen*.

Digitale Zertifikate sollten verwendet werden, wenn Sie:

- eine Verbindung zu einer Online-Bank bzw. zu anderen Internetseiten oder Remote-Servern, bei denen vertrauliche Informationen übertragen werden, herstellen möchten, oder
- sich vor Viren oder gefährlicher Software schützen und sicherstellen möchten, dass die Software, die Sie herunterladen und installieren, authentifiziert ist.

 **Glossar:** Digitale Zertifikate überprüfen die Herkunft von Internetseiten und installierter Software. Ein Zertifikat ist jedoch nur dann vertrauenswürdig, wenn die Authentizität der Zertifikatsherkunft gewährleistet ist.

 **Wichtig:** Ein Zertifikat ist kein automatischer Schutz. Die Zertifikatsverwaltung muss ordnungsgemäße, authentische und vertrauenswürdige Zertifikate beinhalten, um erhöhte Sicherheit gewährleisten zu können.


Zertifikat-Details anzeigen – Authentizität prüfen

Sie können sich der Identität eines Internet-Gateways oder -Servers nur sicher sein, wenn die Signatur und die Gültigkeitsdauer des entsprechenden Zertifikats überprüft wurden.

Sie erhalten eine Benachrichtigung auf dem Display des Spiele-Terminals,


- wenn die Identität des Internet-Servers oder -Gateways nicht authentisch ist oder
- Ihr Spiele-Terminal nicht über das richtige Sicherheitszertifikat verfügt.

Um die Zertifikatsdetails zu prüfen, navigieren Sie zu einem Zertifikat und wählen **Optionen**→ *Zertifikat-Details*. Beim Öffnen von Zertifikat-Details wird die Gültigkeit des Zertifikats überprüft und ggf. einer der folgenden Hinweise angezeigt:

- *Zertifikat nicht beglaubigt* – Sie haben kein Programm festgelegt, dass das Zertifikat verwenden soll. Weitere Informationen finden Sie im nächsten Abschnitt „Die Beglaubigungseinstellungen für das Zertifikat einer Zertifizierungsstelle ändern“.
 - *Abgelaufenes Zertifikat* – Die Gültigkeitsdauer für das gewählte Zertifikat ist abgelaufen.
 - *Zertifikat noch nicht gültig* – Die Gültigkeitsdauer für das gewählte Zertifikat hat noch nicht begonnen.
 - *Zertifikat fehlerhaft* – Das Zertifikat ist nicht verwendbar. Wenden Sie sich an den Aussteller.
-  **Wichtig:** Zertifikate haben nur eine beschränkte Gültigkeit. Wenn *Abgelaufenes Zertifikat* oder *Zertifikat noch nicht gültig* angezeigt wird, obwohl das Zertifikat gültig sein sollte, prüfen Sie, ob Datum und Uhrzeit in Ihrem Spiele-Terminal richtig eingestellt sind.

Die Beglaubigungseinstellungen für das Zertifikat einer Zertifizierungsstelle ändern

- Navigieren Sie zum Zertifikat einer Zertifizierungsstelle, und wählen Sie **Optionen**→ *Beglaub.einstellung*. Je nach Zertifikat wird eine Liste von Programmen angezeigt, die das markierte Zertifikat verwenden können. Beispiel:
Dienste / *Ja* – das Zertifikat kann zur Zertifizierung von Internetseiten verwendet werden.
Programmmanager / *Ja* – das Zertifikat kann die Herkunft neuer Software zertifizieren.
Internet / *Ja* – das Zertifikat kann E-Mail- und Bild-Server zertifizieren.


 **Wichtig:** Bevor Sie diese Einstellungen ändern, sollten Sie sicherstellen, dass Sie dem Besitzer des Zertifikats vertrauen können und das Zertifikat tatsächlich Eigentum des eingetragenen Besitzers ist.

Anruf Sperre (Netzdienst)




Mit der Anruf Sperre können Sie ankommende und abgehende Anrufe auf Ihrem Spiele-Terminal beschränken. Für diese Funktion benötigen Sie das Passwort für die Sperrung, das Sie vom Diensteanbieter erhalten können.

- 1 Navigieren Sie zu einer Sperroption.
 - 2 Wählen Sie **Optionen** → *Aktivieren*, um beim Netz die Aktivierung der Anruf Sperre anzufordern, *Deaktivieren*, um die markierte Anruf Sperre auszuschalten, oder *Status prüfen*, um zu prüfen, ob Anrufe gesperrt werden.
- Wählen Sie **Optionen** → *Alle Sp. deaktivier.*, um alle aktiven Anruf Sperren aufzuheben.
 - Wählen Sie **Optionen** → *Passw. f. Sperr. änd.*, um das Passwort für die Sperre zu ändern.

 **Hinweis:** Wenn Anrufe gesperrt sind, können in einigen Netzen bestimmte Notrufnummern (z. B. 112 oder andere offizielle Notrufnummern) angerufen werden.

 **Hinweis:** Die Anruf Sperre betrifft alle Anrufe, auch Datenanrufe.


 **Hinweis:** Die Anruf Sperre für ankommende Anrufe und die Anrufumleitung bzw. die Rufnummernbeschränkung können nicht gleichzeitig aktiviert sein. Siehe "Einstellungen für die Anrufumleitung", S. 22 oder „Rufnummernbeschränkung“, S. 53.

Netz



Netzauswahl

- Wählen Sie *Automatisch*, um das Spiele-Terminal auf die automatische Suche und Auswahl eines Mobilfunknetzes in Ihrer Umgebung einzustellen, oder:
- Wählen Sie *Manuell*, wenn Sie das Netz manuell aus einer Liste von Netzen wählen möchten. Falls die Verbindung zum manuell ausgewählten Netz abbricht, wird ein Tonsignal ausgegeben und gefragt, ob Sie erneut ein Netz auswählen möchten. Für das gewählte Netz muss eine Roaming-Vereinbarung mit Ihrem Heimnetz, also mit dem Betreiber, dessen SIM-Karte Sie in Ihrem Spiele-Terminal verwenden, vorliegen.

 **Glossar:** Roaming-Vereinbarung - Ein Abkommen zwischen mehreren Diensteanbietern, um Benutzern des einen Diensteanbieters die Nutzung der Dienste eines anderen Diensteanbieters zu ermöglichen.



Zelleninfo

- Wenn Sie *Ein* wählen, können Sie abhängig von der derzeit verwendeten Funkzelle Informationen vom Netzbetreiber empfangen (Netzdienst).

Zubehöreinstellungen



Folgende Anzeigen sind in der Ausgangsanzeige sichtbar:


-  – ein Headset ist angeschlossen.
-  – eine induktive Schleifeneinheit ist angeschlossen.

Navigieren Sie zu einem Zubehörordner, und öffnen Sie die Einstellungen:

- Wählen Sie *Standardprofil*, um das Profil zu wählen, das immer aktiviert werden soll, wenn ein bestimmtes Zubehör an Ihr Spiele-Terminal angeschlossen wird. Siehe „[Profile](#)“, S. 102.
- Wählen Sie *Auto. Rufannahme*, um das Spiele-Terminal auf automatische Anrufannahme nach fünf Sekunden einzustellen. Wenn die Anrufsignalisierung auf *Einzelton* oder *Lautlos* eingestellt ist, kann die automatische Rufannahme nicht verwendet werden.



6. Kontakte

➡ Um die Kontaktansicht zu öffnen, drücken Sie in der Ausgangsanzeige auf , oder öffnen Sie **Menü**→ **Kontakte**.

In der Kontaktansicht können Sie Kontaktinformationen, z. B. Namen, Telefonnummern und Adressen, verwalten.

Kontakte verwenden den gemeinsamen Speicher. Siehe „Gemeinsamer Speicher“, S. 16.

Sie können auch einen persönlichen Rufton, einen Anrufnamen oder ein Mini-Foto in eine Kontaktkarte aufnehmen. Sie können Kontaktgruppen erstellen, mit denen Sie Kurzmitteilungen oder E-Mails an viele Empfänger zugleich senden können.



Optionen im

Kontaktverzeichnis: *Öffnen, Anrufen, Mitteil. verfassen, Neuer Kontakt, Ändern, Löschen, Kopieren, Zu Gruppe hinzu, Gruppenzugehörigk., Markierungen, Senden, Kontaktinfos, Hilfe und Schließen.*



Glossar: Anrufnamen können aus beliebigen gesprochenen Wörtern, z. B. dem Vornamen einer

Person, bestehen. Mit Anrufnamen können Sie Telefonnummern einfach durch lautes Aussprechen des Namens anrufen.

Kontaktkarten erstellen

- 1 Öffnen Sie die Kontaktansicht, und wählen Sie **Optionen**→ *Neuer Kontakt*. Es wird eine leere Kontaktkarte geöffnet.
- 2 Füllen Sie die gewünschten Felder aus, und drücken Sie auf **OK**. Die Kontaktkarte wird im Gerätespeicher abgelegt und geschlossen und ist danach im Kontaktverzeichnis zu sehen.


Kontakte zwischen SIM-Karte und dem Speicher des Spiele-Terminals kopieren

- Um Namen und Nummern von einer SIM-Karte in Ihr Spiele-Terminal zu kopieren, öffnen Sie **Menü**→ **Tools**→ **SIM-Ordner**. Markieren Sie die zu kopierenden Namen, und wählen Sie **Optionen**→ *Zu Kontakten kop.*

- Wenn Sie eine Telefon-, Fax- oder Pagernummer aus den Kontakten auf die SIM-Karte kopieren möchten, wechseln Sie zur Kontaktansicht, navigieren zu der entsprechenden Nummer und wählen **Optionen**→ *Kopie in SIM-Ordner*.

Kontaktkarten bearbeiten

Optionen beim Bearbeiten einer Kontaktkarte: *Mini-Foto hinzuf.* | *Mini-Foto entfernen*, *Detail hinzufügen*, *Detail löschen*, *Bezeichn. ändern*, *Hilfe* und *Schließen*.

- 1 Navigieren Sie im Kontaktverzeichnis zu der Kontaktkarte, die Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie auf , um sie zu öffnen.
- 2 Um die Informationen auf der Karte zu ändern, wählen Sie **Optionen**→ *Ändern*.
- 3 Um die Änderungen zu speichern und zur Kontaktkartenansicht zurückzukehren, drücken Sie auf **OK**.

Kontaktkarten löschen

- Navigieren Sie im Kontaktverzeichnis zu dem zu löschenden Eintrag, und wählen Sie **Optionen**→ *Löschen*.



So löschen Sie mehrere Kontaktkarten:

- 1 Markieren Sie die zu löschenden Karten. Navigieren Sie zu einem Kontakt, der gelöscht werden soll, und

wählen Sie **Optionen**→ *Markieren*. Neben der Kontaktkarte wird ein Häkchen angezeigt.

- 2 Wenn alle zu löschenden Kontakte markiert sind, wählen Sie **Optionen**→ *Löschen*.



Tipp: Sie können mehrere Elemente auch markieren, indem Sie  gedrückt halten und gleichzeitig auf  drücken. Siehe auch S. 12.

Kontaktkartenfelder hinzufügen und entfernen

- 1 Öffnen Sie eine Kontaktkarte, und wählen Sie **Optionen**→ *Ändern*.
- 2 Um ein Feld hinzuzufügen, wählen Sie **Optionen**→ *Detail hinzufügen*.
Um ein nicht benötigtes Feld zu entfernen, wählen Sie **Optionen**→ *Detail löschen*.
Um die Bezeichnung eines Kontaktfeldes zu ändern, wählen Sie **Optionen**→ *Bezeichn. ändern*.

Ein Bild in eine Kontaktkarte einfügen

In eine Kontaktkarte können zwei verschiedene Arten von Bildern eingefügt werden. Weitere Informationen zum Speichern von Bildern finden Sie unter „Fotos und Screenshots“, S. 65.

- Um ein Mini-Foto in eine Kontaktkarte aufzunehmen, öffnen Sie die Kontaktkarte und wählen **Optionen** → **Ändern**, und wählen Sie dann **Optionen** → **Mini-Foto hinzufügen**. Das Mini-Foto wird auch angezeigt, wenn Sie von der zugehörigen



Kontaktperson angerufen werden.

Hinweis: Wenn Sie eine Kontaktkarte mit einem Mini-Foto versehen haben, können Sie durch Auswahl von *Mini-Foto hinzuf.* das entsprechende Bild durch ein anderes Mini-Foto ersetzen oder durch *Mini-Foto entfernen* das Bild von der Kontaktkarte löschen.

- Um ein Foto in eine Kontaktkarte einzufügen, öffnen Sie die Kontaktkarte und drücken auf , um die Fotoansicht zu öffnen (). Um ein Foto einzufügen, wählen Sie **Optionen** → **Foto hinzufügen**.

Eine Kontaktkarte anzeigen

Optionen bei Anzeige einer Kontaktkarte, wenn eine Telefonnummer markiert ist: *Anrufen, Mitteil. verfassen, Ändern, Löschen, Standard, Anrufnamen hinzuf. | Anrufnamen, Kurzwahl zuweisen | Kurzwahl entfernen, Rufton, Kopie in SIM-Ordner, Senden, Hilfe und Schließen.*

Die Kontaktinformationsansicht () zeigt alle Informationen auf der Kontaktkarte. Drücken Sie auf , um die Fotoansicht zu öffnen ().

Hinweis: In der Kontaktinformationsansicht werden nur die Felder angezeigt, die Informationen enthalten. Wählen Sie **Optionen** → **Ändern**, wenn Sie alle Felder sehen und weitere Daten zum Kontakt hinzufügen möchten.

Standardnummern und -adressen zuweisen

Wenn ein Kontakt mehrere Telefonnummern oder E-Mail-Adressen enthält, können Sie zur Beschleunigung des Anrufens bzw. Sendens von Mitteilungen bestimmte Nummern und Adressen als Standard festlegen.

- Öffnen Sie eine Kontaktkarte, und wählen Sie **Optionen** → **Standard**. Ein Fenster wird geöffnet und listet die verschiedenen Optionen auf.
 - Beispiel:** Navigieren Sie zu *Telefonnummer*, und drücken Sie auf **Zuweisen**. Es wird eine Liste mit den Telefonnummern der gewählten Kontaktkarte angezeigt. Navigieren Sie zu der Telefonnummer, die als Standard definiert werden soll, und drücken Sie auf . Wenn Sie zur Kontaktkartenansicht zurückkehren, sehen Sie, dass die Standardnummer unterstrichen ist.

Sprachwahl

Sie können eine Telefonnummer wählen, indem Sie einen Anrufnamen aussprechen, der zu einer Kontaktkarte hinzugefügt wurde. Jede Art gesprochener Wörter kann als Anrufname dienen. Vor der Verwendung der Sprachwahl sollten Sie Folgendes beachten:

- Anrufnamen sind nicht sprachenabhängig. Anrufnamen hängen von der Stimme des Sprechers ab.
- Anrufnamen werden durch Hintergrundgeräusche beeinträchtigt. Sie sollten beim Aufnehmen und Anrufen der Anrufnamen darauf achten, dass die Umgebung möglichst leise ist.
- Sehr kurze Namen werden nicht akzeptiert. Verwenden Sie längere Namen. Vermeiden Sie ähnlich klingende Namen für unterschiedliche Nummern.



Hinweis: Sie müssen den Namen genau so aussprechen, wie Sie dies bei der Aufnahme getan haben. Dies kann beispielsweise in einer lauten Umgebung oder in einem Notfall schwierig sein. Sie sollten sich daher nicht unter allen Umständen einzig auf die Sprachwahl verlassen.



Beispiel: Sie können den Namen einer Person als Anrufnamen verwenden, z. B. ‚Bernds Handy‘.

Einen Anrufnamen zu einer Telefonnummer hinzufügen






Hinweis: Anrufnamen können nur zu Telefonnummern hinzugefügt werden, die im Speicher


des Spiele-Terminals enthalten sind. Siehe „Kontakte zwischen SIM-Karte und dem Speicher des Spiele-Terminals kopieren“, S. 57.




Hinweis: Eine Kontaktkarte kann nur einen Anrufnamen enthalten.


- 1 Navigieren Sie im Kontaktverzeichnis zu der Kontaktkarte, zu der Sie einen Anrufnamen hinzufügen möchten, und drücken Sie auf , um sie zu öffnen.
- 2 Navigieren Sie zu der Nummer, der Sie den Anrufnamen hinzufügen möchten, und wählen Sie **Optionen**→ *Anrufnamen hinzuf.*
- 3 Der Text *Start drücken und nach Ton sprechen* wird angezeigt. Halten Sie beim Aufzeichnen das Spiele-Terminal dicht vor dem Mund. Sprechen Sie nach dem Startton deutlich die Wörter, die Sie als Anrufnamen aufzeichnen möchten.
 - Drücken Sie auf **Start**, um einen Anrufnamen aufzunehmen. Es ertönt ein Startton, und die Meldung *Jetzt sprechen* wird angezeigt.
- 4 Nach der Aufzeichnung wird die Aufnahme wiedergegeben, und der Hinweis *Anrufname wird wiedergegeben* wird angezeigt. Wenn Sie die Aufnahme nicht speichern möchten, drücken Sie auf **Stopp**.
- 5 Nach erfolgreichem Speichern der Aufnahme wird der Hinweis *Anrufname gespeichert* angezeigt und ein Signalton ausgegeben. Das Symbol  wird neben der Nummer in der Kontaktkarte angezeigt.


 **Hinweis:** Sie können bis zu 25 Telefonnummern mit Anrufnamen versehen. Wenn der Speicher voll ist, löschen Sie einige Anrufnamen.

 **Tipp:** Um eine Liste der definierten Anrufnamen anzuzeigen, wählen Sie im Kontaktverzeichnis **Optionen** → *Kontaktinfos* → *Anrufnamen*.


Einen Anruf durch Sprechen eines Anrufnamens tätigen

 **Hinweis:** Sie müssen den Anrufnamen genauso sprechen, wie Sie ihn beim Aufzeichnen gesprochen haben.


- 1 Halten Sie in der Ausgangsanzeige  gedrückt. Ein kurzer Signalton ertönt, und der Hinweis *Jetzt sprechen* wird angezeigt.
- 2 Wenn Sie einen Anruf durch Sprechen eines Anrufnamens tätigen, ist der Lautsprecher eingeschaltet. Halten Sie das Spiele-Terminal in kurzem Abstand von Mund und Gesicht. Sprechen Sie dann den Anrufnamen deutlich aus.
- 3 Der aufgezeichnete Anrufname wird wiedergegeben, der Name und die Telefonnummer werden angezeigt, und nach 1,5 Sekunden wird die Nummer zum erkannten Anrufnamen gewählt.

 **WARNUNG:** Halten Sie das Spiele-Terminal nicht zu nah an Ihr Ohr, wenn der Lautsprecher eingeschaltet ist, da die Lautstärke möglicherweise sehr hoch ist.

- Wenn der falsche Anrufname wiedergegeben wird, oder um einen neuen Versuch zu starten, drücken Sie auf **Nochmals**.

 **Hinweis:** Während des Sendens oder Empfangens von Daten über eine Daten- bzw. GPRS-Verbindung können Sie nicht mittels Sprachwahl anrufen. Beenden Sie alle aktiven Datenverbindungen, um per Anrufnamen anzurufen.

Einen Anrufnamen wiedergeben, löschen oder ändern

Um einen Anrufnamen wiederzugeben, zu löschen oder zu ändern, öffnen Sie eine Kontaktkarte, navigieren zu einer Nummer mit Anrufnamen (gekennzeichnet mit ) und wählen **Optionen** → *Anrufnamen* → und dann entweder



- *Wiedergabe* - um den Anrufnamen anzuhören, oder
- *Löschen* - um den Anrufnamen zu löschen, oder
- *Ändern* - um einen neuen Anrufnamen aufzunehmen. Drücken Sie auf **Start**, um die Aufnahme zu starten.

Kurzwahltasten zuordnen

Die Kurzwahl eignet sich besonders für häufig verwendete Telefonnummern. Sie können bis zu acht Telefonnummern Kurzwahltasten zuordnen. Die Nummer **1** ist für die Sprachmailbox reserviert.

- Öffnen Sie die Kontaktkarte, für die eine Kurzwahltaaste definiert werden soll, und wählen Sie **Optionen** → *Kurzwahl zuweisen*. Die Kurzwahlübersicht wird geöffnet und zeigt die freien Nummern an.
- Navigieren Sie zu einer Nummer, und drücken Sie auf **Zuweisen**. Wenn Sie zur Kontaktinformationsansicht zurückkehren, wird neben der Nummer das Kurzwahlsymbol angezeigt.
 - Um den Kontakt per Kurzwahl anzurufen, setzen Sie die Funktion **Menü** → **Tools** → **Einstellungen** → **Anrufeinstellungen** → *Kurzwahl auf Ein*. Wechseln Sie dann in die Ausgangsanzeige, und halten Sie die Kurzwahltaaste so lange gedrückt, bis der Anruf gestartet wird.



- Drücken Sie auf , um eine Kontaktkarte zu öffnen, oder öffnen Sie die Gruppenliste, und wählen Sie eine Kontaktgruppe.
 - Wählen Sie **Optionen** → *Rufton*. Eine Liste der Ruftöne wird geöffnet.
 - Navigieren Sie mit dem Steuerkreuz zu dem Rufton, den Sie für den Kontakt bzw. die Gruppe verwenden möchten, und drücken Sie auf **Wählen**.
 - Um den Rufton zu entfernen, wählen Sie *Standard-Rufton* in der Liste der Ruftöne.
-  **Hinweis:** Bei einem Einzelkontakt wird immer der zuletzt zugeordnete Rufton wiedergegeben. Wenn Sie also erst den Rufton einer Gruppe und dann den Rufton eines Mitglieds dieser Gruppe ändern, wird der Rufton der Einzelkontaktperson verwendet, wenn diese Sie das nächste Mal anruft.


Kontaktinformationen senden


- Navigieren Sie im Kontaktverzeichnis zu der zu sendenden Karte.
- Wählen Sie **Optionen** → *Senden*, und wählen Sie dann aus folgenden Möglichkeiten: *Via Kurzmitteilung*, *Via E-Mail* (nur verfügbar, wenn die korrekten E-Mail-Einstellungen vorgenommen wurden) oder *Via Bluetooth*. Die zu sendende Kontaktkarte wird in eine „Visitenkarte“ umgewandelt. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel „Mitteilungen“ sowie unter „Daten über Bluetooth senden“, S. 132.

Einen Rufton für eine Kontaktkarte oder Kontaktgruppe festlegen

Sie können für jede Kontaktkarte und Kontaktgruppe einen Rufton festlegen. Wenn eine Kontaktperson bzw. ein Mitglied einer Kontaktgruppe Sie anruft, wird der jeweils gewählte Rufton wiedergegeben (sofern die Telefonnummer des Anrufers mitgesendet und von Ihrem Spiele-Terminal erkannt wird).


- Sie können empfangene Visitenkarten Ihrem Kontaktverzeichnis hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Smart Messages empfangen](#)“, S. 89.

 **Hinweis:** Das Senden oder Empfangen von Kontaktinformationen ist nur mit kompatiblen Geräten möglich.


 **Glossar:** Wenn Sie Kontaktkarten versenden oder empfangen, wird der Begriff „Visitenkarte“ verwendet. Eine Visitenkarte ist eine Kontaktkarte in einem Format, das in einer Kurzmitteilung gesendet werden kann, normalerweise im Format „vCard“.

Kontaktgruppen verwalten

Sie können Kontaktgruppen erstellen und diese z. B. als Verteilerlisten zum Versenden von Kurzmitteilungen und E-Mails verwenden. Siehe auch S. 62 zum Hinzufügen eines Ruftons für eine Gruppe.


 Optionen in der Gruppenlistenansicht: *Öffnen, Neue Gruppe, Löschen, Umbenennen, Rufton, Kontaktinfos, Hilfe und Schließen.*

Erstellen von Kontaktgruppen


- Um die Gruppenliste zu öffnen, drücken Sie im Kontaktverzeichnis auf .
- Wählen Sie **Optionen** → *Neue Gruppe*.
- Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein, oder verwenden Sie den Standardnamen *Gruppe 1* und drücken auf OK.




Mitglieder zu einer Gruppe hinzufügen

- Navigieren Sie in der Kontaktansicht zu dem Kontakt, der in die Gruppe aufgenommen werden soll, und wählen Sie **Optionen** → *Zu Gruppe hinzu*. Eine Liste verfügbarer Gruppen wird geöffnet.
- Navigieren Sie zu der Gruppe, in die der Kontakt aufgenommen werden soll, und drücken Sie auf .

Mehrere Mitglieder gleichzeitig hinzufügen

- Öffnen Sie in der Gruppenliste eine Gruppe, und wählen Sie **Optionen** → *Einträge hinzufügen*.
- Navigieren Sie zu einer Kontaktadresse, und drücken Sie auf , um sie zu markieren. Wiederholen Sie dies für alle Kontakte, die Sie hinzufügen möchten, und drücken Sie auf **OK**, um sie in die gewählte Gruppe aufzunehmen.

Mitglieder einer Gruppe entfernen

- 1 Öffnen Sie die Gruppenliste, navigieren Sie zu der zu ändernden Gruppe, und drücken Sie auf .
- 2 Navigieren Sie zur gewünschten Kontaktadresse, und wählen Sie **Optionen**→ *Aus Gruppe entfernen*.
- 3 Drücken Sie auf **Ja**, um den Kontakt aus der Gruppe zu entfernen.

Datenimport

Mit der Datenimport-Anwendung der PC Suite für das Nokia N-Gage können Sie Kalender-, Kontakt- und Aufgabendaten von zahlreichen Nokia Telefonen auf Ihr Spiele-Terminal übertragen. Anleitungen zum Verwenden dieser Anwendung finden Sie in der Hilfefunktion der PC Suite.

7. Fotos und Screenshots

Fotos



Hinweis: Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

↔ Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **Fotos**.

Bilder speichern

Mit der Anwendung Fotos können Sie Fotos und Bilder in Ihrem Spiele-Terminal anzeigen, verwalten, löschen und versenden. Sie können Bilder verwalten, die Sie in Ihrem Posteingang als Multimedia- oder Bildmitteilung, E-Mail-Anhang oder per Bluetooth-Verbindung empfangen oder mit der Screenshot-Anwendung gespeichert haben. Nachdem Sie das Bild im Posteingang empfangen haben, müssen Sie es in der Anwendung Fotos speichern.

Die Foto-Hauptansicht enthält eine Liste von Fotos und Ordnern. In der Liste werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Datum und Uhrzeit der Speicherung des Bildes,
- ein Mini-Foto, eine Vorschau des Bildes,
- die Anzahl der Elemente in einem Ordner und
- eine Registerkarte, die anzeigt, ob Ihre Bilder oder Ordner im Speicher des Spiele-Terminals oder auf der Speicherkarte (falls vorhanden) gespeichert werden.






Optionen in Fotos: *Öffnen, Senden, Foto-Uploader, Löschen, In Ordner verschieb., Neuer Ordner, Markierungen, Umbenennen, Details anzeigen, Zu Favoriten hinzuf., Mini-Fotos aktualis., Hilfe und Schließen.*



Bilder anzeigen

Hinweis: Wenn Sie **Fotos** öffnen, ist der Speicher des Spiele-Terminals voreingestellt.

- 1 Durch Drücken auf  oder  können Sie zwischen den beiden Speicher-Registern wechseln.

- Um durch die Bilder zu blättern, drücken Sie auf  und .
- Drücken Sie auf , um ein Bild zu öffnen. Wenn das Bild geöffnet ist, werden dessen Name und die Anzahl der Bilder im Ordner oben angezeigt.

Optionen bei Anzeige eines Bildes: *Senden, Drehen, Zoomen (größer), Zoomen (kleiner), Ganzer Bildschirm, Löschen, Umbenennen, Details anzeigen, Zu Favoriten hinzuf., Hilfe und Schließen.*

Wenn ein Bild angezeigt wird, können Sie zum nächsten bzw. zum vorhergehenden Bild im Ordner navigieren, indem Sie auf  bzw.  drücken.


Animierte GIF-Dateien können ebenso wie andere Bilder angezeigt werden. Animationen werden nur einmal abgespielt. Am Ende einer Animation wird ein Standbild angezeigt. Um die Animation erneut anzuzeigen, müssen Sie diese schließen und erneut öffnen.


Zoomen

- Wählen Sie **Optionen** → *Zoomen (größer)* oder *Zoomen (kleiner)*. Das Zoomverhältnis wird oben angezeigt. Siehe auch Abschnitt **„Tastenkombinationen“** weiter hinten in diesem Kapitel.




- Drücken Sie auf **Zurück**, um zur anfänglichen Ansicht zurückzukehren.

 **Hinweis:** Das Zoomverhältnis wird nicht permanent gespeichert.

 **Hinweis:** In GIF-Animationen können Sie während der Wiedergabe nicht zoomen.

Vollbild

Wenn Sie **Optionen** → *Ganzer Bildschirm* wählen, werden die Bereiche um das Bild entfernt, damit Sie mehr vom Bild sehen können. Drücken Sie auf , um zur anfänglichen Ansicht zurückzukehren.







Den Hilfefunktion verschieben




Wenn Sie zoomen oder ein Bild im Vollbildmodus anzeigen, können Sie das Steuerkreuz verwenden, um den Hilfefunktion zu verschieben und einen Bildteil, z. B. die obere rechte Ecke, genauer zu betrachten.

Drehen

Wählen Sie **Optionen** → *Drehen* → *Links*, um ein Bild um 90 Grad entgegen dem Uhrzeigersinn, bzw. *Rechts*, um ein Bild im Uhrzeigersinn zu drehen. Die Drehposition wird nicht permanent gespeichert.

Tastenkombinationen


- Drehen:  - entgegen dem Uhrzeigersinn,  - im Uhrzeigersinn
- Navigieren:  - auf,  - ab,  - links,  - rechts.

-  – einzoomen,  – auszoomen, gedrückt halten, um zur Normalansicht zurückzukehren.
-  – Wechseln zwischen Vollbild- und Normalansicht.

Bilddetailansicht

- Um detaillierte Informationen zu einem Bild anzuzeigen, navigieren Sie zu dem Bild und wählen **Optionen** → *Details anzeigen*. Eine Liste von Bildinformationen wird angezeigt:
Format - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Keine Unterst. oder Unbekannt
Datum und Uhrzeit - wann das Bild erstellt bzw. gespeichert wurde.
n x n - die Bildgröße in Pixeln,
Größe - in Byte oder Kilobyte (KB),
Farbe - Truecolour, 65536 Farben, 4096 Farben, 256 Farben, 16 Farben, Grauskala oder Schwarz/weiß.

Bilder und Ordner arrangieren


- Um ein Bild oder einen Ordner zu löschen, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen** → *Löschen*.
- Um ein Bild oder einen Ordner umzubenennen, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen** → *Umbenennen*. Geben Sie den neuen Namen ein, und drücken Sie auf .



Siehe „Allen Anwendungen gemeinsame Aktionen“, S. 12 für weitere Informationen zur Erstellung von Ordnern


sowie zum Markieren und Verschieben von Elementen in Ordner.

Bilder senden

Bilder können über verschiedene Mitteilungsdienste an kompatible Geräte gesendet werden.

- 1 Navigieren Sie zum gewünschten Bild, und wählen Sie **Optionen** → *Senden*.
- 2 Wählen Sie nun unter folgenden Möglichkeiten: *Via Multimedia*, *Via E-Mail* und *Via Bluetooth*.
 - Wenn Sie sich für das Senden in einer E-Mail oder einer Multimedia-Mitteilung entscheiden, wird ein Editor geöffnet. Drücken Sie auf , um die Empfänger aus dem Kontaktverzeichnis zu wählen, oder geben Sie die Telefonnummer bzw. die E-Mail-Adresse des Empfängers in das Feld *An*: ein. Fügen Sie Text oder eine Tonaufnahme hinzu, und wählen Sie **Optionen** → *Senden*. Weitere Informationen finden Sie unter „Neue Mitteilungen erstellen und senden“, S. 81.
 - Wenn Sie das Bild über Bluetooth senden möchten, finden Sie weitere Informationen unter „Daten über Bluetooth senden“, S. 132.

Tipp: Über Bluetooth können Sie mehrere Bilder gleichzeitig senden. Um mehrere Bilder gleichzeitig zu senden, müssen Sie diese zuerst markieren. Um mehrere Bilder gleichzeitig zu markieren, verwenden Sie die Befehle **Optionen** → *Markierungen* oder halten  gedrückt und drücken gleichzeitig auf  oder

☺. Während die Auswahl sich verändert, wird neben den Bildern ein Häkchen angezeigt. Um die Auswahl zu beenden, lassen Sie das Steuerkreuz und dann  los.



Ordner für Bildmitteilungen

Im Ordner für Bildmitteilungen finden Sie Grafiken, die Sie in Bildmitteilungen erhalten haben.

Optionen im Ordner für Bildmitteilungen: *Öffnen, Senden, Löschen, Markierungen, Umbenennen, Details anzeigen, Hilfe und Schließen.*

Wenn Sie eine Grafik speichern möchten, die Sie in einer Bildmitteilung erhalten haben, gehen Sie zu **Mitteilungen** → *Eingang*, öffnen Sie die Mitteilung und wählen **Optionen** → *Speichern*.



Bilder anzeigen

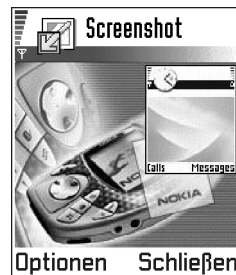
- 1 Navigieren Sie zu dem gewünschten Bild, und drücken Sie auf . Das Bild wird geöffnet. Durch Drücken auf  gelangen Sie zum nächsten Bild im Ordner.
- 2 Drücken Sie auf **Zurück**, um zur Foto-Hauptansicht zurückzukehren.

Screenshot

➡ Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **Screenshot**.





Mit der Anwendung Screenshot können Sie Bilder auf dem Bildschirm Ihres Spiele-Terminals festhalten. Sie können die Bilder dann über Multimedia-Mitteilungen an Freunde versenden. Sie können Screenshot unsichtbar im Hintergrund ausführen und bei Bedarf über eine Tastenkombination aufrufen, die in den Einstellungen festgelegt wird (Standardeinstellung ist  + ). Siehe „Ausführen im Hintergrund“, S. 69, „Einstellungen ändern“, S. 69.



Optionen in Screenshot: *Progr. aktivieren, Einstellungen, Hilfe und Schließen.*

Folgende drei Formate sind verfügbar: *JPG (niedrige Qu.)*, *JPG (hohe Qual.)* oder *MBM*.

- 1 Wählen Sie **Menü** → **Medien** → **Screenshot**.
- 2 Wählen Sie **Optionen** → *Progr. aktivieren*. Die Meldung „Drücken Sie *Stift + St.-kreuz*, um einen Screenshot zu erstellen“ wird angezeigt, und das Programm ausgeblendet.
- 3 Drücken Sie auf  + , um einen Bildschirm zu speichern.

➡ **Hinweis:** Wenn der Speicher fast voll ist, werden u. U. einige Anwendungen vom Spiele-Terminal geschlossen. Zuvor werden sämtliche nicht

gespeicherten Daten gespeichert. Siehe „Zwischen Anwendungen wechseln“, S. 11.

Ausführen im Hintergrund

Wenn Sie **Optionen** → *Progr. aktiv halten* wählen, wird die Anwendung vom Bildschirm ausgeblendet. Screenshot ist weiterhin aktiv, hat keine Auswirkung auf die Anwendung, die Sie ausführen möchten, und ermöglicht es, den Bildschirminhalt jederzeit zu speichern (z. B. beim Ausführen eines Spiels), indem Sie die in den Einstellungen festgelegte Tastenkombination drücken. Siehe „Einstellungen ändern“, S. 69.

Einstellungen ändern

Wählen Sie *Einstellungen*, um eine Liste der Screenshot-Einstellungen zu öffnen, die Sie definieren können.

- *Scr. aufnehmen mit* – Wählen Sie eine Tastenkombination zum Aktivieren von Screenshot.
- *Ordnername* – Geben Sie einen beschreibenden Namen für den Bildordner ein, in dem die Screenshots abgelegt werden.
- *Screenshot-Name* – Geben Sie einen beschreibenden Namen für das Bild ein.
- *Screenshot-Qualität* – Wählen Sie eines der folgenden drei Formate:
 - *JPG (niedrige Qu.)*
 - *JPG (hohe Qual.)*
 - *MBM*.

- *Std.-namen verwend.* – Wählen Sie *Ja*, wenn Sie das Bild unter dem Namen speichern möchten, den Sie in der Option *Screenshot-Name* eingegeben haben. Wählen Sie *Nein*, um für jedes Bild einen separaten Namen zu vergeben (der in der Option *Screenshot-Name* eingegebene Name wird als Standard angezeigt).

Optionen: *Scr. aufnehmen mit, Ordnername, Screenshot-Name, Screenshot-Qualität* und *Std.-namen verwend.*



Hinweis: Sie können mehrere Bilder unter demselben Namen speichern (z. B. "Screenshot"). Die Bilder werden dann als "Screenshot", "Screenshot(01)", "Screenshot(02)" usw. gespeichert.



8. RealOne Player™



Hinweis: Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

↪ Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **RealOne Player**.

Mit dem RealOne Player™ können Mediendateien, die im Speicher des Spiele-Terminals oder auf der Speicherkarte gespeichert wurden, oder Musik- und Videodateien sowie Stream-Live-Inhalte aus dem Internet wiedergegeben werden.



Glossar: Mediendateien sind Video-, Musik- oder Audio-Clips, die über einen Medien-Player wie den RealOne Player wiedergegeben werden können. Dateien mit den Erweiterungen .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra und .rv. werden vom RealOne Player unterstützt.

Der RealOne Player unterstützt nicht uneingeschränkt alle Variationen aller unterstützten Dateiformate. Der RealOne Player versucht beispielsweise alle MP4-Dateien zu öffnen. Einige MP4-Dateien können jedoch Inhalte haben, die nicht den 3GPP-Standards entsprechen und werden daher nicht vom Nokia N-Gage Spiele-Terminal unterstützt. In diesem Fall wird die Datei möglicherweise

unvollständig wiedergegeben, oder es wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Der RealOne Player verwendet den gemeinsamen Speicher. Siehe **„Gemeinsamer Speicher“**, S. 16.

Optionen: Je nach Modus des RealOne Players werden im Menü "Optionen" unterschiedliche Optionen angezeigt:

- Wenn die Liste keine Dateien, Links oder Ordner enthält: *Öffnen, Neuer Ordner, Einstellungen, Produktinfo, Hilfe* und *Schließen*.
- Wenn es sich bei dem ausgewählten Element um eine lokale Datei handelt: *Wiedergabe, Öffnen, Umbenennen* (wenn keine Elemente markiert sind), *Löschen, Neuer Ordner, In Ordner verschieb., Markierungen, Senden, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Produktinfo, Hilfe* und *Schließen*.
- Wenn es sich bei dem ausgewählten Element um ein Element im Internet handelt: *Wiedergabe* (wenn keine Elemente markiert sind), *Öffnen, Umbenennen, Link ändern, Löschen, Neuer Ordner, In Ordner verschieb., Markierungen, Senden, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Produktinfo, Hilfe* und *Schließen*.
- Wenn ein Ordner markiert ist: *Ordner öffnen* (wenn keine Elemente markiert sind), *Öffnen, Umbenennen* (wenn keine Elemente markiert sind), *Löschen, Neuer*

Ordner, Markierungen, Einstellungen, Produktinfo, Hilfe und Schließen.

- Wenn mehrere Elemente markiert sind: Öffnen, Löschen, Neuer Ordner, In Ordner verschieb., Markierungen, Senden, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Produktinfo, Hilfe und Schließen.

Media Guide

Über den RealOne Player können Sie eine Internetseite öffnen, die einen Media Guide mit Links zu Internetseiten und Dateien für Streaming-Medien enthält. Siehe „Streaming aus dem Internet“, S. 72.

Wiedergeben von Mediendateien

Sie können eine beliebige in der Liste angezeigte Musik- oder Video-Datei durch Starten des RealOne Players oder direkt über das Internet wiedergeben.

- Für die Wiedergabe einer Mediendatei, die im Speicher Ihres Spiel-Terminals oder auf der Speicherkarte gespeichert ist, öffnen Sie den RealOne Player, navigieren zu der entsprechenden Datei und wählen **Optionen**→ *Wiedergabe*.



- So geben Sie eine Mediendatei direkt aus dem Internet wieder:

- 1 Wählen Sie **Optionen**→ *Öffnen*→ URL
- 2 Geben Sie die URL-Adresse der Internetseite ein, die Sie wiedergeben bzw. deren Inhalte Sie per Streaming abrufen möchten.

Glossar: Streaming bedeutet, dass Ton- oder Bilddaten in Echtzeit wiedergegeben werden, während sie aus dem Internet heruntergeladen werden, und nicht zuvor lokal in einer Datei gespeichert werden.

Hinweis: Die Verbindung zu einer Internetseite kann erst dann hergestellt werden, wenn Sie einen Zugangspunkt konfiguriert haben, siehe Einstellung *Standard-Zug.-punkt*, S. 73. Bei vielen Diensteanbietern muss ein Internetzugangspunkt (IAP) als Standard-Zugangspunkt festgelegt werden. Bei einigen Diensteanbietern kann jedoch auch ein WAP-Zugangspunkt gewählt werden. Informationen zur Verfügbarkeit sowie weitere Hinweise erhalten Sie von Ihrem Diensteanbieter.

Hinweis: Im RealOne Player können Sie nur eine RTSP-URL öffnen. Sie können zwar keine HTTP-URL öffnen, der RealOne Player erkennt jedoch einen HTTP-Link zu einer RAM-Datei, da es sich bei einer RAM-Datei um eine Textdatei handelt, die einen RTSP-Link enthält.

Streaming aus dem Internet







- Konfigurieren Sie für das Streaming von Live-Inhalten aus dem Internet (Netzdienst) zunächst den Standard-Zugangspunkt (siehe Hinweis auf S. 71.) Gehen Sie dann wie folgt vor:
 - 1 Öffnen Sie den RealOne Player, und wählen Sie **Optionen** → **Öffnen** → **Guide**. Öffnen Sie den Media Guide, um einen Link zu der gewünschten Streaming-Site zu suchen.
 - 2 Wählen Sie den Link aus. Sie werden aufgefordert, die Verbindung zum WAP-Zugangspunkt zu beenden.
- Wenn Sie im RealOne Player einen Internetzugangspunkt (IAP) als Standard-Zugangspunkt konfiguriert haben (mit Einverständnis Ihres Diensteanbieters), sollten Sie die Aufforderung **akzeptieren**.
- Wenn Sie im RealOne Player einen WAP-Zugangspunkt als Standard-Zugangspunkt konfiguriert haben (mit Einverständnis Ihres Diensteanbieters), sollten Sie die Aufforderung **ablehnen**.

Ihre Streaming-Sitzung startet nun.

Bevor Ihre Mediendatei wiedergegeben bzw. das Streaming gestartet wird, stellt Ihr Spiele-Terminal eine Verbindung zu der Internetseite her und lädt die Datei.



Lautstärkeregelung

- Zum Erhöhen der Lautstärke drücken Sie auf , zum Verringern der Lautstärke drücken Sie auf .
- Zum Stummschalten drücken Sie auf  und halten diese Taste so lange gedrückt, bis die Anzeige  erscheint.
- Um den Ton einzuschalten, halten Sie  gedrückt, bis die Anzeige  sichtbar ist.

Senden von Mediendateien

Sie können Mediendateien versenden, indem Sie die Option *Senden* aus der Liste der Videoclips wählen.

- 1 Navigieren Sie zur gewünschten Datei, und wählen Sie **Optionen**→ *Senden*.
- 2 Wählen Sie eine der drei Möglichkeiten zum Senden von Dateien: *Via Bluetooth*, *Via Multimedia* oder *Via E-Mail*.

Einstellungen ändern



Tipp: Wenn Sie eine dieser Einstellungen auswählen, wird eine Registeransicht geöffnet. Drücken Sie auf oder auf , um zwischen den verschiedenen Registerkarten für Einstellungen zu navigieren. Anhand der folgenden Symbole erkennen Sie, welche Einstellung gerade aktiv ist:

- für *Video*
- für *Wiedergabe*
- für *Netz und Proxy*.

Zum Ändern der Einstellungen von *Video* wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Video*, um die folgende Serie von Einstellungen zu öffnen:

- *Videoqualität* - Wählen Sie *Hohe Bildschärfe* für verbesserte Bildqualität bei niedrigerer Bildfrequenz, oder *Hohe Frame-Rate* für eine schnellere Bildfrequenz bei geringerer Bildqualität.
- *Automat. Skalierung* - Wählen Sie *Ein* für die automatische Größenanpassung des Videobilds.

Zum Ändern der Einstellungen von *Wiedergabe* wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Wiedergabe*, um folgende Einstellung zu öffnen:

- *Wiederholen* - Wählen Sie *Ein*, um die Video- bzw. Audiodatei, die gerade wiedergegeben wird, erneut automatisch wiederzugeben, nachdem sie abgespielt wurde.

Zum Ändern der Einstellungen von *Netz* wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Netz*, um die folgende Serie von Einstellungen zu öffnen:


- *Standard-Zug.-punkt* - Wie unter *Verbindungseinstellungen* festgelegt, siehe [„Zugangspunkte“](#), S. 47. Siehe auch die Anleitungen in Schritt 2 auf S. 71.
- *Bandbreite* - Wählen Sie *Automatisch*, um die bestmögliche Übertragungsrate zu gewährleisten.
- *Maximale Bandbreite* - Wählen Sie für Streaming-Inhalte die maximale Bandbreite aus.
- *Zeitüberschr. Verb.* - Öffnen Sie die Schieberegler-Ansicht, um die Wartezeit für die erste Serververbindung bei einer Streaming-Sitzung zu ändern.
- *Zeitüberschr. Serv.* - Öffnen Sie die Schieberegler-Ansicht, um die für das Warten auf die Antwort des Servers zulässige Zeitspanne zu ändern.
- *Höchster Port* und *Niedrigster Port* - Geben Sie die Portnummer für das Streaming ein. Wenn Ihnen die Nummer nicht bekannt ist, wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter.

Zum Ändern der Einstellungen von *Proxy* wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Proxy*, um die folgenden Einstellungen zu öffnen:

- *Proxy verwenden / Serveradresse / Port* - Wählen Sie aus, ob ein Proxy verwendet werden soll.



9. Mitteilungen

 **Hinweis:** Das Spiele-Terminal muss eingeschaltet sein, wenn Sie die Funktionen unter **Mitteilungen** verwenden möchten. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

 Öffnen Sie **Menü** → **Mitteil.**

In der Mitteilungsansicht können Sie folgende Elemente erstellen, senden, empfangen, anzeigen, bearbeiten und organisieren:

- Kurzmitteilungen,
- Multimedia-Mitteilungen,
- E-Mails und
- Smart Messages, spezielle Kurzmitteilungen, die Daten enthalten.


Darüber hinaus können Sie Mitteilungen und Daten über eine Bluetooth-Verbindung empfangen, Dienstmitteilungen eines WAP-Anbieters und Cell Broadcast-Mitteilungen empfangen sowie Dienstbefehle senden.


Optionsen in der Mitteilungs-Hauptansicht: *Verfassen*, *Verbinden* (erscheint, wenn Sie Einstellungen für die Mailbox vorgenommen haben), oder *Verbindung trennen* (erscheint, wenn eine aktive


Verbindung zur Mailbox besteht), *SIM-Mitteilungen*, *Cell Broadcast*, *Dienstbefehle*, *Einstellungen*, *Hilfe* und *Schließen*.


Kurzmitteilungen und Multimedia-Mitteilungen verwenden den gemeinsamen Speicher. Siehe „Gemeinsamer Speicher“, S. 16.

Beim Öffnen des Mitteilungsprogramms wird die Funktion *Neue Mitteilung* und eine Liste mit Standardordnern angezeigt:

 **Eingang** - enthält empfangene Mitteilungen außer E-Mails und Cell Broadcast-Mitteilungen. E-Mails werden in der *Mailbox* gespeichert. Sie können Cell Broadcast-Mitteilungen über folgende Auswahl lesen: **Optionen** → *Cell Broadcast*.


 **Meine Ordner** - zum Organisieren Ihrer Mitteilungen in Ordnern.


 **Tipp:** Organisieren Sie Ihre Mitteilungen, indem Sie in diesem Ordner neue Ordner erstellen.


 **Mailbox** - Wenn Sie diesen Ordner öffnen, können Sie eine Verbindung mit Ihrer Remote-Mailbox aufbauen, um neue E-Mails abzurufen, oder zuvor abgerufene E-Mails offline anzeigen. Weitere Informationen zu Online- und Offline-Modi finden Sie auf S. 91. Nachdem Sie die


Einstellungen für eine neue Mailbox festgelegt haben, wird *Mailbox* in der Hauptansicht durch den Namen dieser Mailbox ersetzt. Siehe [„Einstellungen für E-Mails“](#), S. 99.


 **Entwürfe** – enthält Mitteilungsentwürfe, die noch nicht gesendet wurden.




 **Gesendet** – enthält die letzten 20 gesendeten Mitteilungen. Um die Anzahl der zu speichernden Mitteilungen zu ändern, siehe [„Einstellungen im Ordner für sonstige Mitteilungen“](#), S. 101.

 **Ausgang** – ein temporärer Speicherplatz für Mitteilungen, die noch zu senden sind.

 **Berichte** – Sie können vom Netz einen Sendebericht für die gesendeten Kurzmitteilungen, Smart Messages und Multimedia-Mitteilungen anfordern. Um den Empfang von Sendeberichten zu aktivieren, wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Kurzmitteilung*, navigieren zu *Bericht erstellen* und wählen *Ja*.


 **Hinweis:** Der Empfang eines Sendeberichts für eine Multimedia-Mitteilung, die an eine E-Mail-Adresse gesendet wurde, ist gegebenenfalls nicht möglich.

 **Hinweis:** Bevor Sie eine Multimedia-Mitteilung erstellen, eine E-Mail schreiben oder mit Ihrer Remote-Mailbox Verbindung aufnehmen können, müssen Sie die richtigen Verbindungseinstellungen festlegen. Siehe [„Für E-Mails benötigte Einstellungen“](#), S. 86, [„Für Multimedia-Mitteilungen benötigte Einstellungen“](#), S. 83.



 **Tipp:** Wenn Sie einen der Standardordner, z. B. **Gesendet**, geöffnet haben, können Sie leicht zwischen den Ordnern navigieren: Drücken Sie auf  zum Öffnen des nächsten Ordners (**Ausgang**), oder auf  zum Öffnen des vorherigen Ordners (**Entwürfe**).

Mitteilungen – Allgemeine Informationen

Der Mitteilungsstatus ist immer entweder „Entwurf“, „Gesendet“ oder „Empfangen“. Mitteilungen können vor dem Senden im Entwurfsordner gespeichert werden. Mitteilungen werden vorübergehend im Postausgang gespeichert, bis sie gesendet werden. Nachdem eine Mitteilung gesendet wurde, befindet sich eine Kopie im Ordner für gesendete Mitteilungen. Empfangene und gesendete Mitteilungen sind schreibgeschützt, bis Sie *Antworten* oder *Weiterleiten* wählen, worauf die Mitteilung in einen Editor kopiert wird. Beachten Sie, dass Sie Mitteilungen, die Sie selbst gesendet haben, nicht weiterleiten können.




 **Hinweis:** Mitteilungen oder Daten, die über eine Bluetooth-Verbindung gesendet wurden, werden nicht in den Ordnern für Entwürfe oder gesendete Mitteilungen gespeichert.

Eine empfangene Mitteilung öffnen

- Beim Empfang einer Mitteilung wird in der Ausgangsanzeige  die Meldung *1 neue Mitteilung* angezeigt. Drücken Sie auf **Zeigen**, um die Mitteilung zu öffnen.
- Wenn mehrere neue Mitteilungen vorliegen, drücken Sie auf **Zeigen**, um den Posteingang zu öffnen und die Mitteilungsüberschriften anzuzeigen. Um eine Mitteilung im Posteingang zu öffnen, navigieren Sie zu ihr und drücken auf .

Einen Empfänger zu einer Mitteilung hinzufügen


Beim Erstellen einer Mitteilung können Sie auf verschiedene Arten einen Empfänger hinzufügen:

- Empfänger aus dem Kontaktverzeichnis hinzufügen. Um das Kontaktverzeichnis zu öffnen, drücken Sie auf  oder  im Feld *An:* oder *Kopie:* oder wählen **Optionen** → *Empfänger hinzuf.* Navigieren Sie zu einer Kontaktadresse, und drücken Sie auf , um sie zu markieren. Sie können mehrere Empfänger gleichzeitig markieren. Drücken Sie auf **OK**, um zur Mitteilung zurückzukehren. Die Empfänger werden im Feld *An:* aufgeführt und automatisch mit Semikolon (;) getrennt.
- Telefonnummer oder E-Mail-Adresse des Empfängers im Feld *An:* eingeben, oder

- Empfängerinformationen in einem anderen Programm kopieren und diese im Feld *An:* einfügen. Siehe „Text kopieren“, S. 80.



Beispiel: +44 123 456; 050 456 876

Drücken Sie auf , um einen Empfänger links vom Cursor zu löschen.



Hinweis: Wenn Sie mehrere Telefonnummern oder E-Mail-Adressen im Feld *An:* eingeben, müssen Sie darauf achten, zwischen je zwei Elementen ein Semikolon (;) als Trennzeichen einzugeben. Beim Abrufen von Empfängern aus dem Kontaktverzeichnis wird das Semikolon automatisch eingefügt.


Sendeoptionen

Um festzulegen, wie eine Mitteilung gesendet werden soll, wählen Sie **Optionen** → *Sendeoptionen*, wenn Sie die Mitteilung bearbeiten. Beim Speichern einer Mitteilung werden die Sendeeinstellungen ebenfalls gespeichert.


Texteingaben










Sie können Text auf zwei verschiedene Arten eingeben, die für Mobilgeräte übliche Art oder eine andere Methode, die als automatische Worterkennung bezeichnet wird.






Tipp: Um die automatische Worterkennung ein- oder auszuschalten, drücken Sie während der Texteingabe zweimal schnell hintereinander auf .

Die herkömmliche Texteingabe verwenden

Die Anzeige  erscheint rechts oben, wenn Sie Text mit der herkömmlichen Methode eingeben.



- Drücken Sie wiederholt auf eine Zifferntaste ( - ) , bis das gewünschte Zeichen angezeigt wird. Beachten Sie, dass eine Zifferntaste mit mehr Zeichen belegt ist, als auf der Taste aufgedruckt sind.
- Um eine Zahl einzufügen, halten Sie die Zifferntaste gedrückt.
- Um zwischen Buchstaben- und Zahlenmodus zu wechseln, halten Sie  gedrückt.
- Wenn der nächste Buchstabe der gleichen Taste zugeordnet ist wie der aktuelle, warten Sie, bis der Cursor angezeigt wird (oder drücken Sie auf  , um die Zeitverzögerung zu beenden), und geben dann den Buchstaben ein.
- Drücken Sie im Fehlerfall auf  , um ein Zeichen zu löschen. Halten Sie  gedrückt, um mehrere Zeichen zu löschen.
- Die gebräuchlichsten Satzzeichen sind unter  verfügbar. Drücken Sie wiederholt auf  , um das gewünschte Satzzeichen zu erreichen. Drücken Sie auf  , um eine Liste von Sonderzeichen zu öffnen. Navigieren Sie mit dem Steuerkreuz durch die Liste, und drücken Sie auf **Wählen**, um ein Zeichen auszuwählen.



- Um ein Leerzeichen einzufügen, drücken Sie auf  . Um den Cursor in die nächste Zeile zu bringen, drücken Sie dreimal auf  .
- Um zwischen den verschiedenen Schreibweisen **Abc**, **abc** und **ABC** zu wechseln, drücken Sie auf  .



Die Symbole **ABC und **abc** zeigen den eingestellten Groß-/Kleinschreibungsmodus an. **Abc** bedeutet, dass der erste Buchstabe des Wortes groß und alle anderen Buchstaben automatisch klein geschrieben werden. **123** zeigt den Zahlenmodus an.**

Die automatische Worterkennung verwenden

Zum Aktivieren der automatischen Worterkennung, drücken Sie auf  und wählen *Wörterb. aktivieren*. Dadurch wird die automatische Worterkennung für alle Editoren im Spiele-Terminal aktiviert. Die Anzeige  erscheint am oberen Rand.

- 1 Geben Sie das gewünschte Wort mit den Tasten  -  ein. Drücken Sie für einen Buchstaben jeweils nur einmal auf eine Taste. Das Wort ändert sich nach jedem Tastendruck.



Hinweis: Die Wortübereinstimmung entwickelt sich, warten Sie, bis das ganze Wort eingegeben ist, bevor Sie das Ergebnis prüfen.

Um beispielsweise „Nokia“ einzugeben, wenn das englische Wörterbuch aktiviert ist, drücken Sie auf

für N, für o, für k, für i und für a.

Wie Sie sehen, ändert sich der Wortvorschlag mit jedem Tastendruck.

- 2 Wenn Sie das Wort vollständig eingegeben haben, prüfen Sie, ob es korrekt ist.




- Wenn das Wort richtig ist, können Sie es bestätigen, indem Sie auf drücken oder durch Drücken auf ein Leerzeichen einfügen. Die Unterstreichung verschwindet, und Sie können ein neues Wort eingeben.
- Falls das Wort nicht korrekt ist, haben Sie folgende Möglichkeiten:
 - Drücken Sie wiederholt auf , um die im Wörterbuch gefundenen passenden Wörter nacheinander anzuzeigen.
 - Drücken Sie auf , und wählen Sie *Wörterbuch* → *Treffer*, um eine Liste passender Wörter anzuzeigen. Navigieren Sie zum gewünschten Wort, und drücken Sie auf , um es zu wählen.
- Wenn das Zeichen ? hinter dem Wort angezeigt wird, befindet sich das gewünschte Wort nicht



im Wörterbuch. Um ein Wort in das Wörterbuch aufzunehmen, drücken Sie **Buchst.**, geben das Wort (max. 32 Zeichen) nach der herkömmlichen Methode ein und drücken auf **OK**. Das Wort wird zum Wörterbuch hinzugefügt. Wenn das Wörterbuch voll ist, ersetzt ein neu eingegebenes Wort das älteste hinzugefügte Wort.


- Um das ? zu entfernen und die Zeichen des Wortes nacheinander zu löschen, drücken Sie auf .


Tipps zur Verwendung der automatischen Worterkennung

- Um ein Zeichen zu löschen, drücken Sie auf . Halten Sie gedrückt, um mehrere Zeichen zu löschen.
- Um zwischen den verschiedenen Eingabemodi **Abc**, **abc** und **ABC** zu wechseln, drücken Sie auf . Hinweis: Wenn Sie zweimal kurz hintereinander auf drücken, wird die automatische Worterkennung deaktiviert.
- Um im Buchstabenmodus eine Ziffer einzufügen, halten Sie die gewünschte Zifferntaste gedrückt. Oder drücken Sie auf und wählen Sie *Zahl einfügen*, geben Sie die gewünschten Ziffern ein, und wählen Sie **OK**.
Um zwischen Buchstaben- und Zahlenmodus zu wechseln, halten Sie gedrückt.
- Die gebräuchlichsten Satzzeichen sind unter verfügbar. Drücken Sie wiederholt auf und dann


auf , um das gewünschte Satzzeichen zu erreichen.

Halten Sie  gedrückt, um eine Liste von Sonderzeichen zu öffnen. Navigieren Sie mit dem Steuerkreuz durch die Liste, und drücken Sie auf **Wählen**, um ein Zeichen auszuwählen. Oder drücken Sie  und wählen *Symbol einfügen*.



 **Tipp:** Die automatische Worterkennung versucht zu erraten, welches gebräuchliche Satzzeichen (.,?!') benötigt wird. Reihenfolge und Verfügbarkeit der Satzzeichen hängen von der Sprache des Wörterbuchs ab.

- Drücken Sie wiederholt auf , um die im Wörterbuch gefundenen passenden Wörter nacheinander anzuzeigen.


Sie können aber auch auf  drücken und *Wörterbuch*, und wählen Sie

- *Treffer*, um eine Liste von Wörtern anzuzeigen, die Ihrer Tasteneingabe entsprechen. Navigieren Sie zum gewünschten Wort, und drücken Sie auf .
- *Wort einfügen*, um ein Wort (max. 32 Zeichen) nach der herkömmlichen Texteingabemethode in das Wörterbuch aufzunehmen. Wenn das Wörterbuch voll ist, ersetzt ein neu eingegebenes Wort das älteste hinzugefügte Wort.
- *Wort ändern*, um eine Ansicht, in der Sie das Wort bearbeiten können zu öffnen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn das Wort aktiv (unterstrichen) ist.

Zusammengesetzte Wörter eingeben










- Geben Sie den ersten Teil eines zusammengesetzten Wortes ein, und bestätigen Sie es, indem Sie auf  drücken. Geben Sie den zweiten Teil des zusammengesetzten Wortes ein, und schließen Sie die Wortzusammensetzung ab, indem Sie auf  drücken, um ein Leerzeichen einzufügen.

Die automatische Worterkennung ausschalten



- Drücken Sie auf , und wählen Sie *Wörterbuch* → *Aus*, um die automatische Worterkennung für alle Editoren im Spiele-Terminal auszuschalten.

Text kopieren


Text können Sie am einfachsten mit folgenden Methoden in die Zwischenablage kopieren:

- 1 Um Buchstaben und Wörter auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt. Drücken Sie gleichzeitig auf  oder . Während die Auswahl sich ändert, wird Text hervorgehoben. Um Textzeilen auszuwählen, halten Sie die Taste  gedrückt. Drücken Sie gleichzeitig auf  oder .
- 2 Um die Auswahl abzuschließen, lassen Sie das Steuerkreuz wieder los. 
- 3 Um den Text in die Zwischenablage zu kopieren, drücken Sie bei gedrückter Taste  auf **Kopieren**. Oder lassen Sie  los, und drücken Sie dann einmal auf diese Taste, um eine Liste mit Bearbeitungsbefehlen zu öffnen, beispielsweise *Kopieren* oder *Ausschneiden*.

Wenn Sie den markierten Text aus dem Dokument entfernen möchten, drücken Sie auf .

- 4 Um den Text in ein Dokument einzufügen, halten Sie  gedrückt und drücken auf **Einfügen**. Oder drücken Sie einmal auf , und wählen Sie *Einfügen*.

Bearbeitungsoptionen

Wenn Sie auf  drücken, werden (je nach Bearbeitungsmodus und Situation) folgende Optionen angezeigt:

- *Wörterbuch* (Automatische Worterkennung), *Buchstabenmodus* (herkömmliche Texteingabe), *Zahlenmodus*
- *Ausschneiden, Kopieren* - nur verfügbar, wenn zuvor Text markiert wurde.
- *Einfügen* - nur verfügbar, wenn Text ausgeschnitten oder in die Zwischenablage kopiert wurde.
- *Zahl einfügen, Symbol einfügen* und
- *Sprache*: - ändert die Eingabesprache für alle Editoren im Spiele-Terminal. Siehe „Geräteinstellungen“, S. 42.

Neue Mitteilungen erstellen und senden




Hinweis: Beim Versenden von Mitteilungen erscheint im Display des Spiele-Terminals möglicherweise die Meldung "Gesendet". Diese Meldung zeigt an, dass die Mitteilung vom Spiele-

Terminal zu der im Spiele-Terminal einprogrammierten Nummer der Mitteilungszentrale gesendet wurde. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Mitteilung am Zielort empfangen wurde. Weitere Informationen zu Mitteilungsdiensten erhalten Sie von Ihrem Diensteanbieter.



Sie haben zwei Möglichkeiten zur Erstellung einer Mitteilung:

- Wählen Sie in der Mitteilungs-Hauptansicht *Neue Mitteilung* → *Verfassen: Kurzmitteilung, Multimedia-Mitteilung* oder *E-Mail* oder
- beginnen Sie die Erstellung einer Mitteilung in einem Programm, in dem die Option *Senden* angeboten wird. In diesem Fall wird die markierte Datei (z. B. ein Bild oder Text) zur Mitteilung hinzugefügt.

Kurzmitteilungen schreiben und senden

- 1 Wählen Sie *Neue Mitteilung*. Eine Liste von Mitteilungsoptionen wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie *Verfassen: Kurzmitteilung*. Der Editor wird mit dem Cursor im Feld *An:* geöffnet. Drücken Sie auf , um Empfänger im



Kontaktverzeichnis zu wählen oder die Telefonnummer des Empfängers einzugeben. Drücken Sie auf , um ein Semikolon (;) als Trennzeichen zwischen Empfängern einzufügen. Drücken Sie auf , um zum Mitteilungsfeld zu navigieren.

3 Verfassen Sie die Mitteilung.



Hinweis: Ihr Spiele-Terminal unterstützt das gleichzeitige Senden mehrerer Kurzmitteilungen; deshalb kann die reguläre Begrenzung von 160 Zeichen für Kurzmitteilungen überschritten werden. Wenn Ihr Text länger ist als 160 Zeichen, wird er in zwei oder mehr Mitteilungen aufgeteilt, und das Senden kostet u. U. mehr.

In der Navigationsleiste können Sie sehen, wie die Anzeige für die Mitteilungslänge von 160 heruntergezählt wird. Beispielsweise bedeutet 10 (2), dass Sie noch 10 Zeichen hinzufügen können und der Text in zwei Mitteilungen gesendet wird.

4 Um die Mitteilung zu senden, wählen Sie **Optionen** → **Senden**, oder drücken Sie auf .



Optionen im Editor für Kurzmitteilungen: *Senden, Empfänger hinzuf., Einfügen, Löschen, Mitteilungsdetails, Sendeoptionen, Hilfe und Schließen.*

Smart Messages senden

Smart Messages sind spezielle Kurzmitteilungen, die Daten enthalten können. Sie können u. a. folgende Smart Messages versenden:

- Bildmitteilungen,

- Visitenkarten mit Kontaktinformationen im Standardformat (vCard),
- Kalendernotizen (vCalendar-Format).

Weitere Informationen finden Sie unter [„Kontaktinformationen senden“](#), S. 62, [„Senden von Kalendereinträgen“](#), S. 108 und [„Lesezeichen versenden“](#), S. 120.



Tipp: Sie können auch Ruftöne, Betreiberlogos oder Einstellungen von Diensteanbietern empfangen, siehe S. 89.

Bildmitteilungen erstellen und senden



Optionen im Editor für Bildmitteilungen: *Senden, Empfänger hinzuf., Einfügen, Bild entfernen, Löschen, Mitteilungsdetails, Hilfe und Schließen.*


Mit Ihrem Spiele-Terminal können Sie Bildmitteilungen senden und empfangen. Bildmitteilungen sind Kurzmitteilungen, die kleine Schwarzweißgrafiken enthalten. Mehrere Standardbilder sind im Ordner *Bildmitteil.* in **Medien** → **Fotos**.



Hinweis: Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter unterstützt wird. Nur Geräte, die über die Bildmitteilungsfunktion verfügen, können Bildmitteilungen empfangen und anzeigen.

So senden Sie eine Bildmitteilung:

- 1 Es gibt zwei Möglichkeiten, entweder:

- Öffnen Sie **Medien**→ **Fotos**→ *Bildmitteil.* und wählen ein Bild, das gesendet werden soll. Wählen Sie **Optionen**→ *Senden* oder
 - Wählen Sie **Mitteilungen**→ *Neue Mitteilung*→ *Verfassen: Kurzmitteilung*, und wählen Sie *Einfügen*→ *Bild*.
- 2 Geben Sie Empfängerinformationen ein, und fügen Sie Text hinzu.
 - 3 Wählen Sie **Optionen**→ *Senden*, oder drücken Sie auf .



Hinweis: Jede Bildmitteilung besteht aus mehreren Kurzmitteilungen. Deshalb kostet das Senden einer Bildmitteilung gegebenenfalls mehr als das einer einzelnen Kurzmitteilung.



Einfügen, Mitteilung ansehen, Entfernen, Objekte, Löschen, Mitteilungsdetails, Sendeoptionen, Hilfe und Schließen.



Wichtig: Copyright-Schutz kann das Kopieren, Ändern, Übertragen und Weiterleiten bestimmter Bilder, Ruftöne und anderer Inhalte verhindern.



Hinweis: Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter unterstützt wird. Nur Geräte mit kompatibler Multimedia-Mitteilungs- oder E-Mail-Funktion können Multimedia-Mitteilungen empfangen und anzeigen. Bei Geräten ohne diese Funktionen wird möglicherweise ein entsprechender Verweis auf eine Internetseite angezeigt.

Für Multimedia-Mitteilungen benötigte Einstellungen

Möglicherweise können Sie die Einstellungen von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter als Smart Message erhalten. Siehe „[Smart Messages empfangen](#)“, S. 89.

Informationen zu Verfügbarkeit und Bezug von Datendiensten erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.

- 1 Öffnen Sie *Einstell.*→ *Verbindungseinstellungen*→ *Zugangspunkte*, und legen Sie die Einstellungen für einen Zugangspunkt für Multimedia-Mitteilungen fest:
Verbindungsname - Geben Sie einen beschreibenden Namen für die Verbindung ein.

Multimedia-Mitteilungen

Eine Multimedia-Mitteilung kann eine Kombination von Text und Videoclips oder von Text, Bildern und Soundclips, jedoch keine Kombination von Bildern und Videoclips enthalten.

Optionen im Editor für
Multimedia-Mitteilungen: *Senden, Empfänger hinzufügen.*

Verbindungsmodus - Wählen Sie einen Datenverbindungstyp: *GSM-Daten*, *Hochgeschw.-GSM* oder *GPRS*.

Gateway-IP-Adresse - Geben Sie die Adresse ein.



Beispiel: Domänenamen wie z. B.

www.nokia.com können in IP-Adressen wie **192.100.124.195** übersetzt werden.

Homepage - Geben Sie die Adresse der Multimedia-Mitteilungszentrale ein.

- Wenn Sie *GSM-Daten* oder *Hochgeschw.-GSM* gewählt haben, ergänzen Sie: *Anwahlnummer* - eine Telefonnummer für die Datenverbindung.
- Wenn Sie *GPRS* gewählt haben, ergänzen Sie: *Name v. Zugangspkt.* - der Name, den Sie von Ihrem WAP-Diensteanbieter erhalten haben.

Weitere Informationen zu verschiedenen Datenverbindungen finden Sie auch unter „Verbindungseinstellungen“, S. 45.




- 2 Öffnen Sie **Mitteilungen** → **Optionen** → *Einstellungen* → *Multimedia-Mitteilung*. Öffnen *Bevorzugte Verbind.*, und wählen Sie den Zugangspunkt, den Sie für die bevorzugte Verbindung erstellt haben. Siehe auch „Einstellungen für Multimedia-Mitteilungen“, S. 98.


Multimedia-Mitteilungen erstellen




Hinweis: Wenn Sie eine Multimedia-Mitteilung an ein anderes kompatibles Gerät als das Nokia N-Gage Spiele-Terminal senden, wird empfohlen, eine kleinere Bildgröße und einen Soundclip mit einer Länge von

nicht mehr als 15 Sekunden zu verwenden. Die Standardeinstellung lautet *Größe des Fotos: Groß*. Wenn Sie die eingestellte Größe des Fotos überprüfen möchten, wechseln Sie zu **Mitteilungen** → **Optionen** → *Einstellungen* → *Multimedia-Mitteilung*, oder wählen Sie **Optionen** → *Sendeoptionen*, wenn Sie eine Multimedia-Mitteilung erstellen. Wenn Sie eine Multimedia-Mitteilung an eine E-Mail-Adresse oder ein anderes Nokia N-Gage Spiele-Terminal senden, verwenden Sie wenn möglich die größere Bildgröße (netzabhängig). Um die Einstellung zu ändern, wählen Sie **Optionen** → *Sendeoptionen* → *Größe des Fotos* → *Groß*, wenn Sie eine Multimedia-Mitteilung erstellen.

- 1 Wählen Sie in der Mitteilungsansicht *Neue Mitteilung* → *Verfassen: Multimedia-Mitteilung*, und drücken Sie auf .
- 2 Drücken Sie auf , um die Empfänger aus dem Kontaktverzeichnis zu wählen, oder geben Sie die Telefonnummer bzw. die E-Mail-Adresse des Empfängers in das Feld *An:* ein. Fügen Sie ein Semikolon (;) hinzu, um die einzelnen Empfänger zu trennen. Drücken Sie auf , um zum nächsten Feld zu navigieren.
- 3 Sie können die verschiedenen Objekte der Multimedia-Mitteilung in beliebiger Reihenfolge hinzufügen.
 - Um ein Bild hinzuzufügen, wählen Sie **Optionen** → *Einfügen* → *Foto*.

- Um einen Soundclip hinzuzufügen, wählen Sie **Optionen**→ *Einfügen*→ *Soundclip* oder *Neuer Soundclip*. Wenn Sound hinzugefügt wurde, wird das Symbol  in der Navigationsleiste angezeigt.
- Um ein Video hinzuzufügen, wählen Sie **Optionen**→ *Einfügen*→ *Videoclip*.
- Um Text einzugeben, drücken Sie auf .
- Wenn Sie *Einfügen*→ *Foto*, *Soundclip*, *Videoclip* oder *Vorlage* wählen, wird eine Liste von Elementen geöffnet. Navigieren Sie zu dem gewünschten Element, und drücken Sie auf **Wählen**.
 **Hinweis:** Wenn Sie *Foto* wählen, müssen Sie zuerst angeben, ob das Bild im Speicher des Spiele-Terminals oder auf der Speicherkarte gespeichert ist.
- Wenn Sie *Einfügen*→ *Neuer Soundclip* wählen, wird die Sprachaufnahme geöffnet, und Sie können einen neuen Soundclip aufnehmen. Die Tonaufnahme wird automatisch gespeichert, und eine Kopie wird in die Mitteilung eingefügt.
 **Hinweis:** Eine Multimedia-Mitteilung kann jeweils nur ein Bild und einen Soundclip enthalten.




- 4 Um die Mitteilung zu senden, wählen Sie **Optionen**→ *Senden*, oder drücken Sie auf .

Vorschau einer Multimedia-Mitteilung

Um zu sehen, wie die Multimedia-Mitteilung aussehen wird, wählen Sie **Optionen**→ *Mitteilung ansehen*.

Ein Objekt aus einer Multimedia-Mitteilung entfernen

Um ein Multimediaobjekt zu entfernen, wählen Sie **Optionen**→ *Entfernen*→ *Foto Videoclip* oder *Soundclip*. Drücken Sie auf , um Text zu entfernen.

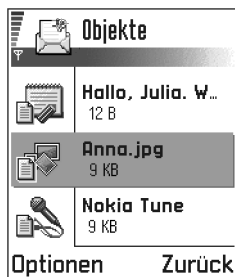
Umgang mit verschiedenen Medienobjekten

Um alle Medienobjekte einer Multimedia-Mitteilung anzuzeigen, öffnen Sie diese und wählen **Optionen**→ *Objekte*, um die Objektansicht zu öffnen.

Optionen in der Objektansicht:
Öffnen, *Einfügen*, *Foto als Erstes* | *Text als Erstes*, *Entfernen*,
Hilfe und *Schließen*.

In der Objektansicht können Sie die Reihenfolge der verschiedenen Objekte ändern, Objekte löschen oder ein Objekt in einem entsprechenden Programm öffnen.

Eine Liste der verschiedenen Objekte mit der jeweiligen Dateigröße wird angezeigt.



E-Mails

Für E-Mails benötigte Einstellungen

Bevor Sie E-Mails senden, empfangen, beantworten und weiterleiten können, müssen Sie

- einen Internetzugangspunkt (IAP) ordnungsgemäß konfigurieren. Siehe „Verbindungseinstellungen“, S. 45.
- Ihre E-Mail-Einstellungen ordnungsgemäß festlegen. Siehe „Einstellungen für E-Mails“, S. 99.








Hinweis: Befolgen Sie die Anweisungen Ihres Remote-Mailbox- und Internetdiensteanbieters.


E-Mails schreiben und senden


Optionen im E-Mail-Editor:

Senden, Empfänger hinzu, Einfügen, Anhänge, Löschen, Mitteilungsdetails, Sendeoptionen, Hilfe und Schließen.


- 1 Wählen Sie *Neue Mitteilung* → *Verfassen: E-Mail*. Der Editor wird geöffnet.
- 2 Drücken Sie auf , um den/die Empfänger im Kontaktverzeichnis zu wählen, oder geben Sie die E-Mail-Adresse des Empfängers in das Feld *An:* ein. Fügen Sie ein Semikolon (;) hinzu, um die einzelnen Empfänger zu trennen. Wenn Sie jemandem eine Kopie Ihrer E-Mail senden möchten, geben Sie die Adresse im Feld *Kopie:* ein. Drücken Sie auf , um zum nächsten Feld zu navigieren.
- 3 Verfassen Sie die Mitteilung. Wenn Sie an die E-Mail einen Anhang anfügen möchten, wählen Sie **Optionen** → *Einfügen* → *Foto, Soundclip, Videoclip* oder *Notiz*.  erscheint in der Navigationsleiste, um anzuzeigen, dass die E-Mail einen Anhang enthält. *Vorlage* fügt vordefinierten Text in die E-Mail ein. Sie können auch einen Anhang an eine E-Mail anfügen. Hierzu wählen Sie **Optionen** → *Anhänge* in einer geöffneten E-Mail. Die Anhangsansicht, in der Sie Anhänge hinzufügen, anzeigen und entfernen können, wird geöffnet.

 **Hinweis:** Wenn Sie *Foto* wählen, müssen Sie zuerst angeben, ob das Bild im Speicher des Spielerterminals oder auf der Speicherkarte gespeichert ist.
- 4 Um einen Anhang zu entfernen, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen** → *Entfernen*.
- 5 Um die E-Mail zu senden, wählen Sie **Optionen** → *Senden*, oder drücken Sie auf .

 **Hinweis:** E-Mails werden vor dem Senden automatisch im Postausgang abgelegt. Falls während des E-Mail-Sendevorgangs ein Fehler auftritt, verbleibt die E-Mail im Postausgang mit dem Status *Fehler*.

 **Tipp:** Wenn Sie andere Dateien als Soundclips und Notizen als Anhänge versenden möchten, öffnen Sie das entsprechende Programm und wählen die Option *Senden* → *Via E-Mail*, falls verfügbar.



Posteingang – Mitteilungen empfangen

Mitteilungen und Daten können über den Kurzmitteilungs- oder den Multimediadienst sowie über eine Bluetooth-Verbindung von anderen kompatiblen Geräten empfangen werden. Wenn sich ungelesene Mitteilungen im Posteingang befinden, ändert sich das Symbol in .


Optionen im Posteingang:



Öffnen, Verfassen, Löschen, Mitteilungsdetails, In Ordner verschieb., Markierungen, Hilfe und Schließen.

Im Posteingang kennzeichnen Mitteilungssymbole die Art der Mitteilung. Im Folgenden werden einige der Symbole dargestellt:




 für eine ungelesene Kurzmitteilung und  für eine ungelesene Smart Message,

 für eine ungelesene Multimedia-Mitteilung,

 für eine ungelesene WAP-Dienstmitteilung,


 für Daten, die über Bluetooth empfangen wurden, und
 für einen unbekanntem Mitteilungstyp.

Mitteilungen im Posteingang anzeigen

- Um eine Mitteilung zu öffnen, navigieren Sie zu ihr und drücken auf .
- Verwenden Sie das Steuerkreuz, um in der Mitteilung zu navigieren. Drücken Sie auf  oder , um zur nächsten bzw. vorhergehenden Mitteilung im Ordner zu navigieren.


Optionen in den verschiedenen Mitteilungsanzeigen


Welche Optionen verfügbar sind, hängt von der Art der Mitteilung ab, die zur Anzeige geöffnet ist:



- Speichern* – speichert das Bild in **Medien** → **Fotos**.
- Antworten* – kopiert die Adressen des Absenders in das Feld *An:*. Wählen Sie *Antworten* → *Allen*, um die Adressen des Absenders und der Empfänger im Feld *Kopie*. in die neue Mitteilung zu kopieren.
- Weiterleiten* – kopiert den Mitteilungsinhalt in einen Editor.
- Anrufen* – Anruf durch Drücken auf .
- Löschen* – löscht die Mitteilung.
- Foto zeigen* – ermöglicht Anzeigen und Speichern des Bildes.
- Soundclip anhören* – ermöglicht das Anhören des Soundclips in der Mitteilung.

- **Objekte** – zeigt eine Liste der verschiedenen Multimediaobjekte in einer Multimedia-Mitteilung an. **Anhänge** – zeigt eine Liste der Dateien an, die als E-Mail-Anhang gesendet wurden.
- **Mitteilungsdetails** – zeigt detaillierte Informationen zu einer Mitteilung an.
- **In Ordner verschieben** / **In Ordner kopieren** – ermöglicht das Verschieben bzw. Kopieren von Mitteilungen in eigene Ordner, den Posteingang oder andere selbst erstellte Ordner. Siehe „Elemente in einen Ordner verschieben“, S. 13.
- **Zu Kontakt hinzuf.** – ermöglicht das Kopieren der Telefonnummer oder E-Mail-Adresse des Absenders in das Kontaktverzeichnis. Wählen Sie, ob eine neue Kontaktkarte erstellt oder die Informationen zu einer vorhandenen Kontaktkarte hinzugefügt werden sollen.
- **Suchen** – Durchsucht die Mitteilung nach Telefonnummern, E-Mail-Adressen und Internetadressen. Nach der Suche können Sie die gefundene Telefonnummer anrufen oder eine Mitteilung an die gefundene E-Mail-Adresse senden bzw. die Daten im Kontaktverzeichnis oder als Internetlesezeichen speichern.

Multimedia-Mitteilungen im Posteingang anzeigen

Multimedia-Mitteilungen sind an ihrem Symbol  zu erkennen:

- Um eine Multimedia-Mitteilung zu öffnen, navigieren Sie zu ihr und drücken auf . Sie können gleichzeitig ein Bild ansehen, eine Mitteilung lesen und einen Soundclip hören.


Bei der Wiedergabe von Soundclips können Sie die Lautstärke durch Drücken auf  oder  erhöhen bzw. verringern. Wenn Sie den Sound ganz abstellen möchten, drücken Sie auf **Stopp**.



Objekte in Multimedia-Mitteilungen

Optionen in der Objektansicht:

Öffnen, Speichern, Senden, Hilfe und Schließen.




- Um festzustellen, welche Arten von Medienobjekten in einer Multimedia-Mitteilung enthalten sind, öffnen Sie die Mitteilung und wählen **Optionen** → **Objekte**. In der Objektansicht können Dateien angezeigt werden, die in der Multimedia-Mitteilung enthalten sind. Sie können entscheiden, ob die Datei in Ihrem Spiele-Terminal gespeichert oder z. B. über Bluetooth an ein anderes Gerät gesendet werden soll.

 **Beispiel:** Sie können eine vCard-Datei öffnen und die Kontaktinformationen der Datei im Kontaktverzeichnis speichern.

- Um eine Datei zu öffnen, navigieren Sie zu ihr und drücken auf .
-  **Wichtig:** Multimedia-Mitteilungsobjekte können Viren enthalten oder Ihr Spiele-Terminal bzw. Ihren PC auf andere Weise schädigen. Öffnen Sie keinen Anhang, wenn Sie die Vertrauenswürdigkeit des Absenders



anzweifeln. Weitere Informationen finden Sie unter „Zertif.-Management“, S. 53.


Sounds in einer Multimedia-Mitteilung

Soundobjekte in einer Multimedia-Mitteilung werden durch die Anzeige  in der Navigationsleiste gekennzeichnet. Standardmäßig werden Sounds über den Lautsprecher wiedergegeben. Um den Sound zu stoppen, drücken Sie während der Wiedergabe des Sounds auf **Stopp**. Sie können die Lautstärke ändern, indem Sie auf  bzw.  drücken.

- Wenn Sie den Sound erneut hören möchten, nachdem alle Objekte angezeigt wurden und die Wiedergabe beendet ist, wählen Sie **Optionen**→ *Soundclip anhören*.


Smart Messages empfangen

Ihr Spiele-Terminal kann viele Arten von Smart Messages, also Kurzmitteilungen mit Dateninhalt (auch OTA-Mitteilungen genannt), empfangen. Um eine empfangene Smart Message zu öffnen, navigieren Sie zu ihr () und drücken auf .

- *Bildmitteilung* - um das Bild im Ordner *Bildmitteil.* in **Medien**→ **Fotos** zur späteren Verwendung zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *Speichern*.
 - *Visitenkarte* - um die Kontaktinformationen zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *V.karte speichern*.
-  **Hinweis:** An Visitenkarten angehängte Zertifikate oder Audiodateien werden nicht gespeichert.

- *Rufton* - um den Rufton im Toneditor zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *Speichern*.
- *Betreiberlogo* - um das Logo zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *Speichern*. Das Betreiberlogo kann nun in der Ausgangsanzeige anstelle der ursprünglichen Identifikation des Netzbetreibers angezeigt werden.
- *Kalendereintrag* - um den Eintrag im Kalender zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *In Kalend. speichern*.
- *WAP-Mitteilung* - um das Lesezeichen zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *In Lesez. speichern*. Das Lesezeichen wird im Internetdienst zur Liste der Lesezeichen hinzugefügt.

Wenn die Mitteilung sowohl Einstellungen für Internetzugangspunkte als auch Lesezeichen enthält, wählen Sie zum Speichern der Daten **Optionen**→ *Alle speichern*. Oder wählen Sie **Optionen**→ *Details zeigen*, um die Lesezeichen- und Zugangspunktinformationen getrennt anzuzeigen. Wenn Sie nicht alle Daten speichern möchten, wählen Sie eine Einstellung oder ein Lesezeichen, öffnen die Details und wählen **Optionen**→ *In Einstell. speich.* oder *In Lesez. speichern*, je nachdem, was gerade angezeigt wird.

 **Tipp:** Um die Einstellungen des Standard-Zugangspunktes für WAP- oder Multimedia-Mitteilungen zu ändern, öffnen Sie **Dienste**→ **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Stand.-Zugangspkt* oder **Mitteilungen**→ **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Multimedia-Mitteilung*→ *Bevorzugte Verbind.*

- *E-Mail-Benachrichtig.* - zeigt an, wie viele E-Mails sich in Ihrer Remote-Mailbox befinden. Eine erweiterte

Benachrichtigung führt u. U. detaillierte Informationen auf, z. B. Thema, Absender, Anhänge usw.

- Darüber hinaus können Sie eine Kurzmitteilungsdienst-Nummer, eine Sprachmailbox-Nummer, Profileinstellungen für Remote-Synchronisation sowie Einstellungen für Internet-Zugangspunkte, Multimedia-Mitteilungen, E-Mail oder Zugangspunkt-Anmeldeskripts empfangen.
 - um die Einstellungen zu speichern, wählen Sie **Optionen** → *In SMS-Einst. spch.*, *In Sprch.mail speich.*, *In Einst. speichern*, *In Einst. speichern* oder *In E-Mail-Einst. sp.*



Tip: Wenn Sie eine vCard-Datei mit Bildanhang empfangen, wird das Bild ebenfalls im Kontaktverzeichnis gespeichert.

Dienstmitteilungen

Sie können Dienstmitteilungen (so genannte Push-Mitteilungen) bei Diensteanbietern bestellen. Dienstmitteilungen stellen Benachrichtigungen dar, z. B. eine Nachrichtenübersicht, und können eine Textmitteilung oder die Adresse eines Internetdienstes enthalten. Informationen über Verfügbarkeit und Anmeldung erhalten Sie von Ihrem Diensteanbieter.

Diensteanbieter können einen vorhandenen Dienst jedes Mal aktualisieren, wenn eine neue Dienstmitteilung empfangen wird. Mitteilungen können auch dann aktualisiert werden, wenn Sie diese in einen anderen Ordner als den Posteingang verschoben haben.

Abgelaufene Dienstmitteilungen werden automatisch gelöscht.

Optionen bei der Anzeige einer Dienstmitteilung: *Mitteilung abrufen*, *In Ordner verschieb*, *Mitteilungsdetails*, *Hilfe* und *Schließen*.

Anzeigen von Dienstmitteilungen im Posteingang

- 1 Navigieren Sie im Posteingang zu einer Dienstmitteilung (☰), und drücken Sie auf (⊙).
- 2 Um den Dienst abzurufen oder anzuzeigen, drücken Sie auf **Mitteilung abrufen**. Der Hinweis *Mitteilung wird abgerufen* wird angezeigt. Bei Bedarf wird automatisch eine Datenverbindung aufgebaut.
- 3 Drücken Sie auf **Zurück**, um zum Posteingang zurückzukehren.

Anzeigen von Dienstmitteilungen im Browser

Wählen Sie im Browser **Optionen** → *Dienstmitteil. lesen*, um neue Dienstmitteilungen herunterzuladen und anzuzeigen.

Meine Ordner



Optionen bei eigenen Ordnern: *Öffnen*, *Verfassen*, *Löschen*, *Mitteilungsdetails*, *In Ordner verschieb*, *Neuer Ordner*, *Ordner umbenennen*, *Hilfe* und *Schließen*.

In Meine Ordner können Sie Ihre Mitteilungen in Ordnern organisieren sowie neue Ordner erstellen, umbenennen oder löschen. Wählen Sie **Optionen**→ *In Ordner verschieb*, *Neuer Ordner* oder *Ordner umbenennen*. Weitere Informationen finden Sie unter „Elemente in einen Ordner verschieben“, S. 13.

Vorlagenordner

- Mit Textvorlagen können Sie sich das wiederholte Schreiben von häufig gesendeten Mitteilungen sparen. Um eine neue Textvorlage zu erstellen, wählen Sie **Optionen**→ *Neue Vorlage*.

Mailbox



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, können Sie eine Verbindung zur Remote-Mailbox aufbauen,


- um neue E-Mail-Überschriften oder Mitteilungen abzurufen, oder
- zuvor abgerufene E-Mail-Überschriften oder Mitteilungen offline anzuzeigen.

Wenn Sie *Neue Mitteilung*→ *Verfassen: E-Mail* oder *Mailbox* wählen und Ihr E-Mail-Konto noch nicht eingerichtet haben, werden Sie dazu aufgefordert. Siehe „Für E-Mails benötigte Einstellungen“, S. 86.

Der Name, den Sie beim Einrichten einer neuen Mailbox angeben, ersetzt automatisch *Mailbox* in der Mitteilungen-Hauptansicht. Sie können bis zu 6 Mailboxen einrichten.

Die Mailbox öffnen

Beim Öffnen der Mailbox können Sie wählen, ob die zuvor abgerufenen E-Mails und E-Mail-Überschriften offline angezeigt werden sollen oder ob eine Verbindung mit dem E-Mail-Server aufgebaut werden soll.

- Wenn Sie zu Ihrer Mailbox navigieren und auf  drücken, wird Ihnen folgende Frage gestellt: *Mit Mailbox verbinden?* Wählen Sie *Ja*, um eine Verbindung zur Mailbox herzustellen, oder *Nein*, um zuvor abgerufene E-Mails offline zu lesen.
- Die Verbindung kann auch durch Auswählen von **Optionen**→ *Verbinden*.

E-Mail-Nachrichten online anzeigen

Bei der Online-Anzeige von E-Mails besteht über eine Daten- oder Paketdatenverbindung eine permanente Verbindung zur Remote-Mailbox. Siehe auch „Datenverbindungsanzeigen“, S. 10, „Leitungsvermittelte Datenanrufe“, S. 46 und „Paketdaten (General Packet Radio Service, GPRS)“, S. 46.



Optionen bei der Anzeige von E-Mail-Überschriften: *Öffnen*, *Verfassen*, *Verbinden* /

Verbindung trennen, Holen, Löschen, Mitteilungsdetails, Kopieren, Markierungen, Hilfe und Schließen.



Hinweis: Bei Verwendung des Protokolls POP3 werden E-Mails im Online-Modus nicht automatisch aktualisiert. Um die neuesten E-Mails anzuzeigen, müssen Sie die Verbindung trennen und eine neue Verbindung zur Mailbox aufbauen.

E-Mail-Nachrichten offline anzeigen



Bei der Offline-Anzeige von E-Mails ist Ihr Spiele-Terminal nicht mit der Remote-Mailbox verbunden.

Um E-Mails offline anzuzeigen, müssen Sie diese zuvor von der Mailbox abgerufen haben, siehe nächster Abschnitt. Um die Datenverbindung zu beenden, nachdem Sie die E-Mails auf Ihr Spiele-Terminal abgerufen haben, wählen Sie **Optionen** → *Verbindung trennen*.

Sie können offline mit dem Lesen der abgerufenen E-Mail-Überschriften bzw. E-Mails fortfahren. Sie können neue E-Mails schreiben, auf abgerufene E-Mails antworten und E-Mails weiterleiten. Sie können festlegen, dass die E-Mails beim nächsten Verbindungsaufbau mit der Mailbox gesendet werden sollen. Wenn Sie das nächste Mal die *Mailbox* öffnen und die E-Mails offline anzeigen und lesen möchten, antworten Sie **Nein** auf die Frage *Mit Mailbox verbinden?*.

E-Mail-Nachrichten von der Mailbox abrufen

- Wenn Sie offline sind, wählen Sie **Optionen** → *Verbinden*, um eine Verbindung mit einer Remote-Mailbox aufzubauen.

Die Ansicht der Remote-Mailbox entspricht dem Posteingangsordner der Mitteilungsansicht. Sie können durch Drücken auf  oder  in der Liste aufwärts oder abwärts navigieren. Folgende Symbole zeigen den Status der E-Mails:



– neue E-Mail (Offline- oder Online-Modus). Der Inhalt wurde nicht von der Mailbox auf das Spiele-Terminal abgerufen (der Pfeil im Symbol zeigt nach außen).



– neue E-Mail, der Inhalt wurde von der Mailbox abgerufen (der Pfeil zeigt nach innen).



– für E-Mail-Mitteilungen, die gelesen wurden.



– für bereits gelesene E-Mail-Überschriften; der Inhalt der Mitteilung wurde aus dem Spiele-Terminal gelöscht.

- 1 Wenn eine Verbindung zur Remote-Mailbox aktiv ist, wählen Sie **Optionen** → *Holen* →
 - *Neue* - um alle neuen E-Mails auf Ihr Spiele-Terminal zu holen.
 - *Ausgewählte* - um nur die markierten E-Mails abzurufen.
Mit den Befehlen *Markierungen* → *Markieren*/*Markierung löschen* können Sie Mitteilungen einzeln

markieren. Weitere Informationen zur gleichzeitigen Markierung mehrerer Elemente finden Sie auf S. 13.

- *Alle* - um alle Mitteilungen von der Mailbox abzurufen.

Um den Abruf abzubrechen, drücken Sie auf **Abbruch**.


- 2 Nach dem Abruf der E-Mails können Sie diese weiterhin online lesen. Wählen Sie **Optionen** → *Verbindung trennen*, um die Verbindung zu trennen und die E-Mails offline zu lesen.

E-Mails in einen anderen Ordner kopieren

Wenn Sie eine E-Mail von der Remote-Mailbox in einen Ordner unter Meine Ordner kopieren möchten, wählen Sie **Optionen** → *Kopieren*. Wählen Sie einen Ordner aus der Liste aus, und drücken Sie auf **OK**.

E-Mails öffnen

Optionen bei der Anzeige einer E-Mail: *Antworten, Weiterleiten, Löschen, Anhänge, Mitteilungsdetails, In Ordner verschieb., Zu Kontakt.hinzuf., Suchen, Hilfe und Schließen*.

- Wenn Sie E-Mails online oder offline anzeigen, navigieren Sie zur gewünschten E-Mail und drücken auf , um sie zu öffnen. Wenn die E-Mail nicht abgerufen wurde (der Pfeil im Symbol zeigt nach außen), Sie sich im Offline-Modus befinden und *Öffnen* wählen, werden Sie gefragt, ob diese Mitteilung von der Mailbox abgerufen werden soll.




Hinweis: Die Datenverbindung bleibt nach dem Abrufen der E-Mail geöffnet. Wählen Sie **Optionen** → *Verbindung trennen*, um die Datenverbindung zu beenden.

Verbindung zur Mailbox trennen

Wenn Sie online sind, wählen Sie **Optionen** → *Verbindung trennen*, um die Daten- bzw. GPRS-Verbindung zur Remote-Mailbox zu trennen. Siehe auch „Datenverbindungsanzeigen“, S. 10.


E-Mail-Anhänge anzeigen

Optionen in der Anhangsansicht: *Öffnen, Holen, Speichern, Senden, Löschen, Hilfe und Schließen*.

- Öffnen Sie eine Mitteilung, die einen Anhang enthält , und wählen Sie **Optionen** → *Anhänge*, um die Anhangsansicht zu öffnen. In der Anhangsansicht können Sie Anhänge abrufen, öffnen oder speichern. Außerdem können Sie Anhänge über Bluetooth versenden.




Wichtig: E-Mail-Anhänge können Viren enthalten oder Ihr Spiele-Terminal bzw. Ihren PC auf andere Weise schädigen. Öffnen Sie keinen Anhang, wenn Sie die Vertrauenswürdigkeit des Absenders anzweifeln. Weitere Informationen finden Sie unter „Zertif.-Management“, S. 53.


 **Tipp:** Um Speicherplatz zu sparen, können Sie Anhänge aus einer E-Mail entfernen, während Sie diese auf dem E-Mail-Server belassen. Wählen Sie **Optionen** → *Löschen* in der Anhangsicht.


Anhänge auf das Spiele-Terminal holen

- Wenn das Anhang-Symbol abgeblendet ist, wurde dieser nicht auf das Spiele-Terminal abgerufen. Um den Anhang abzurufen, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen** → *Holen*.

 **Hinweis:** Wenn Ihre Mailbox das Protokoll IMAP 4 verwendet, können Sie festlegen, ob nur die E-Mail-Überschriften, nur Mitteilungen oder beides abgerufen werden soll. Beim Protokoll POP3 stehen die Optionen nur E-Mail-Überschriften oder Mitteilungen und Anhänge zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie auf S. 99.


Einen Anhang öffnen

- 1 Navigieren Sie in der Anhangsicht zu einem Anhang, und drücken Sie auf , um ihn zu öffnen.
 - Wenn Sie online sind, wird der Anhang direkt vom Server abgerufen und im entsprechenden Programm geöffnet.
 - Wenn Sie offline sind, werden Sie gefragt, ob der Anhang auf das Spiele-Terminal geholt werden soll. Wenn Sie mit *Ja* antworten, wird eine Verbindung zur Remote-Mailbox aufgebaut.
- 2 Drücken Sie auf **Zurück**, um zur E-Mail-Anzeige zurückzukehren.

 **Tipp:** Unterstützte Bildformate sind auf S. 67 aufgeführt. Eine Liste anderer, vom Nokia N-Gage Spiele-Terminal unterstützter Dateiformate finden Sie in Produktinformationen unter www.n-gage.com.


Anhänge separat speichern

Um einen Anhang zu speichern, wählen Sie **Optionen** → *Speich.* in der Anhangsicht. Der Anhang wird im entsprechenden Programm gespeichert. Beispielsweise können Sounds im Aufnahmeprogramm und Textdateien (.TXT) in Notizen gespeichert werden.

 **Hinweis:** Anhänge wie z. B. Fotos können auf der Speicherkarte abgelegt werden, sofern vorhanden.

E-Mails löschen

- So entfernen Sie eine E-Mail vom Spiele-Terminal, aber behalten sie in der Remote-Mailbox. Wählen Sie **Optionen** → *Löschen* → *Nur Gerät*.

 **Hinweis:** Im Spiele-Terminal werden die E-Mail-Überschriften aller in der Remote-Mailbox vorhandenen E-Mails angezeigt. Das heißt, Sie haben zwar den Inhalt der Mitteilung vom Spiele-Terminal gelöscht, aber die E-Mail-Überschrift ist weiterhin vorhanden. Wenn Sie die Überschrift ebenfalls löschen möchten, müssen Sie zuerst die E-Mail von Ihrer Remote-Mailbox löschen und danach erneut eine Verbindung von Ihrem Spiele-Terminal zur Remote-Mailbox herstellen, um den Status zu aktualisieren.

- So löschen Sie eine E-Mail sowohl im Spiele-Terminal als auch in der Remote-Mailbox.
Wählen Sie **Optionen**→ *Löschen*→ *Gerät und Server*.



Hinweis: Wenn Sie offline sind, wird die E-Mail zuerst auf Ihrem Spiele-Terminal gelöscht. Während der nächsten Verbindung zur Remote-Mailbox wird sie automatisch aus dieser entfernt. Beim Einsatz des Protokolls POP3 werden Mitteilungen, die zum Löschen markiert sind, erst entfernt, wenn die Verbindung zur Remote-Mailbox getrennt wird.

Gelöschte E-Mails offline wiederherstellen

Um das Löschen einer E-Mail auf dem Spiele-Terminal und auf dem Server rückgängig zu machen, navigieren Sie zu einer E-Mail, die für das Löschen beim nächsten Verbindungsaufbau vorgesehen ist (☒) und wählen **Optionen**→ *Löschen rückgängig*.

Ausgang



Der Postausgang ist ein temporärer Speicherplatz für noch zu sendende Mitteilungen.



Beispiel: Mitteilungen werden in den Ausgang gelegt, z. B. wenn das Spiele-Terminal außerhalb der Netzreichweite liegt. Sie können festlegen, dass die E-Mails bei der nächsten Verbindung zur Remote-Mailbox gesendet werden sollen.

Status der Mitteilungen im Postausgang

- *Wird gesendet* – eine Verbindung wird gerade aufgebaut und die Mitteilung gesendet.
- *Wartet / Eingereiht* – Wenn sich beispielsweise zwei Mitteilungen ähnlichen Typs im Ausgang befinden, von denen eine wartet, bis die andere gesendet ist.
- *Nochmals senden um (Zeit)* – Senden fehlgeschlagen. Nach Ablauf eines Zeitüberschreitungsintervalls wird versucht, die Mitteilung erneut zu senden. Drücken Sie auf *Senden*, wenn Sie den Sendevorgang sofort wiederholen möchten.
- *Später gesendet* – Sie können Dokumente, die sich im Ausgang befinden, zurückhalten. Navigieren Sie zu einer Mitteilung, die gesendet werden soll, und wählen Sie **Optionen**→ *Später senden*.
- *Fehler* – Die maximale Anzahl von Sendeversuchen ist erreicht. Das Senden ist fehlgeschlagen. Wenn Sie versuchen, eine Kurzmitteilung zu senden, öffnen Sie die Mitteilung und prüfen Sie, ob die Sendeeinstellungen korrekt sind.

Mitteilungen auf einer SIM-Karte anzeigen

Bevor Sie SIM-Mitteilungen anzeigen können, müssen Sie diese in einen Ordner Ihres Spiele-Terminals kopieren.

- 1 Wählen Sie in der Mitteilungs-Hauptansicht **Optionen**→ *SIM-Mitteilungen*.

- 2 Wählen Sie **Optionen**→ *Markierungen*→ *Markieren* oder *Alles markieren*, um Mitteilungen zu markieren.
- 3 Wählen Sie **Optionen**→ *Kopieren*. Eine Liste mit Ordnern wird geöffnet.
- 4 Wählen Sie einen Ordner, und drücken Sie auf **OK**. Öffnen Sie den Ordner, um die Mitteilungen anzuzeigen.

Cell Broadcast (Netzdienst)






- ☛ Wählen Sie in der Mitteilungs-Hauptansicht **Optionen**→ *Cell Broadcast*.

Optionen in Cell Broadcast:

Öffnen, Abonnieren / Stornieren, Lesezeichen / Lesez. löschen, Thema, Einstellungen, Hilfe und Schließen.

Sie können von Ihrem Diensteanbieter Nachrichten zu verschiedenen Themen, z.B. Wetter oder Verkehrssituation, empfangen. Wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter, um Informationen zu den verfügbaren Themen und den entsprechenden Themennummern zu erhalten. In der Hauptansicht werden folgende Informationen angezeigt:

- der Status des Themas:  – für neue Abo-Nachrichten  – für neue Nachrichten ohne Abo.
- Nummer und Name des Themas und Anzeige, ob es zur Verfolgung markiert ist (). Sie werden benachrichtigt, wenn zu einem markierten Thema Mitteilungen eintreffen.



Hinweis: Eine Paketdatenverbindung (GPRS) kann den Empfang von Cell Broadcast verhindern. Wenden Sie sich an den Netzbetreiber, um die korrekten GPRS-Einstellungen zu erhalten. Weitere Informationen zu den GPRS-Einstellungen finden Sie unter „Paketdaten (General Packet Radio Service, GPRS)“, S. 46.

Dienstbefehle eingeben und senden




- ☛ Wählen Sie in der Mitteilungs-Hauptansicht **Optionen**→ *Dienstbefehle*.

Sie können Ihrem Diensteanbieter Dienstleistungen senden, z. B. Aktivierungsbefehle für Netzdienste (auch als USSD-Befehle bezeichnet). Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Diensteanbieter. So senden Sie eine Anforderung:

- wenn Sie in der Ausgangsanzeige eine aktive Verbindung haben, geben Sie die Befehlsnummer(n) ein und drücken auf **Senden** oder
- wenn Sie sowohl Buchstaben als auch Nummern eingeben müssen, wählen Sie **Mitteilungen**→ **Optionen**→ *Dienstbefehle*.

Mitteilungs-Einstellungen

Die Mitteilungs-Einstellungen sind nach den verschiedenen Mitteilungsarten gruppiert. Navigieren

Sie zu den Einstellungen, die Sie ändern möchten, und drücken Sie auf .

Einstellungen für Kurzmitteilungen

Optionen bei Bearbeitung der Einstellungen für Kurzmitteilungen: *Neue Mitt.zentrale, Bearbeiten, Löschen, Hilfe und Schließen.*

Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Kurzmitteilung*, um die folgende Serie von Einstellungen zu öffnen:

- *Mitteilungszentralen* - Führt alle Zentralen für Kurzmitteilungsdienste auf, die definiert wurden. Siehe „Eine neue Kurzmitteilungszentrale hinzufügen“, S. 97.
- *Verw. Mitt.zentrale* (Verwendete Mitteilungszentrale) - Legt fest, welche Mitteilungszentrale für die Zustellung von Kurzmitteilungen und Smart Messages, z.B. Bildmitteilungen, verwendet wird.
- *Bericht erstellen* (Sendebericht) - Wenn dieser Netzdienst auf *Ja* gesetzt ist, wird der Status der gesendeten Mitteilung (*Unerledigt, Fehler, Gesendet*) im Protokoll angezeigt. Wenn die Option auf *Nein* gesetzt ist, wird nur der Status *Gesendet* im Protokoll angezeigt. Siehe S. 22.
- *Gültigkeitsdauer* - Kann der Empfänger einer Mitteilung innerhalb der Gültigkeitsdauer nicht erreicht werden, wird die Kurzmitteilung aus der Mitteilungszentrale entfernt. Diese Funktion muss vom Netz unterstützt werden. *Maximale Dauer* ist die maximale zulässige Dauer des jeweiligen Netzes.




- *Mittel. gesendet als* - Folgende Optionen sind verfügbar: *Text, Fax, Paging* und *E-Mail*. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber.




Hinweis: Ändern Sie diese Option nur, wenn Sie sicher sind, dass Ihre Dienstzentrale Kurzmitteilungen in diese anderen Formate konvertieren kann.

- *Bevorzugte Verbind.* - Sie können Kurzmitteilungen über das normale GSM-Netz oder über GPRS senden, wenn das Netz dies unterstützt. Siehe „Paketdaten (General Packet Radio Service, GPRS)“, S. 46.
- *Über selbe antworten* (Netzdienst) - Wenn Sie diese Option auf *Ja* setzen und der Empfänger auf Ihre Mitteilung antwortet, wird die Antwort über die dieselbe Nummer der Kurzmitteilungszentrale gesendet.

Eine neue Kurzmitteilungszentrale hinzufügen

- 1 Öffnen *Mitteilungszentralen*, und wählen Sie **Optionen** → *Neue Mitt.zentrale*.
 - 2 Drücken Sie auf , geben Sie einen Namen für die Dienstzentrale ein, und drücken Sie auf **OK**.
 - 3 Drücken Sie auf , dann auf , und geben Sie die Nummer der Kurzmitteilungszentrale ein (**Definition nötig**). Drücken Sie auf **OK**. Sie benötigen die Nummer der Kurzmitteilungszentrale, um Kurz- und Bildmitteilungen versenden zu können. Sie erhalten diese von Ihrem Diensteanbieter.
- Um die neuen Einstellungen zu aktivieren, kehren Sie zur Einstellungsansicht zurück. Navigieren Sie in der

Profilansicht zu *Verw. Mitt.zentrale*, drücken Sie auf , und wählen Sie die neue Kurzmitteilungszentrale.

Einstellungen für Multimedia-Mitteilungen

Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Multimedia-Mitteilung*, um die folgende Serie von Einstellungen zu öffnen:

- *Bevorzugte Verbind.* (**Definition nötig**) – Wählen Sie den Zugangspunkt, der als Ersatzverbindung für die Multimedia-Mitteilungszentrale verwendet wird. Siehe „Für Multimedia-Mitteilungen benötigte Einstellungen“, S. 83.



Hinweis: Wenn Sie Einstellungen für Multimedia-Mitteilungen per SMS als Konfigurationsmitteilung empfangen und speichern, werden die empfangenen Einstellungen automatisch für die bevorzugte Verbindung verwendet. Siehe „Smart Messages empfangen“, S. 89.

- *Ersatzverbindung* – Wählen Sie den Zugangspunkt, der als Ersatzverbindung für die Multimedia-Mitteilungszentrale verwendet wird.



Hinweis: Die *Bevorzugte Verbind.* und *Ersatzverbindung* müssen die gleiche Einstellung für die *Homepage* aufweisen, die auf die gleiche Multimedia-Dienstzentrale verweist. Nur die Datenverbindungen unterscheiden sich.



Beispiel: Wenn Ihre bevorzugte Verbindung eine Paketdatenverbindung verwendet, sollten Sie als Ersatzverbindung eine Hochgeschwindigkeits- oder Datenverbindung verwenden. Auf diese Weise können Sie auch dann Multimedia-Mitteilungen senden und empfangen, wenn Sie sich im Bereich eines Netzes aufhalten, das keine Paketdaten unterstützt. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Netzbetreiber oder Diensteanbieter. Siehe auch „Allgemeine Informationen über Datenverbindungen und Zugangspunkte“, S. 45.


- *Multimedia-Empfang* – Wählen Sie:
 - Nur in Heimnetz* – wenn Sie nur im Heimnetz Multimedia-Mitteilungen empfangen möchten. Außerhalb Ihres Heimnetzes ist der Empfang von Multimedia-Mitteilungen deaktiviert.
 - Immer aktiv* – wenn Sie Multimedia-Mitteilungen immer empfangen möchten.
 - Aus* – wenn Sie überhaupt keine Multimedia- oder Werbemitteilungen empfangen möchten.



Wichtig:

- Außerhalb Ihres Heimnetzes kann das Senden und Empfangen von Multimedia-Mitteilungen teurer sein.
- Wenn die Einstellungen *Nur in Heimnetz* oder *Immer aktiv* gewählt wurden, kann das Spiele-Terminal ohne Ihr Wissen eine

aktive Daten- oder GPRS-Verbindung aufbauen.


- *Bei Mitteil.empfang* - Wählen Sie:
Sofort laden - wenn Multimedia-Mitteilungen umgehend vom Spiele-Terminal abgerufen werden sollen. Falls zurückgestellte Mitteilungen vorliegen, werden diese ebenfalls abgerufen.
Später laden - wenn die Multimedia-Mitteilungszentrale die Mitteilung zum späteren Abruf speichern soll. Um die Mitteilung später abzurufen, setzen Sie *Bei Mitteil.empfang* auf *Sofort laden*.
Mitteil. abweisen - wenn Sie Multimedia-Mitteilungen zurückweisen möchten. Die Mitteilungen werden von der Multimedia-Mitteilungszentrale gelöscht.
 - *Anonyme Mitt. zulass.* - Wählen Sie *Nein*, wenn Mitteilungen von anonymen Absendern zurückgewiesen werden sollen.
 - *Werbung empfangen* - Legen Sie fest, ob Sie Multimedia-Werbemitteilungen empfangen möchten oder nicht.
 - *Berichte* - Setzen Sie diese Option auf *Ja*, wenn der Status gesendeter Mitteilungen (*Unerledigt, Fehler, Gesendet*) im Protokoll angezeigt werden soll. Siehe S. 22.
-  **Hinweis:** Der Empfang eines Sendeberichts für eine Multimedia-Mitteilung, die an eine E-Mail-Adresse gesendet wurde, ist gegebenenfalls nicht möglich.

- *Bericht nicht senden* - Wählen Sie *Ja*, wenn Ihr Spiele-Terminal keine Sendeberichte zu empfangenen Multimedia-Mitteilungen versenden soll.
- *Speicherdauer* - Kann der Empfänger einer Mitteilung innerhalb der Gültigkeitsdauer nicht erreicht werden, wird die Multimedia-Mitteilung aus der Multimedia-Mitteilungszentrale entfernt. Diese Funktion muss vom Netz unterstützt werden. *Maximale Dauer* ist die maximale zulässige Dauer des jeweiligen Netzes.
- *Größe des Fotos* - Legen Sie die Größe des Bildes in einer Multimedia-Mitteilung fest. Folgende Optionen sind verfügbar: *Klein* (max. 160*120 Pixel) und *Groß* (max. 640*480 Pixel).
- *Standard-Tonausg.* - Wählen Sie *Lautsprecher* oder *Telefon*, wenn die Sounds einer Multimedia-Mitteilung über den Lautsprecher oder den Kopfhörer wiedergegeben werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Lautsprecher](#)“, S. 14.

Einstellungen für E-Mails

Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *E-Mail*.


Öffnen *Gewünschte Mailbox*, um die zu verwendende Mailbox auszuwählen.

 Optionen bei der Bearbeitung von E-Mail-Einstellungen: *Optionen ändern, Neue Mailbox, Löschen, Hilfe* und *Schließen*.

Einstellungen für Mailboxen

Wählen Sie *Mailboxen*, um eine Liste der definierten Mailboxen zu öffnen. Falls keine Mailbox definiert ist, werden Sie dazu aufgefordert. Die folgende Liste von Einstellungen wird angezeigt:

- *Mailbox-Name* - Geben Sie einen beschreibenden Namen für die Mailbox ein.
- *Verw. Zugangspunkt (Definition nötig)* - Der für die Mailbox verwendete Internetzugangspunkt (IAP). Wählen Sie einen Internetzugangspunkt aus der Liste aus. Weitere Informationen zur Erstellung eines IAP finden Sie unter „Verbindungseinstellungen“, S. 45.
- *Meine Mail-Adresse (Definition nötig)* - Geben Sie die E-Mail-Adresse ein, die Sie von Ihrem Diensteanbieter erhalten haben. Die Adresse muss das Zeichen @ enthalten. Antworten auf Ihre Mitteilungen werden an diese Adresse gesendet.
- *Ausgeh. Mail-Server: (Definition nötig)* - Die IP-Adresse oder der Hostname des Computers, der Ihre E-Mails sendet.
- *Mitteilung senden* - Legen Sie fest, wie E-Mails von Ihrem Spiele-Terminal gesendet werden sollen. *Sofort* - Der Verbindungsaufbau mit der Mailbox erfolgt nach der Auswahl von *Senden. Bei nächst. Verb.* - E-Mail wird beim nächsten Verbindungsaufbau mit der Remote-Mailbox gesendet.
- *Kopie an eig. E-Mail* - Wählen Sie *Ja*, um eine Kopie der E-Mail in Ihrer Remote-Mailbox und an der unter folgender Option definierten Adresse zu speichern: *Meine Mail-Adresse*.

- *Mit Signatur* - Wählen Sie *Ja*, wenn eine Signatur an Ihre E-Mail angehängt und der Signaturtext jetzt geschrieben bzw. bearbeitet werden soll.
- *Benutzername:* - Geben Sie den Benutzernamen, den Sie von Ihrem Diensteanbieter erhalten haben.
- *Passwort:* - Geben Sie Ihr Passwort ein. Wenn Sie dieses Feld leer lassen, werden Sie zur Eingabe Ihres Passwortes aufgefordert, sobald Sie versuchen, eine Verbindung mit Ihrer Remote-Mailbox aufzubauen.
- *Ankomm. Mail-Server: (Definition nötig)* - Die IP-Adresse oder der Hostname des Computers, der Ihre E-Mails empfängt.
- *Mailbox-Typ:* - Legt das E-Mail-Protokoll zur Kommunikation mit der Remote-Mailbox fest. Folgende Optionen sind verfügbar: *POP3* und *IMAP4*.
 **Hinweis:** Diese Einstellung kann nur einmal gewählt werden und ist nicht mehr veränderbar, wenn Sie die Mailbox-Einstellungen gespeichert und beendet haben.
- *Sicherheit* - Wird bei POP3-, IMAP4- und SMTP-Protokollen verwendet, um eine sichere Verbindung zur Remote-Mailbox zu gewährleisten.
- *Sicherer APOP-Login* - Wird beim POP3-Protokoll verwendet, um Passwörter, die Sie an Ihren Remote-E-Mail-Server senden, zu verschlüsseln. Nicht angezeigt, wenn IMAP4 als *Mailbox-Typ*:
- *Anhang abrufen* (nicht angezeigt, wenn das E-Mail-Protokoll POP3 ist) - Zum Abrufen von E-Mails mit oder ohne Anhängen.

- *Header abrufen* - Zur Begrenzung der Anzahl von E-Mail-Überschriften, die auf Ihr Spiele-Terminal geladen werden. Folgende Optionen sind verfügbar: *Alle* und *Benutz. definiert* (nur mit dem IMAP4-Protokoll verwendbar).

Einstellungen für Dienstmitteilungen

Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Dienstmitteilung*. Die folgende Liste von Einstellungen wird geöffnet:

- *Dienstmitteilungen* - Legen Sie fest, ob Sie Dienstmitteilungen empfangen möchten oder nicht.
- *Authentif. verlangen* - Legen Sie fest, ob Dienstmitteilungen nur von autorisierten Quellen empfangen werden sollen.

Einstellungen für Cell Broadcast

Fragen Sie Ihren Diensteanbieter, ob Cell Broadcast verfügbar ist und welche Themen unter welchen Themennummern zur Verfügung stehen. Öffnen Sie **Mitteilungen**→ **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Cell Broadcast*, um die folgenden Einstellungen zu ändern:

- *Empfang* - *Ein* oder *Aus*,
- *Sprache* - *Alle* ermöglicht den Empfang von Cell Broadcast-Mitteilungen in jeder unterstützten Sprache. *Ausgewählte* ermöglicht die Auswahl von Sprachen, in denen Cell Broadcast-Mitteilungen empfangen werden sollen. Wenn die gewünschte

Sprache nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie *Ander*.

- *Themensuche* - Wenn Sie eine Mitteilung erhalten, die nicht zu einem der vorhandenen Themen gehört, ermöglicht die Einstellung *Themensuche*→ *Ein* das automatische Speichern der Themennummer. Die Themennummer wird in der Themenliste gespeichert und ohne Namen angezeigt. Wählen Sie *Aus*, wenn neue Themennummern nicht automatisch gespeichert werden sollen.

Einstellungen im Ordner für sonstige Mitteilungen

Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Sonstige*, um die folgende Serie von Einstellungen zu öffnen:

- *Gesendete speichern* - Legen Sie fest, ob eine Kopie jeder gesendeten Kurzmitteilung, Multimedia-Mitteilung oder E-Mail im Ordner für gesendete Elemente gespeichert werden soll.
- *Anzahl gespch. Mitt.* - Legen Sie fest, wie viele gesendete Mitteilungen im Ordner für gesendete Elemente gespeichert werden sollen. Der Standardwert beträgt 20 Mitteilungen. Wenn das Limit erreicht ist, wird die jeweils älteste Mitteilung gelöscht.



10. Profile

↔ Öffnen Sie **Menü**→ **Profile**.


In der Profilansicht können Sie Töne für verschiedene Ereignisse, Umgebungen oder Anrufergruppen festlegen und anpassen. Sechs Profile sind vordefiniert: *Allgemein*, *Lautlos*, *Besprechung*, *Draußen*, *Pager* und *Offline*, die Sie nach Bedarf anpassen können.

Das aktuell ausgewählte Profil wird in der Ausgangsanzeige oben angezeigt. Bei Verwendung des allgemeinen Profils wird nur das aktuelle Datum angezeigt.

Die Töne können Standard-Ruftöne, im Toneditor erstellte Töne oder in einer Mitteilung bzw. über Bluetooth oder eine PC-Verbindung empfangene und auf Ihrem Spielterminal gespeicherte Töne sein.


Das Profil wechseln


- 1 Öffnen Sie **Menü**→ **Profile**. Eine Liste der Profile wird geöffnet.
- 2 Navigieren Sie in der Profilansicht zu einem Profil, und wählen Sie **Optionen**→ *Aktivieren*.


💡 **Schnellzugriff:** Um das Profil zu ändern, drücken Sie in der Ausgangsanzeige auf . Navigieren Sie zum gewünschten Profil, und drücken Sie auf **OK**.

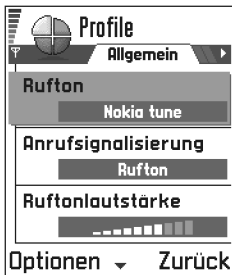


Profile anpassen


 **Hinweis:** Weitere Informationen zum Offline-Profil finden Sie unter „Offline-Profil“, S. 103.

- 1 Um ein Profil zu ändern, navigieren Sie in der Profilliste zu ihm und wählen **Optionen**→ *Personalisieren*. Eine Liste von Profileinstellungen wird geöffnet.
- 2 Navigieren Sie zu der gewünschten Einstellung, und drücken Sie auf , um die Optionen zu öffnen:

- *Rufton* - um den Rufton für Sprachanrufe festzulegen, wählen Sie in der Liste einen Ton aus. Beim Navigieren in der Liste können Sie bei einem Ton anhalten, um ihn anzuhören, bevor Sie die Auswahl treffen. Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Tonwiedergabe zu beenden. Wenn eine Speicherkarte im Spiele-Terminal installiert ist, sind die darauf gespeicherten Töne mit dem Symbol  neben der Bezeichnung gekennzeichnet.




Ruftöne verwenden den gemeinsamen Speicher. Siehe „Gemeinsamer Speicher“, S. 16.

 **Hinweis:** Sie können Ruftöne an zwei Stellen ändern: In der Profil- oder in der Kontaktansicht. Siehe „Einen Rufton für eine Kontaktkarte oder Kontaktgruppe festlegen“, S. 62.

- *Anrufsignalisierung* - Wenn *Ansteigend* gewählt wird, beginnt der Rufton bei Stufe 1 und wird stufenweise lauter bis zur eingestellten Lautstärke.
- *Ruftonlautstärke* - Einstellung der Lautstärke des Ruftons und des Kurzmitteilungssignals.
- *Kurzmitteilungssignal* - Festlegung des Tons für Mitteilungen.
- *Vibrationsalarm* - Einstellung des Vibrationsalarms bei ankommenden Sprachanrufen und Mitteilungen.

- *Tastentöne* - Einstellung der Lautstärke der Tastentöne.
- *Warntöne* - Ausgabe eines Warntons, z. B. bei fast leerem Akku.
- *Signalisierung für* - Ausgabe des Ruftons nur bei Anrufen von Telefonnummern einer ausgewählten Kontaktgruppe. Anrufe von Personen außerhalb der gewählten Gruppe werden lautlos signalisiert. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: *Alle Anrufe* / (Liste von Kontaktgruppen, falls erstellt). Siehe „Erstellen von Kontaktgruppen“, S. 63.
- *Profilname* - Sie können ein Profil umbenennen und mit einem beliebigen Namen versehen. Die allgemeine und das Offline-Profil können nicht umbenannt werden.

Offline-Profil


 **Hinweis:** Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten, Bluetooth oder der Radioempfang verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

Das Offline-Profil ermöglicht die Nutzung des Spiele-Terminals ohne Verbindung mit dem GSM-Mobilfunknetz, um Spiele auszuführen, Musik wiederzugeben oder Radio zu hören.


 **WARNUNG:** Im Offline-Profil können Sie keine Telefonanrufe, einschließlich Notrufen, tätigen oder


andere Funktionen nutzen, die eine aktive Verbindung zum Mobilfunknetz erfordern.


- 1 Öffnen Sie **Menü**→ **Profile**. Navigieren Sie in der Profilansicht zu *Offline*, und wählen Sie **Optionen**→ **Aktivieren**.

- 2 Drücken Sie auf **Ja**. Das Spiele-Terminal wird neu gestartet, und das GSM-Netz deaktiviert, was durch das Symbol  in der Signalstärkeanzeige dargestellt wird. Alle GSM-Mobilfunksignale zu und vom Gerät werden unterbunden.



-  **Tip:** Öffnen Sie die Liste der verfügbaren Profile durch kurzes Drücken auf die Ein-/Aus-Taste, navigieren Sie zu *Offline*, und wählen Sie **OK**.


-  **Hinweis:** Wenn das Bluetooth-Modul eingeschaltet war, wird es durch das Aktivieren des Offline-Profiles ausgeschaltet. Bei Bedarf müssen Sie es manuell neu aktivieren.

-  **Hinweis:** Wenn die Nutzung von Mobiltelefonen verboten ist, gilt dieses Verbot unter Umständen auch für Bluetooth und den Radioempfang. Bevor Sie Bluetooth verwenden oder Radio hören möchten, wenden Sie sich deshalb an die zuständigen Stellen.

Offline-Profil verlassen

- 1 Öffnen Sie **Menü**→ **Profile**.
- 2 Navigieren Sie in der Profilansicht zu einem anderen Profil als *Offline*, und wählen Sie **Optionen**→ **Aktivieren**.
- 3 Drücken Sie auf **Ja**. Das Spiele-Terminal wird neu gestartet, und GSM-Mobilfunkübertragungen werden wieder aktiviert (soweit die Signalstärke ausreicht).

Offline-Profil anpassen

- 1 Navigieren Sie in der Profilansicht zu *Offline*, und wählen Sie **Optionen**→ **Personalisieren**. Eine Liste von Profileinstellungen wird geöffnet.
- 2 Navigieren Sie zu der gewünschten Einstellung, und drücken Sie auf , um die Optionen zu öffnen:
 - *Ruftonlautstärke* - Einstellung der Lautstärke für das über Bluetooth empfangene Kurzmitteilungssignal.
 - *Kurzmitteilungssignal* - Festlegung des über Bluetooth empfangenen Tons für Mitteilungen.
 - *Vibrationsalarm* - Einstellung des Vibrationsalarms bei ankommenden Bluetooth-Mitteilungen.
 - *Tastentöne* - Einstellung der Lautstärke der Tastentöne.
 - *Warntöne* - Ausgabe eines Warntons, z. B. bei fast leerem Akku.
 - *Profilname* - Das Offline-Profil kann nicht umbenannt werden.



11. Kalender



Hinweis: Für diese Funktion muss Ihr Spielterminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spielterminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.




Öffnen Sie **Menü** → **Kalender**.

Im Kalender können Sie Termine, Besprechungen, Geburtstage, Jahrestage und andere Ereignisse festhalten. Außerdem können Sie sich vom Kalender an anstehende Ereignisse erinnern lassen.

Der Kalender verwendet den gemeinsamen Speicher. Siehe „Gemeinsamer Speicher“, S. 16.

Kalendereinträge erstellen


- Wählen Sie **Optionen** → *Neuer Eintrag* und:
 - Besprechung* zur Erinnerung an einen Termin zu einem bestimmten Datum und einer bestimmten Uhrzeit.
 - Notiz* zur Erstellung eines allgemeinen Eintrags für einen Tag.
 - Geburtstag/Jahrestag* zur Erinnerung an Geburtstage oder besondere Daten. Diese Einträge kehren jährlich wieder.

- Füllen Sie die Felder aus, siehe Abschnitt „Felder in Kalendereinträgen“, S. 106. Wechseln Sie mit dem Steuerkreuz zwischen den Feldern. Drücken Sie auf , um zwischen Groß- und Kleinschreibung zu wechseln.
- Um den Eintrag zu speichern, drücken Sie auf **OK**.

Besprechung	
Betreff	Zahnarztj
Ort	
Beginn um	08.00
Optionen ▾	OK


Kalendereinträge bearbeiten


Bei Bearbeitung eines Kalendereintrags stehen folgende Optionen zur Verfügung: *Löschen*, *Senden*, *Hilfe* und *Schließen*.

- Blättern Sie in der Tagesansicht zu dem Eintrag, und drücken Sie auf , um ihn zu öffnen.
- Bearbeiten Sie die Eintragsfelder, und drücken Sie auf **OK**.
 - Legen Sie bei Bearbeitung eines wiederkehrenden Ereignisses fest, wie sich die Änderungen auswirken sollen: *Alle Einträge* – alle wiederkehrenden Ereignisse




werden geändert / *Nur diesen Eintrag* – nur der aktuelle Eintrag wird geändert.


Kalendereinträge löschen

- Blättern Sie in der Tagesansicht zu dem Eintrag, den Sie löschen möchten, und wählen Sie **Optionen** → *Löschen* oder drücken Sie . Drücken Sie **Ja** zum Bestätigen.
- Legen Sie beim Löschen eines wiederholten Eintrags fest, wie sich die Änderung auswirken soll. *Alle Einträge* – alle wiederholten Einträge werden gelöscht / *Nur diesen Eintrag* – nur der aktuelle Eintrag wird gelöscht.




 **Beispiel:** Ihr wöchentlicher Kurstermin wurde abgesagt. Sie haben den Kalender auf wöchentliche Erinnerung eingestellt. Wählen Sie *Nur diesen Eintrag*, und Sie erhalten nächste Woche erneut eine Erinnerung.

Felder in Kalendereinträgen


- *Betreff* / *Anlass* – Geben Sie eine Beschreibung für das Ereignis ein.
- *Ort* – der Ort einer Besprechung, optional.
- *Beginn um*, *Ende um*, *Beginn am* und *Ende am*.
- *Erinnerung* – Drücken Sie auf , um die Felder für *Uhrzeit* und *Tag*.
- *Wiederholen* – Drücken Sie auf , um den Eintrag als wiederholt zu markieren. Angezeigt mit  in der Tagesansicht.

 **Beispiel:** Die Wiederholungsfunktion ist praktisch, wenn Sie an ein wiederkehrendes Ereignis, einen wöchentlichen Kurstermin, eine monatliche Besprechung oder eine tägliche Routineaufgabe erinnert werden möchten.

- *Wiederholen bis* – Sie können ein Enddatum für den wiederholten Eintrag festlegen.
- *Synchronisation* – Wenn Sie in einem Netz, das Paketdaten unterstützt, *Privat* wählen, wird der Kalender nach der Synchronisierung nur Ihnen angezeigt und keinen anderen Personen, die Onlinezugriff auf den Kalender haben. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise Ihren Kalender mit einem Kalender auf einem kompatiblen Computer im Büro synchronisieren. Wenn Sie *Öffentlich* wählen, wird der Kalender allen angezeigt, die Onlinezugriff auf Ihren Kalender haben. Wenn Sie *Keine* wählen, wird der Kalendereintrag bei Synchronisierung nicht auf Ihren PC kopiert.

 **Schnellzugriff:** Um einen Kalendereintrag zu erstellen, drücken Sie in einer Kalenderansicht eine beliebige Taste ( – ). Ein Besprechungseintrag wird geöffnet, und die eingegebenen Zeichen werden zum Feld *Betreff* hinzugefügt.

Kalenderansichten

 Optionen in den verschiedenen Kalenderansichten: *Öffnen*, *Neuer Eintrag*,

Wochenansicht / Monatsansicht, Löschen, Zu Datum, Senden, Einstellungen, Hilfe und Schließen.

Monatsansicht

Synchronisationssymbole in der Monatsansicht:

- ▲ - Privat,
- ▲ - Öffentlich,
- ▲ - Keine und
- ▲ - der Tag enthält mehrere Einträge.

In der Monatsansicht entspricht eine Zeile einer Woche. Das aktuelle Datum ist unterstrichen. Tage mit Kalendereinträgen sind rechts unten mit einem kleinen Dreieck markiert. Das derzeit gewählte Datum ist umrahmt.

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
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	

- Um die Tagesansicht zu öffnen, blättern Sie zum gewünschten Datum und drücken auf .
- Um zu einem bestimmten Datum zu gelangen, wählen Sie **Optionen** → *Zu Datum*. Geben Sie das Datum ein, und drücken Sie auf **OK**.

Tipp: Wenn Sie in der Monats-, Wochen- oder Tagesansicht auf drücken, wird das aktuelle Datum automatisch markiert.

Symbole für Kalendereinträge in der Tages- und der Wochenansicht:

- Besprechung,
- Notiz und
- Geburtstag/Jahrestag.

Wochenansicht

In der Wochenansicht werden die Kalendereinträge für die ausgewählte Woche in sieben Tagesfeldern angezeigt. Der aktuelle Wochentag ist unterstrichen. Notizen und Jahrestage werden vor 8 Uhr positioniert. Einträge für Besprechungen werden als farbige Balken entsprechend der geplanten Anfangs- und Endzeiten dargestellt.




- Um einen Eintrag anzuzeigen oder zu bearbeiten, blättern Sie zu der Zelle mit dem Eintrag und drücken auf , um die Tagesansicht zu öffnen. Blättern Sie dann zu dem Eintrag, und drücken Sie auf , um ihn zu öffnen.

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
8.00							
9.00							
10.00							
11.00							
12.00							
13.00							
14.00							

Tagesansicht

In der Tagesansicht sehen Sie die Kalendereinträge für den ausgewählten Tag. Die Einträge sind nach ihrer Anfangszeit angeordnet. Notizen und Jahrestage werden vor 8 Uhr positioniert.





- Um einen Eintrag zur Bearbeitung zu öffnen, blättern Sie zu ihm und drücken auf .
- Drücken Sie auf , um zum nächsten Tag zu gelangen, oder auf  für den vorhergehenden Tag.

Einstellungen für Kalenderansichten

Wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* und:

- *Standardansicht* – Zur Auswahl der Ansicht, die beim Öffnen des Kalenders zuerst angezeigt werden soll.
- *Wochenbeginn* – Zur Änderung des Anfangstags der Woche.
- *Art d. Wochenansicht* – Zur Änderung der Überschrift der Wochenansicht auf Wochennummer oder Datum).

Kalendererinnerungen einstellen

- 1 Erstellen Sie einen neuen Eintrag für eine Besprechung oder einen Jahrestag, oder öffnen Sie einen vorhandenen Eintrag.
- 2 Navigieren Sie in der Profilsicht zu *Erinnerung* und drücken Sie auf , um die Felder *Uhrzeit* und *Tag* zu öffnen.
- 3 Stellen Sie Uhrzeit und Datum für die Erinnerung ein.
- 4 Drücken Sie auf **OK**. In der Tagesansicht wird neben dem Eintrag ein Zeichen für Erinnerung () angezeigt.

Eine Kalendererinnerung beenden

- Die Erinnerung dauert eine Minute. Drücken Sie nach Ablauf dieser Zeit auf **Stopp**, um die Kalendererinnerung zu beenden. Wenn Sie auf eine andere Taste drücken, wird die erneute Erinnerung aktiviert.


Senden von Kalendereinträgen

- Blättern Sie in der Tagesansicht zu dem zu sendenden Eintrag, und wählen Sie **Optionen** → *Senden*. Wählen Sie nun unter folgenden Möglichkeiten: *Via Kurzmitteilung*, *Via E-Mail* (nur verfügbar, wenn die korrekten E-Mail-Einstellungen vorgenommen wurden) oder *Via Bluetooth*. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel „Mitteilungen“ sowie unter „Daten über Bluetooth senden“, S. 132.


Datenimport

Mit der Datenimport-Anwendung der PC Suite für das Nokia N-Gage können Sie Kalender-, Kontakt- und Aufgabendaten von zahlreichen Nokia Telefonen auf Ihr Spiele-Terminal übertragen. Anleitungen zum Verwenden dieser Anwendung finden Sie in der Hilfefunktion der PC Suite.

12. Extras und Media

 **Hinweis:** Das Spiele-Terminal muss eingeschaltet sein, wenn Sie die Funktionen unter **Extras** verwenden möchten. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

Favoriten

 Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Favoriten**.






In Favoriten können Sie Schnellzugriffe, Verknüpfungen zu Ihren bevorzugten Bildern, Videoclips, Notizen, Aufnahme-Tondateien, Browser-Lesezeichen und gespeicherte Internetseiten speichern.

Optionen in der Favoriten-

Hauptansicht: *Öffnen, Name ändern, Schnellzugr.symbol, Schnellzugriff lösch., Verschieben, Listenanordnung / Gitteranordnung, Hilfe und Schließen.*


Folgende sind die Standard-Schnellzugriffe:

-  - öffnet den Toneditor,
-  - öffnet den Kalender mit dem aktuell ausgewählten Datum,
-  - öffnet den Posteingang.

Schnellzugriff hinzufügen


Schnellzugriffe können nur aus den einzelnen Programmen hinzugefügt werden. Nicht alle Programme bieten diese Funktion.

- 1 Öffnen Sie das Programm, und navigieren Sie zu dem Element, das als Schnellzugriff in die Favoritenliste aufgenommen werden soll.
- 2 Wählen Sie **Optionen** → *Zu Favoriten hinzuf.*, und drücken Sie auf **OK**.

 **Hinweis:** Ein Schnellzugriff in der Favoritenliste wird automatisch aktualisiert, wenn das betreffende Element beispielsweise von einem Ordner in einen anderen verschoben wird.



In der Favoritenansicht stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Um einen Schnellzugriff** zu öffnen, navigieren Sie zu dem Symbol und drücken auf . Die Datei wird im entsprechenden Programm geöffnet.

- Um einen **Schnellzugriff** zu löschen, navigieren Sie zum betreffenden Schnellzugriff und wählen **Optionen** → *Schnellzugriff löschen*. Beim Löschen eines Schnellzugriffs bleibt die Datei, auf die dieser verweist, unbeeinträchtigt.
- Um die **Kürzelüberschrift** zu ändern, wählen Sie **Optionen** → *Name ändern*. Geben Sie den neuen Namen ein. Diese Änderung betrifft nur den Schnellzugriff und nicht die Datei bzw. das Element, auf die bzw. das verwiesen wird.

Aufgaben

↩ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Aufgabe**.



In der Aufgabenliste können Sie zu erledigende Aufgaben eintragen.

Die Aufgabenliste verwendet den gemeinsamen Speicher. Siehe **„Gemeinsamer Speicher“**, S. 16.

- 1 Zur Erstellung einer Aufgabennotiz drücken Sie auf eine Taste (-). Der Editor wird geöffnet, und der Cursor blinkt hinter den eingegebenen Buchstaben.
- 2 Geben Sie die Aufgabe im Feld *Betreff*. Drücken Sie auf , um Sonderzeichen einzufügen.



- Um den Termin für die Aufgabe festzulegen, blättern Sie zum Feld *Fällig am* und geben ein Datum ein.
- Um die Priorität für die Aufgabennotiz festzulegen, blättern Sie zum Feld *Priorität* und drücken auf .

3 Zum Speichern der Aufgabennotiz drücken Sie auf **OK**.

➔ **Hinweis:** Wenn Sie alle Zeichen entfernen und auf **OK** drücken, wird die zuvor gespeicherte Notiz gelöscht.

- Um eine **Aufgabennotiz zu öffnen**, blättern Sie zu ihr und drücken auf .
- Um eine **Aufgabennotiz zu löschen**, blättern Sie zu ihr und wählen **Optionen** → *Löschen*, oder drücken Sie auf .
- Um eine **Aufgabennotiz als erledigt zu kennzeichnen**, blättern Sie zu ihr und wählen **Optionen** → *Erledigt*.
- Um eine **Aufgabennotiz wiederherzustellen**, wählen Sie **Optionen** → *Nicht erledigt*.

Prioritätssymbole: - *Hoch*, - *Niedrig* und (kein Symbol) - *Normal*.
















Statussymbole: - Aufgabe erledigt, und - nicht erledigt.



Rechner

↩ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Rechner**.



Optionen im Rechner: *Voriges Ergebnis, Speicher, Anzeige löschen, Hilfe und Schließen*.

- Geben Sie die erste Zahl Ihrer Berechnung ein. Drücken Sie auf , um eine fehlerhafte Eingabe zu löschen.
- Navigieren Sie zu einer Funktion, und drücken Sie auf , um sie zu wählen.
Verwenden Sie  zum Addieren,  zum Subtrahieren,  zum Multiplizieren und  zum Dividieren.
- Geben Sie die zweite Zahl ein.
- Um die Berechnung auszuführen, navigieren Sie zu  und drücken auf .
 **Hinweis:** Da der Rechner nur über eine begrenzte Genauigkeit verfügt, können insbesondere bei langen Divisionen Rundungsfehler auftreten.
 - Um eine Dezimalzahl zu addieren, drücken Sie auf .
 - Halten Sie  gedrückt, um das Ergebnis der vorangegangenen Berechnung zu löschen.
 - Mit  und  können Sie vorangegangene Berechnungen anzeigen und im Arbeitsblatt navigieren.
 - Wählen Sie , um eine Zahl im Speicher abzulegen, was durch **M** angezeigt wird. Um die Zahl aus dem Speicher abzurufen, wählen Sie . Um eine Zahl im Speicher zu löschen, wählen Sie **Optionen** → *Speicher* → *Löschen*.
 - Um das Ergebnis der letzten Berechnung abzurufen, wählen Sie **Optionen** → *Voriges Ergebnis*.


 **Tipp:** Drücken Sie wiederholt auf , um durch die Funktionen zu navigieren. Beim Wechsel der Funktion wird die geänderte Auswahl angezeigt.

Umrechner



↩ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Umrechner**.



Im Umrechner können Sie Maße umrechnen, beispielsweise *Länge* von einer Einheit (*Yard*) in eine andere (*Meter*).

 **Hinweis:** Der Umrechner hat eine begrenzte Genauigkeit, so dass Rundungsfehler auftreten können.



Einheiten umrechnen


Optionen im Umrechner:

Einheit auswählen | *Währung ändern*, *Umrechnungsart*, *Wechselkurse*, *Hilfe* und *Schließen*.

- Navigieren Sie zum Feld *Art* und drücken Sie auf , um eine Liste von Maßeinheiten zu öffnen. Navigieren Sie zur gewünschten Maßeinheit, und drücken Sie auf **OK**.
- Navigieren Sie zum ersten Feld *Einheit* und drücken Sie auf , um eine Liste der verfügbaren Einheiten zu öffnen. Wählen Sie die Einheit, **von** der Sie umrechnen möchten, und drücken Sie auf **OK**.
Navigieren Sie zum nächsten Feld *Einheit*, und wählen Sie die Einheit, **in** die Sie umrechnen möchten.


- 3 Navigieren Sie zum ersten Feld *Wert*, und geben Sie den umzurechnenden Wert ein. Das andere Feld *Wert* ändert sich automatisch und zeigt den umgerechneten Wert an.

Drücken Sie auf , um eine Dezimalzahl hinzuzufügen, und auf  für die Symbole +, - (bei Temperaturen) sowie E (Exponent).


 **Hinweis:** Die Umrechnungsrichtung wechselt, wenn Sie einen Wert im zweiten Feld *Wert*. Das Ergebnis wird im ersten Feld *Wert*.

Eine Grundwährung und Wechselkurse festlegen


Bevor Sie Währungen umrechnen können, müssen Sie eine Basiswährung wählen und Wechselkurse hinzufügen.


 **Hinweis:** Der Kurs der Basiswährung ist immer 1. Die Basiswährung bestimmt die Wechselkurse der anderen Währungen.

- 1 Wählen Sie *Währung* als Typ für die Maßeinheit und anschließend **Optionen** → *Wechselkurse*. Es wird eine Liste der Währungen angezeigt mit der aktuellen Basiswährung an erster Stelle.
- 2 Um die Basiswährung zu ändern, navigieren Sie zur gewünschten Währung und wählen **Optionen** → *Als Basiswährung*.

 **Hinweis:** Wenn Sie die Basiswährung ändern, werden alle zuvor definierten Wechselkurse auf 0 gesetzt, und Sie müssen neue Kurse eingeben.

- 3 Fügen Sie Wechselkurse hinzu (siehe Beispiel), navigieren Sie zur Währung, und geben Sie einen neuen Kurs ein, also die Anzahl der Währungseinheiten, die einer Einheit der von Ihnen gewählten Basiswährung entspricht.
- 4 Nachdem Sie alle benötigten Wechselkurse eingefügt haben, können Sie *Währungsumrechnungen* vornehmen, siehe „Einheiten umrechnen“, S. 112.

 **Beispiel:** Wenn Sie Euro (EUR) als Basiswährung definieren, ist einritisches Pfund (GBP) ca. 1,63575 EUR. Folglich würden Sie 1,63575 als Wechselkurs für das GBP eingeben.




 **Tipp:** Um eine Währung umbenennen, öffnen Sie die Wechselkursansicht, navigieren zur betreffenden Währung und wählen **Optionen** → *Währung umbenenn*.

Notizen

↔ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Notizen**.



Sie können Notizen mit Favoriten verknüpfen und an andere kompatible Geräte senden. Empfangene Standardtextdateien (TXT-Format) können unter Notizen gespeichert werden.

- Drücken Sie auf ( - ) , um mit dem Schreiben zu beginnen. Drücken Sie auf  , um Buchstaben zu löschen. Drücken Sie auf **OK**, um zu speichern.

Uhr

↔ Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Uhr**.




Optionen in der

Uhransicht: *Weckzeit einstellen, Wecker neu stellen, Wecker ausschalten, Einstellungen, Hilfe und Schließen.*

Uhreinstellungen ändern

- Um Uhrzeit oder Datum zu ändern, wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* in der Uhransicht. Um die in der Ausgangsanzeige gezeigte Uhr zu ändern, navigieren Sie in den Einstellungen *Datum und Uhrzeit* nach unten und wählen *Uhrentyp* → *Analog* oder *Digital*.

Erinnerung einstellen

- 1 Um eine neue Weckzeit einzustellen, wählen Sie **Optionen** → *Weckzeit einstellen*.
- 2 Geben Sie die Weckzeit ein, und drücken Sie auf **OK**. Wenn die Erinnerung aktiv ist, wird das Kennzeichen  angezeigt.

 **Hinweis:** Der Wecker funktioniert auch bei ausgeschaltetem Spiele-Terminal.

- Um eine Weckzeit zu deaktivieren, öffnen Sie die Uhrenansicht und wählen **Optionen** → *Wecker ausschalten*.

Die Erinnerungsfunktion deaktivieren

- Drücken Sie auf **Stopp**, um die Weckfunktion auszuschalten.
- Wenn der Weckton ertönt, drücken Sie auf eine Taste oder auf **Später**, um die Weckfunktion für fünf Minuten zu deaktivieren. Danach wird sie erneut aktiv. Sie können dies bis zu fünfmal tun.

Wenn der Weckzeitpunkt erreicht wird, während das Spiele-Terminal ausgeschaltet ist, schaltet sich das Spiele-Terminal selbsttätig ein und löst den Weckton aus. Wenn Sie **Stopp** drücken, werden Sie gefragt, ob Sie das Spiele-Terminal für Anrufe aktivieren möchten. Drücken Sie auf **Nein**, wenn Sie das Spiele-Terminal ausschalten möchten, oder auf **Ja**, damit Sie Anrufe tätigen und entgegennehmen können.



Hinweis: Drücken Sie nicht **Ja**, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen bzw. gefährliche Situationen entstehen können.

Toneditor

↔ Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **Toneditor**.



Mit dem Toneditor können Sie eigene, benutzerdefinierte Ruftöne erstellen. Beachten Sie, dass ein Standard-Rufton nicht bearbeitet werden kann.







Optionen in der Toneditor-

Hauptansicht: *Öffnen, Neuer Ton, Löschen, Markierungen, Umbenennen, Kopieren, Hilfe und Schließen.*





- 1 Wählen Sie **Optionen**→ *Neuer Ton*, um den Editor zu öffnen und mit der Komposition zu beginnen.

Optionen bei der

Tonbearbeitung: *Wiedergabe, Symbol einfügen, Stil, Tempo, Lautstärke, Hilfe* und *Schließen*.

- Mit Hilfe der Tasten können Sie Noten und Pausen einfügen. Siehe Tabelle.
Oder wählen Sie **Optionen**→ *Symbol einfügen*, um eine Liste von Noten und Pausen zu öffnen. Die Standardlänge einer Note beträgt 1/4.
- Um die Melodie anzuhören, drücken Sie auf  oder wählen **Optionen**→ *Wiedergabe*. Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie auf **Stopp**.
- Zum Einstellen der Lautstärke wählen Sie **Optionen**→ *Lautstärke*, bevor Sie die Melodie wiedergeben.
- Um das Tempo einzustellen, wählen Sie **Optionen**→ *Tempo*. Um das Tempo kontinuierlich zu erhöhen bzw. zu verringern, halten Sie  bzw.  gedrückt. Das Tempo wird in Takten pro Minute angegeben.
Der Maximalwert beträgt 250 Takte, das Standardtempo für eine neue Melodie ist 160 Takte, und der Mindestwert beträgt 50 Takte.
- Um mehrere Noten bzw. Pausen gleichzeitig zu markieren, halten Sie  und  oder  gedrückt.
- Um verschiedene Wiedergabestile einzusetzen, wählen Sie zwei oder mehr Noten und anschließend **Optionen**→ *Stil*→ *Legato* - ruhige und gleichmäßige

Wiedergabe, oder wählen Sie eine oder mehr Noten und anschließend *Staccato* – getrennte Wiedergabe der Einzelnoten, um kurze, scharfe Töne zu erzeugen.

- Um Noten um einen Halbton nach oben bzw. nach unten zu verschieben, navigieren Sie zur Note und halten  oder  gedrückt.
 - Um etwa ein C# zu erzeugen, halten Sie  und  gleichzeitig gedrückt.
- 2 Drücken Sie auf **Zurück**, um zu speichern.

Taste	Notiz	Taste und Funktion
	c	Verkürzt die markierten Noten/Pausen schrittweise.
	d	Verlängert die markierten Noten/Pausen schrittweise.
	e	Fügt eine Pause ein.
	f	Drücken Sie auf , um eine Liste von Noten und Pausen zu öffnen.
	g	Wechselt die Oktave; alle markierten Noten bzw. Pausen werden in die nächste Oktave versetzt.
	a	Löscht die markierten Noten.
	b	Ein langer Tastendruck auf - erzeugt eine verlängerte (punktierte) Note bzw. Pause oder verkürzt eine verlängerte Note.

Aufnahme

➔ Öffnen Sie **Menü**→ **Medien**→
Aufnahme.



Optionen in der Aufnahme:

Öffnen, Soundclip aufnehm., Löschen, In den Ger.-speich.,
Auf die Speich.karte, Markierungen, Clip umbenennen,
Senden, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Hilfe und
Schließen.

Sie können mit der Sprachaufnahme Telefonate und Sprachmemos aufnehmen. Wenn Sie ein Telefonat aufnehmen, hören beide Gesprächspartner während der Aufnahme alle fünf Sekunden ein akustisches Signal.

Hinweis: Befolgen Sie alle Gesetze über die Aufzeichnung von Anrufen. Verwenden Sie diese Funktion nicht illegal.

- Wählen Sie **Optionen**→ *Soundclipaufnahme.*, navigieren Sie zu einer Funktion, und drücken Sie auf , um sie auszuwählen. Verwenden Sie - zur Aufnahme, - für Pause, - zum Stoppen, - zum Vorwärtsspulen, - zum Zurückspulen und - zur Wiedergabe einer geöffneten Tondatei.

Hinweis: Die Aufnahme kann nicht benutzt werden, wenn eine Daten- oder GPRS-Verbindung aktiv ist.




13. Dienste (XHTML)



Hinweis: Für diese Funktion muss Ihr Spiel-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiel-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.



Öffnen Sie **Menü** → **Medien** → **Dienste** oder halten Sie in der Ausgangsanzeige  gedrückt.

Verschiedene Diensteanbieter im Internet unterhalten spezielle Seiten für Mobilgeräte mit Diensten wie Wetterbericht, Banking, Reiseinformationen, Unterhaltung und Spiele. Mit Hilfe des XHTML-Browsers können Dienste wie WAP-Seiten, die WML verwenden, XHTML-Seiten, die XHTML verwenden oder eine Kombination beider Seiten, angezeigt werden.



Glossar: Der XHTML-Browser in diesem Spiel-Terminal unterstützt Seiten, die XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) und WML (Wireless Markup Language) verwenden.



Hinweis: Informationen über die Verfügbarkeit von Diensten, Preise und Tarife erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber und/oder vom Diensteanbieter. Von den Diensteanbietern erhalten Sie auch Anleitungen zur Verwendung ihrer Dienste.

Erste Schritte für den Zugriff

- Speichern Sie die Einstellungen für den Zugriff auf den gewünschten Internetdienst. Siehe nächsten Abschnitt „Einstellen des Spiele-Terminals für den Internetdienst“.
- Stellen Sie eine Verbindung zum Dienst her. Siehe S. 118.
- Blättern Sie durch die Internetdienst. Siehe S. 120.
- Beenden Sie die Verbindung zum Dienst. Siehe S. 122.

Einstellen des Spiele-Terminals für den Internetdienst

Einstellungen in einer Smart Message empfangen

Möglicherweise erhalten Sie die Diensteseinstellungen vom Netzbetreiber oder vom Diensteanbieter per SMS als Konfigurationsmitteilung. Siehe „Smart Messages empfangen“, S. 89. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter, oder besuchen Sie die Internetseiten von Nokia (www.nokia.de) auf.



Tip: Die Einstellungen finden Sie eventuell auch auf den Internetseiten eines Netzbetreibers oder Diensteanbieters.

Manuelle Eingabe der Einstellungen


Befolgen Sie die Anweisungen des Diensteanbieters.



- 1 Öffnen Sie **Einstell.** → *Verbindungseinstellungen* → *Zugangspunkte* und legen Sie die Einstellungen für einen Zugangspunkt fest. Siehe *„Verbindungseinstellungen“*, S. 45.
- 2 Öffnen Sie **Dienste** → **Optionen** → *Lesez. hinzufügen*. Geben Sie den Namen für das Lesezeichen und die Adresse der Internetseite ein, die für den aktuellen Zugangspunkt festgelegt ist.

Herstellen einer Verbindung


Nachdem alle nötigen Verbindungseinstellungen gespeichert sind, können Sie auf Internetseiten zugreifen.

Es gibt drei Möglichkeiten, Internetseiten aufzurufen:


- Wählen Sie die Homepage () Ihres Diensteanbieters,
- Wählen Sie ein Lesezeichen in der Lesezeichenansicht aus, oder

- Geben Sie die Adresse eines Internetdienstes mit den Tasten  -  ein. Das Feld „Wechseln zu“ im Display unten wird aktiviert, und Sie können die Eingabe der Adresse dort fortsetzen.




Tip: Um beim Surfen auf die Lesezeichenansicht zuzugreifen, halten Sie  gedrückt. Um wieder zur Browseransicht zurückzukehren, wählen Sie **Optionen** → *Zurück zu Seite*.



Nach der Auswahl einer Seite bzw. Eingabe der Adresse drücken Sie auf , um die Seite herunterzuladen. Siehe auch *„Datenverbindungsanzeigen“*, S. 10.

Verbindungssicherheit

Wenn das Sicherheitssymbol  während einer Verbindung angezeigt wird, ist die Datenübertragung zwischen dem Gerät und dem Internet-Gateway oder Internet-Server verschlüsselt.



Hinweis: Das Sicherheitssymbol bedeutet nicht, dass die Datenübertragung zwischen dem Gateway und dem Inhabereserver (dem Ort, an dem die angeforderte Ressource gespeichert ist) sicher ist.

Anzeigen von Lesezeichen



Glossar: Ein Lesezeichen besteht aus einer Internetadresse (erforderlich), einem Lesezeichentitel, einem WAP-Zugangspunkt und, falls vom Dienst gefordert, einem Benutzernamen mit Passwort.



Hinweis: Das Spiele-Terminal verfügt möglicherweise über einige vorinstallierte Lesezeichen für Internetseiten, die nicht von Nokia betreut werden. Nokia übernimmt keine Garantie und Empfehlung für diese Internetseiten. Wenn Sie darauf zugreifen möchten, sollten Sie die gleichen Vorsichtsmaßnahmen in Bezug auf Sicherheit oder Inhalt wie bei allen anderen Internetseiten beachten.

Optionen in der

Lesezeichenansicht (Lesezeichen oder Ordner markiert): *Öffnen, Laden, Zurück zu Seite, Senden, Zu URL gehen | Lesezeichen suchen, Lesez. hinzufügen, Ändern, Löschen, Dienstmitteil. lesen, Verbindung trennen, In Ordner verschieb., Neuer Ordner, Markierungen, Umbenennen, Cache leeren, Details, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Hilfe und Schließen.*

In der Lesezeichenansicht werden Lesezeichen angezeigt, die auf verschiedene Arten von Internetseiten verweisen. Lesezeichen werden mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:



– Die Homepage für den Internetzugangspunkt. Wenn Sie zum Surfen einen anderen Internetzugangspunkt verwenden, wird die Homepage entsprechend geändert.





– Die zuletzt besuchte Seite. Wenn die Verbindung zum Dienst getrennt wird, bleibt die Adresse der zuletzt besuchten Seite im Speicher, bis bei der nächsten Verbindung eine neue Seite besucht wird.



– Ein Lesezeichen mit Titelanzeige.

Wenn Sie durch Lesezeichen navigieren, wird die Adresse des jeweils markierten Lesezeichens im Feld „Wechseln zu“ am unteren Rand des Displays angezeigt.

Lesezeichen manuell hinzufügen

- 1 Wählen Sie in der Lesezeichenansicht **Optionen** → *Lesez. hinzufügen*.
- 2 Füllen Sie die Felder aus. Es müssen nur die Adressen definiert werden. Der Standard-Zugangspunkt wird dem Lesezeichen zugeordnet, wenn kein anderer gewählt wurde. Drücken Sie auf , um Sonderzeichen wie /, ., : und @ einzugeben. Drücken Sie auf , um Zeichen zu löschen.
- 3 Wählen Sie **Optionen** → *Speich.*, um das Lesezeichen zu speichern.

Lesezeichen	
Name	Nokia
Adresse	http://mobile.nokia .coj
Zugangspunkt	
Optionen	Zurück

Lesezeichen versenden

- Um ein Lesezeichen zu versenden, navigieren Sie zu ihm und wählen **Optionen**→ *Senden*→ *Via Kurzmitteilung*.








Surfen

Auf einer Internetseite werden neue Links blau unterstrichen und bereits besuchte Links purpur dargestellt. Bilder mit Link-Funktion werden mit blauem Rand angezeigt.

Optionen beim Surfen:

Öffnen, Dienstoptionen, Lesezeichen, Verlauf, Zu URL gehen, Bild zeigen, Dienstmitteil. lesen, Als Lesez. speich., Lesezeichen senden, Neu laden, Verbindung trennen, Bilder zeigen, Cache leeren, Seite speichern, Suchen, Details, Sitzung, Sicherheit, Einstellungen, Hilfe und Schließen.


Tasten und Befehle beim Surfen

- Um einen Link zu öffnen, wählen Sie ihn aus und drücken .
- Mit dem Steuerkreuz können Sie in der Anzeige navigieren.
- Um Buchstaben und Zahlen einzugeben, drücken Sie auf die Tasten  - . Drücken Sie auf , um Sonderzeichen wie */, ., : und @* einzugeben. Drücken Sie auf , um Zeichen zu löschen.
- Um beim Surfen zur vorigen Seite zu wechseln, drücken Sie auf **Zurück**. Wenn **Zurück** nicht verfügbar ist, wählen Sie **Optionen**→ *Verlauf*, um eine chronologische Liste der während einer Surfsitzung besuchten Seiten anzuzeigen. Die Verlaufsliste wird beim Schließen einer Sitzung gelöscht.
- Um Kontrollkästchen zu aktivieren und eine Auswahl zu treffen, klicken Sie auf .
- Um den neuesten Inhalt vom Server abzurufen, wählen Sie **Optionen**→ *Neu laden*.
- Um eine Unterliste von Befehlen oder Aktionen für die geöffnete Internetseite anzuzeigen, wählen Sie **Optionen**→ *Dienstoptionen*.
- Drücken Sie auf , um die Verbindung zum Internetdienst zu trennen und das Surfen zu beenden.



Während des Surfens neue Dienstmitteilungen anzeigen

So können Sie während des Surfens neue Dienstmitteilungen herunterladen und anzeigen:

- 1 Wählen Sie **Optionen**→ *Dienstmitteil. lesen* (nur angezeigt, wenn neue Mitteilungen vorliegen).
- 2 Navigieren Sie zur Mitteilung, und drücken Sie auf , um sie herunterzuladen und zu öffnen.


Weitere Informationen über Dienstmitteilungen finden Sie unter „Dienstmitteilungen“, S. 90.

Lesezeichen speichern





- Um während des Surfens ein Lesezeichen zu speichern, wählen Sie **Optionen**→ *Als Lesez. speich.*
- Um ein per Smart Message empfangenes Lesezeichen zu speichern, öffnen Sie die Mitteilung und wählen **Optionen**→ *In Lesez. speichern*. Siehe auch „Smart Messages empfangen“, S. 89.

Anzeigen gespeicherter Seiten

Wenn Sie regelmäßig Seiten mit Informationen durchblättern, die nicht ständig geändert werden, können Sie diese speichern und offline durchblättern.


 Optionen in der Ansicht gespeicherter Seiten: *Öffnen, Zurück zu Seite, Neu laden, Löschen, Dienstmitteil. lesen, Verbindung trennen, In Ordner verschieb., Neuer Ordner, Markierungen, Umbenennen,*

Cache leeren, Details, Zu Favoriten hinzuf., Einstellungen, Hilfe und Schließen.

- Um während des Surfens eine Seite zu speichern, wählen Sie **Optionen**→*Seite speichern*. Gespeicherte Seiten werden mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:
 -  – Die gespeicherte Internetseite. In der Ansicht gespeicherter Seiten können Sie auch Ordner erstellen, um Ihre gespeicherten Internetseiten abzulegen. Ordner werden mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:
 -  – Ordner, die gespeicherte Seiten enthalten.
- Zum Öffnen der Ansicht gespeicherter Seiten drücken Sie in der Lesezeichenansicht auf . In der Ansicht gespeicherter Seiten drücken Sie auf , um eine gespeicherte Seite zu öffnen.



Wenn Sie eine Verbindung zum Internetdienst herstellen und die Seite erneut abrufen möchten, wählen Sie **Optionen**→ *Neu laden*. Sie können die Seiten auch in Ordnern anordnen.

 **Hinweis:** Das Spiele-Terminal bleibt nach dem erneuten Laden der Seite online.

Herunterladen

Sie können Elemente wie Ruftöne, Betreiberlogos und Videoclips über den mobilen Browser herunterladen.

Nachdem diese Elemente heruntergeladen wurden, werden sie von den jeweiligen Anwendungen Ihres Spiel-Terminals verarbeitet, beispielsweise wird ein heruntergeladenes Foto unter **Medien** → **Fotos**.

Direktes Herunterladen von der Internetseite

So laden Sie Elemente direkt von einer Internetseite herunter:

- Blättern Sie zu dem entsprechenden Link und wählen Sie **Optionen** → *Öffnen*.

Erwerben eines Elements



Hinweis: Copyright-Schutz verhindert das Kopieren, Ändern, Übertragen und Weiterleiten von Bildern, Ruftönen und anderen Inhalten.

So laden Sie ein Element herunter:

- Blättern Sie zu dem entsprechenden Link und wählen Sie **Optionen** → *Öffnen*.
- Wählen Sie **Kaufen**, wenn Sie das Element erwerben möchten.

Überprüfen eines Elements, bevor es heruntergeladen wird

Sie können Details zu einem Element anzeigen, bevor Sie es herunterladen. Die Detailinformationen zu einem Element können Preis, Kurzbeschreibung und Größenangabe beinhalten.




Hinweis: Fragen Sie Ihren Diensteanbieter, ob dieser Dienst zur Verfügung steht.

- Blättern Sie zu dem entsprechenden Link und wählen Sie **Optionen** → *Öffnen*. Die Details zu diesem Element werden auf Ihrem Spiel-Terminal angezeigt.
- Wenn Sie das Herunterladen fortsetzen möchten, drücken Sie auf **OK** oder, wenn Sie den Download abbrechen möchten, drücken Sie auf **Abbruch**.



Beenden einer Verbindung

- Wählen Sie **Optionen** → *Verbindung trennen* oder
- Halten Sie  gedrückt, um das Surfen zu beenden und zur Ausgangsanzeige zurückzukehren.

Den Cache-Speicher leeren

Die Informationen oder Dienste, auf die Sie zugegriffen haben, werden im Cache des Spiele-Terminals gespeichert.




Hinweis: Wenn Sie mit Passwörtern auf vertrauliche Informationen zugegriffen haben oder dies versucht haben (z. B. auf ein Bankkonto), leeren Sie den Cache des Spiele-Terminals nach jeder Verwendung. Um den Cache zu leeren, wählen Sie **Optionen** → **Cache leeren**.



Glossar: Ein Cache ist ein Pufferspeicher für die temporäre Speicherung von Daten.

Browser-Einstellungen

Wählen Sie **Optionen** → **Einstellungen**:

- **Stand.-Zugangspkt** – Wenn Sie den Standard-Zugangspunkt ändern möchten, drücken Sie auf , um eine Liste verfügbarer Zugangspunkte zu öffnen. Der aktuelle Zugangspunkt ist markiert. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbindungseinstellungen“, S. 45.
- **Bilder zeigen** – Anzeigen von Bildern während des Surfens. Wenn Sie *Nein* wählen, können Sie Bilder später laden, indem Sie **Optionen** → **Bilder zeigen**.
- **Textumbruch** – Wählen Sie *Aus* wenn für den Text eines Abschnitts kein automatischer Zeilenumbruch durchgeführt werden soll, oder *Ein* falls Sie dies doch wünschen.

- **Schriftgröße** – Sie können zwischen fünf Textgrößen im Browser wählen: *Kleinste*, *Kleiner*, *Normal*, *Größer* und *Größte*.
- **Standardkodierung** – Um sicherzustellen, dass Textzeichen im Browser richtig dargestellt werden, wählen Sie den richtigen Sprachtyp aus.
- **Cookies – Zulassen | Abweisen**. Sie können das Senden und Empfangen von Cookies aktivieren bzw. deaktivieren.
- **DTMF-Send. bestätig.** – *Immer | Nur das erste Mal*. Der Browser unterstützt Funktionen, auf die Sie beim Surfen zugreifen können. Sie können einen Sprachanruf tätigen, während Sie auf einer Internetseite sind, DTMF-Töne während eines Telefonats senden sowie einen Namen und eine Telefonnummer aus einer Internetseite im Kontaktverzeichnis speichern. Legen Sie fest, ob vor dem Senden von DTMF-Tönen während eines Telefonats eine Bestätigungsmeldung ausgegeben werden soll. Siehe auch „DTMF-Töne“, S. 21.



14. Java™-Anwendungen



Hinweis: Für diese Funktion muss Ihr Spiele-Terminal eingeschaltet sein. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

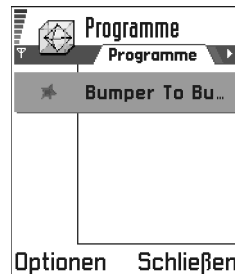
Öffnen Sie **Menü** → **Extras** → **Programme**.

In der Programm-Hauptansicht können Sie installierte Java-Anwendungen öffnen oder entfernen. In der Installationsansicht können Sie neue Java-Anwendungen (Erweiterungen .JAD oder .JAR) installieren.



Hinweis: Ihr Spiele-Terminal unterstützt Anwendungen, die mit J2Micro Edition™ Java erstellt wurden. Laden Sie keine PersonalJava™-Anwendungen auf Ihr Spiele-Terminal herunter, da diese nicht installiert werden können.

Beim Öffnen der Programmansicht wird eine Liste der auf Ihrem Spiele-Terminal installierten Java-Anwendungen angezeigt.



Optionen in der Programm-Hauptansicht: *Öffnen*, *Details zeigen*, *Einstellungen*, *Entfernen*, *Zu URL gehen*, *Aktualisieren*, *Hilfe* und *Schließen*.


- Blättern Sie zu einer Anwendung, und wählen Sie **Optionen** → *Details anzeigen*, um folgende Anzeige zu erhalten:
 - *Status* - *Installiert*, *Aktiv* oder *Herunt.gelad.* (nur in der Installationsansicht),
 - *Version* - die Versionsnummer der Anwendung,
 - *Herstell.* - der Lieferant bzw. Hersteller der Anwendung,
 - *Größe* - die Größe der Anwendung in KByte,
 - *Typ* - eine Kurzbeschreibung der Anwendung,
 - *URL* - die Adresse einer Informationsseite im Internet sowie


- *Daten* - die Größe der Anwendungsdaten, z. B. Punkttestand, in KByte.
- Um eine Datenverbindung zu starten und zusätzliche Informationen über die Anwendung anzuzeigen, blättern Sie zu ihr und wählen **Optionen**→ *Zu URL gehen*.
- Um eine Datenverbindung zu starten und zu prüfen, ob für die Anwendung ein Update verfügbar ist, blättern Sie zu ihr und wählen **Optionen**→ *Aktualisieren*.

Anwendungen verwenden den gemeinsamen Speicher. Siehe „Gemeinsamer Speicher“, S. 16.



Java-Anwendung installieren



Installationsdateien können von einem kompatiblen Computer auf Ihr Spiele-Terminal übertragen, während einer Internetsitzung heruntergeladen oder in einer Multimedia-Mitteilung, z. B. als E-Mail-Anhang, bzw. über Bluetooth an Sie gesendet werden. Wenn Sie die PC Suite für das Nokia N-Gage zur Übermittlung der Datei verwenden, legen Sie diese im Ordner `c:\nokia\installs` Ihres Spiele-Terminals ab.

 **Wichtig:** Installieren Sie nur Software von Quellen, die hinreichenden Schutz gegen Viren und andere schädliche Software bieten.

 **Hinweis:** In der Installationsansicht können Sie nur Java-Installationsdateien mit der Erweiterung .JAD oder .JAR installieren.

Optionen in der Installationsansicht: *Installieren*, *Details zeigen*, *Entfernen*, *Hilfe* und *Schließen*.

- 1 Wenn Sie sich in der Programm-Hauptansicht die Installationspakete anzeigen lassen möchten, drücken Sie auf , um die Ansicht *Herunt.gel.* zur Verfügung.
- 2 Um eine Anwendung zu installieren, blättern Sie zu diesem und wählen **Optionen**→ *Installieren*. Alternativ können Sie im Speicher des Spiele-Terminals nach der Installationsdatei suchen, diese auswählen und auf , um die Installation zu starten.

 **Beispiel:** Wenn Sie die Installationsdatei als E-Mail-Anhang erhalten haben, wechseln Sie zu Ihrer Mailbox, öffnen die E-Mail, öffnen die Anhangsansicht, blättern zur Installationsdatei und drücken auf , um die Installation zu starten.

- 3 Drücken Sie auf **Ja**, um die Installation zu bestätigen. Die JAR-Datei ist für die Installation notwendig. Wenn diese fehlt, werden Sie möglicherweise aufgefordert, sie herunterzuladen. Falls für die Anwendung kein Zugangspunkt definiert ist, werden Sie aufgefordert, einen auszuwählen. Zum Herunterladen der JAR-Datei benötigen Sie möglicherweise einen Benutzernamen und ein Passwort, um auf den Server zuzugreifen. Diese erhalten Sie vom Lieferanten bzw. Hersteller der Anwendung. Während der Installation wird außerdem die Integrität des Pakets geprüft, das installiert werden soll. Das Spiele-Terminal zeigt Informationen über die


ausgeführten Prüfungen an und gibt Ihnen die Möglichkeit, die Installation fortzusetzen oder abbrechen. Nachdem die Integrität des Softwarepakets überprüft wurde, wird die Anwendung auf Ihrem Spiele-Terminal installiert.

- 4 Sie werden informiert, sobald die Installation abgeschlossen ist.
Um nach der Installation die Java-Anwendung zu öffnen, müssen Sie die Programm-Hauptansicht öffnen.



Tipp: Beim Surfen können Sie eine Installationsdatei herunterladen und direkt installieren. Beachten Sie jedoch, dass die Verbindung während der Installation im Hintergrund aktiv bleibt.

Java-Anwendung öffnen

- Blättern Sie zu einer Anwendung in der Programm-Hauptansicht, und drücken Sie auf , um es zu öffnen.

Eine Java-Anwendung deinstallieren

- Wählen Sie die Anwendung in der Programm-Hauptansicht, und wählen Sie **Optionen** → *Entfernen*.

Java-Anwendungseinstellungen

Zur Festlegung des Standard-Zugangspunktes für das Herunterladen fehlender Anwendungskomponenten, wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen* → *Standard-Zugangspkt.* Weitere Informationen zum Erstellen von


Zugangspunkten, finden Sie im Abschnitt „Zugangspunkte“, S. 47.


Wählen Sie eine Anwendung, und wählen Sie **Optionen** → *Einstellungen*, und wählen Sie dann eines der folgenden Elemente:

- *Zugangspunkt* - Wählen Sie einen Zugangspunkt für die Anwendung zum Herunterladen zusätzlicher Daten.
- *Netzverbindung* - Einige Java-Anwendungen erfordern u. U. den Aufbau einer Datenverbindung zu einem festgelegten Zugangspunkt. Falls kein Zugangspunkt gewählt wurde, werden Sie aufgefordert, dies nachzuholen. Folgende Optionen sind verfügbar:
 - Erlaubt* - Die Verbindung wird ohne Benachrichtigung aufgebaut.
 - Bestätigt. nötig* - Sie werden gefragt, bevor die Anwendung die Verbindung aufbaut.
 - Nicht erlaubt* - Verbindungen sind nicht zulässig.



15. Manager – Anwendungen und Software installieren


 **Hinweis:** Das Spiele-Terminal muss eingeschaltet sein, wenn Sie die Funktionen im Ordner **Tools** verwenden möchten. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

 Öffnen Sie **Menü** → **Tools** → **Manager**.


Im Manager können Sie neue Programme und Softwarepakete installieren bzw. Programme von Ihrem Spiele-Terminal entfernen. Außerdem können Sie die Speicherbelegung überprüfen.

Optionen in der Manager-Hauptansicht: *Details anzeigen, Zertifikat anzeigen, Installieren, Entfernen, Protokoll ansehen, Protokoll senden, Speicherdetails, Hilfe und Schließen.*


Beim Öffnen des Managers sehen Sie eine Liste mit folgenden Elementen:

- Installationspakete, die im Manager gespeichert wurden,
- teilweise installierte Programme (mit  gekennzeichnet) sowie


- vollständig installierte Programme, die entfernt werden können (mit  gekennzeichnet).

 **Hinweis:** Im Manager können Sie nur Installationsdateien für Geräte-Software mit der Erweiterung **.SIS** verwenden.

- Blättern Sie zu einer Installationsdatei, und wählen Sie **Optionen** → *Details anzeigen*, um *Name, Version, Typ, Größe, Herausg. und Status* des Softwarepakets.
- Blättern Sie zu einem Softwarepaket, und wählen Sie **Optionen** → *Zertifikat anzeigen*, um Details des Sicherheitszertifikats zu einem Softwarepaket anzuzeigen. Siehe „Zertif.-Management“, S. 53.

 **Wichtig:** Installieren Sie nur Software von Quellen, die hinreichenden Schutz gegen Viren und andere schädliche Software bieten.

Installieren Sie das Programm nicht, wenn der Manager während der Installation eine Sicherheitswarnung anzeigt.

 **Tipp:** Wechseln Sie zur Programmansicht, um Java™-Programme (Erweiterung **.JAD** oder **.JAR**) zu installieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Java™-Anwendungen“, S. 124.

Software installieren

Sie können Programme installieren, die speziell für das Nokia N-Gage Spiele-Terminal oder das Betriebssystem Symbian geeignet sind. Bei einem Softwarepaket handelt es sich in der Regel um eine große, komprimierte Datei, die zahlreiche Komponentendateien enthält.



Hinweis: Wenn Sie ein Programm installieren, das nicht speziell für das Nokia N-Gage Spiele-Terminal vorgesehen ist, kann es sich in Aussehen und Funktionsweise erheblich von diesen unterscheiden.




Wichtig: Wenn Sie eine Datei installieren, die eine Aktualisierung bzw. Reparatur eines vorhandenen Programms enthält, können Sie das ursprüngliche Programm nur mit Hilfe der Original-Installationsdatei oder einer vollständigen Sicherungskopie des entfernten Softwarepakets wiederherstellen. Zur Wiederherstellung des ursprünglichen Programms entfernen Sie zunächst das Programm und installieren es erneut von der Original-Installationsdatei bzw. der Sicherungskopie.




Tipp: Wählen Sie **Optionen** → *Protokoll ansehen*, um festzustellen, welche Softwarepakete wann installiert oder deinstalliert wurden.

- 1 Installationspakete können von einem kompatiblen Computer auf Ihr Spiele-Terminal übertragen, während einer Internetsitzung heruntergeladen oder in einer Multimedia-Mitteilung, z. B. als E-Mail-Anhang, bzw. über Bluetooth an Sie gesendet werden.


Wenn Sie die PC Suite für das Nokia N-Gage zur Übermittlung der Datei verwenden, legen Sie diese im Ordner **c:\nokia\installs** Ihres Spiele-Terminals ab.

- 2 Installationspakete lassen sich über das mitgelieferte USB-Kabel DKE-2 Mini-B von einem kompatiblen Computer an Ihr Spiele-Terminal übertragen. Wenn Sie die Datei mit dem Microsoft Windows Explorer von der CD-ROM auf das Nokia N-Gage Spiele-Terminal übertragen, speichern Sie sie auf der Speicherkarte (lokale Festplatte).
- 3 Öffnen Sie den Manager, blättern Sie zum Installationspaket und wählen Sie **Optionen** → *Installieren*, um die Installation zu starten. Alternativ können Sie im Speicher des Spiele-Terminals oder auf der Speicherkarte nach der Installationsdatei suchen, diese auswählen und auf  drücken, um die Installation zu starten.




Beispiel: Wenn Sie die Installationsdatei als E-Mail-Anhang erhalten haben, wechseln Sie zu Ihrer Mailbox, öffnen die E-Mail, öffnen die Anhangsansicht, blättern zur Installationsdatei und drücken auf , um die Installation zu starten.

Während der Installation wird außerdem die Integrität des Pakets geprüft, das installiert werden soll. Das Spiele-Terminal zeigt Informationen über die ausgeführten Prüfungen an und gibt Ihnen die Möglichkeit, die Installation fortzusetzen oder abzubrechen. Nachdem die Integrität des Softwarepakets überprüft wurde, wird das Programm auf Ihrem Spiele-Terminal installiert.

 **Tipp:** Um Ihr Installationsprotokoll zwecks Information über installierte bzw. entfernte Programme an ein Helpdesk zu senden, wählen Sie **Optionen** → *Protokollsenden* → *Via Kurzmitteilung* oder *Via E-Mail* (nur verfügbar, wenn die korrekten E-Mail-Einstellungen gewählt wurden).


Software deinstallieren

- 1 Um ein Softwarepaket zu entfernen, blättern Sie zu ihm und wählen **Optionen** → *Entfernen*.
- 2 Drücken Sie auf **Ja**, um das Entfernen zu bestätigen.


 **Wichtig:** Wenn Sie Software deinstallieren, können Sie diese anschließend nur über die Originaldatei des Softwarepakets oder über eine vollständige Sicherungsdatei des entfernten Softwarepakets wiederherstellen. Wenn Sie ein Softwarepaket deinstallieren, können Sie Dokumente, die mit dieser Software erstellt wurden, unter Umständen nicht mehr öffnen. Wenn ein anderes Softwarepaket von der entfernten Software abhängt, kann dieses Softwarepaket unter Umständen nicht mehr ausgeführt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zur installierten Software.

Die Speicherbelegung anzeigen


- Um die Speicheransicht zu öffnen, wählen Sie **Optionen** → *Speicherdetails*.

 **Hinweis:** Wenn Sie in Ihrem Spiele-Terminal eine Speicherkarte installiert haben, können Sie zwischen zwei Speicheransichten auswählen, der Ansicht für das Spiele-Terminal oder den *Gerätespeicher* und der Ansicht für die *Speicherkarte*. Andernfalls steht nur die Ansicht *Gerätespeicher* zur Verfügung.

Beim Öffnen einer Speicheransicht wird der freie Speicherplatz für die Datenspeicherung und Installation neuer Software berechnet. In den Speicheransichten können Sie die Speicherbelegung der verschiedenen Datengruppen ansehen: *Kalender, Kontakte, Dokumente, Mitteilungen, Fotos, Tondateien, Videoclips, Programme, Aktiver Spch.* und *Freier Spch.*

 **Tipp:** Wenn der Speicher des Spiele-Terminals fast voll ist, können Sie einzelne Dokumente entfernen oder auf die Speicherkarte verschieben. Siehe auch Kapitel „Fehlersuche“, S. 139.

16. Verbindungen


 **Hinweis:** Das Spiele-Terminal muss eingeschaltet sein, wenn Sie die Funktionen unter **Tools** verwenden möchten. Schalten Sie das Spiele-Terminal nicht ein, wenn der Einsatz von Mobilgeräten verboten ist oder dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

↔ Öffnen Sie **Menü** → **Tools** → **Bluetooth**.


Sie können Daten über Bluetooth von Ihrem Spiele-Terminal zu einem anderen kompatiblen Gerät, beispielsweise einem Telefon oder einem Computer, übermitteln.

Bluetooth-Verbindung



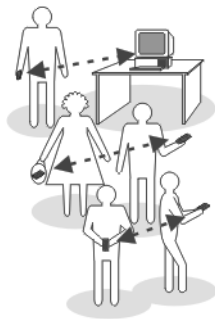
 **Hinweis:** Das Nokia N-Gage Spiele-Terminal ist mit der Bluetooth-Spezifikation 1.1 kompatibel. Die Interoperabilität zwischen dem Spiele-Terminal und anderen Produkten mit Bluetooth-Funktechnik kann jedoch nicht garantiert werden und hängt von der Kompatibilität ab. Weitere Informationen über die Kompatibilität zwischen Bluetooth-Geräten erhalten Sie in den Informationen zum betreffenden Produkt oder beim Hersteller.

Sie können Spiele für zwei oder mehr Spieler über eine Bluetooth-Verbindung mit Freunden spielen, die über das betreffende Spiel auf einem kompatiblen Gerät verfügen. Siehe „Spiele“, S. 31. Sie können Bluetooth im Offline-Profil verwenden, um das Empfangen oder Herstellen von Mobilfunkanrufen zu verhindern. Siehe „Offline-Profil“, S. 103.

 **Tipp:** Sie können über Bluetooth auch Spiele mit mehreren Spiele-Terminals ausführen.

Bluetooth-Technik ermöglicht kostenlose Funkverbindungen zwischen elektronischen Geräten in einem Umkreis von bis zu zehn Metern. Eine Bluetooth-Verbindung kann zum Ausführen von Spielen, Übermitteln von Bildern, Videos, Text, Visitenkarten oder Kalendernotizen sowie zur Funkverbindung mit Bluetooth-kompatiblen Geräten, z.B. Computern, eingesetzt werden.

Da Bluetooth-Geräte mittels Funkwellen kommunizieren, muss zwischen Ihrem Spiele-Terminal und dem anderen Bluetooth-Gerät keine direkte Sichtverbindung bestehen.



Die beiden Geräte müssen lediglich weniger als zehn Meter voneinander entfernt sein. Allerdings kann die Verbindung durch Hindernisse wie Wände oder durch andere elektronische Geräte beeinträchtigt werden.

Bei Bluetooth-Verbindungen wird mehr Strom verbraucht, so dass die Betriebszeit des Spiele-Terminals verringert wird. Dies sollten Sie beim Einsatz anderer Betriebsarten Ihres Spiele-Terminals berücksichtigen.


Die Verwendung von Bluetooth-Geräten kann Einschränkungen unterliegen. Erkundigen Sie sich bei den örtlichen Behörden.


Erste Aktivierung der Bluetooth-Anwendung

Bei der ersten Aktivierung der Bluetooth-Anwendung werden Sie aufgefordert, Ihrem Spiele-Terminal einen Bluetooth-Namen zu geben.

- Geben Sie einen Namen (max. 30 Zeichen) ein, oder verwenden Sie den Standardnamen „Nokia N-Gage“. Wenn Sie Daten via Bluetooth senden, bevor Sie Ihrem Spiele-Terminal einen individuellen Bluetooth-Namen zugewiesen haben, wird der Standardname benutzt.

Bluetooth-Einstellungen

Um Bluetooth-Einstellungen zu ändern, blättern Sie zur gewünschten Einstellung und drücken auf .

- *Bluetooth* - Wählen Sie *Ein*, wenn Sie Bluetooth verwenden möchten. Wenn Sie Bluetooth auf *Aus* einstellen, werden alle aktiven Bluetooth-Verbindungen beendet, und Bluetooth kann nicht zum Senden und Empfangen von Daten verwendet werden.
 - *Sichtbark. des Geräts* - Wenn Sie in einem Netz, das Paketdaten unterstützt, *Für alle sichtbar* wählen, wird Ihr Spiele-Terminal bei einer Gerätesuche von anderen Bluetooth-Geräten gefunden. Wenn Sie *Verborgten* wählen, wird Ihr Spiele-Terminal bei einer Gerätesuche von anderen Bluetooth-Geräten nicht gefunden.
-  **Hinweis:** Nach Aktivierung von Bluetooth und Änderung von *Sichtbark. des Geräts* auf *Für alle*



sichtbar wird Ihr Spiele-Terminal mit diesem Namen den Benutzern anderer Bluetooth-Geräte angezeigt.

- Mein Bluetooth-Name - Definieren Sie einen Bluetooth-Namen für das Spiele-Terminal. Nach Aktivierung von Bluetooth und Änderung von Sichtbar. des Geräts auf Für alle sichtbar ist dieser Name für die Benutzer anderer Bluetooth-Geräte sichtbar.
 - 💡 **Tipp:** Bei der Suche nach Geräten zeigen einige Bluetooth-Geräte nur die eindeutigen Bluetooth-Adressen (Geräteadressen) an. Um die eindeutige Bluetooth-Adresse Ihres Spiele-Terminals zu ermitteln, geben Sie in der Ausgangsanzeige den Code ***#2820#** ein.

Daten über Bluetooth senden

➡ **Hinweis:** Es kann immer nur eine Bluetooth-Verbindung aktiv sein.


- 1 Öffnen Sie die Anwendung, in der das zu sendende Element gespeichert ist. Um beispielsweise ein Bild an ein anderes kompatibles Gerät zu senden, öffnen Sie die Anwendung Fotos, zum Übertragen eines Videoclips die Anwendung Video-Player.
- 2 Blättern Sie zu dem Element, das gesendet werden soll, z. B. zu einem Bild, und wählen Sie **Optionen** → **Senden** → **Via Bluetooth**.

💡 **Tipp:** Um Text über Bluetooth (statt als Kurzmitteilung) zu senden, öffnen Sie die

Notizenansicht, schreiben Sie den Text, und wählen Sie **Optionen** → **Senden** → **Via Bluetooth**.

- 3 Das Spiele-Terminal beginnt mit der Suche nach Geräten innerhalb der Reichweite. Bluetooth-fähige Geräte innerhalb der Reichweite werden nach und nach angezeigt. Es wird ein Gerätesymbol, der Bluetooth-Name des Geräts, der Gerätetyp oder ein Kurzname angezeigt.



Die Anzeige gekoppelter Geräte erfolgt mit .

➡ **Hinweis:** Wenn Sie zuvor bereits nach Bluetooth-Geräten gesucht haben, wird erst eine Liste der zuvor gefundenen Geräte angezeigt. Um eine neue Suche zu starten, wählen Sie **Mehr Geräte**. Wenn Sie das Spiele-Terminal ausschalten, wird die Geräteliste gelöscht, und die Gerätesuche muss vor dem Senden von Daten erneut gestartet werden.

- Um die Suche zu unterbrechen, drücken Sie auf **Stopp**. Die Geräteliste bleibt unverändert, und Sie können eine Verbindung zu einem der bereits gefundenen Geräte herstellen.
- 4 Blättern Sie zu dem Gerät, mit dem Sie eine Verbindung herstellen möchten, und drücken Sie auf **Wählen**. Das

zu sendende Element wird in den Postausgang kopiert, und der Hinweis *Verbindung wird hergestellt* angezeigt.

5 **Kopplung (falls nicht vom anderen Gerät gefordert, weiter bei Schritt 6)**

- Wenn das andere Gerät eine Kopplung erfordert, bevor Daten übermittelt werden können, ertönt ein Signal, und Sie werden zur Eingabe eines Passcodes aufgefordert.
- Erstellen Sie einen eigenen Passcode (1–16 Ziffern, numerisch), und einigen Sie sich mit dem Besitzer des anderen Bluetooth-Geräts auf die Verwendung dieses Codes. Dieser Passcode wird nur einmal verwendet, und Sie müssen ihn sich nicht merken.
- Nach der Kopplung wird das Gerät in der Ansicht gekoppelter Geräte gespeichert.



Glossar: Kopplung bedeutet

Authentifizierung. Die Benutzer der Bluetooth-fähigen Geräte sollten sich auf einen Passcode einigen und diesen für beide Geräte zur Kopplung verwenden. Bei Geräten ohne Benutzerschnittstelle ist der Passcode werkseitig eingestellt.

- 6 Nach erfolgreichem Verbindungsaufbau wird der Hinweis *Daten werden gesendet* angezeigt.



Hinweis: Die über Bluetooth empfangenen Daten finden Sie im Posteingangsordner der Mitteilungsansicht. Weitere Informationen finden Sie auf S. 87.



Hinweis: Wenn die Übermittlung fehlschlägt, werden die Mitteilung bzw. die Daten gelöscht. Die über Bluetooth versendeten Mitteilungen werden nicht im Entwurfsordner der Mitteilungsansicht gespeichert.

Symbole für verschiedene Bluetooth-Geräte:



- Computer,



- Telefon,






- Andere und






- Unbekannt.

Den Status der Bluetooth-Verbindung prüfen

- Wenn in der Ausgangsanzeige  angezeigt wird, ist das Bluetooth-Modul aktiv.
- Wenn  blinkt, versucht Ihr Spiele-Terminal, die Verbindung mit dem anderen Gerät herzustellen.
- Wenn ununterbrochen  angezeigt wird, ist eine Bluetooth-Verbindung aktiv.

Ansicht gekoppelter Geräte


Die Kopplung eines Geräts macht die Gerätesuche einfacher und schneller. Gekoppelte Geräte sind leichter zu erkennen, sie sind in der Gerätesuchliste mit  gekennzeichnet. Drücken Sie in der Bluetooth-Hauptansicht auf , um eine Liste gekoppelter Geräte () anzuzeigen.


Optionen in der Ansicht gekoppelter Geräte: *Neues gekopp. Ger., Verbinden | Verbindung trennen, Kurzname zuweisen, Löschen, Alle löschen, Autorisiert | Nicht autorisiert, Hilfe und Schließen.*

Kopplung eines Geräts

- 1 Wählen Sie **Optionen** → *Neues gekopp. Ger.* in der Ansicht gekoppelter Geräte. Das Spiele-Terminal beginnt mit der Suche nach Geräten innerhalb der Reichweite. Wenn Sie zuvor bereits nach Bluetooth-Geräten gesucht haben, wird erst eine Liste der zuvor gefundenen Geräte angezeigt. Um eine neue Suche zu starten, wählen Sie **Mehr Geräte**.
- 2 Blättern Sie zu dem Gerät, mit dem Sie eine Verbindung herstellen möchten, und drücken Sie auf **Wählen**.
- 3 Tauschen Sie die Passcodes aus, siehe Schritt 5 (Kopplung) im vorhergehenden Abschnitt. Das Gerät wird in die Liste gekoppelter Geräte aufgenommen.

Kopplung aufheben


- Blättern Sie in der Ansicht gekoppelter Geräte zu dem Gerät, dessen Kopplung aufgehoben werden soll, und drücken Sie auf , oder wählen Sie **Optionen** → *Löschen*. Das Gerät wird aus der Liste gekoppelter Geräte entfernt und die Kopplung aufgehoben.
- Wenn Sie alle Kopplungen aufheben möchten, wählen Sie **Optionen** → *Alle löschen*.


 **Hinweis:** Wenn Sie gerade mit einem Gerät verbunden sind und die Kopplung dieses Geräts aufheben, wird die Kopplung zwar sofort entfernt, aber die Verbindung bleibt aktiv.

Gekoppelten Geräten Kurznamen zuweisen

Sie können einen Kurznamen (Spitznamen, Alias) festlegen, um die Erkennung eines bestimmten Geräts zu erleichtern. Dieser Name wird im Speicher des Spiele-Terminals hinterlegt und ist für Benutzer anderer Bluetooth-Geräte nicht sichtbar.

- Um einen Kurznamen zuzuweisen, blättern Sie zum Gerät und wählen **Optionen** → *Kurzname zuweisen*. Geben Sie den Kurznamen ein, und drücken Sie auf **OK**.

 **Beispiel:** Weisen Sie dem Bluetooth-fähigen Gerät Ihres Freundes oder Ihrem eigenen Computer zur leichteren Erkennbarkeit einen Kurznamen zu.


 **Hinweis:** Wählen Sie einen Namen, der einfach zu merken und leicht zu erkennen ist. Wenn Sie später nach Geräten suchen oder ein Gerät eine Verbindung anfordert, wird der von Ihnen gewählte Name zur Identifikation des Geräts angezeigt.

Ein Gerät als autorisiert bzw. nicht autorisiert festlegen

Nach der Kopplung eines Geräts können Sie dieses als autorisiert oder nicht autorisiert kennzeichnen.



Nicht autorisiert (Standard) –

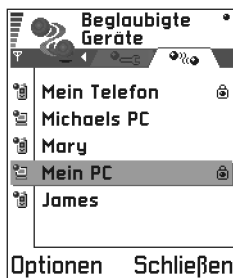
Verbindungsanforderungen von diesem Gerät müssen jedes Mal separat akzeptiert werden.

Autorisiert – Verbindungen zwischen Ihrem Spiele-Terminal und diesem Gerät können ohne Ihr Wissen aufgebaut werden. Es ist keine separate Bestätigung oder Autorisierung nötig. Verwenden Sie diesen Status für Ihre eigenen Geräte, z. B. Ihren PC, oder für Geräte, die einer Person Ihres Vertrauens gehören. Das Symbol  wird neben autorisierten Geräten in der Ansicht gekoppelter Geräte angezeigt.

- Blättern Sie in der Ansicht gekoppelter Geräte zum betreffenden Gerät, und wählen Sie **Optionen** → *Autorisiert* / *Nicht autorisiert*.

Daten über eine Bluetooth-Verbindung empfangen

Beim Empfang von Daten über eine Bluetooth-Verbindung ertönt ein Signal, und Sie werden gefragt, ob Sie die Bluetooth-Mitteilung annehmen möchten. Wenn Sie sie annehmen, wird  angezeigt und das Element im Posteingangsordner der Mitteilungsansicht gespeichert. Bluetooth-Mitteilungen sind mit  gekennzeichnet. Weitere Informationen finden Sie auf S. [87](#).




Eine Bluetooth-Verbindung trennen

Eine Bluetooth-Verbindung wird nach dem Senden oder Empfangen von Daten automatisch getrennt.

Das Spiele-Terminal mit einem Computer verbinden

Weitere Informationen zum Herstellen einer Verbindung mit einem kompatiblen Computer über Bluetooth sowie zur Installation von PC Suite für das Nokia N-Gage finden Sie in der **Installationsanleitung zur PC Suite** auf der CD-ROM im Abschnitt „Software“. Weitere Informationen zur Nutzung der PC Suite für das Nokia N-Gage finden Sie in der **Online-Hilfe** zur PC Suite.

 **Hinweis:** PC Suite funktioniert nicht über das USB-Kabel und kann nur via Bluetooth verwendet werden.

 **Hinweis:** Nokia Audio Manager funktioniert nicht via Bluetooth und kann nur über das USB-Kabel verwendet werden.

CD-ROM verwenden

Die CD-ROM startet in der Regel nach dem Einlegen in das CD-Laufwerk eines kompatiblen PCs automatisch. Gehen Sie andernfalls folgendermaßen vor:

- 1 Klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche **Start**, und wählen Sie Programme → Windows Explorer.

- 2 Navigieren Sie auf der CD-ROM zur Datei **NokiaN-Gage.exe**, und doppelklicken Sie darauf. Die Benutzeroberfläche für die CD-ROM wird angezeigt.
- 3 Sie finden die PC Suite für das Nokia N-Gage im Abschnitt „Software“. Doppelklicken Sie auf „PC Suite für das Nokia N-Gage“. Der Installations-Assistent führt Sie durch den Installationsvorgang.



Hinweis: PC Suite funktioniert nicht über das USB-Kabel und kann nur via Bluetooth verwendet werden.

Modemfunktionen des Spiele-Terminals für Internetverbindungen oder zum Senden/Empfangen von Faxmitteilungen



Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der **Kurzanleitung zu Nokia Modem Options** auf der dem Spiele-Terminal beiliegenden CD-ROM.

Sync – Remote-Synchronisation



Hinweis: Sie müssen die Sync-Anwendung von der CD-ROM herunterladen.

Mit der Sync-Anwendung können Sie Ihren Kalender bzw. Ihre Kontakte in Ihrem Spiele-Terminal mit verschiedenen

Kalender- und Adressbuchanwendungen auf einem kompatiblen Computer oder im Internet synchronisieren. Die Synchronisation erfolgt über eine GSM-Datenanruf- oder Paketdatenverbindung.

Die Synchronisationsanwendung verwendet die SyncML-Technik für die Synchronisation. Weitere Informationen zur Kompatibilität von SyncML erhalten Sie vom Lieferanten der Kalender- bzw. Adressbuchanwendung, die Sie zur Synchronisation der Daten Ihres Spiele-Terminals verwenden möchten.

Optionen in der Remote-Sync-Hauptansicht: *Synchronisieren, Neues Sync-Profil, Sync-Profil ändern, Löschen, Protokoll ansehen, Hilfe* und *Schließen*.

Erstellen eines neuen Synchronisationsprofils



Glossar: Unter Synchronisationsprofil versteht man die Einstellungen des Remote-Servers. Sie können verschiedene Profile erstellen, wenn Ihre Daten mit verschiedenen Servern oder Anwendungen synchronisiert werden sollen.

- 1 Wenn keine Profile definiert wurden, werden Sie gefragt, ob Sie ein neues Profil erstellen möchten. Wählen Sie **Ja**.
Wenn Sie zusätzlich zu bereits vorhandenen Profilen ein neues Profil erstellen möchten, wählen Sie **Optionen** → *Neues Sync-Profil*. Wählen Sie, ob Sie die

Standardeinstellungswerte verwenden oder die Werte der bereits vorhandenen Profile als Grundlage für das neue Profil kopieren möchten.

2 Definieren Sie Folgendes:

Name v. Sync.-Profil – Geben Sie einen beschreibenden Namen für das Profil ein.

Datenträgertyp | *Host-Adresse* | *Port* | *HTTP-Authentifizier.*

– Wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter oder Systemadministrator, um die korrekten Werte zu erfragen.

Zugangspunkt – Wählen Sie den für die Datenverbindung zu verwendenden Zugangspunkt aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbindungseinstellungen“, S. 45.

Benutzername – Ihre Benutzer-ID für den Synchronisations-Server. – Wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter oder Systemadministrator, um die korrekte ID zu erfragen.

Passwort – Geben Sie Ihr Passwort ein. – Wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter oder Systemadministrator, um den korrekten Wert zu erfragen.

Kalender – Wählen Sie *Ja*, wenn Sie Ihren Kalender synchronisieren möchten.



Remote Kalender – Geben Sie den korrekten Pfad zum Remote-Kalender des Servers ein. Ist bereits vorgegeben, wenn die vorherige Einstellung *Kalender* im derzeit aktiven Profil auf *Ja*.

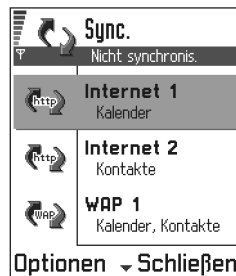
Kontakte – Wählen Sie *Ja*, wenn Sie Ihre Kontakte synchronisieren möchten.

Remote Kontakte – Geben Sie den korrekten Pfad zum Remote-Adressbuch des Servers ein. Ist bereits vorgegeben, wenn die vorherige Einstellung *Kontakte* im derzeit aktiven Profil auf *Ja*.

3 Drücken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu speichern.

Synchronisieren von Daten

In der Sync-Hauptansicht können Sie die verschiedenen Profile anzeigen. Sie können auch anzeigen, welches Protokoll das Profil verwendet:  HTTP oder  WAP, und welche Art von Daten synchronisiert werden: Kalender, Kontakte oder beides.



- 1 Navigieren Sie in der Hauptansicht zu einem Profil, und wählen Sie **Optionen** → *Synchronisieren*. Der Status der Synchronisation wird im unteren Bereich des Bildschirms angezeigt. Wenn Sie die Synchronisation abbrechen möchten, bevor Sie beendet wurde, drücken Sie **Abbruch**.
- 2 Sie werden benachrichtigt, wenn die Synchronisation abgeschlossen wurde.
 - Nach Abschluss der Synchronisation drücken Sie auf **Protokoll**, oder wählen Sie **Optionen** → *Protokoll ansehen*, um eine Protokolldatei zu öffnen, die den

Synchronisationsstatus (*Fertig* oder *Unvollständig*)
und die Anzahl der im Spiele-Terminal oder auf dem
Server hinzugefügten, aktualisierten, gelöschten oder
verworfenen (nicht synchronisierten) Kalender- oder
Kontakteinträge anzeigt.

17. Fehlersuche

Speicher fast voll

Wenn die folgenden Meldungen angezeigt werden, ist der Speicher des Spiele-Terminals fast voll, und Sie müssen Daten löschen: *Nicht genügend Speicher. Erst einige Daten löschen.* oder *Speicher fast voll. Einige Daten löschen.* Um eine Übersicht über Speicherbelegung und Art der vorliegenden Daten und Datengruppen zu gewinnen, öffnen Sie **Tools**→ **Manager**, und wählen Sie **Optionen**→ *Speicherdetails*.

Löschen Sie regelmäßig folgende Elemente, um Probleme durch zu geringe Speicherkapazität zu verhindern:

- Mitteilungen im Posteingang und den Ordnern für Entwürfe und gesendete Mitteilungen,
- abgerufene E-Mails im Speicher des Spiele-Terminals,
- gespeicherte Internetseiten und
- Bilder in der Anwendung Foto.

Zum Löschen von Kontaktinformationen, Kalendernotizen, Anruzfählern, Kostenzählern, Spielständen oder anderen Daten öffnen Sie das entsprechende Programm.

Wenn Sie verschiedene Elemente löschen und einer der folgenden Hinweise erscheint: *Nicht genügend Speicher. Erst einige Daten löschen.* oder *Speicher fast voll. Einige Daten löschen.* löschen Sie die Elemente nacheinander (angefangen vom kleinsten Element).

Kalenderspeicher leeren - Um mehrere Ereignisse gleichzeitig zu löschen, öffnen Sie die Monatsansicht und wählen **Optionen**→ *Eintrag löschen*→

- *Vor Datum* - Um alle Kalendernotizen vor einem bestimmten Datum zu löschen. Geben Sie das Datum ein, vor dem alle Kalendernotizen gelöscht werden sollen.
- *Alle Einträge* - Um alle Kalendernotizen zu löschen.

Protokollinformationen löschen - Um den gesamten Protokollinhalt, die Liste der letzten Anrufe und die Übertragungsberichte für Mitteilungen permanent zu löschen, öffnen Sie die Protokollansicht und wählen **Optionen**→ *Protokoll löschen*, oder öffnen Sie *Einstellungen*→ *Protokollgültigkeit*→ *Keine Protokolle*.

Verschiedene Arten der Datenspeicherung:

- verwenden Sie die PC Suite für das Nokia N-Gage, um eine Sicherungskopie bestimmter Informationen auf Ihrem Computer zu speichern, siehe S. [135](#),
- senden Sie Bilder an Ihre E-Mail-Adresse, und speichern Sie die Bilder auf Ihrem Computer, oder
- senden Sie Daten über Bluetooth an ein anderes kompatibles Gerät.

Fragen und Antworten

Display des Spiele-Terminals

- F: Warum erscheinen auf dem Display immer fehlende, fehlfarbige oder helle Punkte, wenn ich das Spiele-Terminal einschalte?

A: Dies ist ein konstruktionsbedingtes Merkmal des Aktivmatrix-Displays. Das Display des Spiele-Terminal enthält mehrere Schaltelemente zur Ansteuerung der Pixel. Eine kleine Anzahl von fehlenden, fehlfarbigem oder hellen Bildpunkten kann vorkommen.

Bluetooth

- F: Ich kann eine Bluetooth-Verbindung nicht beenden. Woran liegt das?
A: Wenn ein anderes Gerät mit Ihrem Spiele-Terminal gekoppelt ist, aber keine Daten sendet und die Verbindung geöffnet bleibt, kann die Verbindung nur getrennt werden, indem die gesamte Bluetooth-Verbindung deaktiviert wird. Öffnen Sie die Bluetooth-Ansicht, und wählen Sie die Einstellung *Bluetooth*→ *Aus*.
- F: Warum kann ich das Bluetooth-fähige Gerät meines Freundes nicht finden?
A: Prüfen Sie, ob die Bluetooth-Module beider Geräte aktiviert ist.
Prüfen Sie, ob die Entfernung zwischen den beiden Geräten unter 10 Metern liegt und keine Wände oder andere Hindernisse zwischen den Geräten liegen.
Prüfen Sie, ob das andere Gerät nicht verborgen wird.

Multimedia-Mitteilungen

- F: Das Spiele-Terminal zeigt an, dass eine Multimedia-Mitteilung nicht abgerufen werden kann, weil der Speicher voll ist. Was soll ich tun?
A: Der benötigte Speicherplatz wird in der Fehlermeldung angegeben: *Nicht genügend Speicher zum Abrufen der Mitteilung. Erst einige Daten löschen.* Um eine Übersicht über

Speicherbelegung und Art der vorliegenden Daten und Datengruppen zu gewinnen, öffnen Sie **Tools**→ **Manager**, und wählen Sie **Optionen**→ *Speicherdetails*. Nachdem Sie Speicher frei gegeben haben, versucht die Multimedia-Mitteilungszentrale automatisch, die Mitteilung erneut zu senden.

- F: Was soll ich tun, wenn das Spiele-Terminal die folgende Meldung anzeigt: *Multimedia-Mitt. kann nicht geladen werden. Netzverbindung bereits in Verwendung?*
A: Beenden Sie alle aktiven Datenverbindungen. Multimedia-Mitteilungen können nicht empfangen werden, wenn eine Datenverbindung über eine andere Gateway-Adresse für Browser oder E-Mail aktiv ist.
- F: Das Spiele-Terminal startet ständig eine Datenverbindung. Wie kann ich die Datenverbindung beenden? Die Meldungen *Mitteilung wird abgerufen* oder *Erneuter Versuch Mitteilung abzurufen* werden kurz angezeigt. Was geht hier vor?
A: Das Spiele-Terminal versucht, eine Multimedia-Mitteilung von der Multimedia-Mitteilungszentrale abzurufen.
Prüfen Sie, ob die Einstellungen für Multimedia-Mitteilungen ordnungsmäßig festgelegt wurden, und ob die Telefonnummern bzw. Adressen stimmen. Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Multimedia-Mitteilung*.
Sie haben folgende Möglichkeiten, den Aufbau der Datenverbindung zu beenden. Öffnen Sie **Mitteilungen**, und wählen Sie **Optionen**→ *Einstellungen*→ *Multimedia-Mitteilung*.

- Wählen Sie *Bei Mittel.empfang*→ *Später laden*, wenn die Multimedia-Mitteilungszentrale die Mitteilung für einen späteren Abruf speichern soll, z. B. nach der Überprüfung der Einstellungen. Nach dieser Änderung muss das Spiele-Terminal noch Informationsnotizen an das Netz senden. Um die Mitteilung später abzurufen, wählen Sie *Sofort laden*.
- Wählen Sie *Bei Mittel.empfang*→ *Mittel. abweisen* - wenn Sie alle ankommenden Multimedia-Mitteilungen zurückweisen möchten. Nach dieser Änderung muss das Spiele-Terminal Informationsnotizen an das Netz senden, und die Multimedia-Mitteilungszentrale löscht alle Multimedia-Mitteilungen, die zum Senden an Sie bereit stehen.
- Wählen Sie *Multimedia-Empfang*→ *Aus* - wenn Sie alle ankommenden Multimedia-Mitteilungen ignorieren möchten. Nach dieser Änderung baut das Spiele-Terminal keine Netzverbindungen im Zusammenhang mit Multimedia-Mitteilungen mehr auf.

Fotos

- F: Wird das Format des Bildes, das ich öffnen möchte, unterstützt?
A: Weitere Informationen zu unterstützten Bildformaten finden Sie auf S. [67](#).

Musik

- F: Warum kann ich keine Musiktitel an das Spiele-Terminal übertragen?

A: Vergewissern Sie sich, dass auf der Speicherkarte genügend Speicher vorhanden ist. Löschen Sie gegebenenfalls einige Musiktitel von der Speicherkarte.

Spiele

- F: Ich kann das gewählte Spiel nicht ausführen. Woran liegt das?

A: Prüfen Sie, ob die richtige Speicherkarte für das ausgewählte Spiel installiert ist.

Mitteilungen

- F: Warum kann ich keinen Kontakteintrag auswählen?

A: Wenn im Kontaktverzeichnis ein Eintrag nicht gewählt werden kann, enthält die Kontaktkarte keine Telefonnummer oder E-Mail-Adresse. Geben Sie in der Kontaktansicht die fehlenden Informationen in die Kontaktkarte ein.

Kalender

- F: Warum fehlen die Wochennummern?
A: Wenn Sie die Kalendereinstellungen so geändert haben, dass die Woche an einem anderen Tag als am Montag beginnt, werden die Wochennummern nicht angezeigt.

Browser

- F: *Kein gültiger Zugangspunkt definiert. Punkt in Diensteeinstellungen definieren.*
A: Geben Sie die passenden Browser-Einstellungen ein. Wenden Sie sich für weitere Informationen an Ihren Internetdiensteanbieter. Siehe [„Einstellen des Spiele-Terminals für den Internetdienst“](#), S. [117](#).

Protokoll

- F: Warum ist das Protokoll leer?
A: Möglicherweise haben Sie einen Filter aktiviert, und es wurden keine passenden Kommunikationsereignisse protokolliert. Um alle Ereignisse anzuzeigen, wählen Sie **Optionen** → *Filter* → *Alle Verbindungen*.

PC-Verbindung

- F: Ich habe Probleme bei der Verbindung des Spiele-Terminals mit meinem kompatiblen PC. Woran könnte das liegen?
A: Stellen Sie sicher, dass die PC Suite für das Nokia N-Gage auf dem PC installiert ist und ausgeführt wird. Siehe die **Installationsanleitungen für PC Suite** auf der CD-ROM im Abschnitt „Software“. Weitere Informationen zur Verwendung der PC Suite für das Nokia N-Gage finden Sie in der **Hilfefunktion der** zur PC Suite.



 **Hinweis:** PC Suite funktioniert nicht über das USB-Kabel und kann nur via Bluetooth verwendet werden.

Zugriffscodes



- F: Wie lautet mein Kennwort für den Sperrcode bzw. den PIN- oder den PUK-Code?
A: Der Sperrcode lautet standardmäßig **12345**. Wenn Sie Ihren Sperrcode vergessen oder verloren haben, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Spiele-Terminal erworben haben.
Wenn Sie Ihren PIN- oder PUK-Code vergessen, verloren oder nicht erhalten haben, wenden Sie sich an Ihren Diensteanbieter.

Informationen über Passwörter erhalten Sie vom Anbieter Ihres Zugangspunktes, beispielsweise einem kommerziellen ISP, Internetdiensteanbieter oder Netzbetreiber.

Das Programm reagiert nicht


- F: Wie schließe ich ein Programm, das nicht reagiert?
A: Öffnen Sie das Fenster zum Programmwechsel, indem Sie  gedrückt halten. Navigieren Sie dann zu dem Programm, und drücken Sie auf , um das Programm zu schließen.

Zu viele Programme geöffnet

- F: Das Spiel wird langsam ausgeführt. Woran kann das liegen?
A: Es sind zu viele Programme geöffnet. Schließen Sie nicht benötigte Programme, indem Sie  gedrückt halten. Navigieren Sie dann zu dem Programm, und drücken Sie auf , um das Programm zu schließen.

Nokia Audio Manager

- F: Ich kann das Symbol für N-Gage nicht sehen. Woran liegt das?
A: Prüfen Sie, ob der Nokia Audio Manager auf dem PC installiert ist, bevor Sie Ihr Spiele-Terminal über das USB-Kabel mit dem PC verbinden.

 **Hinweis:** Nokia Audio Manager funktioniert nicht via Bluetooth und kann nur über das USB-Kabel angeschlossen werden.

18. Informationen zum Akku

Laden und Entladen

- Ihr Gerät wird von einem aufladbaren Akku gespeist.
- Beachten Sie, dass ein neuer Akku erst dann seine volle Leistung erreicht, nachdem er zwei- oder dreimal vollständig ge- und entladen wurde!
- Der Akku kann zwar mehrere hundert Mal ge- und entladen werden, nutzt sich aber schließlich ab. Wenn die Betriebszeit (Sprechzeit und Standby-Zeit) deutlich unter den normalen Wert fällt, muss der Akku ersetzt werden.
- Verwenden Sie nur Akkus und Ladegeräte, die vom Gerätehersteller zugelassen sind. Ziehen Sie den Stecker des Ladegeräts aus der Steckdose, wenn es nicht verwendet wird. Lassen Sie den Akku nicht länger als eine Woche am Ladegerät angeschlossen, da eine zu starke Aufladung seine Lebensdauer verkürzen kann. Bei Nichtgebrauch entlädt sich ein voll aufgeladener Akku mit der Zeit.
- Extreme Temperaturen haben einen nachteiligen Einfluss auf die Aufladbarkeit Ihres Akkus.
- Benutzen Sie den Akku nur für den vorgesehenen Zweck.
- Benutzen Sie keine schadhafte Ladegeräte oder Akkus.
- Schließen Sie den Akku nicht kurz. Ein unbeabsichtigter Kurzschluss kann auftreten, wenn z. B. durch einen metallischen Gegenstand (Geldstück, Büroklammer oder Füller) der Plus- und Minuspol des Akkus (Metallstreifen auf dem Akku) direkt miteinander verbunden werden, wenn Sie beispielsweise einen Ersatzakku in Ihrer Tasche oder Ihrem Portemonnaie aufbewahren. Durch Kurzschließen der Pole kann der Akku oder der verbindende Gegenstand beschädigt werden.
- Die Kapazität und Lebensdauer des Akkus wird reduziert, wenn er an kalten oder warmen Orten, wie z.B. in einem geschlossenen Auto bei sommerlichen oder winterlichen Bedingungen, aufbewahrt wird. Versuchen Sie daher immer, den Akku bei Temperaturen zwischen 15°C und 25°C aufbewahren. Ein Gerät mit einem zu kalten oder warmen Akku funktioniert unter Umständen zeitweilig nicht, selbst wenn der Akku vollständig geladen ist. Die Leistung von Akkus ist insbesondere bei Temperaturen stark unter dem Gefrierpunkt eingeschränkt.
- Werfen Sie Akkus nicht ins Feuer!
- Akkus müssen wiederverwertet oder ordnungsgemäß entsorgt werden. Sie dürfen nicht als Hausmüll entsorgt werden.
- Nehmen Sie den Akku nur bei ausgeschaltetem Spielterminal heraus.

19. Pflege und Wartung

Ihr Gerät wurde mit großer Sorgfalt entworfen und hergestellt und sollte auch mit Sorgfalt behandelt werden. Wenn Sie die unten aufgeführten Vorschläge beachten, verhindern Sie, dass die Garantie vorzeitig erlischt, und Sie werden noch über Jahre hinaus viel Freude an Ihrem Produkt haben

- Bewahren Sie das Gerät, seine Teile und sein Zubehör außerhalb der Reichweite von Kleinkindern auf.
- Bewahren Sie das Gerät trocken auf. In Niederschlägen, Feuchtigkeit und Flüssigkeiten sind Mineralien enthalten, die elektronische Schaltkreise korrodieren.
- Verwenden Sie das Gerät nicht in staubigen oder schmutzigen Umgebungen, und bewahren Sie es nicht dort auf. Seine beweglichen Teile können beschädigt werden.
- Bewahren Sie das Gerät nicht in heißen Umgebungen auf. Hohe Temperaturen können die Lebensdauer elektronischer Geräte verkürzen, Akkus beschädigen und bestimmte Kunststoffe verformen oder zum Schmelzen bringen.
- Bewahren Sie das Gerät nicht in kalten Umgebungen auf. Wenn es sich anschließend wieder (auf seine normale Betriebstemperatur) erwärmt, kann sich in seinem Innern Feuchtigkeit bilden, die elektronische Platinen beschädigen kann.
- Versuchen Sie nicht, das Gerät zu öffnen. Durch unsachgemäße Behandlung kann das Gerät beschädigt werden.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen, setzen Sie es keinen Schlägen oder Stößen aus und schütteln Sie es nicht. Durch eine solche grobe Behandlung können im Gerät befindliche Platinen zerbrechen.
- Verwenden Sie keine ätzenden Chemikalien, Reinigungslösungen oder scharfe Reinigungsmittel zur Reinigung des Geräts.
- Malen Sie das Gerät nicht an. Durch die Farbe können die beweglichen Teile verkleben und so den ordnungsgemäßen Betrieb verhindern.
- Verwenden Sie nur die mitgelieferte Antenne oder eine zugelassene Ersatzantenne. Nicht zugelassene Antennen, unbefugte Änderungen oder unbefugte Zusätze könnten das Gerät beschädigen und gegen die für Funkgeräte geltenden Vorschriften verstoßen.

Alle obigen Hinweise gelten in gleicher Weise für Gerät, Akku, Ladegerät sowie sämtliches Zubehör. Wenn eines dieser Teile nicht ordnungsgemäß funktioniert, bringen Sie es zu Ihrem Fachhändler. Seine Mitarbeiter werden Ihnen behilflich sein und das Gerät bei Bedarf reparieren.

20. Wichtige Sicherheitshinweise

Verkehrssicherheit

Benutzen Sie ein in der Hand gehaltenes Gerät nie, während Sie ein Fahrzeug fahren. Legen Sie das Gerät nicht auf den Beifahrersitz oder an einen Ort, von dem es sich bei einem Zusammenstoß oder einem plötzlichen Bremsmanöver lösen kann.

Denken Sie daran: Die Verkehrssicherheit hat immer Vorrang!

Betriebsumgebung

Vergessen Sie nicht, die in Ihrer Umgebung gültigen besonderen Vorschriften zu beachten und immer dann das Gerät auszuschalten, wenn der Einsatz von Mobiltelefonen oder Spiele-Terminals verboten ist oder wenn dadurch Störungen oder gefährliche Situationen entstehen können.

Halten Sie das Gerät stets in seiner gewöhnlichen Bedienungsposition.

Für die Einhaltung der Richtlinien zur Abschirmung von elektromagnetischen Strahlungen verwenden Sie ausschließlich von Nokia zugelassenes Zubehör. Wenn das Spiele-Terminal eingeschaltet ist und am Körper getragen wird, verwenden Sie stets eine von Nokia zugelassene Tasche.

Teile des Geräts sind magnetisch. Metallteile können vom Gerät angezogen werden, und Personen mit Hörgeräten sollten das Gerät nicht an das Ohr mit dem Hörgerät halten. Befestigen Sie das Gerät stets in seiner Halterung, da

Metallteile vom Hörer angezogen werden können. Bringen Sie keine Kreditkarten oder andere magnetische Datenträger in die Nähe des Geräts, da auf diesen enthaltene Daten hierdurch gelöscht werden können.

Elektronische Geräte

Die meisten modernen elektronischen Geräte sind gegen RF-Signale (Funkfrequenz) abgeschirmt. Es kann jedoch vorkommen, dass bestimmte elektronische Geräte nicht gegen die RF-Signale Ihres Mobilgeräts abgeschirmt sind.

Herzschrittmacher Hersteller von Herzschrittmachern empfehlen, einen Mindestabstand von 20 cm zwischen einem Mobilgerät und einem Herzschrittmacher einzuhalten, um potenzielle Störungen beim Herzschrittmacher zu vermeiden. Diese Empfehlungen stimmen mit der unabhängigen Forschung und den Empfehlungen von Wireless Technology Research überein. Für Personen mit einem Herzschrittmacher gilt:

- Sie sollten immer einen Mindestabstand von 20 cm zwischen Gerät und Herzschrittmacher einhalten, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
- Sie sollten das Gerät nicht in der Brusttasche aufbewahren.
- Sie sollten zum Telefonieren das dem Herzschrittmacher entferntere Ohr verwenden, um die Gefahr möglicher Störungen zu verringern.

- Wenn Sie Grund zu der Vermutung haben, dass es zu einer Störung gekommen ist, schalten Sie sofort Ihr Gerät aus.

Hörgeräte Einige digitale Mobilgeräte können unter Umständen Störungen bei einigen Hörgeräten verursachen. Bei solchen Störungen können Sie sich an den Diensteanbieter wenden.

Andere medizinische Geräte Der Betrieb eines Funkgeräts, einschließlich eines Mobilgeräts, kann unter Umständen die Funktion von nicht ausreichend abgeschirmten medizinischen Geräten stören. Wenn Sie Informationen zur ausreichenden Abschirmung eines medizinischen Geräts gegen externe RF-Energie benötigen oder Fragen zu anderen Themen haben, wenden Sie sich an einen Arzt oder den Hersteller des medizinischen Geräts. Schalten Sie Ihr Gerät in Gesundheitseinrichtungen aus, wenn Sie durch Schilder, Aushänge oder andere schriftliche Regelungen dazu aufgefordert werden. In Krankenhäusern oder Gesundheitseinrichtungen werden unter Umständen Geräte verwendet, die auf externe RF-Energie sensibel reagieren können.

Fahrzeuge RF-Signale können unter Umständen die Funktion nicht ordnungsgemäß installierter oder nicht ausreichend abgeschirmter elektronischer Systeme in Ihrem Kraftfahrzeug (z. B. elektronisch gesteuerte Benzineinspritzungen, elektronische ABS-Systeme (Anti-Blockier-Systeme), elektronische Fahrgeschwindigkeitsregler, Airbagsysteme) beeinträchtigen. Informationen über Ihr Fahrzeug erhalten Sie bei Ihrem Fahrzeughersteller oder seiner Vertretung. Sie sollten auch beim Hersteller von Geräten nachfragen, die nachträglich in Ihr Fahrzeug eingebaut wurden.

Entsprechend gekennzeichnete Orte Schalten Sie Ihr Gerät überall dort aus, wo entsprechende Aufforderungen angebracht sind.

Sicherheitshinweise zu Videospielen

Über fotosensitive Anfälle Bei einer sehr kleinen Prozentzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse, die in Videospielen vorkommen können (z. B. aufflackernde Lichter oder Muster) zu Anfällen führen. Auch bei Personen, bei denen bisher keine Anzeichen für Anfälle oder Epilepsie beobachtet wurde, kann unter Umständen eine nicht diagnostizierte medizinische Vorkonditionierung vorliegen, die während des Sehens von Videospielen zu fotosensitiven epileptischen Anfällen führen kann. Diese Anfälle können verschiedenen Symptome haben, z. B. Schwindel, Sehstörungen, Zuckungen in Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Zittern der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Anfälle können auch Bewusstseinsverlust oder Krämpfe verursachen, die zu Verletzungen führen können, wenn die betreffende Person fällt oder gegen nahegelegene Gegenstände schlägt.

Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, wenn solche Symptome auftreten. Erwachsene, die Jugendlichen (oder Kindern) die Benutzung der Spiele erlauben, sollten auf diese Symptome achten oder ihre Kinder nach den genannten Symptomen fragen, da bei diesen die Wahrscheinlichkeit für solche Anfälle höher ist als bei Erwachsenen. Die Gefahr fotosensitiver epileptischer Anfälle kann verringert werden, wenn das Zimmer gut beleuchtet ist und bei Schläfrigkeit oder Müdigkeit nicht gespielt wird. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter

epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie vor dem Spielen einen Arzt konsultieren.

Sicher spielen Legen Sie beim Spielen mindestens jede halbe Stunde eine Pause ein. Beenden Sie das Spiel sofort, wenn Sie beginnen, sich müde zu fühlen oder ein unangenehmes Gefühl oder Schmerz in Händen und/oder Armen spüren. Suchen Sie einen Arzt auf, wenn dieser Zustand anhält. Die Verwendung von Vibrationseffekten kann bestehende Erkrankungen verstärken. Schalten Sie keine Vibrationseffekte ein, wenn Sie an Erkrankungen der Finger-, Hand- oder Armgelenke bzw. -knochen leiden.

Explosionsgefährdete Orte

Schalten Sie Ihr Gerät an explosionsgefährdeten Orten aus, und handeln Sie entsprechend den Schildern und Anweisungen. An solchen Orten kann ein Funke eine Explosion auslösen oder einen Brand verursachen, bei dem Sie sich verletzen oder gar zu Tode kommen können.

Benutzern wird empfohlen, das Gerät an Tankstellen auszuschalten. Benutzer werden an die Notwendigkeit erinnert, die Einschränkungen in Bezug auf den Einsatz von Funkgeräten in Kraftstoffdepots (Lager und Verkaufsbereich), chemischen Anlagen oder Sprenggebieten zu beachten.

Orte, an denen Explosionsgefahr besteht, sind zwar häufig, aber nicht immer deutlich gekennzeichnet. Hierzu gehören beispielsweise das Unterdeck auf Schiffen, Umgebungen von Leitungen und Tanks, in denen sich Chemikalien befinden; Fahrzeuge, die mit Flüssiggas (wie z. B. Propan oder Butan) betrieben werden; Orte, an denen sich Chemikalien oder Partikel, wie Mehl, Staub oder Metallpulver, in der Luft

befinden; sowie jeder andere Ort, an dem Ihnen normalerweise empfohlen wird, den Fahrzeugmotor abzustellen.

Fahrzeuge

Das Gerät sollte nur von Fachpersonal gewartet oder in das Fahrzeug eingebaut werden. Fehlerhafte Montage oder Wartung kann gefährliche Folgen haben und zum Erlöschen der für das Gerät gültigen Garantie führen.

Prüfen Sie regelmäßig, ob die Funkgeräteausrüstung in Ihrem Fahrzeug ordnungsgemäß installiert ist und einwandfrei funktioniert.

Bewahren Sie keine brennbaren Flüssigkeiten, Gase oder Explosivstoffe im selben Raum wie das Gerät, seine Teile oder das Zubehör auf.


Bedenken Sie bei Fahrzeugen, die mit einem Airbag ausgestattet sind, dass der Airbag mit großer Wucht gefüllt wird. Bringen Sie fest installierte oder bewegliche Funkausrüstung weder oberhalb des Airbags noch in dem vom gefüllten Airbag beanspruchten Bereich an. Wenn die Funkausrüstung innerhalb des Fahrzeugs nicht ordnungsgemäß installiert ist und der Airbag gefüllt wird, kann es zu ernsthaften Verletzungen kommen.

Die Verwendung des Geräts in Flugzeugen ist verboten. Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie in ein Flugzeug steigen. Der Einsatz eines Mobilgeräten an Bord eines Flugzeugs kann für den Betrieb des Flugzeugs gefährliche Folgen haben, das Funknetz stören und gegen Vorschriften verstoßen.

Bei Nichtbeachtung dieser Anweisungen können dem Zuwiderhandelnden Mobiltelefondienste gesperrt oder


verweigert werden, und/oder es können rechtliche Schritte gegen ihn eingeleitet werden.

Notrufe


 **WICHTIG:** Wie jedes andere Mobiltelefon arbeitet dieses Gerät mit Funksignalen, Mobilfunk- und Überlandnetzen sowie vom Benutzer programmierten Funktionen. Daher kann der Verbindungsaufbau nicht in allen Situationen garantiert werden. Aus diesem Grund sollten Sie sich nicht ausschließlich auf ein Mobiltelefon verlassen, wenn es um lebenswichtige Kommunikation (z. B. medizinische Notfälle) geht.

Notrufe können unter Umständen nicht auf allen Mobiltelefonnetzen getätigt werden; möglicherweise können sie auch nicht getätigt werden, wenn bestimmte Netzdienste und/oder Telefonfunktionen aktiv sind. Dies kann bei den örtlichen Diensteanbietern erfragt werden.

Tätigen Sie einen Notruf wie folgt:


- 1 Schalten Sie das Gerät ein, falls es nicht schon eingeschaltet ist. Stellen Sie sicher, dass die Signalstärke ausreichend ist.
In einigen Netzen kann es erforderlich sein, dass eine gültige SIM-Karte ordnungsgemäß in das Gerät gesteckt wird.
- 2 Drücken Sie  so oft wie notwendig (z. B. um einen Anruf zu beenden, ein Menü zu verlassen etc.), um die Anzeige zu löschen und das Spiele-Terminal für Anrufe vorzubereiten.
- 3 Geben Sie die Notrufnummer (z. B. 112 oder eine andere offizielle Notrufnummer) Ihres derzeitigen Standorts ein.

Die Notrufnummern fallen je nach Standort unterschiedlich aus.

- 4 Drücken Sie die Taste  (Anrufen).

Falls bestimmte Funktionen aktiv sind, müssen Sie diese Funktionen eventuell zuerst ausschalten, bevor Sie einen Notruf tätigen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie in diesem Handbuch und sind bei Ihrem Anbieter von Mobilfunkdiensten zu erfragen.

Wenn Sie einen Notruf tätigen, vergessen Sie nicht, alle nötigen Informationen so genau wie möglich anzugeben. Denken Sie daran, dass Ihr Mobilgerät das einzige Kommunikationsmittel sein könnte, das sich am Unfallort befindet. Beenden Sie das Gespräch erst, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

 **WARNUNG:** Im Offline-Profil können Sie keine Telefonanrufe, einschließlich Notrufen, tätigen oder andere Funktionen nutzen, die eine aktive Verbindung zum Mobilfunknetz erfordern.

Informationen zur Zertifizierung (SAR)

DIESES TELEFONMODELL ENTSPRICHT DEN ANFORDERUNGEN DER REGIERUNG ZUR ABSCHIRMUNG VON ELEKTROMAGNETISCHER STRAHLUNG.

Ihr Gerät ist ein Funkempfangs- und -sendegerät. Es wurde so konstruiert und hergestellt, dass es die vom Rat der Europäischen Union festgesetzten Grenzwerte für die Abgabe elektromagnetischer Felder (Funkfrequenzen) nicht überschreitet. Diese Grenzwerte sind Bestandteil eines umfassenden Regelwerks und legen die Grenzwerte für die Belastung der allgemeinen Bevölkerung durch

elektromagnetische Felder in den Funkfrequenzen fest. Dieses Regelwerk wurde von unabhängigen Wissenschaftsinstituten durch regelmäßige und gründliche Auswertung wissenschaftlicher Studien entwickelt. Diese Grenzwerte beinhalten großen Sicherheitsspielraum, damit eine gesundheitliche Gefährdung aller Personen unabhängig vom Alter und allgemeinen Gesundheitszustand ausgeschlossen ist.

Die Normen für die Abgabe elektromagnetischer Felder durch Mobiltelefone basieren auf einer Maßeinheit, die als Spezifische Absorptionsrate (SAR) bezeichnet wird. Der vom Rat der Europäischen Union festgelegte SAR-Grenzwert beträgt 2,0 W/kg.* SAR-Tests werden auf der Basis von Standardbedienungspositionen durchgeführt, wobei das Gerät in allen getesteten Frequenzbändern mit der höchsten zulässigen Sendeleistung betrieben wird. Obwohl die SAR bei der höchsten zulässigen Sendeleistung ermittelt wird, können die tatsächlichen SAR-Werte beim Bedienen des Spiel-Terminals weit unter dem Maximalwert liegen. Dies ist der Fall, weil das Gerät so konstruiert ist, dass es mit verschiedenen Sendeleistungen arbeiten kann; es wird jeweils nur die Sendeleistung verwendet, die zum Zugriff auf das Netz erforderlich ist. Allgemein gesagt ist die benötigte Sendeleistung umso niedriger, je näher Sie der Antennenstation sind.

Bevor ein Telefonmodell öffentlich verkauft wird, muss eine Erfüllung der europäischen R&TTE-Direktive nachgewiesen werden. Eine wichtige Anforderung dieser Direktive ist der Schutz der Gesundheit sowie die Sicherheit des Benutzers und anderer Personen. Der höchste SAR-Wert für dieses Telefonmodell beim Test für die Verwendung am Ohr ist 0,37 W/kg. Auch wenn Unterschiede zwischen den SAR-Werten verschiedener Telefone und zwischen den Werten für

verschiedene Positionen bestehen, werden doch in allen Fällen die Anforderungen der Europäischen Union erfüllt.

Dieses Produkt entspricht den Richtlinien zur Abschirmung von elektromagnetischen Strahlungen, wenn es in der üblichen Position an das Ohr gehalten oder mindestens 1,5 cm vom Körper entfernt getragen wird. Wenn Sie das Gerät in einer Tasche, mit einem Gürtelclip oder -halter am Körper tragen, dürfen diese keine Metallteile enthalten und müssen so angebracht sein, dass das Gerät mindestens 1,5 cm vom Körper entfernt ist.

* Der SAR-Grenzwert für von Normalbenutzern verwendete Mobiltelefone beträgt 2,0 Watt/Kilogramm (W/kg) als Durchschnittswert pro 10 Gramm Gewebe. Dieser Grenzwert umfasst einen großen Sicherheitsspielraum für den Schutz der Personen und zur Berücksichtigung etwaiger Messabweichungen. Die SAR-Werte können je nach nationalen Berichtsanforderungen und Netzband variieren. SAR-Informationen über andere Regionen finden Sie bei den Produktinformationen unter www.nokia.com.

Index

A

Abweisen von Anrufen 20

Akku-Informationen 144

Anhänge

 Abrufen 93

 Anzeigen 93

Animationen 66

Annehmen eines Anrufs 20

 Automatisch 56

Anordnen

 Menü 11

Anrufe 22

 Abweisen 20

 Dauer 24

 Durchstellen 21

 Einstellungen 26, 44

 Einstellungen für die Umleitung 22

 Empfang 23

 Entgegennehmen 20

 Filtern 26

 Gebühreneinheiten 24

 Gewählte 23

 In Abwesenheit 23

 Inhalte löschen 26

 International 18

 Konferenzschaltung 19

 Kontaktverzeichnis verwenden 18

 Kostenbeschränkung 24

 Kurzwahl 19

 Letzte Anrufe 23

 Optionen während eines Anrufs 21

 Umleitung 20

Anrufe durchstellen 21

Anrufe in Abwesenheit 23

Anrufen 18

 Über Sprachwahl 61

Anruflisten

 Siehe *Anrufe*.

Anrufnamen 60

 Ändern 61

 Anhören 61

 Anrufen 61

 Glossarerläuterung 57

 Hinzufügen 60

 Löschen 61

Anrufnamen aufnehmen 60

Anrufsperrung 55

Anwendungen 124

 Java-Anwendung

 deinstallieren 126

 Java-Anwendung installieren 125

 Java-Anwendung öffnen 126

 Java-Anwendungs-

 einstellungen 126

Anzeigen 9

 Datenverbindungen 10

 Fotos 65

 GIF-Animationen 66

Audiodateien

 Siehe *Mediendateien*

Aufgaben 111

Aufnahme von externer Tonquelle 35

Aufnahme, Töne aufnehmen 116

Aufnehmen vom Radio 37

Ausführen im Hintergrund 69

Ausgang 95

Ausgangsanzeige 8

 Anzeigen 9

 Einstellungen 43

Ausschalten

 Kalendererinnerung 108

 Wecker 114

Ausschneiden

 Text 81

Auto. Rufannahme 56

Automatische Worterkennung 78

 Deaktivieren 80

 Tipps 79

B

Bearbeiten

- Kalendereinträge 105
- Kontaktkarten 58
- Text 77

Berichte 76

Beschränkung für Anrufkosten 24

Bilder

- Anzeigen 65
- Hinzufügen zu einer
Kontaktkarte 58

Bildschirmschoner

- Einstellungen 43

Bluetooth 130

- Daten empfangen 135
- Daten werden gesendet 132
- Eindeutige Geräteadresse 132
- Einstellungen 131
- Gerätesymbole 133
- Kopplung 133
- Kopplung aufheben 134
- Kopplungsanforderungen 133
- Kurznamen für gekoppelte
Geräte 134
- Passcode, Glossarerläuterung 133
- Trennen 135
- Verbindungsanforderungen 133
- Verbindungsstatus-Anzeigen 133
- Werkseitig eingestellt
Passcode 133

Browser

- Dienstmitteilungen 90
- Dienstmitteilungs-
einstellungen 101
- Internet-Zugangspunkte, siehe
Zugangspunkte

C

- Cache, Glossarerläuterung 123
- Leeren 123
- CD-ROM 135
- Cell Broadcast-Mitteilungen 96
- Computerverbindungen 135

D

Dateiformate

- .AAC 41
- JAD und JAR 127
- M3U 41
- MP3 41
- RealOne Player 70
- SIS-Datei 127

Datenimport

- Kontakte 64, 109

Datenverbindungen

- Anzeigen 10

Datum, Einstellungen 51

Dienstbefehle eingeben und senden 96

Dienste

- Beenden von Verbindungen 122
- Surfen 120
- Verbindung wird hergestellt 118

Display-Einstellungen 43

- DNS, Domain Name Service,
Glossarerläuterung 49

DTMF-Töne, Glossarerläuterung 22

E

Einfügen

- Text 81

Eingeben 77

- Automatische Worterkennung 78
- Automatische Worterkennung,
ausschalten 80
- Herkömmliche Texteingabe 78

Einheiten umrechnen 112

Einstellungen

- Allgemein 42
- Anrufe 26
- Anrufsperrung 55
- Anrufumleitung 22
- Anwendungen (Java™) 126
- Bluetooth 131
- Browser-Dienstmitteilungen 101
- Datum und Uhrzeit 51
- Display 43
- E-Mail 99
- Geräteeinstellungen 42
- Kalender 108
- Kurzmitteilungen 97
- Mitteilungen 96

Mitteilungen, Ordner für gesendete
Mitteilungen 101
Nachrichtendienst 101
PIN-Code 51
RealOne Player 73
Rufnm.beschränkt. 53
Sicherheit 51
Sound 102, 104
Sperrcode 51
Uhr 114
Verbindung 45
Zertifikate 53
Zubehör 56
Zugriffscodes 51
Einstellungen ändern 69
E-Mail 86
Abrufen von der Mailbox 92
Anhänge 93
Anhänge speichern 94
Einstellungen 99
Löschen 94
Offline 92
Öffnen 93
Online 91
Remote-Mailbox 91
Empfangen
Daten über Bluetooth 135
*Ruftöne, Betreiberlogos und
Einstellungen, siehe Smart
Messages*

Empfangene Anrufe 23
Erstellen
Kontaktkarten 57

F

Favoriten
Hinzufügen eines Schnellzugriffs
110
Fehlersuche 139
Fotos 65
Anordnen 67
Bilddetails anzeigen 67
Drehen 66
Fokus verschieben 66
Formate 67
Ganzer Bildschirm 66
Hinzufügen zu einer
Kontaktkarte 58
Ordner für Bildmitteilungen 68
Schnellzugriffstasten bei der
Anzeige von Bildern 66
Zoomen 66
Freisprechbetrieb
Siehe *Lautsprecher*

G

Gebühren
Paketdaten 47
Gemeinsamer Speicher 16
Gewählte Nummern 23
GIF-Animationen 66

GPRS

Siehe *Paketdaten*

H

Headset 15
Herkömmliche Texteingabe 78
Herunterladen 122
Hilfefunktion 12
Hintergrundfoto
Siehe *Einstellungen, Allgemein*
Hochgeschwindigkeitsdaten,
Glossarerläuterung 46
HSCSD
Siehe *Hochgeschwindigkeitsdaten*

I

Internetzugangspunkte (IAP)
Siehe *Zugangspunkte*
IP-Adresse, Glossarerläuterung 49
ISDN, Glossarerläuterung 49

J

JAD- und JAR-Dateien 127
Java
Siehe *Anwendungen.*

K

Kalender 105
Ansichten 106
Einstellungen 108
Einträge senden 108
Erinnerungen beenden 108
Felder in Kalendereinträgen 106

- Löschen mehrerer Einträge gleichzeitig 139
- Remote-Synchronisation 137
- Symbole 107
- Weckeinstellung 108
- Konferenzschaltung 19
- Kontakte
 - Datenimport 64, 109
- Kontaktgruppen 63
 - Hinzufügen von Ruftönen 62
 - Mehrere Mitglieder gleichzeitig hinzufügen 63
 - Mitglieder entfernen 64
- Kontaktkarten
 - Ändern von Anrufnamen 61
 - Anhören von Anrufnamen 61
 - Anrufnamen 60
 - Anrufnamen hinzufügen 60
 - Anrufnamen löschen 61
 - Bilder einfügen 58
 - DTMF-Töne speichern 22
 - Entfernen von Ruftönen 62
 - Kurzwahltasten zuordnen 61
 - Remote-Synchronisation 137
 - Ruftöne zuweisen 62
 - Standardnummern und -adressen zuweisen 59

- Kopieren
 - Kontakte zwischen SIM-Karte und dem Speicher des Spiel-Terminals 57
 - Text 80
- Kopplung, Glossarerläuterung 133
- Kostenbeschränkung
 - Festgelegt von Diensteanbieter 24
 - Zurücksetzen des Zählers 25
- Kurzmitteilungen 81
 - Erstellen und Senden 81
- Kurzmitteilungszentrale
 - Neue hinzufügen 97
- Kurzwahl 61, 62
 - Anrufen 19
- L**
- Lautsprecher 14
 - Aktivieren 14, 15
 - Deaktivieren 14
- Lautsprecher aktivieren
- Lautstärkeregelung 14
 - Während eines Anrufs 18
- Leeren des Speichers
 - Kalendereinträge 139
 - Protokollinformationen 139
- Lesezeichen, Glossarerläuterung 119
- Liste der letzten Anrufe 23
 - Anrufdauer 24
 - Anrufe in Abwesenheit 23
 - Anrufgebühreneinheiten 24

- Anrufkosten 24
- Empfangene Anrufe 23
- Gewählte Nummern 23
- Kostenbeschränkung 24
- Löschen von Anruflisten 23
- Löschen
 - Anrufe 26
 - Anrufkostenzähler 25
 - Kalendereinträge 106
 - Kontaktkarten 58
 - Liste der letzten Anrufe 23
- M**
- Mailbox 91
 - Trennen 93
- Mediendateien
 - Dateiformate 70
 - Glossarerläuterung 70
 - Wiedergeben 71
- Meine Ordner 90
- Menü 10
 - Das Hauptmenü umordnen 11
 - Menütaste 10
- Mini-Fotos
 - In einer Kontaktkarte 58
- Mitteilungen
 - Ausgang 95
 - Bildmitteilungen 82
 - Eingang 87
 - Einstellungen 96
 - E-Mail erstellen 86

- Grafiken aus Bildmitteilungen
 - speichern 68
- Hauptansicht 75
- Kurzmitteilungen 81
- Meine Ordner 90
- Mitteilungen auf der SIM-Karte 95
- Multimedia-Mitteilungen 83
- Ordner für gesendete Mitteilungen,
 - Einstellungen 101
- Sendebereiche 76
- Texteingaben 77
- Mitteilungen abhören 19
- Modem
 - Das Spiele-Terminal als Modem
 - verwenden 136
- Multimedia-Mitteilungen 83
 - Anzeigen 88
 - Erstellen 84
 - Sounds erneut wiedergeben 89
 - Sounds wiedergeben 89
- Musik 33
 - Aufnahme 35
- Musik hören 34
- Musikdateien
 - Siehe *Mediendateien*
- Musikdateien übertragen
 - Siehe *Nokia Audio Manager*
- Musikwiedergabe 33

N

- Nachrichtendienst 96
- Nokia Audio Manager 38
- Notizen 113
- Notrufe 149

O

- Offline 92
- Offline-Profil 103
- Online 91
- Ordner 121
- Ordner, erstellen, Elemente in Ordnern
 - organisieren 13

P

- Paketdaten 46
 - Datenzähler 26
 - Einstellungen 50
 - Glossarerläuterung 46
 - Preise 47
 - Verbindungszeitmesser 26
- Passwort
 - Speicherkarte 29
- PC
 - Verbindung wird hergestellt 135
- PIN-Code 51
 - Blockierung aufheben 51
- Preise für Paketdaten 47
- Prepaid SIM-Karten 24
- Profile 102
 - Einstellungen 102, 104
 - Umbenennen 103

R

- Radio 35
- Radio hören 36
- Radio verwenden 37
- Radiosender suchen 36
- RealOne Player 70
 - Dateiformate 70
 - Lautstärkeregelung 72
 - Media Guide 71
 - Streaming 72
- Rechner 111
- Remote-Mailbox 91
 - Trennen 93
- Remote-Synchronisation 136
- Rufnm.beschränk. 53
- Ruftöne 102
 - Abstellen 20
 - Einen persönlichen Rufton
 - hinzufügen 62
 - Einstellungen 102, 104
 - In einer Smart Message
 - empfangen 89
- Ruhezustand
 - Siehe *Ausgangsanzeige*

S

- Schnellzugriff
 - In der Favoritenansicht 110
 - in Fotos 66
- Screenshot 68
- Sendebereiche 76

Senden

- Daten über Bluetooth 132
- Kalendereinträge 108
- Kontaktkarten, Visitenkarten 62
- Mediendateien 73
- Videoclips 73

Sicherheit

- Einstellungen 51
- Sicherheitszertifikate 53
- Zugriffscodes 51

Sicherheitshinweise

- Betriebsumgebung 146
- Elektronische Geräte 146
- Explosionsgefährdete Orte 148
- Fahrzeuge 148
- Notrufe 149
- Pflege und Wartung 145
- Verkehrssicherheit 146
- Videospiele 147

SIM-Karte

- Mitteilungen 95
- Mitteilungen auf SIM anzeigen 26
- Namen und Nummern 27
- Namen und Nummern kopieren 57

SIS-Datei 127

Smart Messages

- Empfangen 89
- Senden 82

Software

- Deinstallieren 129

Installieren 128

- Übermittlung einer SIS-Datei an das Spiele-Terminal 128

Software deinstallieren 129

Software installieren 128

Sound 102

- Einen persönlichen Rufton entfernen 62

Später 114

Speicher fast voll

- Fehlersuche 139
- Speicherbelegung anzeigen 30, 129

Speicherkarte 27

- Belegung 30
- Entsperren 30
- Formatieren 29
- Passwort 29
- Sichern 29
- Videoclips 27
- Wiederherstellen 29

Sperrcode 51

Sperrern von Anrufen 55

Spiel für mehrere Spieler starten 32

Spiel für zwei Spieler starten 31

Spiele 31

Spiele für mehrere Spieler 32

Sprachwahl 60

Sprachaufnahme 116

Sprache

- Für die Eingabe 42

Sprachmailbox 19

- Ändern der Nummer 19
- Anrufe zur Sprachmailbox umleiten 22

Sprachmitteilungen 19

Starten eines Spiels 31

Streaming

- Glossarerläuterung 71

Suchfeld 13

Symbole für

- Kalendereinträge 107

Synchronisation

- Siehe *Remote-Synchronisation*.

SyncML

- Siehe *Remote-Synchronisation*.

T

Telefonbuch

- Siehe *Kontakte*.

Texteingabe 77

Textvorlagen 91

Tondateien

- Siehe *Mediendateien*

Töne 102

Toneditor 114

- Den Tonstil ändern 115
- Lautstärke einstellen 115
- Melodien anhören 115
- Tempo einstellen 115

Tools

Siehe Kapitel *Manager -
Programme und Software
installieren*

Trennen

Bluetooth 135

U

Uhr 114

Einstellungen 114

Weckeinstellung 114

Uhrzeit, Einstellungen 51

Umleiten von Anrufen 20

Umrechner 112

Einheiten umrechnen 112

Währungen umbenennen 113

Währungen umrechnen 113

Wechselkurse hinzufügen 113

USSD-Befehle 96

V

vCard-Format 63

Verbindungsanzeigen

Bluetooth 133

Datenverbindungen 10

Verbindungseinstellungen 45

Videoclips

Siehe *Mediendateien*

Video-Player

Siehe *RealOne Player*

Visitenkarte, Glossarerläuterung 63

Senden 62

W

WAP

Browser-Speicher leeren 123

Symbole 119

Wecker 114

Später 114

Wiedergabe, Musik 33

Wiedergeben von Videos 71

X

XHTML, Glossarerläuterung 117

XHTML-Browser 117

Z

Zelleninfo 55

Zertifikate 53

Beglaub.einstellung 54

Zoomen 66

Zubehör

Einstellungen 56

Zugangspunkte 45

Einstellungen 47

Einstellungen, erweiterte 49

Zugangspunkte, Glossarerläuterung 45

Dienstanbieter,

Glossarerläuterung 45

Zugriffscodes 51

Zwischen Anwendungen wechseln 11