

The logo for N-GAGE QD. The letter 'N' is red, and 'GAGE' is white. 'QD' is in a stylized white font with a red outline. The background features a grid of squares that recedes into the distance, creating a tunnel effect.

N·GAGE QD

The title 'GUIDE DE L'UTILISATEUR' is written in orange capital letters. It is positioned below a horizontal line that has a white top edge and an orange bottom edge, with a yellow line following the orange edge.

GUIDE DE L'UTILISATEUR

NOKIA



DÉCLARATION DE CONFORMITÉ Nous, NOKIA CORPORATION, déclarons sous notre seule responsabilité la conformité du produit RH-29 aux dispositions de la directive européenne 1999/5/CE. La déclaration de conformité peut être consultée à l'adresse suivante: http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés.

La reproduction, le transfert, la distribution ou le stockage d'une partie ou de la totalité du contenu de ce document, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Nokia est interdite.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage et N-Gage QD sont des marques commerciales ou des marques déposées de Nokia Corporation. Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document peuvent être des marques commerciales ou des noms de marques de leurs détenteurs respectifs.

Nokia tune est une marque sonore de Nokia Corporation.

symbian

Ce produit contient un logiciel sous licence Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian et Symbian OS sont des marques commerciales de Symbian Ltd.



Java™ et toutes les marques basées Java sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth est une marque déposée de Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Contient une ou plusieurs licences américaines: N° 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 et 5414425. Autres licences en instance.

Hifn®, LZS®, ©1988-98, Hifn. Contient une ou plusieurs licences américaines: N° 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 et 5414425. Autres brevets en instance.

Une partie du logiciel contenu dans ce produit est © Copyright ANT Ltd. 1998. Tous droits réservés.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Tous droits réservés. (www.intuwave.com)

Licence américaine N° 5818437 et autres brevets en instance. Dictionnaire T9 Copyright (C) 1997-2001. Tegic Communications, Inc. Tous droits réservés.

Nokia applique une méthode de développement continu. Par conséquent, Nokia se réserve le droit d'apporter des changements et des améliorations à tout produit décrit dans ce document, sans aucun préavis.

Nokia ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de toute perte de données ou de revenu, ainsi que de tout dommage particulier, incident, consécutif ou indirect.

Le contenu de ce document est fourni "en l'état". A l'exception des lois obligatoires applicables, aucune garantie sous quelque forme que ce soit, explicite ou implicite, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites d'aptitude à la commercialisation et d'adéquation à un usage particulier, n'est accordée quant à la précision, à la fiabilité ou au contenu du document. Nokia se réserve le droit de réviser ce document ou de le retirer à n'importe quel moment sans préavis.

Pour vous assurer de la disponibilité des produits, qui peut varier en fonction des régions, contactez votre revendeur Nokia le plus proche.

Contrôles à l'exportation

Ce produit comporte des éléments, une technologie ou un logiciel sujets à la réglementation en vigueur en matière d'exportation aux Etats-Unis et en dehors. Le détournement de la législation en vigueur est strictement interdit.

9311151
EDITION 2 FR

Sommaire

POUR VOTRE SÉCURITÉ.....	7	Conseils pour une utilisation efficace.....	20
Prise en main.....	10	Votre console de jeu.....	22
Installer la carte SIM et la batterie.....	10	Personnaliser votre console de jeu.....	22
Charger la batterie.....	12	Raccourcis en mode veille.....	23
Allumer la console de jeu.....	12	Indicateurs essentiels en mode veille.....	23
Touches et composants.....	13	Gestion de la mémoire.....	24
A propos de l'affichage.....	14	Consultation de la consommation	
Verrouillage du clavier.....	14	de mémoire.....	25
Insérer une carte jeu ou une carte mémoire.....	14	Libérer de la mémoire.....	25
Ejecter une carte mémoire.....	15	Outil carte mémoire.....	26
Jouer.....	16	Formater une carte mémoire.....	26
Economiser de l'énergie pendant le jeu.....	16	Sauvegarde et restauration d'informations.....	27
Démarrer une partie à plusieurs joueurs.....	16	Verrouillage de la carte mémoire.....	27
Gestionnaire de jeux – Gestion		Contrôle du volume.....	28
des données de jeu.....	17	Téléphone.....	29
Sauvegarde et restauration		Passer un appel.....	29
des données de jeu.....	17	Appel abrégé d'un numéro de téléphone.....	30
Le lanceur de l'Arène N-Gage.....	18	Effectuer un appel en conférence	
Avant d'utiliser le lanceur de l'Arène N-Gage.....	18	(service réseau).....	30
Se connecter à l'Arène N-Gage.....	19	Répondre à un appel ou rejeter un appel.....	31
S'inscrire et se connecter.....	19	Appel en attente (service réseau).....	31
Mise à jour du lanceur de l'Arène N-Gage.....	19	Options disponibles pendant un appel.....	31
Aide.....	20		

Renvoi d'appels (service réseau).....	32	Interd. d'appels (service réseau).....	49
Journaux	32	Réseau	50
Journal derniers appels	33	Paramètres accessoires.....	51
Durée d'appel.....	33	Contacts (Annuaire)	52
Coûts des appels (service réseau)	34	Enregistrer des noms et des numéros –	
Compteur GPRS.....	35	Créer et modifier des fiches de contact	52
Affichage du journal.....	35	Copie de contacts entre la carte SIM et	
Paramètres du journal.....	36	la mémoire de l'appareil.....	53
Répertoire SIM et autres services SIM	36	Ajout d'une sonnerie pour une fiche ou	
Paramètres	37	un groupe de contacts.....	53
Changement des paramètres	37	Numérotation vocale	54
Paramètres de la console	37	Ajout d'un identificateur vocal à	
Général	37	un numéro de téléphone.....	54
Mode veille.....	38	Appel en prononçant un identificateur vocal	55
Affichage.....	38	Création de groupes de contacts.....	55
Paramètres d'appel	39	Suppression de membres d'un groupe	56
Paramètres de connexion.....	40	Imagerie.....	57
Informations sur les connexions		Photos - Visualiser des images.....	57
de données et les points d'accès.....	40	Capture d'écran	58
Création d'un point d'accès	41	Modifier les paramètres de l'application	
Points d'accès	42	Capture d'écran.....	58
GPRS.....	44	Lecteur vidéo.....	59
Appel de données	45	Recevoir un clip vidéo dans un message.....	59
Date et heure.....	45	Messages	60
Sécurité	46	Écriture de texte.....	61
Console et carte SIM	46		
Gestion certificats.....	48		

Saisie de texte traditionnelle	61	Paramètres pour diffusion sur cellules (service réseau)	79
Écriture intuitive - Dictionnaire	62	Paramètres du dossier Autre	80
Copier du texte dans le presse-papiers	64	Modes	81
Écriture et envoi de messages	64	Changement de mode.....	81
Paramètres nécessaires aux messages multimédias	66	Personnalisation des modes.....	82
Paramètres nécessaires au message e-mail.....	67	Agenda et tâches	83
Msgs reçus - réception de messages	67	Création d'entrées d'agenda	83
Réception d'objets multimédias	68	Ecrans d'agenda.....	84
Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres...	68	À faire - Liste des tâches	85
Réception de messages de service	69	Extras	86
Mes dossiers	69	Calculatrice.....	86
Boîte aux lettres	70	Compositeur.....	86
Ouverture de la boîte aux lettres	70	Convertisseur - Convertir des mesures.....	88
Récupération de messages e-mail à partir de la boîte aux lettres	70	Définition d'une devise de référence et de taux de change.....	88
Suppression de messages e-mail.....	72	Notes.....	89
Déconnexion de la boîte aux lettres.....	72	Horloge.....	89
À envoyer - Messages en attente d'être envoyés.....	73	Définition d'une alarme	89
Affichage des messages sur une carte SIM.....	73	Enregistreur.....	90
Diffusion sur cellules (service réseau)	74	Aller à	91
Editeur de Cmde de services.....	74	Ajout de raccourcis	91
Paramètres de Messages	74	Web	92
Paramètres des messages texte.....	74	Procédure de base d'accès au Web.....	92
Paramètres des messages multimédias	75		
Paramètres des messages e-mail	77		
Paramètres des messages de service.....	79		

Réception de paramètres dans un message texte.....	92
Saisie manuelle des paramètres.....	93
Écran des signets.....	93
Établissement d'une connexion.....	93
Sécurité connexion.....	94
Navigation.....	94
Fin d'une connexion.....	95
Vidage du cache.....	95
Paramètres pour le Web.....	95

Applications et Gestionnaire97

Remarques relatives à l'installation des applications et des logiciels.....	97
Applications (Java™).....	98
Installer une application.....	98
Écran principal Applications.....	98
Paramètres des applications.....	99
Installer et supprimer des logiciels.....	99
Installation de logiciels.....	100
Suppression de logiciels.....	101

Connectivité 102

Connexion Bluetooth.....	102
Paramètres Bluetooth.....	103
Envoi de données via Bluetooth.....	103
Lier des équipements.....	104
Réception de données via Bluetooth.....	105
Désactiver Bluetooth.....	105
Connexion à un ordinateur via Bluetooth.....	106
Utilisation du CD-ROM.....	106

Informations relatives à la batterie.... 107

Charge et décharge.....	107
-------------------------	-----

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION ET MAINTENANCE..... 107

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES RELATIVES À LA SÉCURITÉ..... 108

Index 113

POUR VOTRE SÉCURITÉ

Veuillez lire ces instructions simples. Il peut être dangereux, voire illégal de ne pas les respecter. Lisez le manuel d'utilisation complet pour de plus amples informations.



MISE SOUS TENSION EN TOUTE SÉCURITÉ

Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou lorsqu'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.



LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE AVANT TOUT

Respectez toutes les réglementations locales. Gardez toujours les mains libres lorsque vous êtes au volant d'une voiture. Votre préoccupation première pendant la conduite doit être la sécurité sur la route.



INTERFÉRENCES Tous les appareils sans fil peuvent subir des interférences susceptibles d'avoir une incidence sur leurs performances.



MISE HORS TENSION DANS LES CENTRES HOSPITALIERS Respectez toutes les restrictions. Éteignez votre appareil à proximité d'équipements médicaux.



MISE HORS TENSION DANS LES AVIONS

Respectez toutes les restrictions. Les appareils sans fil peuvent provoquer des interférences dans les avions.



MISE HORS TENSION DANS LES STATIONS-ESSENCE

N'utilisez pas votre appareil dans une station-essence, ni à proximité de carburants ou de produits chimiques.



MISE HORS TENSION DANS LES LIEUX OÙ SONT UTILISÉS DES EXPLOSIFS

Respectez toutes les restrictions. N'utilisez pas votre appareil dans des endroits où sont utilisés des explosifs.



UTILISATION CORRECTE N'utilisez l'appareil que dans sa position normale, comme indiqué dans la documentation relative au produit. Ne touchez pas l'antenne inutilement.



PERSONNEL HABILITÉ Seul le personnel qualifié est habilité à installer ou réparer ce produit.



ACCESSOIRES ET BATTERIES N'utilisez que des accessoires et des batteries agréés. Ne connectez pas de produits incompatibles.



ÉTANCHÉITÉ Votre appareil n'est pas étanche. Maintenez-le au sec.





COPIES DE SAUVEGARDE N'oubliez pas de faire des copies de sauvegarde ou de conserver un enregistrement écrit de toutes les informations importantes.



CONNEXION À D'AUTRES APPAREILS En cas de connexion à un autre appareil, consultez le manuel d'utilisation de ce dernier pour en savoir plus sur les instructions relatives à la sécurité. Ne connectez pas de produits incompatibles.



APPELS D'URGENCE Assurez-vous que la fonction de téléphone de votre appareil est activée et que celui-ci se trouve dans une zone de service. Appuyez sur  autant de fois que nécessaire pour effacer l'écran et revenir à l'écran de départ. Entrez le numéro d'urgence, puis appuyez sur . Indiquez l'endroit où vous vous trouvez. N'interrompez pas l'appel avant d'en avoir reçu l'autorisation.

À PROPOS DE VOTRE APPAREIL

L'appareil sans fil décrit dans ce manuel est agréé pour le réseau EGSM 900 et GSM 1800. Contactez votre

prestataire de services pour plus d'informations sur les réseaux.

En cas d'utilisation des fonctions de cet appareil, respectez toutes les réglementations, la vie privée et les droits légitimes des tiers.



Attention : Pour l'utilisation des fonctions autres que le réveil, l'appareil doit être sous tension. Ne mettez pas votre appareil sous tension lorsque l'utilisation des appareils sans fil risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Services Réseau

Pour pouvoir utiliser le téléphone, vous devez disposer des services fournis par un opérateur de téléphonie mobile. De nombreuses fonctions de cet appareil dépendent des fonctions du réseau téléphonique sans fil disponibles. Ces services réseau ne seront pas forcément disponibles sur tous les réseaux ou vous devrez peut-être passer des arrangements spécifiques avec votre prestataire de services pour pouvoir utiliser les services réseau. Votre prestataire de services devra peut-être vous fournir des instructions supplémentaires pour permettre l'utilisation de ces services et expliquer quels frais sont appliqués. Certains réseaux peuvent présenter des restrictions qui affecteront la manière dont vous utiliserez les services réseau. Par exemple, certains réseaux ne prennent pas en charge tous les caractères et services spécifiques à une langue.

Votre prestataire de services peut avoir demandé la désactivation ou la non-activation de certaines fonctions sur votre appareil. Si tel est le cas, elles n'apparaîtront pas dans le menu de votre appareil. Contactez votre prestataire de services pour plus d'informations.

Accessoires, piles et chargeurs

Vérifiez le numéro de modèle de tout chargeur avant de l'utiliser avec cet équipement. Cet appareil est conçu pour être utilisé avec une alimentation de ACP-12 et LCH-12.




Attention : N'utilisez que des batteries, chargeurs et accessoires agréés par Nokia pour ce modèle particulier. L'utilisation d'appareils d'un autre type peut annuler toute autorisation ou garantie et peut présenter un caractère dangereux.

Pour vous procurer ces accessoires agréés, veuillez vous adresser à votre revendeur. Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation d'un accessoire, déconnectez-le par la fiche et non par le cordon.

Votre appareil et ses accessoires peuvent contenir de petits composants. Gardez-les hors de portée des enfants.

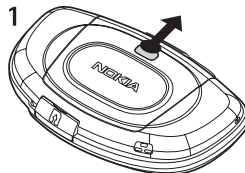
Prise en main

Installer la carte SIM et la batterie

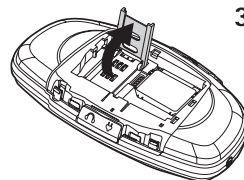
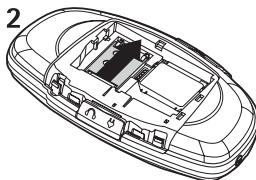
 **Remarque :** Avant d'enlever la façade, mettez toujours l'appareil hors tension et débranchez le chargeur et tout autre appareil. Ranger et utiliser toujours l'appareil avec les façades fixées.

Gardez toutes les cartes SIM hors de portée des enfants. Pour en savoir plus sur la disponibilité et l'utilisation des services de la carte SIM, contactez le fournisseur de votre carte SIM. Il peut s'agir de votre prestataire de services, de votre opérateur réseau ou d'un autre vendeur.

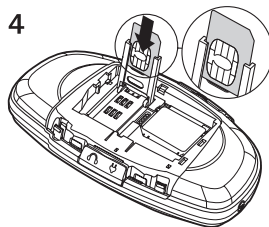
- 1 L'arrière de la console de jeu étant orienté vers vous, appuyez sur le taquet d'ouverture (1) et faites glisser la façade dans la direction de la flèche.



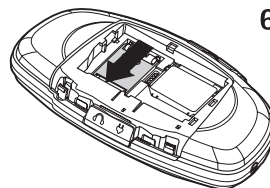
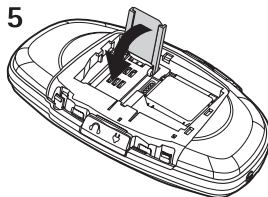
- 2 Pour ouvrir le logement destiné à la carte SIM, faites-le glisser dans la direction de la flèche (2) et ouvrez-le (3).



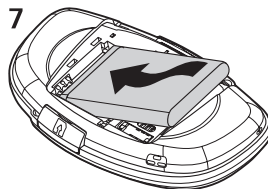
- 3 Insérez la carte SIM dans le logement (4). Assurez-vous que le coin biseauté de la carte SIM est orienté vers le haut du logement et que les contacts dorés sont face aux connecteurs sur l'appareil.



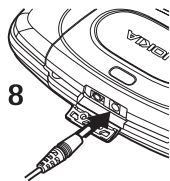
- 4 Fermez le logement de la carte SIM (5) et veillez à ce qu'il s'enclenche bien (6).



- 5 Insérez la batterie (7).

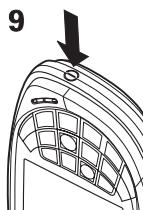


- 6 Remettez en place la façade.



Charger la batterie

- 1 Ouvrez le loquet marqué du symbole . Connectez le cordon d'alimentation à la console de jeu (8).
- 2 Connectez le chargeur à une prise secteur murale. La barre du témoin de charge commence à défiler. Vous pouvez utiliser la console de jeu pendant le chargement. Si la batterie est complètement à plat, il est probable que vous deviez attendre quelques minutes avant que l'indicateur de charge ne s'affiche.
- 3 Quand la batterie est entièrement chargée, la barre cesse de défiler. Débranchez d'abord le chargeur de la console de jeu, puis de la prise murale.



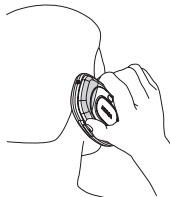
Allumer la console de jeu

- Enfoncez la touche Marche/Arrêt sans la relâcher (9).

Si la console de jeu demande un code PIN, entrez le code (affichage : ****) et appuyez sur OK. Le code PIN est normalement fourni avec la carte SIM.











Si la console de jeu demande un code verrou, entrez le code verrou (affichage : ****) et appuyez sur OK. Le code verrou initial est **12345**. Voir [Console et carte SIM](#), p. 46.

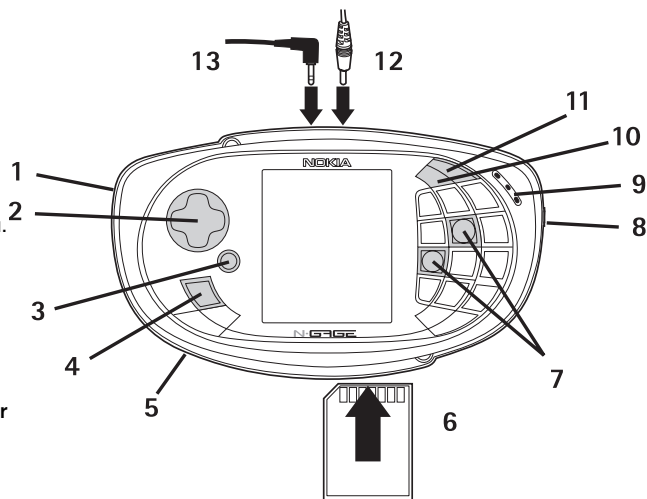
Votre appareil dispose d'une antenne intégrée. **Remarque** : Comme pour tout autre appareil de transmission par fréquences radioélectriques, ne touchez pas inutilement l'antenne lorsque l'appareil est sous tension. Tout contact avec l'antenne altère la qualité de la communication et risque de faire fonctionner l'appareil à une puissance plus élevée que nécessaire. Eviter de toucher l'antenne pendant le fonctionnement de l'appareil optimise les performances de l'antenne ainsi que la durée de vie de la batterie.






POSITION NORMALE : Maintenez l'appareil, antenne vers le haut et au-dessus de votre épaule.

Touches et composants

- 1 Le microphone se trouve sur le côté.
- 2  Bouton multidirectionnel pour jouer et se déplacer dans les menus.
- 3  La touche OK sélectionne, accepte ou active.
- 4  La touche Menu ouvre le menu principal.
- 5 Le haut-parleur se trouve derrière.
- 6  Logement pour carte mémoire ou cartes jeu.
- 7  et  sont les principales touches de jeu.
- 8  La touche Marche/Arrêt se trouve sur le côté.
- 9 Écouteur.
- 10  La touche édition ouvre une liste de commandes du type Copier, Couper et Coller lorsque vous éditez du texte.
- 11  La touche Effacer vous permet de supprimer du texte ou des éléments.
- 12  La touche Effacer vous permet de supprimer du texte ou des éléments.
- 13 Connecteur du chargeur.
- 14 Connecteur du kit oreillette.



 **Attention** : Si vous utilisez un kit oreillette, vous risquez de ne pas pouvoir entendre correctement les sons extérieurs. N'utilisez pas de kit oreillette si cela risque de nuire à votre sécurité.






 **Conseil !** Appuyez sur  une fois, sélectionnez **Verrouiller clavier** et appuyez sur **OK**.

A propos de l'affichage


Il se peut qu'un petit nombre des points de l'écran soient manquants, décolorés ou brillants. Ceci est une caractéristique propre à ce type d'affichage. Certains écrans peuvent contenir de pixels ou points qui restent allumés ou éteints. Ceci est normal, ça n'est pas un défaut.

Verrouillage du clavier

Utilisez le verrouillage clavier pour empêcher tout appui accidentel sur les touches.

- **Pour verrouiller le clavier** : En mode veille, appuyez sur  et . Une fois les touches verrouillées,  apparaît sur l'affichage.
- **Pour déverrouiller le clavier** : Appuyez sur  et .

Si vous avez permis le démarrage automatique des jeux et inséré une carte jeu dans la console de jeu, le verrouillage du clavier se déverrouille automatiquement.

Lorsque le verrouillage du clavier est activé, il peut toujours être possible d'émettre des appels au numéro d'urgence officiel programmé dans votre appareil. Entrez le numéro d'urgence et appuyez sur .

Insérer une carte jeu ou une carte mémoire

Gardez tous les cartes mémoire et cartes jeu hors de portée des enfants.

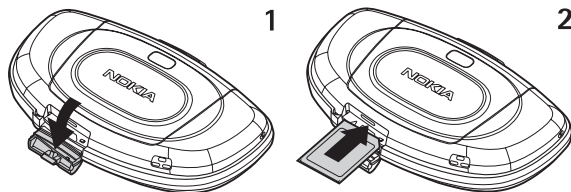
Avec cet appareil, utilisez uniquement des cartes multimédia compatibles (MMC). Les autres cartes mémoire, comme les cartes Secure Digital (SD), ne peuvent pas être insérées dans les emplacements de carte MMC et ne sont donc pas compatibles avec cet appareil. L'utilisation d'une carte mémoire incompatible risque d'endommager la carte ainsi que l'appareil, et les données enregistrées sur la carte incompatible pourraient être altérées.


Vous pouvez acheter de nombreux jeux N-Gage pour votre console de jeu. Chaque jeu N-Gage est fourni sur une carte jeu (MMC) distincte en lecture seule. Les données du jeu, comme les meilleurs scores, sont enregistrées sur la mémoire de la console de jeu, pas sur

la carte jeu N-Gage. Pour vérifier la disponibilité des différents jeux, contactez votre fournisseur de jeux approuvé par Nokia ou visitez le site Web à l'adresse www.n-gage.com.

Vous pouvez acheter des cartes de mémoire flash (MMC) pour augmenter l'espace de stockage. Voir [Outil carte mémoire](#), p. 26.


- 1 Ouvrez le logement de la carte (1).
- 2 Insérez une carte jeu ou une carte mémoire (2). Notez que l'insertion d'une carte jeu ou d'une carte mémoire ferme toutes les applications ouvertes sur l'appareil.
- 3 Fermez le logement de la carte.



Si vous avez inséré une carte jeu, le jeu démarre automatiquement. L'icône jeu est également automatiquement ajoutée en tant que dernier élément du menu principal. Les informations enregistrées sur une carte mémoire sont indiquées par l'icône  dans différentes applications.


Ejecter une carte mémoire





Important: Ne retirez pas la carte lorsque vous êtes en train de réaliser une opération et que l'icône  clignote en haut à droite de l'écran. Le retrait de la carte alors qu'une opération est en cours peut endommager la carte mémoire ainsi que l'appareil et les données sauvegardées sur la carte peuvent être corrompues.




Conseil ! Si vous ne souhaitez pas permettre le démarrage automatique d'un jeu lorsqu'une carte jeu est insérée, sélectionnez **Outils** → **Paramètres** → **Console** → **Général** et attribuez à **Démarr. autom. jeux** la valeur **Désactivé**.

 **Conseil !** Visitez le site Web à l'adresse suivante www.n-gage.com pour en savoir plus sur les jeux disponibles et pour obtenir les paramètres de service des jeux.


 **Conseil !** Pour démarrer un jeu lorsqu'une carte jeu est insérée, appuyez sur  en mode veille.



Options de l'écran principal du Gestionnaire de jeux : **Détails du fichier, Supprimer, Créer sauvegarde, Restaurer dps carte, Marquer/ Enlever, Paramètres, Aide et Sortir.**


- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Enlever carte mém.** (disponible uniquement si une carte mémoire est insérée).
- 2 Attendez jusqu'à ce que le texte *La carte mémoire peut maintenant être enlevée* s'affiche et retirez la carte.

Jouer


Insérer une carte jeu, voir [Insérer une carte jeu ou une carte mémoire](#), p. 14. Le jeu démarre automatiquement, ce qui annule également le verrouillage du clavier.

 **Remarque :** Quittez un jeu avant de retirer une carte jeu de la console de jeu.

Vous pouvez utiliser les touches de jeu principales  et  pour jouer. D'autres touches peuvent être utilisées, cela dépend du jeu. Suivez les instructions fournies avec le jeu.

 **Remarque :** Les jeux consomment de l'énergie et réduisent l'autonomie de la console de jeu.

Economiser de l'énergie pendant le jeu

- Pour réduire la luminosité de l'écran, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Param.**→ **Console**→ **Affichage**→ **Luminosité**. Sélectionnez **Options**→ **Changer**.
- Utilisez le kit oreillette pour écouter les sons du jeu tout en jouant.
- Désactivez Bluetooth lorsque vous ne l'utilisez pas.


Démarrer une partie à plusieurs joueurs



Vous pouvez jouer à certains jeux à deux ou à plusieurs joueurs possédant le même jeu sur un équipement compatible. Vous pouvez jouer via une connexion Bluetooth. Avant de commencer une partie à plusieurs joueurs, vérifiez que les paramètres Bluetooth des équipements sont compatibles. Voir [Connexion Bluetooth](#), p. 102. Pour plus d'informations

sur, par exemple, le démarrage du jeu, les différents niveaux et d'autres fonctionnalités, reportez-vous aux instructions fournies avec le jeu.



Gestionnaire de jeux – Gestion des données de jeu

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Gest. jeux** pour visualiser et afficher les fichiers relatifs aux jeux. Vous pouvez supprimer des fichiers dont vous n'avez plus besoin afin de libérer de la mémoire. Vous pouvez également faire des copies de sauvegarde et restaurer des fichiers vers et depuis une carte mémoire.

- Pour visualiser les détails des fichiers de données de jeu comme le type de fichier et la taille, sélectionnez le fichier souhaité puis sélectionnez **Options** → **Détails du fichier**, ou appuyez sur  et  pour faire défiler les détails.
- Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le puis sélectionnez **Options** → **Supprimer**.
- Pour modifier l'apparence du Gestionnaire de jeux et choisir la façon de regrouper et de trier les fichiers, appuyez sur **Options** → **Paramètres**.

Sauvegarde et restauration des données de jeu

- Pour faire une copie de sauvegarde des données de jeu depuis la mémoire de votre console de jeu vers une carte mémoire, sélectionnez le fichier que vous souhaitez sauvegarder, puis sélectionnez **Options** → **Créer sauvegarde**.
- Pour restaurer les données de jeu depuis la carte mémoire vers la console de jeu, sélectionnez **Options** → **Restaurer dps carte**. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez restaurer, puis sélectionnez **Options** → **Restaurer**.



Conseil ! Vous pouvez faire des copies de sauvegarde des fichiers jeu, comme vos meilleurs scores, sur une carte mémoire et ensuite utiliser la fonction de restauration pour copier les fichiers sur un autre appareil compatible.

Types de fichiers jeu

Propriétés du jeu -


Fichiers requis pour jouer, comme les sons du jeu.



Extensions du jeu -

Fichiers jeu facultatifs, comme des niveaux supplémentaires.

Données utilisateur -

Fichiers enregistrés pendant le jeu comme les meilleurs scores et les postes de contrôle que vous avez atteints.

 **Conseil !** Pour plus d'informations sur l'Arène N-Gage, ainsi que sur les jeux, les activités et le support technique, consultez le site Web <http://arena.n-gage.com>.

 **Conseil !** Pour vérifier vos points d'accès ou définir les paramètres d'un point d'accès, appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Paramètres** → **Connexion** → **Points d'accès**.

La protection par copyright peut empêcher la copie, la modification, le transfert ou la cession de certains contenus (images, sonneries, etc.).

Les fichiers protégés portent l'indication **Fixe** dans les détails du fichier et ne peuvent être utilisés sur d'autres appareils. Les fichiers portant l'indication **Mobile** peuvent être utilisés sur d'autres appareils.



Le lanceur de l'Arène N-Gage

Le lanceur de l'Arène N-Gage est une application qui vous donne accès à la communauté de l'Arène N-Gage directement depuis votre console de jeu. Les membres de la communauté de l'Arène N-Gage peuvent communiquer entre eux, télécharger des contenus exclusifs, accéder aux meilleurs scores, participer à des tournois, obtenir des informations sur les jeux et la communauté, et plus encore.

Avant d'utiliser le lanceur de l'Arène N-Gage

Pour utiliser le lanceur de l'Arène N-Gage, vous devez souscrire un abonnement à un service GPRS. Pour en savoir plus sur la disponibilité du service GPRS et sur l'abonnement à ce service, contactez votre opérateur réseau ou votre prestataire de services. Notez que les connexions et transmissions GPRS peuvent faire l'objet d'une facturation distincte.


Un point d'accès Internet (IAP, Internet access point) doit également être configuré sur votre console de jeu. Votre opérateur réseau ou votre prestataire de services peut vous fournir les paramètres de ce point d'accès Internet dans un message texte spécial. Vous pouvez également les saisir manuellement. Par ailleurs, des points d'accès Internet peuvent être préconfigurés par votre prestataire de services sur votre console de jeu.

Vous pouvez demander les paramètres de point d'accès Internet ainsi que d'autres paramètres WAP, MMS et e-mail dans la section d'assistance sur le site Web de N-Gage à l'adresse suivante : <http://support.n-gage.com/>. Les paramètres seront envoyés sur votre console de jeu sous forme de messages texte. Suivez les instructions des messages pour

enregistrer les paramètres. Les liens vers les sites Web N-Gage nationaux en différentes langues sont disponibles sur le site <http://www.n-gage.com/select.html>.

Se connecter à l'Arène N-Gage

Il existe trois façons d'accéder à l'Arène N-Gage :

- Utilisez le lanceur de l'Arène N-Gage sur votre console de jeu. Appuyez sur  et sélectionnez **N-Gage Arena**.
- A l'aide d'un PC compatible. Allez sur le site de l'Arène N-Gage à l'adresse suivante : <http://arena.n-gage.com>.
- Tout en jouant à un jeu de l'Arène N-Gage. Sélectionnez **N-Gage Arena** dans le menu de jeu.

Le lanceur de l'Arène N-Gage et le site Web vous donnent accès à toutes les fonctionnalités et activités disponibles concernant l'Arène N-Gage. Les menus proposés dans le jeu vous donnent accès aux fonctionnalités et au contenu correspondant au jeu auquel vous jouez.

S'inscrire et se connecter

Pour utiliser les fonctionnalités et participer aux activités de l'Arène N-Gage, vous devez vous inscrire en tant que membre de la communauté de l'Arène N-Gage. Vous pouvez vous inscrire et créer votre compte soit via un PC sur le site Web ou depuis votre console de jeu en utilisant le lanceur de l'Arène N-Gage. Pendant le processus d'inscription, vous devrez choisir un nom d'utilisateur et un mot de passe. Une fois inscrit en tant que membre, vous pouvez vous connecter sur l'Arène N-Gage à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe.

Mise à jour du lanceur de l'Arène N-Gage

Des mises à jour destinées au lanceur de l'Arène N-Gage seront proposées régulièrement. Chaque fois que vous vous connectez à l'Arène N-Gage via votre console de jeu,



Fig. 1 Aide sur l'appareil.

L'application vérifie si des mises à jour sont disponibles. Si une mise à jour est détectée, l'application vous demande si vous souhaitez la télécharger ou non. Certaines mises à jour pour le lanceur de l'Arène N-Gage sont nécessaires, d'autres sont facultatives.





Remarque : Si vous n'acceptez pas le téléchargement d'une mise à jour nécessaire, vous ne pourrez plus utiliser le lanceur de l'Arène N-Gage.




Aide

Votre console de jeu dispose d'une fonction d'aide accessible à partir de n'importe quelle application en sélectionnant **Options**→**Aide**.





Exemple : Pour afficher les instructions relatives à la procédure de création d'une fiche de contact : commencez à créer une fiche de contact et sélectionnez **Options**→**Aide**. Tout en lisant les instructions, vous pouvez basculer de l'Aide à l'application ouverte en arrière-plan en maintenant la touche  enfoncée. Vous pouvez accéder à la même rubrique d'aide lorsque vous appuyez sur  et sélectionnez **Extras**→**Aide**→**Contacts**→**Création cartes contacts**.







Conseils pour une utilisation efficace

- Pour passer d'une application ouverte à une autre, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Voir la figure 2.



Remarque : Si la mémoire est insuffisante, la console de jeu peut fermer certaines applications. La console de jeu enregistre toute donnée non enregistrée avant de fermer une application.

- Pour marquer un élément, sélectionnez-le et appuyez sur  et  en même temps.

- **Pour marquer plusieurs éléments**, maintenez la touche  enfoncée en même temps que la touche  ou . Une coche apparaît à côté des éléments sélectionnés. Pour terminer la sélection, arrêtez le défilement à l'aide de la touche , puis relâchez . Une fois tous les éléments souhaités sélectionnés, vous pouvez les déplacer ou les supprimer.
- Dans certaines situations, lorsque vous appuyez sur , une liste plus petite d'options apparaît pour indiquer les commandes principales disponibles dans l'affichage.

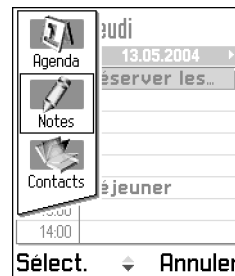


Fig. 2 Basculer d'une application à une autre.

Votre console de jeu

Personnaliser votre console de jeu

- Pour modifier l'image d'arrière-plan en mode veille, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Console**→**Mode veille**→**Fond d'écran** puis sélectionnez **Oui**. Voir la figure 3.
- Pour modifier le jeu de couleurs de l'affichage de votre console de jeu, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Console**→**Affichage**→**Palette de couleurs**.
- Pour modifier les raccourcis attribués aux touches de sélection en mode veille, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Console**→**Mode veille**→**Touche écran gauche** ou **Touche écran droite**. Voir la figure 3.
- Pour modifier l'horloge affichée en mode veille, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Paramètres date et heure**→**Type d'horloge**→**Analogique** ou **Numérique**.
- Pour modifier le texte, l'image ou l'animation d'accueil, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Console**→**Général**→**Logo ou texte accueil**.
- Pour modifier ce qui est affiché sur l'économiseur d'écran, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Console**→**Affichage**→**Economiseur d'écran**.
- Pour modifier les sonneries et le bip des touches, sélectionnez **Outils**→**Modes**. Si le mode sélectionné est **Général**, la date du jour s'affiche à la place du nom de mode dans la barre de navigation. Voir [Modes](#), p. 81.
- Pour attribuer une sonnerie particulière à une amie, sélectionnez **Contacts**. Voir p. 53.
- Pour réorganiser le menu principal, dans le menu principal, sélectionnez **Options**→**Déplacer, Dépl. vers dossier** ou **Nouveau dossier**. Vous pouvez placer les applications peu utilisées dans des dossiers et déplacer les applications souvent utilisées vers le menu principal.

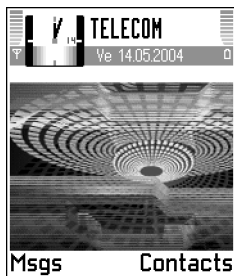











Fig. 3 Mode veille.


Raccourcis en mode veille


- Pour passer d'une application ouverte à une autre, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée.
- Pour changer de mode, appuyez sur , puis sélectionnez un mode.
- Pour verrouiller le clavier, appuyez sur  et .
- Pour démarrer un jeu lorsqu'une carte jeu est insérée, appuyez sur .
- Pour ouvrir la liste des derniers numéros composés, appuyez sur .
- Pour établir une connexion sur le Web, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Voir [Procédure de base d'accès au Web](#), p. 92.


Indicateurs essentiels en mode veille


 - Vous avez reçu un ou plusieurs nouveaux messages dans le dossier Msgs reçus de Messages.

 - Vous avez reçu un ou plusieurs messages vocaux. Voir [Appeler votre boîte vocale \(service réseau\)](#), p. 29.


 - Indique des messages en attente d'envoi dans le dossier À envoyer. Voir p. 73.


 - S'affiche si **Signalisation appels** est réglé sur **Silencieuse** et **Signalisation msgs** sur **Désactivée**. Voir [Modes](#), p. 81.



 - Le clavier de la console de jeu est verrouillé. Voir [Verrouillage du clavier](#), p. 14.



 - Vous avez une alarme active. Voir [Horloge](#), p. 89.


 - Vous ne pouvez passer vos appels que sur la ligne 2 (service réseau).


 - Tous les appels entrants sont renvoyés à un autre numéro. Si vous avez deux lignes de téléphone, l'indicateur de renvoi est 1 pour la première ligne et 2 pour la seconde. Voir « Ligne utilisée » (service réseau), p. 39.

 - Une carte mémoire est lue ou vous écrivez sur celle-ci.



 ou  - Un kit oreillette ou kit à induction est connecté à l'appareil.

 - Un appel de données est actif.  - Un appel de données à haut débit est actif.

 - S'affiche à la place de l'indicateur de puissance de signal (dans le coin supérieur gauche en mode veille) en cas de connexion GPRS active. Voir [GPRS](#), p. 44.

 - S'affiche lorsque la connexion GPRS est mise en attente, par exemple, lors des appels vocaux.


 - Un appel fax est actif.

 - Bluetooth est actif. Notez que lorsque des données sont transmises via Bluetooth,  est affiché. Voir [Connexion Bluetooth](#), p. 102.

Gestion de la mémoire

De nombreuses fonctionnalités de la console de jeu utilisent de la mémoire pour stocker des données. Parmi ces fonctionnalités, on retrouve les jeux, les contacts, les messages texte et multimédia, les images et sonneries, l'agenda et les notes de tâches à faire, des documents et des applications téléchargées. La quantité de mémoire disponible dépend du volume des données déjà enregistrées sur la mémoire de la console de jeu.

Vous pouvez utiliser une carte mémoire comme espace de stockage supplémentaire. Les cartes mémoire sont réinscriptibles, vous pouvez donc supprimer et enregistrer des données sur une carte mémoire. Si la mémoire de la console de jeu est presque saturée, vous pouvez déplacer différents fichiers sur une carte mémoire.

 **Remarque :** Vous ne pouvez pas enregistrer de données sur une carte jeu car celles-ci sont en lecture seule. Les cartes jeu contiennent des données que vous ne pouvez pas écraser.

Consultation de la consommation de mémoire

Pour afficher le type de données que vous avez sur votre console de jeu et la quantité de mémoire consommée par les différents groupes de données, sélectionnez **Outils**→**Gestion**, puis **Options**→**Détails mémoire**→**Mémoire du téléphone**. Recherchez **Mém. libre** pour afficher la quantité de mémoire disponible sur la console de jeu.

Si une carte mémoire est insérée dans la console de jeu, sélectionnez **Outils**→**Mémoire** puis **Options**→**Détails mémoire** pour afficher la consommation de mémoire et la quantité de mémoire disponible sur la carte.

Libérer de la mémoire

L'installation de plusieurs jeux et l'enregistrement d'images peuvent utiliser beaucoup de mémoire et la console de jeu vous indique que la mémoire est presque saturée. Pour libérer de la mémoire, transférez certains jeux, images ou autres entrées sur une carte mémoire. Vous pouvez également supprimer des éléments comme des données de contact, des notes d'agenda, des compteurs de durée d'appel, des scores de jeux ou d'autres données dont vous n'avez plus besoin. Sélectionnez l'application correspondante pour supprimer les données.

Autres éléments que vous pouvez supprimer pour libérer de la mémoire :

- Des jeux installés dont vous n'avez plus besoin.
- Des messages contenus dans les dossiers Msgs reçus, Brouillons et Msgs envoyés de Messages,
- Des messages e-mail récupérés dans la mémoire de la console de jeu.
- Des pages XHTML ou WML sauvegardées et des images enregistrées dans le dossier Photos.

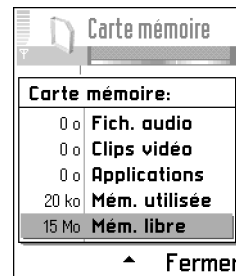




Fig. 4 Utilisation mémoire de la carte mémoire.



Options de la carte mémoire : **Sauveg. mém. con.**, **Restaurer dps carte**, **Formater carte**, **Nom carte mémoire**, **Déf. mot de passe**, **Chger mot de passe**, **Suppr. mt de passe**, **Déverr. carte mém.**, **Détails mémoire**, **Aide** et **Sortir**.

 **Conseil !** Pour renommer une carte mémoire, sélectionnez la carte mémoire puis sélectionnez **Options**→ **Nom carte mémoire**.

Outil carte mémoire


Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Mémoire**. Vous pouvez utiliser une carte mémoire pour stocker vos jeux et applications téléchargés, par exemple. Vous pouvez aussi faire une copie de sauvegarde de la mémoire de votre console de jeu et restaurer les données sur votre console de jeu ultérieurement. Voir [Insérer une carte jeu ou une carte mémoire](#), p. 14 et [Ejecter une carte mémoire](#), p. 15.

Conservez toutes les cartes mémoire hors de la portée des enfants.

 **Important:** Ne retirez pas la carte lorsque vous êtes en train de réaliser une opération et que l'icône  clignote en haut à droite de l'écran. Le retrait de la carte alors qu'une opération est en cours peut endommager la carte mémoire ainsi que l'appareil et les données sauvegardées sur la carte peuvent être corrompues.

Avec cet appareil, utilisez uniquement des cartes multimédia compatibles (MMC). Les autres cartes mémoire, comme les cartes Secure Digital (SD), ne peuvent pas être insérées dans les emplacements de carte MMC et ne sont donc pas compatibles avec cet appareil. L'utilisation d'une carte mémoire incompatible risque d'endommager la carte ainsi que l'appareil, et les données enregistrées sur la carte incompatible pourraient être altérées.

Formater une carte mémoire

 **Important :** Lorsqu'une carte mémoire est formatée, toutes les données contenues sont perdues de manière définitive.

Certaines sont déjà préformatées et d'autres non. Consultez votre revendeur pour savoir si vous devez formater la carte mémoire avant de pouvoir l'utiliser.

- Sélectionnez **Options**→ **Formater carte**. Sélectionnez **Oui** pour confirmer. Une fois le formatage terminé, tapez le nom de la carte mémoire et appuyez sur **OK**.

Sauvegarde et restauration d'informations

- Pour faire une copie de sauvegarde des données contenues sur la mémoire de votre console de jeu sur une carte mémoire, sélectionnez **Options**→ **Sauveg. mém. cons..**
- Pour restaurer les données contenues sur la carte mémoire sur la mémoire de la console de jeu, sélectionnez **Options**→ **Restaurer dps carte.**

Verrouillage de la carte mémoire

Vous pouvez créer un mot de passe pour protéger votre carte mémoire contre toute utilisation non autorisée.

Le mot de passe est enregistré dans la console de jeu et vous n'aurez pas à l'entrer de nouveau tant que vous utiliserez la carte mémoire sur la même console. Si vous souhaitez utiliser la carte mémoire sur une autre console, un message vous invitera à entrer le mot de passe.

- Sélectionnez **Options**→ **Déf. mot de passe, Chger mot de passe** ou **Suppr. mt de passe**. Pour chaque option, un message vous demande d'entrer et de confirmer votre mot de passe (8 caractères au maximum).



Remarque : Une fois le mot de passe supprimé, la carte mémoire est déverrouillée et peut être utilisée sur une autre console de jeu sans mot de passe.

Déverrouillage d'une carte mémoire

Si vous insérez une autre carte mémoire protégée par mot de passe dans votre console de jeu, vous serez invité à entrer le mot de passe de la carte.

- Pour déverrouiller la carte, sélectionnez **Options**→ **Déverr. carte mém..**

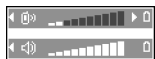




Fig. 5 La barre de navigation affiche le haut-parleur utilisé.

Contrôle du volume

Pendant un appel actif ou lors de l'écoute d'une sonnerie, appuyez sur  ou sur  pour augmenter ou diminuer le volume, respectivement.

Le haut-parleur vous permet de parler et d'écouter à courte distance sans avoir à tenir la console de jeu près de l'oreille, par exemple en la posant sur une table située à proximité. Pour situer le haut-parleur, voir [Touches et composants](#), p.13.

Pour commencer à utiliser le haut-parleur pendant un appel en cours, sélectionnez **Options**→ **Activer ht-parleur**. Les applications son comme le Compositeur ou l'Enregistreur utilisent le haut-parleur par défaut.







Important : Lorsque vous utilisez le haut-parleur, ne tenez pas la console de jeu près de l'oreille, le volume pouvant être extrêmement élevé.




Pour désactiver le haut-parleur, pendant un appel en cours ou pendant la lecture de musique, sélectionnez **Options**→ **Activer combiné**.

Téléphone



Passer un appel

- 1 En mode veille, tapez le numéro de téléphone avec l'indicatif. Appuyez sur  pour supprimer un chiffre. Pour les appels internationaux, appuyez deux fois sur  pour obtenir le préfixe international (le caractère + remplace le code d'accès international) et entrez l'indicatif du pays, l'indicatif régional sans le 0 et le numéro de téléphone.
- 2 Appuyez sur  pour appeler le numéro.
- 3 Appuyez sur  pour terminer l'appel (ou pour l'annuler).


 **Remarque** : Le fait d'appuyer sur  met fin à l'appel en cours, même si une autre application est active.




 **Conseil** ! En mode veille, appuyez sur  pour accéder à la liste des 20 derniers numéros que vous avez appelés ou tenté d'appeler. Recherchez le numéro souhaité et appuyez sur  pour l'appeler.



Appeler en utilisant les contacts

- Appuyez sur  et sélectionnez **Contacts**. Faites défiler jusqu'au nom voulu. Vous pouvez également taper les premières lettres du nom dans le champ de recherche. Les contacts correspondants s'affichent sous forme de liste. Appuyez sur  pour appeler.

Appeler votre boîte vocale (service réseau)

- Pour appeler votre boîte vocale, maintenez la touche  enfoncée en mode veille. Si la console de jeu demande le numéro de la boîte vocale (fourni par votre fournisseur de services), tapez-le et appuyez sur **OK**. Voir aussi [Renvoi d'appels \(service réseau\)](#), p. 32. Chaque ligne téléphonique peut avoir son numéro de boîte vocale, reportez-vous au chapitre « Ligne utilisée » (service réseau), p. 39.

 **Conseil** ! Pour régler le volume pendant un appel, appuyez sur  pour augmenter le volume et sur  pour le diminuer.

 **Conseil** ! Pour changer le numéro de votre boîte vocale, appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Boîte vocale** puis sélectionnez **Options** → **Changer numéro**. Tapez le numéro (fourni par votre fournisseur de services) et appuyez sur **OK**.

Appel abrégé d'un numéro de téléphone






- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Appel abr.** et attribuez un numéro de téléphone à l'une des touches d'appel abrégé ( - ).  est réservé à votre boîte vocale.
- 2 Sélectionnez **Outils**→ **Paramètres**→ **Appel** et réglez **Appels abrégés** sur **Activés**.
- 3 Pour appeler : En mode veille, maintenez la touche d'appel abrégé enfoncée jusqu'à ce que l'appel soit émis.






Fig. 6 Un appel en conférence avec deux participants.

Effectuer un appel en conférence (service réseau)

- 1 Appelez le premier participant.
- 2 Appeler un autre participant, sélectionnez **Options**→ **Nouvel appel**. Tapez ou recherchez le numéro de téléphone et appuyez sur **OK**. Le premier appel est automatiquement mis en attente.
- 3 Lorsque le deuxième appel aboutit, joignez le premier participant à l'appel en conférence. Sélectionnez **Options**→ **Conférence**.
 - Pour ajouter un nouveau participant à l'appel, répétez l'étape 2 et sélectionnez ensuite **Options**→ **Conférence**→ **Ajouter à la confér.**. L'appareil prend en charge les appels en conférence réunissant un maximum de six participants, vous compris.
 - Pour avoir une conversation privée avec l'un des participants : Sélectionnez **Options**→ **Conférence**→ **Privée**. Faites défiler jusqu'au participant voulu et appuyez sur **Privée**. L'appel de conférence est mis en attente sur votre console de jeu. Les autres participants peuvent poursuivre l'appel en conférence. Une fois la conversation privée terminée, sélectionnez **Options**→ **Ajouter à la confér.** pour reprendre l'appel en conférence.
 - Pour exclure un participant, sélectionnez **Options**→ **Conférence**→ **Exclure participant**, recherchez ensuite le participant et appuyez sur **Exclure**.
- 4 Pour mettre fin à l'appel en conférence, appuyez sur .

Répondre à un appel ou rejeter un appel

- Pour répondre à un appel entrant, appuyez sur  puis sur  pour mettre fin à l'appel.
- Si vous ne voulez pas répondre, appuyez sur . L'appelant entendra la tonalité « occupé ».


Si un kit oreillette compatible est connecté à l'appareil, vous pouvez répondre et mettre fin à un appel en appuyant sur la touche kit oreillette.



Si vous appuyez sur **Silence**, seule la sonnerie est rendue muette. Répondez alors à l'appel ou rejetez-le.



Conseil ! Si vous avez activé la fonction **Renvoi d'appel** → **Si occupé** pour renvoyer les appels, par exemple, vers votre boîte vocale, le renvoi d'appel sera également appliqué à tout appel entrant rejeté. Voir [Renvoi d'appels \(service réseau\)](#), p. 32.

Appel en attente (service réseau)

Si vous avez activé le service Appel en attente, le réseau vous signale les nouveaux appels même si vous avez un appel en cours. Pour changer les paramètres, appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Paramètres** → **Paramètres d'appel** → **Appel en attente**. Voir aussi p. 39.


- 1 Au cours d'un appel, appuyez sur  pour répondre à l'appel en attente. Le premier appel est mis en attente.
Pour passer d'un appel à l'autre, appuyez sur **Alterner**.
- 2 Pour mettre fin à l'appel en cours, appuyez sur .




Conseil ! Pour régler les sonneries de la console de jeu pour différents environnements et événements, par exemple, pour rendre la console silencieuse, voir [Modes](#), p. 81.

Options disponibles pendant un appel



Plusieurs des options disponibles au cours d'un appel sont en fait des services réseau. Appuyez sur **Options** au cours d'un appel pour accéder aux options suivantes : **Silence** ou

 **Conseil !** Vous pouvez ajouter des signaux DTMF dans les champs **Numéro de téléphone** ou **DTMF** d'une fiche de contact.


 **Conseil !** Vous pouvez, par exemple, renvoyer des appels vers votre boîte vocale.

Micro, Terminer appel actif, Termin. tous appels, Suspendre ou Reprendre, Nouvel appel, Conférence, Privée, Exclure participant, Répondre et Rejeter.

Alterner pour passer d'un appel déjà en cours à un appel en attente, **Transférer** pour prendre un appel entrant ou un appel en attente avec un appel déjà en cours et pour mettre fin aux appels.

Envoyer DTMF permet d'envoyer des signaux DTMF, par exemple des mots de passe ou des numéros de compte bancaire. Tapez le signal DTMF ou recherchez-le dans Contacts. Appuyez plusieurs fois sur  pour obtenir *, **p** (pause) ou **a** (attendre). Appuyez sur  pour obtenir le symbole #. Appuyez sur **OK** pour envoyer le signal.

Renvoi d'appels (service réseau)



- 1 Pour diriger vos appels entrants vers un autre numéro, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Renvoi d'appel**. Pour plus de détails, contactez votre fournisseur de services.
- 2 Sélectionnez l'une des options de renvoi, par exemple, sélectionnez **Si occupé** pour renvoyer les appels vocaux lorsque votre ligne est occupée ou lorsque vous voulez rejeter les appels entrants.
- 3 Sélectionnez **Options**→ **Activer** pour activer le renvoi d'appel, **Annuler** pour désactiver le renvoi d'appel, **Vérifier état** pour vérifier si le renvoi est activé ou non ou **Annuler ts les renv.** pour annuler tous les renvois actifs. Voir [Indicateurs essentiels en mode veille](#), p. 23.



Remarque : vous ne pouvez pas activer à la fois la fonction de limitation des appels entrants et le renvoi d'appel. Voir [Interd. d'appels \(service réseau\)](#), p. 49.




Journaux


Pour gérer les appels, les messages texte ou les connexions de données enregistrés par la console de jeu, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Journal** et appuyez sur .

Vous pouvez filtrer le journal de façon à afficher un seul type d'événement et créer des fiches de contact à partir des informations contenues dans le journal.

Les connexions à votre boîte vocale, à votre centre de messagerie multimédia ou à des pages XHTML ou WML apparaissent comme des appels de données ou des connexions GPRS dans le journal des communications.


Journal derniers appels


Pour gérer les numéros des appels en absence, reçus et composés, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→**Journal**→**Dern. appels**. La console de jeu enregistre les appels en absence et reçus seulement si le réseau supporte ces fonctions et que la console de jeu est allumée et dans la zone couverte par le réseau.



Effacer les listes des appels récents - Pour effacer toutes les listes d'appels récents, sélectionnez **Options**→**Effac. dern. appels** dans l'écran principal Dern. appels. Pour effacer le contenu du journal des appels, ouvrez le journal que vous souhaitez effacer et sélectionnez **Options**→**Effacer liste**. Pour effacer un seul événement, ouvrez le journal, recherchez l'événement et appuyez sur .



Durée d'appel


Pour gérer la durée approximative d'un appel actif, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→**Journal**→**Durées d'appel**.


 **Remarque** : Le temps d'appel effectivement facturé par le prestataire de services peut varier selon les fonctions du réseau, l'arrondissement au niveau de la facturation, etc.

Effacement des compteurs de durée - Sélectionnez **Options**→**Mettre cptrs à zéro**. Pour cela, vous devez disposer du code verrou, voir **Sécurité**, p. 46. Pour effacer un événement unique, recherchez l'événement concerné et appuyez sur .


 **Conseil !** Pour afficher une liste des messages envoyés, appuyez sur  et sélectionnez **Messages**→**Msgs envoyés**.


 **Conseil !** Lorsqu'une note indique des appels en absence en mode veille, appuyez sur **Afficher** pour accéder à la liste des appels en absence. Pour rappeler les correspondants, sélectionnez un nom ou un numéro et appuyez sur .

 **Conseil !** Si vous voulez afficher le compteur de durée des appels en cours d'appel, sélectionnez **Outils**→**Journal** et sélectionnez **Options**→**Paramètres**→**Affich. durée d'appel**→**Oui**.

 **Glossaire** : Limite de coût d'appel - Vous pouvez effectuer des appels tant que le crédit prédéfini (limite du coût des appels) n'est pas dépassé et que vous vous trouvez sur un réseau qui supporte la limitation du coût des appels. Le nombre d'unités restantes est affiché pendant les appels et en mode veille. Une fois la limite d'unités de facturation atteinte, la note **Limite coût d'appel atteinte** s'affiche.

Coûts des appels (service réseau)

Pour vérifier le coût approximatif du dernier appel ou de tous les appels, appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Journal** → **Coûts des appels**. Les coûts s'affichent séparément pour chaque carte SIM.


 **Note**: Le montant effectivement facturé pour vos appels et les services fournis par le prestataire de services peut varier selon les fonctions du réseau, l'arrondissement au niveau de la facturation, les taxes, etc.


Limite du coût des appels fixée par le fournisseur de services

Votre fournisseur de services peut limiter le coût de vos appels à un certain montant exprimé en unités de facturation ou en devise. Contactez votre fournisseur de services pour plus d'information sur le mode de facturation limité et sur le prix des unités. Pour modifier le paramètre **Afficher coûts en**, vous devez disposer du code PIN2, voir [Sécurité](#), p. 46.


Définition d'une limite de coût d'appel

- 1 Sélectionnez **Options** → **Paramètres** → **Limite coût d'appel** → **Activée**.
- 2 La console de jeu vous demande d'entrer la limite en unités. Pour cela, vous avez besoin du code PIN2. Lorsque la limite de facturation que vous avez définie est atteinte, le compteur s'arrête à la valeur maximale et la note **Efface tous les compteurs de coût des appels** s'affiche. Pour pouvoir continuer à appeler, sélectionnez **Options** → **Paramètres** → **Limite coût d'appel** → **Désactivée**. Pour cela, vous devez disposer du code PIN2, voir [Sécurité](#), [Console et carte SIM](#), p. 46.



Effacer les compteurs de coût d'appels - Sélectionnez **Options** → **Effacer compteurs**. Pour cela, vous devez disposer du code PIN2, voir [Sécurité](#), [Console et carte SIM](#), p. 46. Pour effacer un événement unique, recherchez l'événement concerné et appuyez sur .

 **Remarque** : Lorsque toutes les unités téléphoniques (ou le montant) ont été dépensées, seuls les appels au numéro d'urgence officiel programmé dans votre appareil sont possibles.

Compteur GPRS

Pour vérifier le volume des données envoyées et reçues au cours des connexions GPRS, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→**Journal**→**Compteur GPRS**. Par exemple, vos connexions GPRS peuvent être facturées sur la base du volume de données envoyées et reçues.

Affichage du journal


Pour ouvrir le journal, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→**Journal** et appuyez sur . Dans le journal, le nom de l'émetteur ou du destinataire, le numéro de téléphone, le nom du fournisseur de services ou le point d'accès sont affichés pour chaque communication. Les sous-événements, tels que les messages texte envoyés en plusieurs fois et les connexions GPRS, sont consignés sous la forme d'une communication unique.






Remarque : Lors de l'envoi de messages, votre appareil peut afficher le texte suivant « **Envoyé** ». Cela signifie que votre appareil a envoyé le message au numéro de centre de messages programmé dans votre appareil. Cela ne signifie pas pour autant que le message est arrivé à destination. Pour plus d'informations sur les services de messagerie, veuillez contacter votre prestataire de services.

Filter le journal : Sélectionnez **Options**→**Filtre**. Recherchez un filtre et appuyez sur **Sélect.**

Effacement du contenu du journal : Pour effacer définitivement le contenu des différents journaux, le journal Dern. appels ainsi que les accusés de réception des messages, sélectionnez **Options**→**Effacer journal**. Appuyez sur **Oui** pour confirmer.

Compteur de données GPRS et compteur de connexions : Pour connaître la quantité de données qui a été transférée (en kilo-octets), ainsi que la durée d'une connexion GPRS donnée, sélectionnez une communication entrante ou sortante à l'aide de l'icône de point d'accès  et sélectionnez **Options**→**Afficher détails**.

Icônes :

-  pour les appels entrants,
-  pour les appels sortants, et
-  pour les communications en absence.

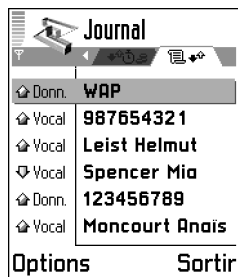


Fig. 7 Journal des événements de communication.


Options du répertoire SIM : **Ouvrir, Appeler, Nouv. contact SIM, Modifier, Supprimer, Marquer/Enlever, Copier ds Contacts, Mes numéros, Détails carte SIM, Aide et Sortir.**


Paramètres du journal

Sélectionnez **Options**→ **Paramètres**.

- **Durée du journal** - Les événements du journal restent dans la mémoire de la console de jeu pendant un nombre de jours défini. Ils sont ensuite automatiquement effacés pour libérer de la mémoire.
 - ☞ **Remarque** : Si vous sélectionnez **Aucun journal**, le contenu des différents journaux, le journal Dern. appels ainsi que les accusés de réception des messages sont définitivement supprimés.
- Pour **Durées d'appel, Afficher coûts en, Limite coût d'appel**, voir les sections [Durée d'appel](#) et [Coûts des appels \(service réseau\)](#) de ce chapitre.




Répertoire SIM et autres services SIM

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Rép. SIM** pour voir les noms et numéros enregistrés sur la carte SIM. Dans le répertoire SIM, vous pouvez ajouter, modifier ou copier des numéros dans les contacts et vous pouvez aussi effectuer des appels.

Pour accéder à d'autres services éventuellement fournis par votre carte SIM, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**. Voir aussi : [Copie de contacts entre la carte SIM et la mémoire de l'appareil](#), p. 53, « Confirmation des services SIM », p. 47, « Confirm. services SIM », p. 47 et [Affichage des messages sur une carte SIM](#), p. 73.

Paramètres

Changement des paramètres


- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Paramètres**.
- 2 Recherchez le groupe de paramètres voulu et appuyez sur  pour l'ouvrir.
- 3 Recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur .

Paramètres de la console

Général

Démarr. autom. jeux - Pour permettre le démarrage automatique d'un jeu lorsqu'une carte je compatible en lecture seule est insérée dans la console de jeu, sélectionnez **Activé**.

Langue de la console - Le changement de la langue d'affichage des textes sur votre console de jeu affecte également le format de date et d'heure, ainsi que les séparateurs utilisés, par exemple, dans les calculs. **Automatique** sélectionne la langue en fonction des informations contenues sur votre carte SIM. Lorsque vous changez la langue d'affichage des textes, la console de jeu redémarre.

 **Remarque** : Le changement des paramètres de la **Langue de la console** ou de la **Langue d'écriture** affecte toutes les applications sur la console de jeu et le nouveau paramètre s'applique jusqu'à ce que vous le modifiez à nouveau.

Langue d'écriture - Le changement de langue affecte les caractères et caractères spéciaux disponibles lors de l'écriture du texte ou lors de l'utilisation du dictionnaire d'écriture intuitive.

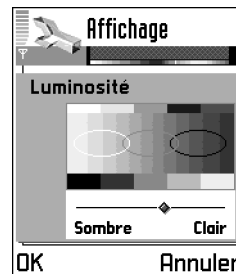


Fig. 8 Réglage de la luminosité de l'affichage

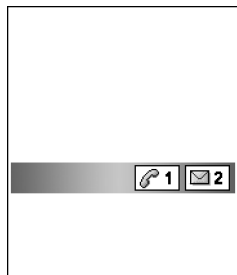


Fig. 9 L'écran de veille change pour indiquer le nombre de nouveaux messages ou d'appels en absence.



Dictionnaire - Sélectionnez **Activé** pour activer l'écriture intuitive ou **Désactivé** pour la désactiver pour tous les éditeurs de la console de jeu. Le dictionnaire d'écriture intuitive n'est pas disponible pour toutes les langues.

Logo ou texte accueil - Le texte d'accueil ou logo s'affiche brièvement chaque fois que vous allumez la console de jeu. Sélectionnez **Par défaut** pour utiliser l'image par défaut, **Texte** pour rédiger un texte d'accueil (50 lettres au maximum), ou **Photo** pour sélectionner une photo ou une image dans **Photos**.

Paramètres d'origine - Vous pouvez rétablir les valeurs d'origine des paramètres. Pour ce faire, vous devez disposer du code verrou. Voir [Sécurité, Console et carte SIM](#), p. 46. Une fois les paramètres redéfinis, la console de jeu peut prendre un certain temps pour s'allumer. Les documents et fichiers ne sont pas affectés.

Mode veille

Fond d'écran - Sélectionnez **Oui** pour définir une fond d'écran pour le mode veille.

Touche écran gauche et **Touche écran droite** - Pour changer les raccourcis qui apparaissent au-dessus des touches de sélection gauche  et droite  en mode veille. Notez que vous ne pouvez pas définir de raccourci vers une application que vous avez installée.

Affichage

Luminosité - Pour augmenter ou diminuer la luminosité de l'écran.

Palette de couleurs - Pour changer la palette de couleurs utilisée.


Attente écon. d'écran - L'économiseur d'écran s'active lorsque le délai d'attente défini est écoulé.

Economiseur d'écran - Choisissez le contenu de la barre de l'écran de veille : **Date et heure** ou **Texte** que vous avez rédigé.



Paramètres d'appel




Envoyer mon numéro (Service Réseau) – Vous pouvez choisir d'afficher votre numéro de téléphone (**Oui**) ou de ne pas l'afficher (**Non**) sur le téléphone du destinataire de l'appel. Cette valeur peut également être définie par votre opérateur réseau ou par votre prestataire de service lorsque vous souscrivez un abonnement (**Défini par réseau**).

Appel en attente (Service réseau) – Sélectionnez : **Activer** pour demander l'activation du service réseau Appel en attente, **Annuler** pour demander la désactivation de ce service, ou **Vérifier état** pour vérifier si la fonction est active ou non.



Rappel automatique – Sélectionnez **Activé** et la console de jeu effectue jusqu'à dix tentatives de rappel après un appel infructueux. Appuyez sur  pour arrêter le rappel automatique.



Résumé après appel – Activez ces paramètres si vous voulez que la console de jeu affiche brièvement la durée approximative du dernier appel. Pour afficher les coûts, le paramètre **Limite coût d'appel** doit être activé pour votre carte SIM. Voir [Coûts des appels \(service réseau\)](#), p. 34.

Appels abrégés – Sélectionnez **Activés** et vous pouvez composer les numéros affectés à de touches d'appels abrégés ( - ) simplement en maintenant la touche enfoncée. Voir aussi [Appel abrégé d'un numéro de téléphone](#), p. 30.

Réponse touches – Sélectionnez **Activée** et vous pouvez répondre aux appels entrants en appuyant brièvement sur n'importe quelle touche du clavier, à l'exception de ,  et .

Ligne utilisée (service réseau) – Ce paramètre n'est disponible que si la carte SIM supporte deux numéros d'abonné, c'est-à-dire deux lignes téléphoniques. Sélectionnez le téléphone que vous voulez utiliser pour passer vos appels et envoyer des messages texte. Les appels peuvent être reçus sur les deux lignes quelle que soit la ligne sélectionnée.

 **Conseil !** Pour changer les paramètres du renvoi d'appels, appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Renvoi d'appel**. Voir [Renvoi d'appels \(service réseau\)](#), p. 32.

 **Conseil !** pour passer d'une ligne téléphonique à l'autre, maintenez enfoncée la touche  en mode veille.



Glossaire : Un **appel de données** permet des débits de transmission de données data jusqu'à 14,4 Kbits/s.

Un **appel de données à haut débit** (technologie HSCSD, High Speed Circuit Switched Data) permet des débits de transmission de données jusqu'à 43,2 Kbits/s.

Le **GPRS**, (General Packet Radio Service) utilise la technologie des données par paquets qui consiste à envoyer les informations par petits paquets de données sur le réseau mobile.

Pour empêcher la sélection de la ligne, sélectionnez **Changement de ligne** → **Désactiver** si votre carte SIM gère cette fonction. Pour modifier ces paramètres, vous devez disposer du code PIN2.



Remarque : Si vous sélectionnez **Ligne 2** alors que vous n'êtes pas abonné à ce service réseau, vous ne pourrez pas établir d'appel.



Paramètres de connexion

Informations sur les connexions de données et les points d'accès

Votre console de jeu supporte trois types de connexions de données : un appel de données (**D**), un appel de données à haut débit (**D***) et une connexion GPRS (**G**). Voir aussi [Indicateurs essentiels en mode veille](#), p. 23. Vous devez disposer d'une connexion de données pour vous connecter à un point d'accès. Vous pouvez définir trois types de points d'accès :

- un point d'accès MMS pour envoyer et recevoir des messages multimédias, par exemple,
- un point d'accès pour l'application Web, pour visualiser des pages WML ou XHTML et
- un point d'accès Internet (IAP) pour envoyer et recevoir des messages e-mail, par exemple.

Renseignez-vous auprès de votre fournisseur de services pour savoir quel type de point d'accès est requis pour le service auquel vous souhaitez accéder. Pour en savoir plus sur la disponibilité des services d'appel de données, d'appel de données à haut débit et de connexion GPRS, ainsi que sur l'abonnement à ces services, contactez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

Paramétrage minimal pour effectuer un appel de données

Pour définir certains paramètres d'appels de données de base, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Connexion**→**Points d'accès** puis sélectionnez **Options**→**Nouveau pt d'accès**. Renseignez les champs suivants : **Porteuse de données: Appel de données, N° d'appel serveur**: vous pouvez obtenir les valeurs correspondantes auprès de votre fournisseur de services, **Type appel données** : **Analogique** et **Débit données max.** : **Automatique**.



Remarque : L'envoi de données en mode HSCSD peut vider la batterie de la console de jeu plus rapidement que les appels de données ou vocaux normaux, car la console peut envoyer des données au réseau plus fréquemment.

Paramétrage minimal pour établir une connexion GPRS

Vous devez souscrire un abonnement au service GPRS. Pour en savoir plus sur la disponibilité du service GPRS et sur l'abonnement à ce service, contactez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services. Les connexions GPRS et la transmission peuvent faire l'objet de facturations distinctes. Voir aussi [Compteur GPRS](#), p. 35.

Sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Connexion**→**Points d'accès** puis sélectionnez **Options**→**Nouveau pt d'accès**.

Renseignez les champs suivants : **Porteuse de données: GPRS** et **Nom du point d'accès**: entrez le nom qui vous a été communiqué par votre fournisseur de services. Voir [Création d'un point d'accès](#), p. 41.

Création d'un point d'accès



Conseil ! Vous pouvez des paramètres de point d'accès de votre fournisseur de services sous forme de message texte. Ou votre console de jeu comporte peut-être déjà des paramètres de point d'accès prédéfinis. Voir [Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres](#), p. 68.

- Pour créer un nouveau point d'accès, sélectionnez **Outils**→**Paramètres**→**Connexion**→**Points d'accès**.




Conseil ! Vous pouvez visiter le site <http://support.n-gage.com> pour demander des paramètres de point d'accès Internet, WAP, MMS et e-mail pour votre console de jeux. Les liens vers les sites Web N-Gage nationaux en différentes langues sont disponibles sur le site <http://www.n-gage.com/select.html>.



Conseil ! L'assistant de paramétrage fourni avec PC Suite pour Nokia N-Gage peut vous aider à configurer les paramètres de point d'accès et de boîte aux lettres. Vous pouvez également copier des paramètres existants, par exemple, de l'ordinateur compatible sur votre console de jeu. Consultez le CD-ROM fourni dans le coffret du produit.

Options de la liste des points d'accès : **Modifier, Nouveau pt d'accès, Supprimer, Aide** et **Sortir**.

Options de modification des paramètres de point d'accès : **Changer, Param. avancés, Aide** et **Sortir**.

 **Conseil !** Voir aussi [Paramètres nécessaires aux messages multimédias](#), p. 66, [Paramètres nécessaires au message e-mail](#), p. 67 et [Procédure de base d'accès au Web](#), p. 92.

Si vous possédez déjà des points d'accès, pour en créer un nouveau, sélectionnez **Options** → **Nouveau pt d'accès** → **Utiliser param. défaut** ou **Utiliser param. actuels** et faites les modifications nécessaires, appuyez ensuite sur **Retour** pour enregistrer les paramètres.

Points d'accès

Commencez à compléter les paramètres à partir du haut de la liste car, selon le type de connexion de données que vous sélectionnez (**Porteuse de données**) ou selon la nécessité d'insérer une **Adresse IP passerelle**, seuls certains champs de paramètres sont disponibles. Suivez les instructions fournies par votre fournisseur de services.

Nom de connexion - Attribuez un nom parlant à la connexion.

Porteuse de données - En fonction de la connexion de données que vous sélectionnez, seuls certains champs seront disponibles. Renseignez tous les champs signalés par la mention **Doit être défini** ou par un astérisque rouge. Sauf indication contraire de votre fournisseur de services, vous n'êtes pas obligé de renseigner les autres champs.



Remarque : pour pouvoir utiliser une connexion de données, le fournisseur d'accès doit supporter cette fonctionnalité et, si nécessaire, l'activer pour votre carte SIM.

Nom du point d'accès (pour le GPRS uniquement) - Le nom du point d'accès est requis pour établir une connexion au réseau GPRS. Vous pouvez l'obtenir auprès de votre opérateur réseau ou de votre fournisseur de services.

N° d'appel serveur (pour les données GSM et les données à haut débit uniquement) - Numéro de téléphone du modem du point d'accès.

Nom d'utilisateur - Le nom d'utilisateur peut être nécessaire pour établir une connexion de données. Il est généralement fourni par le fournisseur de services. Souvent, le nom d'utilisateur respecte la casse.

Mot de passe - Si vous devez taper un nouveau mot de passe chaque fois que vous vous connectez à un serveur ou si vous ne souhaitez pas enregistrer votre mot de passe sur la console de jeu, choisissez **Demander**.

Mot de passe – Un mot de passe peut être nécessaire pour établir une connexion de données. Il est généralement fourni par le fournisseur de services. Souvent, le mot de passe respecte la casse.

Authentification – Normale / Sécurisée.

Page de démarrage – En fonction de ce que vous définissez, vous devez écrire soit l'adresse Web ou l'adresse du centre de messagerie multimédia.

Adresse IP passerelle– Adresse IP utilisée par la passerelle WAP requise.

Type appel données (pour les données GSM et haut débit uniquement) – Détermine si la console de jeu utilise une connexion analogique ou numérique. Ce paramètre peut dépendre de votre opérateur de réseau GSM et de votre fournisseur de services Internet, car certains réseaux GSM ne supportent pas certains types de connexions RNIS. Pour plus d'informations, contactez votre fournisseur de services Internet.

Débit données max. (pour les données GSM et données à haut débit uniquement) – Les options dépendent de la valeur choisie dans **Mode session** et **Type appel données**. Ceci vous permet de limiter la vitesse de connexion maximale lorsque les données à haut débit sont utilisées. Le coût des débits peut varier selon les fournisseurs d'accès. Lors de la connexion, la vitesse de fonctionnement peut être inférieure, en fonction des conditions réseau.


Sécurité connexion– Choisissez d'utiliser ou non la couche de transport (TLS) pour la connexion.

Mode session (uniquement si une **Adresse IP passerelle** est définie) – **Permanent / Temporaire.**


Options→ **Paramètres avancés**


Adresse IP console – L'adresse IP de votre console de jeu. **Serveur nom prim.** – Adresse IP du serveur DNS principal. **Serveur nom second.** – Adresse IP du serveur DNS secondaire.

Adresse proxy – Adresse IP du serveur proxy. **N° de port proxy** – Numéro de port du serveur proxy.

 **Glossaire :** Les **connexions RNIS** vous permettent d'établir un appel de données entre la console de jeu et votre point d'accès. Les connexions RNIS sont numériques de bout en bout, ce qui permet d'obtenir des temps de préparation moins longs et des débits plus élevés qu'avec des connexions analogiques.

 **Glossaire** : DNS (Domain Name Service). Service Internet qui traduit des noms de domaines tels que **www.nokia.com** en adresse IP comme **192.100.124.195**.

 **Glossaire** : Protocole PPP (Point-to-Point Protocol) - Protocole de logiciel de gestion de réseaux courant qui permet à tout ordinateur disposant d'un modem et d'une ligne téléphonique de se connecter directement à Internet.

 **Remarque** : Si vous devez entrer ces paramètres, contactez votre prestataire de services Internet pour obtenir ces adresses.

Les paramètres suivants s'affichent si vous avez sélectionné **Appel de données** en tant que **Porteuse de données** lorsque vous avez commencé la création du point d'accès :

Utiliser rappel - Cette option permet à un serveur de vous rappeler une fois que vous avez effectué l'appel initial. Contactez votre fournisseur de services pour vous abonner à ce service.

Type de rappel - Demandez à votre prestataire de services de vous fournir le paramètre correct à utiliser.

Numéro de rappel - Tapez le numéro de téléphone de données de la console de jeu que le serveur de rappel devra utiliser. En règle générale, il s'agit du numéro de téléphone d'appel de données de votre console de jeu.

Utilis. compress. PPP - Si vous lui attribuez la valeur **Oui**, cette option accélère le transfert de données, à condition qu'elle soit supportée par le serveur PPP distant. Si vous rencontrez des problèmes lorsque vous établissez une connexion, choisissez la valeur **Non**. Pour obtenir des instructions, contactez votre fournisseur de services.

Pour insérer une commande d'ouverture de session, sélectionnez **Utilis. script connexion**. → **Oui**. Indiquez le script de connexion dans **Script connexion**.

Initialisation modem (Chaîne d'initialisation du modem) - Contrôle la console de jeu à l'aide de commandes AT de modem. Si nécessaire, entrez les caractères spécifiés par votre fournisseur d'accès GSM ou votre fournisseur de services Internet.

GPRS

Les paramètres GPRS affectent tous les points d'accès utilisant une connexion GPRS.

Connexion GPRS - Si vous sélectionnez **Si disponible** et que vous êtes sur un réseau qui prend en charge le GPRS, la console de jeu s'inscrit sur le réseau GPRS et les messages texte

seront envoyés via le GPRS. L'établissement d'une connexion GPRS active, par exemple, pour envoyer et recevoir des messages électroniques, est plus rapide. Si vous sélectionnez **Si nécessaire**, la console de jeu n'utilise une connexion GPRS que si vous lancez une application ou une action qui le nécessite. En l'absence de couverture GPRS, si vous avez sélectionné **Si disponible**, la console de jeu tente régulièrement d'établir une connexion GPRS.

Point d'accès - Le nom du point d'accès est nécessaire lorsque vous voulez utiliser votre console de jeu comme modem GPRS avec votre ordinateur.

Appel de données

Les paramètres d'appel de données affectent tous les points d'accès qui utilisent un appel de données et un appel de données à haut débit.

Temps de connexion - Si aucune action n'est effectuée, l'appel de données est interrompu après un certain délai. Les options sont **Défini par utilisat.**, qui permet d'indiquer une durée, ou **Non limité**.



Date et heure

Les paramètres de date et d'heure permettent de définir la date et l'heure utilisées par la console de jeu, mais aussi de modifier le format de date et d'heure, ainsi que les séparateurs. Choisissez **Type d'horloge** → **Analogique** ou **Numérique** pour changer l'horloge affichée en mode veille. Choisissez **Mise à j. auto. heure** si vous souhaitez que le réseau de téléphonie mobile mette à jour les données d'heure, de date et de fuseau horaire de votre console de jeu (service réseau).



Remarque : Pour que le paramètre **Mise à j. auto. heure** soit pris en compte, la console de jeu redémarre.



Conseil ! Voir aussi les paramètres de langue, p. 37.



Sécurité

Console et carte SIM

Le **Code PIN (Personal Identification Number) (4 à 8 chiffres)** protège votre carte SIM contre toute utilisation non autorisée. Le code PIN est normalement fourni avec la carte SIM. Si le code PIN est saisi trois fois de suite de manière incorrecte, il se bloque et vous devez le déverrouiller pour pouvoir réutiliser votre carte SIM. Voir les informations relatives au code PUK dans cette section.

Le **Code PIN2 (4 à 8 chiffres)** fourni avec certaines cartes SIM, est nécessaire pour accéder à certaines fonctions, telles que les compteurs de coût des appels.

Le **Code verrou (5 chiffres)** permet de verrouiller la console de jeu pour empêcher toute utilisation non autorisée. Le code verrou initial est **12345**. Pour éviter l'utilisation non autorisée de la console de jeu, vous devez changer ce code. Ne le divulguez pas et conservez-le en lieu sûr, à l'écart de votre console de jeu.

Le **Codes PUK et PUK2 (8 chiffres)** (Personal Unblocking Key) est nécessaire pour changer un code PIN ou un code PIN2 bloqué. Si les codes ne sont pas fournis avec la carte SIM, contactez l'opérateur qui vous a fourni la carte SIM pour les obtenir.

Demande code PIN - Si elle est activée, vous devez entrer le code chaque fois que vous allumez la console de jeu. Certaines cartes SIM n'autorisent pas la désactivation de la demande de code PIN.

Code PIN / Code PIN2 / Code verrou - Vous pouvez modifier le code verrou, le code PIN et le code PIN2. Ces codes ne peuvent comporter que des chiffres de **0 à 9**.

N'utilisez pas des codes d'accès similaires à des numéros d'urgence afin d'éviter les appels à ces numéros par inadvertance.

Période verrou auto. - Vous pouvez définir un délai de verrouillage automatique, c'est-à-dire un délai au bout duquel la console de jeu se verrouille automatiquement et ne peut

être utilisée que si le code verrou correct est entré. Entrez le délai en minutes ou sélectionnez **Aucune** pour désactiver le délai de verrouillage automatique.

- Pour déverrouiller la console de jeu, entrez le code verrou.




Remarque : Lorsque l'appareil est verrouillé, il peut toujours être possible d'émettre des appels au numéro d'urgence officiel programmé dans votre appareil. Pour émettre un appel d'urgence lorsque votre appareil est en mode Déconnexion, vous devrez entrer le code de déverrouillage et faire passer l'appareil en mode Appel avant de pouvoir appeler, y compris un numéro d'urgence.

Verrou si SIM chgée - Si vous voulez que la console de jeu demande le code verrou lorsqu'une carte SIM inconnue est insérée dans la console. La console de jeu conserve une liste de cartes SIM reconnues comme appartenant au propriétaire.

N° autor. - Si votre carte SIM le permet, vous pouvez limiter vos appels sortants aux numéros sélectionnés. Cette fonction nécessite le code PIN2. Lorsque cette fonction est active, vous pouvez appeler uniquement les numéros figurant dans la liste des numéros autorisés ou dont le ou les premiers chiffres correspondent à ceux d'un numéro de la liste.




Remarque : Lorsque vous utilisez des fonctions de sécurité restreignant les appels (restriction d'appels, groupe limité et appels autorisés), il peut toujours être possible d'émettre des appels au numéro d'urgence officiel programmé dans votre appareil.

Pour afficher la liste des appels autorisés, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **N° autor.** Pour ajouter de nouveaux numéros dans la liste des numéros autorisés, sélectionnez **Options**→ **Nouveau contact** ou **Ajout. dps Contacts**.

Grpe utilisateur limité (service réseau) - Pour indiquer un groupe de personnes que vous pouvez appeler ou qui peut vous appeler, sélectionnez **Par défaut** pour activer le groupe que vous avez choisi conjointement avec l'opérateur de votre réseau, **Activé** pour utiliser un autre groupe (vous devez connaître le numéro d'index du groupe), ou **Désactivé**.

Confirm. services SIM (service réseau) - Pour que la console de jeu affiche des messages de confirmation lorsque vous utilisez un service de la carte SIM.



Conseil ! Pour verrouiller la console de jeu manuellement, appuyez sur . Une liste de commandes s'affiche. Sélectionnez **Verrouiller console**.


Options de l'écran Appels autorisés : **Ouvrir, Appeler, Nouveau contact, Modifier, Supprimer, Ajouter ds Contacts, Ajout. dps Contacts, Trouver, Marquer/Enlever, Aide et Sortir.**



Glossaire : Les certificats numériques permettent de vérifier l'origine des pages XHTML ou WML et des logiciels installés. Cependant, ils ne peuvent être considérés comme totalement fiables que si l'authenticité de l'origine du certificat est reconnue.

Gestion certificats

Les certificats numériques ne garantissent pas la sécurité, ils permettent de vérifier l'origine des logiciels.

Dans l'écran principal Gestion certif., vous pouvez consulter la liste des certificats d'autorité stockés dans votre console de jeu. Appuyez sur  pour voir une liste de certificats personnels, si disponible.

Les certificats numériques doivent être utilisés si vous souhaitez vous connecter à une banque en ligne ou à un serveur distant pour effectuer des actions qui impliquent un transfert d'informations confidentielles, ou si vous souhaitez minimiser le risque de virus ou d'autres logiciels nuisibles et vous assurer de l'authenticité d'un logiciel lors de son téléchargement et de son installation.



Important : Notez que même si des certificats attestent que les risques encourus dans les connexions à distance et l'installation de logiciels sont considérablement réduits, celles-ci doivent être utilisées correctement pour bénéficier d'une sécurité améliorée. L'existence d'un certificat n'offre aucune protection en soi ; le gestionnaire de certificats doit contenir des certificats corrects, authentiques ou de confiance pour une sécurité améliorée. Les certificats ont une durée de validité limitée. Si un certificat apparaît comme étant arrivé à expiration ou n'étant plus valide alors qu'il devrait l'être, vérifiez l'exactitude de la date et de l'heure actuelles de votre appareil.


Affichage des détails du certificat – vérification d'authenticité

Vous ne pouvez être certain de l'identité d'une passerelle WAP ou d'un serveur que si la signature et la période de validité du certificat de la passerelle ou du serveur ont été vérifiées.

Un message s'affiche sur l'écran de la console de jeu pour vous informer : si l'identité du serveur ou de la passerelle n'est pas authentique ou si vous ne disposez pas du certificat de sécurité adéquat sur votre console de jeu.

Pour vérifier les détails d'un certificat, recherchez le certificat voulu et sélectionnez **Options**→ **Détails certificat**. Lorsque vous affichez les détails d'un certificat, l'application Gestion des certificats vérifie la validité du certificat et l'une des notes suivantes s'affiche :

- **Certificat non sécurisé** - Votre application n'est pas configurée pour utiliser le certificat. Voir la section suivante [Modification des paramètres conseillés d'un certificat d'autorité](#).
- **Certificat expiré** - La période de validité du certificat sélectionné a expiré.
- **Certificat pas encore valide** - La période de validité du certificat sélectionné n'a pas encore commencé.
- **Certificat corrompu** - Le certificat ne peut pas être utilisé. Contactez l'émetteur du certificat.



Options de l'écran principal Gestion certif. : **Détails certificat, Supprimer, Param. conseillés, Marquer/Enlever, Aide et Sortir.**

Modification des paramètres conseillés d'un certificat d'autorité



Important : avant de modifier tout paramètre de certificat, vous devez vous assurer que le propriétaire du certificat est totalement fiable et que le certificat appartient réellement au propriétaire mentionné.

Recherchez le certificat d'autorité voulu et sélectionnez **Options**→ **Param. conseillés**. La liste des applications qui peuvent utiliser le certificat sélectionné s'affiche. Par exemple : **Web: Oui** - le certificat peut certifier des sites. **Gestionnaire d'appl.: Oui** - le certificat peut certifier l'origine d'un nouveau logiciel. **Internet: Oui** - le certificat peut certifier des serveurs de courrier et d'imagerie.



Interd. d'appels (service réseau)

La limitation des appels permet de restreindre l'émission et la réception des appels sur votre console de jeu. Pour utiliser cette fonction, vous devez disposer du mot de passe de limitation fourni par votre fournisseur de services.



Glossaire : Accord d'itinérance - Accord entre deux fournisseurs d'accès ou plus qui permet aux utilisateurs dépendant d'un même fournisseur de services d'utiliser les services d'autres fournisseurs.

- Recherchez une option de limitation et sélectionnez **Options**→**Activer** pour demander au réseau d'activer la limitation d'appels, **Annuler** pour désactiver la restriction d'appels sélectionnée, ou **Vérifier état** pour vérifier si les appels sont limités ou non.
- Sélectionnez **Options**→**Annuler les interd.** pour annuler toutes les limitations d'appels actives.
- Sélectionnez **Options**→**Modif. mot de passe** pour modifier le mot de passe de limitation.



Remarque : Lorsque les appels sont restreints, il peut toujours être possible d'émettre des appels à des numéros d'urgence officiels.



Remarque : La restriction d'appels et le renvoi d'appels ne peuvent pas être activés en même temps.

Voir [Renvoi d'appels \(service réseau\)](#), p. 32 ou « Numéros autorisés », p. 47.

Notez que la limitation des appels affecte tous les appels, y compris les appels de données.



Réseau

Sélection opérateur - Sélectionnez **Automatique** si vous voulez que la console de jeu recherche et sélectionne l'un des réseaux disponibles, ou **Manuelle** pour sélectionner le réseau manuellement dans une liste. En cas d'interruption de la connexion au réseau sélectionné manuellement, la console de jeu émet un signal d'erreur et vous demande de resélectionner le réseau. L'opérateur du réseau sélectionné doit avoir un accord d'itinérance avec l'opérateur qui vous a fourni votre carte SIM.

Diffusion sur cellules - Sélectionnez **Activée** si vous voulez que la console de jeu indique quand elle est utilisée dans un réseau cellulaire basé sur la technologie MCN (Micro Cellular Network) et pour activer la réception des informations de cellules.





Paramètres accessoires

Accessoire utilisé - Sélectionnez l'accessoire que vous utilisez.

Kit oreillette/ Kit à induction/ Tél'imprimeur/ Mains libres - Sélectionnez **Mode par défaut** pour définir le mode à activer chaque fois que vous connectez un accessoire donné à votre console de jeu. Voir [Modes](#), p. 81. Sélectionnez **Réponse automatique** si vous voulez que la console de jeu réponde automatiquement à un appel entrant au bout de cinq secondes. Si le signal d'appel entrant est réglé sur **Un seul bip** ou **Silencieuse**, la réponse automatique ne peut pas être utilisée.

Indicateurs affichés en mode veille :

-  - un kit oreillette est connecté.
-  - un kit à induction est connecté.

Contacts (Annuaire)

Options du répertoire des contacts : **Ouvrir, Appeler, Nouveau message, Nouveau contact, Modifier, Supprimer, Dupliquer, Ajouter au groupe, Appart. aux grpes, Marquer/Enlever, Envoyer, Infos contacts, Aide et Sortir.**

Vous pouvez ajouter à la fiche d'un contact une sonnerie personnalisée, un identificateur vocal ou une photo ongles. Vous pouvez également créer des groupes de contacts, qui vous permettent d'envoyer des messages texte ou e-mail à de nombreux destinataires en même temps. Vous pouvez ajouter des données de contact reçues (cartes de visite) à votre répertoire des contacts. Voir [Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres](#), p. 68.





Remarque : Les informations sur les contacts ne peuvent être échangées qu'avec des appareils compatibles.





Conseil ! Vous pouvez déplacer des contacts à partir de nombreux téléphones Nokia différents vers votre console de jeu à l'aide de l'application Importation de données de PC Suite pour Nokia N-Gage QD. Reportez-vous à l'aide de PC Suite pour les instructions.


Enregistrer des noms et des numéros – Créer et modifier des fiches de contact

Options disponibles lors de la modification d'une fiche de contact : **Ajouter ongles / Supprimer ongles, Ajouter détail, Supprimer détail, Modifier étiquette, Aide et Sortir.**

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Contacts**, puis **Options**→ **Nouveau contact**.
 - 2 Renseignez les champs souhaités et appuyez sur **Effectué**.
- **Pour modifier des fiches de contact**, dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche de contact souhaitée et appuyez sur . Pour modifier les données de la fiche, sélectionnez **Options**→ **Modifier**.
 - **Pour supprimer des fiches de contact**, dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche de contact souhaitée et sélectionnez **Options**→ **Supprimer**.


- Pour associer une petite photo ongles à une fiche de contact, ouvrez la fiche de contact, sélectionnez **Options**→ **Modifier** sélectionnez ensuite **Options**→ **Ajouter ongles**. La photo ongles s'affiche lorsque le contact vous appelle.
- Pour ajouter une image à une fiche de contact, , ouvrez une fiche et appuyez sur  pour ouvrir l'écran Photo (). Pour associer une image, sélectionnez **Options**→ **Ajouter photo**.

Copie de contacts entre la carte SIM et la mémoire de l'appareil


- Pour copier des noms et des numéros d'une carte SIM vers votre console de jeu, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Rép. SIM**. Sélectionnez le ou les noms à copier, puis sélectionnez **Options**→ **Copier ds Contacts**.
- Pour copier un numéro de téléphone, de télécopie ou de messenger à partir de Contacts vers votre carte SIM, sélectionnez Contacts et ouvrez une fiche de contact. Recherchez le numéro souhaité, puis sélectionnez **Options**→ **Copier ds rép. SIM**.

Ajout d'une sonnerie pour une fiche ou un groupe de contacts


Lorsqu'un contact ou un membre de ce groupe vous appelle, la console de jeu joue la sonnerie choisie (si le numéro de téléphone de l'appelant est joint à l'appel et que votre console l'identifie).


- 1 Appuyez sur  pour ouvrir une fiche de contact ou sélectionnez un groupe de contacts dans la liste des groupes.
 - 2 Sélectionnez **Options**→ **Sonnerie**. Une liste de sonneries s'affiche.
 - 3 Recherchez la sonnerie à utiliser pour le contact ou le groupe et appuyez sur **Sélect.**.
- Pour supprimer la sonnerie, sélectionnez **Sonnerie par défaut** dans la liste des sonneries.

Conseil ! Voir [Imagerie](#), p. 57 pour en savoir plus sur la procédure d'enregistrement des images.

 **Conseil !** Pour envoyer des informations sur les contacts, dans le répertoire des contacts, recherchez la fiche à envoyer. Sélectionnez **Options**→ **Envoyer**→ **Par message texte**, **Par e-mail** (disponible uniquement si les paramètres e-mail corrects sont définis) ou **Par Bluetooth**. Voir le chapitre [Messages et Envoi de données via Bluetooth](#), p. 103.

 **Conseil !** Les appels abrégés permettent d'appeler rapidement les numéros de téléphone fréquemment utilisés. Vous pouvez affecter des touches d'appels abrégés à huit numéros de téléphone. Voir [Appel abrégé d'un numéro de téléphone](#), à la p. 30.

 **Exemple :** Vous pouvez utiliser le nom d'une personne comme identificateur vocal, par exemple « portable de Jean ».


 **Remarque :** Pour un contact particulier, la console de jeu utilise la dernière sonnerie affectée. Par conséquent, si vous changez d'abord la sonnerie d'un groupe, puis celle d'un contact appartenant à ce groupe, la sonnerie du contact est utilisée.

Numérotation vocale

Vous pouvez effectuer un appel téléphonique en prononçant un identificateur vocal qui a été ajouté à une fiche de contact. N'importe quel mot prononcé peut être un identificateur vocal.

Avant d'utiliser les identificateurs vocaux, notez les points suivants :

- Les identificateurs vocaux sont indépendants de la langue. Ils dépendent de la voix du locuteur.
- Vous devez prononcer le nom exactement comme lors de son enregistrement.
- Les identificateurs vocaux sont sensibles au bruit de fond. Enregistrez les identificateurs vocaux et utilisez-les dans un environnement silencieux.
- Les noms très courts ne sont pas acceptés. Utilisez par conséquent des noms longs et évitez l'utilisation de noms similaires pour des numéros différents.

 **Remarque :** L'utilisation d'identificateurs vocaux est parfois difficile dans un environnement bruyant ou en situation d'urgence. Vous ne devez donc pas compter uniquement sur la numérotation vocale en toutes circonstances.

Ajout d'un identificateur vocal à un numéro de téléphone


Vous ne pouvez avoir qu'un seul identificateur vocal par fiche de contact. Vous pouvez ajouter un identificateur vocal à plus de 25 numéros de téléphone.


- 1 Dans le répertoire des contacts, ouvrez la fiche de contact à laquelle vous voulez ajouter un identificateur vocal.
- 2 Recherchez le numéro auquel vous voulez ajouter l'identificateur vocal et sélectionnez **Options** → **Ajouter Id. vocal**.

- Appuyez sur **Démarrer** pour enregistrer un identificateur vocal. Après le signal de départ, prononcez distinctement le ou les mots à enregistrer comme identificateur vocal. Attendez que la console de jeu lise l'identificateur et l'enregistre. Un symbole ☎ s'affiche à côté du numéro dans la fiche de contact indiquant qu'un identificateur vocal a été ajouté.



Appel en prononçant un identificateur vocal


Vous devez prononcer l'identificateur vocal exactement comme lors de son enregistrement.

- En mode veille, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Un signal bref est émis et le message *Parlez maintenant* s'affiche.
- Lorsque vous effectuez un appel en prononçant un identificateur vocal, le haut-parleur est utilisé. Maintenez la console de jeu à une courte distance de votre bouche et prononcez clairement l'identificateur vocal.
- La console de jeu lit l'identificateur vocal d'origine, affiche le nom et le numéro et compose le numéro de l'identificateur vocal reconnu.
 - Si la console de jeu lit un identificateur vocal incorrect ou que vous voulez essayer à nouveau la numérotation vocale, appuyez sur **Retenter**.

 **Remarque** : Vous ne pouvez pas utiliser la numérotation vocale lors d'un appel de données ou lorsqu'une connexion GPRS est active.

Création de groupes de contacts

- Dans le répertoire des contacts, appuyez sur  pour la liste des groupes.
- Sélectionnez **Options** → **Nouveau groupe**.
- Ecrivez le nom pour le groupe ou utilisez le nom par défaut **Groupe** et appuyez sur **OK**.
- Ouvrez le groupe et sélectionnez **Options** → **Ajouter membres**.
- Recherchez un contact et appuyez sur  pour le marquer. Pour ajouter plusieurs membres à la fois, répétez cette opération pour tous les contacts que vous voulez ajouter.
- Appuyez sur **OK** pour ajouter un/des contact(s) au groupe.

 **Conseil !** Pour afficher une liste des identificateurs vocaux que vous avez définis, sélectionnez **Options** → **Infos contacts** → **Id. vocaux** dans le répertoire des contacts.


 **Conseil !** Pour écouter, modifier ou supprimer un identificateur vocal, ouvrez une fiche de contact et recherchez le numéro qui possède un identificateur vocal (signalé par ☎) et sélectionnez **Options** → **Id. vocaux**. Puis choisissez soit **Réécouter**, **Changer** ou **Supprimer**.



Fig. 10 Création d'un groupe de contacts.

Suppression de membres d'un groupe

- 1 Dans la liste des groupes, ouvrez le groupe que vous voulez modifier.
- 2 Recherchez le contact et sélectionnez **Options**→ **Retirer du groupe**.
- 3 Appuyez sur **Oui** pour supprimer le contact du groupe.











Imagerie

Photos – Visualiser des images

Des images peuvent être enregistrées à partir de l'application Capture d'écran ou envoyées dans un message image ou multimédia, en tant que pièces jointes dans un message e-mail, ou via Bluetooth. Après réception d'une image dans Msgs reçus, vous devez les enregistrer dans la mémoire de l'appareil ou sur une carte mémoire. Vous pouvez enregistrer des graphiques qui vous ont été envoyés dans des messages image dans le dossier Messages image.

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Photos**. Appuyez sur  ou sur  pour passer d'un onglet de mémoire à un autre. Pour parcourir les photos, appuyez sur  et sur .
- 2 Appuyez sur  pour ouvrir une photo. Une fois la photo ouverte, son nom et le nombre de photos figurant dans le dossier sont indiqués en haut de l'écran.

Raccourcis clavier

- Rotation :  (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre),  (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Défilement :  (vers le haut),  (vers le bas),  (vers la gauche) et  (vers la droite).
- Zoom :  (avant),  (arrière) et maintenez la touche  enfoncée pour revenir à l'affichage normal.
- Affichage :  (passage du plein écran à l'écran normal et vice versa).



Conseil ! Vous pouvez envoyer des photos à des équipements compatibles via différents services de messagerie.

Options de Photos :
Ouvrir, Envoyer, Transmetteur phot., Supprimer, Dépl. vers dossier, Nouveau dossier, Marquer/Enlever, Renommer, Afficher détails, Ajouter ds 'Aller à', Mettre à jour onglet, Aide et Sortir.







Fig. 11 Écran principal de l'application Photos.

Capture d'écran

Vous pouvez prendre des photos de l'écran de votre console de jeu. L'application Capture d'écran fonctionne en arrière-plan et capture le contenu de l'écran lorsque vous appuyez sur la combinaison de touches désignée.

Notez que l'insertion d'une carte jeu ou d'une carte mémoire ferme toutes les applications ouvertes sur l'appareil. Si vous voulez faire une capture d'écran d'un jeu, insérez d'abord la carte jeu et ouvrez ensuite l'application Capture d'écran.

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Capture écran**.
- 2 Sélectionnez **Options** → **Garder appl. ouv.**. L'application disparaît de l'écran. L'application Capture d'écran reste active. Ceci n'a aucune incidence sur toute application que vous voulez exécuter. Elle vous permet d'effectuer une capture du contenu de l'écran à tout moment (par exemple, lorsque vous jouez.)
- 3 Appuyez sur  +  pour effectuer une capture d'écran. Les captures d'écran sont automatiquement enregistrées dans **Photos**.

 **Remarque** : Si la mémoire est insuffisante, la console de jeu peut fermer certaines applications. La console de jeu enregistre toute donnée non enregistrée avant de fermer une application.

Modifier les paramètres de l'application Capture d'écran

Sélectionnez **Options** → **Paramètres** pour modifier :

- **Prendre avec** - Sélectionnez une combinaison de touches à l'aide desquelles vous allez prendre des captures d'écran.
- **Nom du dossier, Nom capture écran, Qualité capt. écran.**
- **Utiliser nom par déf.** - Sélectionnez **Oui** si vous voulez enregistrer la photo en utilisant le nom saisi dans l'option **Nom capture écran**. Sélectionnez **Non** pour définir un nom distinct pour chaque photo (le nom entré dans l'option **Nom capture écran** s'affiche par défaut).

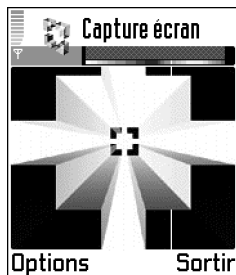




Fig. 12 Capture d'écran



Lecteur vidéo

Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Lect. vidéo** pour lire des clips vidéo enregistrés dans la mémoire de l'appareil ou sur une carte mémoire.

Le lecteur vidéo prend en charge les fichiers avec les extensions .3gp et .nim. Notez que toutes les variantes des formats de fichier ne sont pas nécessairement prises en charge.

- **Pour lire un clip vidéo**, recherchez-le et appuyez sur  ou sélectionnez **Options** → **Ouvrir**.
- **Pour envoyer un clip vidéo**, recherchez le clip vidéo voulu et sélectionnez **Options** → **Envoyer** → **Par multimédia**, **Par e-mail** ou **Par Bluetooth**. Sélectionnez un destinataire Le clip vidéo est déplacé dans le dossier À envoyer pour être envoyé. Vu la taille maximale du message multimédia (95 Ko), la durée du clip vidéo enregistré est limitée à 95 Ko, ce qui équivaut environ à 15 secondes.
- Pour activer ou désactiver le son, régler le contraste de l'affichage ou redémarrer automatiquement la lecture des clips vidéo une fois celle-ci terminée, sélectionnez **Options** → **Paramètres**.

Recevoir un clip vidéo dans un message

- Lorsque vous recevez un clip vidéo dans un format pris en charge dans un message multimédia, sélectionnez **Messages** et ouvrez le message multimédia. Pour afficher le message en tant que texte et lire une vidéo ou l'enregistrer, sélectionnez **Options** → **Objets**.
- Lorsque vous recevez un clip vidéo dans un format pris en charge en tant que pièce jointe dans un message e-mail, ouvrez le message et sélectionnez **Options** → **Pièces jointes** si vous souhaitez lire ou enregistrer la vidéo.




Options de l'écran principal : **Ouvrir**, **Supprimer**, **Modifier nom du clip**, **Envoyer**, **Ajouter ds 'Aller à'**, **Déplacer vers carte/ Dépl. vers mém. tél.**, **Paramètres** et **Sortir**.



Messages

Options de l'écran principal de Messages : **Nouveau message**, **Connexion** (options disponibles si vous avez défini des paramètres pour la boîte aux lettres) / **Déconnexion** (option disponible si une connexion active avec la boîte aux lettres est établie), **Messages SIM**, **Diffusion cellules**, **Cmd de services**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.

 **Conseil !** Organisez vos messages en ajoutant de nouveaux dossiers sous **Mes dossiers**.

L'application Messages vous permet de créer, d'envoyer, de recevoir, d'afficher, de modifier et d'organiser : des messages texte, des messages multimédia, des courriers électroniques et des messages texte spécifiques contenant des données. Vous pouvez également recevoir des messages et des données via Bluetooth, des messages de service Web, des messages diffusion sur cellules et envoyer des commandes services.



Remarque : Vous ne pouvez utiliser ces fonctions que si elles sont prises en charge par votre opérateur réseau ou fournisseur de services. Seuls les équipements offrant des fonctions de message image, message multimédia ou e-mail compatibles peuvent recevoir et afficher ces messages. Certains réseaux peuvent fournir un lien vers une page Web à l'équipement cible, lui permettant ainsi de visualiser les messages multimédias.

Lorsque vous ouvrez Messages, vous pouvez voir la fonction **Nouveau msg** et une liste de dossiers :



Msgs reçus – contient les messages reçus, à l'exception des messages e-mail et de la diffusion de messages sur une cellule. Les messages e-mail sont stockés dans la **Bte aux lettres**.




Mes dossiers – pour l'organisation de vos messages en dossiers.





Bte aux lettres – Lorsque vous ouvrez ce dossier, vous pouvez vous connecter à votre boîte aux lettres distante pour récupérer de nouveaux messages e-mail ou afficher les messages e-mail précédemment récupérés en mode hors connexion. Voir [Paramètres des messages e-mail](#), p. 77.






Brouillons – stocke les brouillons des messages qui n'ont pas été envoyés.

 **Msgs envoyés** - stocke les 20 derniers messages envoyés via un autre moyen que Bluetooth. Pour modifier le nombre de messages à enregistrer, voir [Paramètres du dossier Autre](#), p. 80.


 **A envoyer** - est un emplacement de stockage temporaire pour les messages en attente d'être envoyés.









 **Rapports** - vous pouvez demander au réseau de vous envoyer un rapport d'envoi des messages texte et multimédias que vous avez envoyés (service réseau). La réception d'un rapport d'envoi d'un message multimédia envoyé à une adresse e-mail peut ne pas être possible.





 **Conseil !** Lorsque vous avez ouvert un des dossiers par défaut, vous pouvez passer d'un dossier à l'autre en appuyant sur  ou sur .



Écriture de texte

Saisie de texte traditionnelle

L'indicateur  s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran lorsque vous écrivez du texte en utilisant la saisie de texte traditionnelle.

- Appuyez plusieurs fois sur une touche numérique ( - ) jusqu'à ce que le caractère voulu apparaisse. Notez que tous les caractères disponibles pour une touche numérique ne figurent pas sur la touche.
- Pour insérer un numéro, appuyez sur la touche numérique et maintenez-la enfoncée.
- Pour passer de la saisie de lettres à celle de chiffres, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée.
- Si la lettre suivante est située sur la même touche que la lettre actuelle, attendez que le curseur apparaisse (ou appuyez sur  pour écourter le délai), puis saisissez la lettre.
- Si vous commettez une erreur, appuyez sur  pour supprimer un caractère. Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour effacer plusieurs caractères.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez plusieurs fois sur  pour atteindre le signe de ponctuation voulu.

Icônes :  et  indiquent la casse sélectionnée.  signifie que la première lettre du mot est une majuscule et que toutes les autres lettres sont automatiquement écrites en minuscules.  indique le mode numérique.

 **Conseil !** Pour activer ou désactiver l'écriture intuitive, appuyez sur  deux fois rapidement lors de l'écriture du texte.

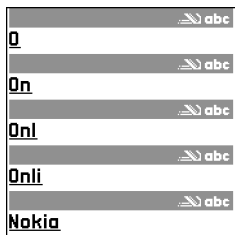




















Fig. 13 Le mot continue à se modifier, attendez de l'avoir saisi en entier avant de vérifier le résultat.

Appuyez sur  pour ouvrir une liste de signes de ponctuation et de caractères spéciaux. Utilisez  pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélect.** pour sélectionner un caractère.

- Pour insérer un espace, appuyez sur . Pour déplacer le curseur sur la ligne suivante, appuyez trois fois sur . Pour passer d'une casse de caractère à une autre (**Abc**, **abc** et **ABC**), appuyez sur .

Écriture intuitive – Dictionnaire














Vous pouvez taper n'importe quelle lettre d'une simple pression de touche. L'écriture intuitive se base sur un dictionnaire intégré dans lequel vous pouvez aussi ajouter de nouveaux mots. Lorsque le dictionnaire est saturé, le dernier mot ajouté remplace le mot le plus ancien.


- 1 Pour activer l'écriture intuitive, appuyez sur  et sélectionnez **Activer dictionnaire**. L'écriture intuitive est ainsi activée pour tous les éditeurs de la console de jeu. L'indicateur  s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran lorsque vous écrivez du texte en utilisant l'écriture intuitive.
- 2 Écrivez le mot souhaité en appuyant sur les touches  - . Appuyez une seule fois sur chaque touche pour une lettre. Par exemple, pour écrire «Nokia» lorsque le dictionnaire est activé, appuyez sur  pour N, sur  pour o, sur  pour k, sur  pour i et sur  pour a. Comme illustré dans la fig. 13, le mot suggéré change chaque fois que vous appuyez sur une touche.
- 3 Lorsque vous avez terminé d'écrire le mot et qu'il est correct, confirmez en appuyant sur  ou en ajoutant un espace en appuyant sur .
 - Si le mot est incorrect : Appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les unes après les autres les correspondances trouvées par le dictionnaire. Ou appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire**→ **Correspondances**.

- Si le caractère ? s'affiche à la suite d'un mot, le mot que vous avez l'intention d'écrire ne figure pas dans le dictionnaire. Pour ajouter un mot au dictionnaire, appuyez sur **Orthogr.**, saisissez le mot (32 lettres au maximum) en utilisant la saisie de texte traditionnelle et appuyez sur **OK**. Le mot est ajouté au dictionnaire. Lorsque le dictionnaire est saturé, un nouveau mot remplace le mot ajouté le plus ancien.


4 Commencez à écrire le prochain mot.

Conseils sur l'utilisation de l'écriture intuitive

- Pour effacer un caractère, appuyez sur . Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour effacer plusieurs caractères.
- Pour passer d'une casse de caractère à une autre (**Abc**, **abc** et **ABC**), appuyez sur . Notez que si vous appuyez deux fois rapidement sur , l'écriture intuitive est désactivée.
- Pour insérer un numéro en mode lettre, appuyez sur la touche numérique voulue et maintenez-la enfoncée.
Pour passer de la saisie de lettres à celle de chiffres, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée.
- Les signes de ponctuation les plus courants sont disponibles sous . Appuyez sur , puis sur  plusieurs fois pour atteindre le signe de ponctuation voulu.
- Appuyez sur  pour ouvrir une liste de signes de ponctuation et de caractères spéciaux. Utilisez  pour faire défiler la liste et appuyez sur **Sélect.** pour sélectionner un caractère.
- Appuyez plusieurs fois sur  pour afficher les unes après les autres les correspondances trouvées par le dictionnaire.
- Appuyez sur , sélectionnez **Dictionnaire** et appuyez sur  pour sélectionner l'une des options suivantes :
 - **Correspondances** pour afficher une liste de mots correspondant aux touches utilisées.
 - **Insérer mot** pour ajouter un mot (32 lettres au maximum) au dictionnaire en utilisant la saisie de texte traditionnelle. Lorsque le dictionnaire est saturé, un nouveau mot remplace le mot ajouté le plus ancien.



 **Conseil !** L'écriture intuitive essaie de deviner le signe de ponctuation couramment utilisé (.,?!') qui est requis. L'ordre et la disponibilité des signes de ponctuation dépendent de la langue du dictionnaire.




Conseil ! Lorsque vous appuyez sur , les options suivantes s'affichent (en fonction du mode de modification et de votre situation) : **Dictionnaire** (écriture intuitive), **Utiliser lettres** (saisie de texte traditionnelle), **Mode numérique**, **Couper** (si du texte a été sélectionné), **Copier** (si du texte a été sélectionné), **Coller** (lorsque du texte a été coupé ou copié d'abord), **Insérer numéro**, **Insérer symbole** et **Langue d'écriture**: (modifie la langue d'entrée pour tous les éditeurs de la console de jeu).

- **Modifier mot** pour modifier un mot en utilisant la saisie d'écriture traditionnelle, disponible si le mot est actif (souligné).












Écriture de mots composés

Écrivez la première partie d'un mot composé et confirmez-la en appuyant sur . Écrivez la dernière partie et complétez le mot composé en appuyant sur  pour ajouter un espace.

Désactivation de l'écriture intuitive

- Appuyez sur  et sélectionnez **Dictionnaire** → **Désactivé** pour désactiver l'écriture intuitive pour tous les éditeurs de la console de jeu.

Copier du texte dans le presse-papiers




- 1 Pour sélectionner des lettres et des mots, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. En même temps, appuyez sur  ou sur . Le texte que vous sélectionnez est mis en surbrillance.
 - 2 Pour terminer la sélection, arrêtez d'appuyer sur .
 - 3 Pour copier le texte dans le presse-papiers, tout en maintenant la touche  enfoncée, appuyez sur **Copier**.
 - 4 Pour insérer le texte dans un document, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur **Coller**. Vous pouvez également appuyer une fois sur  et sélectionner **Coller**.
- Pour sélectionner des lignes de texte, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. En même temps, appuyez sur  ou sur .
 - Si vous voulez supprimer le texte sélectionné du document, appuyez sur .


Écriture et envoi de messages

L'apparence d'un message multimédia peut varier selon l'équipement cible.


La protection par copyright peut empêcher la copie, la modification, le transfert ou la cession de certains contenus (images, sonneries, etc.).



Notez qu'avant de pouvoir créer un message multimédia ou écrire un message e-mail, les paramètres de connexion appropriés doivent être installés. Voir [Paramètres nécessaires au message e-mail](#), p. 67 et [Paramètres nécessaires aux messages multimédias](#), p. 66.

- 1 Sélectionnez **Nouveau msg**. Une liste d'options de message s'affiche.
 - Sélectionnez **Créer: Message texte** si vous voulez créer un message texte.
 - Sélectionnez **Créer: Message multimédia** si vous voulez envoyer un message multimédia (MMS).
 - Sélectionnez **Créer: E-mail** pour envoyer un e-mail. Si vous n'avez pas configuré votre compte e-mail, vous êtes invité à le faire.
- 2 Appuyez sur  pour sélectionner le ou les destinataires dans le répertoire des contacts ou écrivez le numéro de téléphone ou son adresse e-mail. Lorsque vous appuyez sur , un point-virgule (;) est ajouté afin de séparer chaque destinataire.
- 3 Appuyez sur  pour passer au champ du message.
- 4 Écrivez le message.
 - Pour ajouter une image à un message texte, sélectionnez **Options**→ **Insérer**→ **Image**.



Remarque : Votre appareil prend en charge les messages texte dépassant la limite normale de 160 caractères. Si votre message dépasse 160 caractères, il sera envoyé en une série de deux messages ou plus, ceci peut vous coûter plus cher. Dans la barre de navigation, vous pouvez voir le témoin de longueur de message afficher un comptage à rebours à partir de 160. Par exemple, 10 (2) indique que vous pouvez encore ajouter 10 caractères pour que le texte soit transmis en deux messages. Notez que certains caractères prennent plus de place que d'autres.
 - Pour ajouter un objet multimédia à un message multimédia, sélectionnez **Options**→ **Insérer**→ **Photo**, **Clip audio**, **Clip vidéo** ou **Modèle**. Lorsque le son a été


 **Conseil !** Vous pouvez commencer à créer un message à partir d'une application possédant l'option **Envoyer**. Sélectionnez un fichier, (une image ou du texte) à ajouter dans le message puis sélectionnez **Options**→ **Envoyer**.

 **Conseil !** Recherchez un contact et appuyez sur  pour le marquer. Vous pouvez marquer plusieurs destinataires à la fois.

Options de l'éditeur de messages : **Envoyer**, **Ajouter destinataire**, **Insérer**, **Pièces jointes** (e-mail), **Aperçu message** (MMS), **Objets** (MMS), **Supprimer** (MMS), **Supprimer**, **Détails du message**, **Options d'envoi**, **Aide** et **Sortir**.





Fig. 14 Création d'un message multimédia.

ajouté, l'icône  s'affiche dans la barre de navigation. Un message multimédia peut contenir uniquement une photo et un clip audio.



Conseil ! Le paramètre par défaut est **Taille de la photo : Grande** (dépendante du réseau). Lors de l'envoi d'un message multimédia à une adresse électronique ou à un autre appareil qui prend en charge la réception d'images volumineuses, utilisez, si possible, la plus grande taille de photo. Si vous n'êtes pas certain des caractéristiques de l'équipement cible ou si le réseau ne prend pas en charge l'envoi de fichiers volumineux, il est recommandé d'utiliser une taille de photo plus petite et un clip audio inférieur à 15 secondes. Pour modifier le paramètre, sélectionnez **Options**→ **Options d'envoi**→ **Taille de la photo** lorsque vous créez un message multimédia.

Si vous sélectionnez **Insérer**→ **Nouveau clip audio**, l'Enregistreur s'ouvre et vous pouvez enregistrer un nouveau son. Appuyez sur **OK** et le nouveau son est automatiquement enregistré et une copie est insérée dans le message. Sélectionnez **Options**→ **Aperçu message** pour visualiser un aperçu de ce que sera le message multimédia.

- Pour ajouter une pièce jointe à un e-mail, sélectionnez **Options**→ **Insérer**→ **Photo**, **Clip audio**, **Clip vidéo** ou **Note**. Les pièces jointes dans un e-mail sont signalées par l'icône  dans la barre de navigation.
- 5 Pour envoyer le message, sélectionnez **Options**→ **Envoyer** ou appuyez sur .



Remarque : Les messages e-mail sont automatiquement placés dans le dossier À envoyer avant d'être envoyés. Si l'envoi échoue, l'e-mail reste dans le dossier À envoyer à l'état **Echec**.

Paramètres nécessaires aux messages multimédias

Vous pouvez recevoir les paramètres sous la forme d'un message texte de l'opérateur de votre réseau ou votre fournisseur de services. Voir [Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres](#), p. 68.

Pour connaître la disponibilité des services de données et y souscrire, contactez votre opérateur réseau ou fournisseur de services. Suivez les instructions fournies par votre fournisseur de services.

Saisie manuelle des paramètres :

- 1 Sélectionnez **Outils**→**Param.**→**Connexion**→**Points d'accès** et définissez les paramètres du point d'accès de la messagerie multimédia.
Voir Paramètres de connexion, p. 40.
- 2 Sélectionnez **Messages**→**Options**→**Paramètres**→**Message multimédia**. Ouvrez le **Point d'accès utilisé** et sélectionnez le point d'accès créé pour être utilisé en tant que point d'accès utilisé. Voir aussi Paramètres des messages multimédias, p. 75.



Paramètres nécessaires au message e-mail


Avant de pouvoir envoyer, recevoir, récupérer, transférer des messages e-mail et y répondre, vous devez :


- Configurer correctement un point d'accès Internet. Voir Paramètres de connexion, p. 40.
- Définir correctement vos paramètres e-mail. Voir Paramètres des messages e-mail, p. 77. Vous devez disposer d'un compte courrier distinct. Suivez les instructions fournies par votre prestataire de service Internet et de boîte aux lettres distante.



Msgs reçus – réception de messages

Lorsque vous recevez un message, l'icône  et le texte **1 nouveau message** s'affichent en mode veille. Appuyez sur **Afficher** pour ouvrir le message. Pour ouvrir un message dans Msgs reçus, recherchez-le et appuyez sur .

 **Conseil !** Vous pouvez visiter le site <http://support.n-gage.com> pour demander des paramètres de point d'accès Internet, WAP, MMS et e-mail pour votre console de jeux. Les liens vers les sites Web N-Gage nationaux en différentes langues sont disponibles sur le site <http://www.n-gage.com/select.html>.

 **Conseil !** Pour envoyer des fichiers autres que des sons et des notes sous forme de pièces jointes, ouvrez l'application appropriée et sélectionnez **Envoyer**→**Par e-mail**, si disponible.

Icônes de Msgs reçus :

Lorsque des messages non lus figurent dans le dossier Msgs reçus, l'icône devient



message texte non lu,



message multimédia non lu, et



données reçues via Bluetooth.



Options de l'écran des objets : **Ouvrir**, **Enregistrer**, **Envoyer**, **Aide** et **Sortir**.



Conseil ! Si vous recevez un fichier vCard avec une photo jointe, celle-ci est également enregistrée dans Contacts.

Réception d'objets multimédias



Important : Les objets des messages multimédia peuvent contenir des virus ou être nuisibles d'une autre manière pour votre appareil ou votre PC. N'ouvrez pas les pièces jointes si vous n'êtes pas sûr de leur expéditeur.

Lorsque vous ouvrez un message multimédia (📎), vous pouvez voir une image, lire un message et entendre un son dans le haut-parleur (🔊 s'affiche si le message contient du son), simultanément. Pendant la lecture d'un son, appuyez sur 🌐 ou sur 🌐 pour augmenter ou diminuer le volume. Pour couper le son, appuyez sur **Arrêter**. Pour réécouter le son, sélectionnez **Options**→ **Écouter clip audio**.

Pour afficher les types d'objets multimédias inclus dans le message multimédia, ouvrez le message et sélectionnez **Options**→ **Objets**. Vous pouvez enregistrer un fichier d'objet multimédia dans votre console de jeu ou l'envoyer, par exemple via Bluetooth, vers un autre équipement compatible.

La protection par copyright peut empêcher la copie, la modification, le transfert ou la cession de certains contenus (images, sonneries, etc.).

Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres

Votre console de jeu peut recevoir de nombreux types de messages texte contenant des données (📎), également appelés messages OTA (Over-The-Air).

- **Message image** - Pour enregistrer l'image pour une utilisation ultérieure dans le dossier **Extras**→ **Photos**→ **Msgs image**, sélectionnez **Options**→ **Enregistrer image**.
- **Carte de visite** - Pour enregistrer les informations sur les contacts, sélectionnez **Options**→ **Enreg. carte visite**.



Remarque : Si des certificats ou des fichiers son sont joints, ils ne sont pas enregistrés.

- **Sonnerie** - Pour enregistrer la sonnerie dans le Compositeur, sélectionnez **Options**→ **Enregistrer**.
- **Logo opérateur** - Pour afficher le logo en mode veille au lieu de l'identification personnelle de l'opérateur réseau, sélectionnez **Options**→ **Enregistrer**.
- **Entrée agenda** - Pour enregistrer l'invitation, sélectionnez **Options**→ **Enreg. dans Agenda**.
- **Message Web** - Pour enregistrer le signet dans la liste des signets sur le Web, sélectionnez **Options**→ **Enreg. ds signets**. Si le message contient à la fois des signets et des paramètres de point d'accès, pour enregistrer les données, sélectionnez **Options**→ **Tout enregistrer**.
- **Notification e-mail** - Vous indique le nombre de nouveaux messages e-mail présents dans votre boîte aux lettres distante. Une notification plus complète peut comprendre des informations plus détaillées.
- En outre, vous pouvez recevoir un numéro de service des messages texte, un numéro de boîte vocale, des paramètres de mode pour la synchronisation à distance, des paramètres de point d'accès pour l'application Web, des paramètres pour la messagerie multimédia ou le courrier électronique, des paramètres pour le script de connexion à un point d'accès ou encore des paramètres de messagerie électronique.

Réception de messages de service

Les messages de service (📧) sont par exemple des notifications des titres de l'actualité et peuvent contenir un message texte ou un lien. Pour connaître la disponibilité de ces services et y souscrire, contactez votre fournisseur de services.



Mes dossiers

Le dossier Mes dossiers vous permet d'organiser vos messages en dossiers, de créer des dossiers ainsi que de renommer et de supprimer des dossiers. Sélectionnez **Options**→ **Dépl. vers dossier**, **Nouveau dossier** ou **Renommer dossier**.


 **Conseil !** Vous pouvez utiliser des textes du dossier Modèles pour éviter d'écrire à nouveau les messages souvent envoyés.



Fig. 15 Boîte aux lettres avec diverses icônes d'état.



Conseil ! Vous pouvez utiliser PC Suite pour Nokia N-Gage QD sur un PC compatible pour configurer les paramètres de point d'accès et de boîte aux lettres. Consultez le CD-ROM fourni dans le coffret du produit.




Boîte aux lettres

Si vous sélectionnez **Bte aux lettres** et que vous n'avez pas configuré votre compte e-mail, vous êtes invité à le faire. Voir [Paramètres nécessaires au message e-mail](#), p. 67. Lorsque vous créez une boîte aux lettres, le nom que vous lui affectez remplace automatiquement **Bte aux lettres** dans l'écran principal Messages. Vous pouvez posséder jusqu'à six boîtes aux lettres.

Ouverture de la boîte aux lettres

Lorsque vous l'ouvrez, vous pouvez afficher les messages e-mail précédemment récupérés et les titres des messages e-mail en mode hors connexion ou vous connecter au serveur de courrier électronique.

Lorsque vous accédez à votre boîte aux lettres et appuyez sur , la console de jeu vous demande si vous voulez **Etablir connexion vers boîte aux lettres?**




- Sélectionnez **Oui** pour vous connecter à votre boîte aux lettres et récupérer de nouveaux messages e-mail. Lorsque vous affichez des messages en mode connexion, vous êtes connecté en permanence à une boîte aux lettres distante via un appel de données ou une connexion GPRS. Voir aussi [Indicateurs essentiels en mode veille](#), p. 23 et [Paramètres de connexion](#), p. 40.
- Sélectionnez **Non** pour afficher les messages e-mail précédemment récupérés en mode hors connexion. Lorsque vous affichez des messages e-mail en mode hors connexion, votre console de jeu n'est pas connectée à la boîte aux lettres distante.

Récupération de messages e-mail à partir de la boîte aux lettres


- Si vous êtes en mode hors connexion, sélectionnez **Options** → **Connexion** pour établir une connexion à une boîte aux lettres distante.





Important : Les messages e-mail peuvent contenir des virus ou être nuisibles d'une autre manière pour votre appareil ou votre PC. N'ouvrez pas les pièces jointes si vous n'êtes pas sûr de leur expéditeur.


- 1 Lorsque vous êtes connecté à une boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options**→ **Télécharger e-mail**→
 - **Nouveau** - pour récupérer tous les nouveaux messages e-mail sur votre console de jeu.
 - **Sélectionnés** - pour récupérer uniquement les messages e-mail marqués.
 - **Tous** - pour récupérer tous les messages de la boîte aux lettres.
 Pour annuler la récupération, appuyez sur **Annuler**.
 - 2 Après avoir récupéré les messages e-mail, vous pouvez continuer à les afficher en mode connexion. Ou, sélectionnez **Options**→ **Déconnexion** pour mettre fin à la connexion et afficher les messages e-mail en mode hors connexion.
 - 3 Pour ouvrir un message e-mail, appuyez sur . Si le message e-mail n'a pas été récupéré (la flèche de l'icône pointe vers l'extérieur), que vous êtes en mode hors connexion, le système vous demande si vous voulez récupérer ce message dans la boîte aux lettres.
 - Pour afficher les pièces jointes d'un message e-mail, ouvrez un message qui possède l'indicateur de pièce jointe  et sélectionnez **Options**→ **Pièces jointes**. Si la pièce jointe comporte un indicateur grisé, elle n'a pas été récupérée sur la console de jeu, sélectionnez **Options**→ **Télécharger**. Dans l'écran des pièces jointes, vous pouvez récupérer, ouvrir ou enregistrer des pièces jointes. Vous pouvez également les envoyer via Bluetooth.
-  **Conseil !** Si votre boîte aux lettres utilise le protocole IMAP4, vous pouvez choisir de récupérer les titres des messages e-mail uniquement, les messages uniquement ou les messages et pièces jointes. Avec le protocole POP3, vous pouvez récupérer les titres des messages e-mail uniquement ou les messages et pièces jointes. Voir [Paramètres des messages e-mail](#), p. 77.

Icônes d'état des messages e-mail :

 nouveau message e-mail (mode connexion ou hors connexion), le contenu n'a pas été récupéré sur votre console de jeu (flèche vers l'extérieur).

 nouvel e-mail ; le contenu a été récupéré sur votre console de jeu (flèche pointant vers l'intérieur).

 le message e-mail a été lu.

 - pour les titres des messages e-mail qui ont été lus et dont le contenu du message a été supprimé de la console de jeu.



Conseil ! Pour copier un e-mail de la boîte aux lettres distante dans un dossier sous le dossier Mes dossiers, sélectionnez **Options**→ **Copier dans dossier**. Sélectionnez un dossier dans la liste et appuyez sur **OK**.

Suppression de messages e-mail

- Pour supprimer un message e-mail de la console de jeu tout en le conservant dans la boîte aux lettres distante, sélectionnez **Options**→ **Supprimer**→ **Console uniquement**.




Remarque : La console de jeu crée un double des titres des messages e-mail dans la boîte aux lettres distante. Ainsi, bien que vous supprimiez le contenu du message, son titre est conservé sur la console de jeu. Si vous souhaitez supprimer aussi le titre, vous devez d'abord supprimer le message de votre boîte aux lettres distante, puis établir une connexion de la console de jeu à la boîte aux lettres distante pour actualiser l'état.

- Pour supprimer un message e-mail à la fois de la console de jeu et de la boîte aux lettres distante :

Sélectionnez **Options**→ **Supprimer**→ **Console et serveur**.



Remarque : Si vous êtes en mode hors connexion, le message e-mail est d'abord supprimé de la console de jeu. Lors de la connexion suivante à la boîte aux lettres distante, il est automatiquement supprimé de celle-ci. Si vous utilisez le protocole POP3, les messages marqués comme devant être supprimés ne sont supprimés qu'après avoir mis fin à la connexion à la boîte aux lettres distante.

- Pour annuler la suppression d'un message e-mail à la fois de la console de jeu et du serveur, recherchez le message marqué comme devant être supprimé lors de la connexion suivante () et sélectionnez **Options**→ **Annul. suppression**.

Déconnexion de la boîte aux lettres

Si vous êtes en mode connexion, sélectionnez **Options**→ **Déconnexion** pour mettre fin à un appel de données ou à une connexion GPRS à une boîte aux lettres distante. Voir aussi [Indicateurs essentiels en mode veille](#), p. 23.

Affichage des messages e-mail en mode hors connexion

Lorsque vous ouvrez **Bte aux lettres** ultérieurement et que vous voulez afficher et lire les messages e-mail en mode hors connexion, répondez **Non** à la question **Etablir connexion vers boîte aux lettres?** Vous pouvez lire les titres de messages e-mail récupérés précédemment et/ou les messages e-mail récupérés. Vous pouvez également écrire un nouveau message e-mail, répondre à un message ou transférer un message e-mail à envoyer la prochaine fois que vous vous connecterez à la boîte aux lettres.



À envoyer – Messages en attente d'être envoyés

État des messages dans le dossier **À envoyer** : **Envoi en cours**, **En attente / Placé dans file d'attente**, **Envoyer de nouveau à** (heure) – La console de jeu essaie de renvoyer le message après un délai. Appuyez sur **Envoyer** pour le renvoyer immédiatement. **Différé** – Vous pouvez définir les documents comme étant « suspendus » lorsqu'ils sont dans le dossier **À envoyer**. Recherchez un message en cours d'envoi et sélectionnez **Options** → **Différer envoi**. **Echec** – Le nombre maximal de tentatives d'envoi a été atteint. L'envoi a échoué. Si vous tentiez d'envoyer un message texte, ouvrez-le et vérifiez que les options d'envoi sont correctes.



Exemple : Les messages sont placés dans le dossier **À envoyer**, par exemple lorsque votre console de jeu se situe en dehors de la zone couverte par le réseau. Vous pouvez également planifier l'envoi des messages e-mail la prochaine fois que vous vous connectez à la boîte aux lettres distante.

Affichage des messages sur une carte SIM

Avant de pouvoir afficher des messages SIM, vous devez les copier dans un dossier de votre console de jeu.

- 1 Dans l'écran principal Messages, sélectionnez **Options** → **Messages SIM**.
- 2 Sélectionnez **Options** → **Marquer/Enlever** → **Marquer** ou **Tout marquer** pour marquer les messages.
- 3 Sélectionnez **Options** → **Copier**. Une liste de dossiers s'affiche.
- 4 Sélectionnez un dossier et appuyez sur **OK**. Accédez au dossier pour afficher les messages.

Options du service
Diffusion sur cellules :
Ouvrir, Souscrire/Annul.
souscription, Notif.
prioritaire / Enlever notif.
prior., Sujet, Paramètres,
Aide et Sortir.

Options lors de la
modification des
paramètres du centre de
messagerie texte : **Nouv.**
ctre msgerie, Modifier,
Supprimer, Aide et Sortir.



Diffusion sur cellules (service réseau)

Vous pourriez recevoir des messages sur de nombreux sujets, tels que des informations sur la météo ou la circulation routière, de votre prestataire de service. Pour obtenir la liste des sujets disponibles et leurs numéros, contactez votre fournisseur de services. Dans l'écran principal Messages, sélectionnez **Options** → **Diffusion sur cellules**. Dans l'écran principal, vous pouvez afficher l'état d'un sujet, le numéro du sujet, son nom et s'il possède un indicateur (☑) de suivi.



Remarque : Une connexion GPRS peut empêcher la réception des messages diffusion sur cellules. Contactez votre opérateur réseau pour connaître les paramètres GPRS appropriés. Voir [Paramètres de connexion](#), p. 40.



Editeur de Cmde de services

Sélectionnez **Messages** → **Options** → **Cmde de services**. Entrez et envoyez des demandes de services (également appelées commandes USSD), par exemple des commandes d'activation pour les services réseau, à votre fournisseur de services.

Paramètres de Messages





Paramètres des messages texte

Sélectionnez **Messages** → **Options** → **Paramètres** → **Message texte**.

- **Ctres de messagerie** - Répertoire tous les centres de services de messages texte définis. Voir [Ajout d'un nouveau centre de messagerie texte](#), p. 75.
- **Ctre msgerie utilisé** - Sélectionne le centre de messagerie utilisé pour la remise de messages texte.
- **Recevoir accusé** (service réseau) - Pour demander au réseau d'envoyer des accusés de réception de vos messages. Si vous choisissez la valeur **Non**, seul l'état **Envoyé** apparaît dans le journal. Voir p. 32.

- **Validité du message** – Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté lors de la période de validité, le message est supprimé du centre de services de messages texte. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonctionnalité. **Temps maximum** représente la durée maximale autorisée par le réseau.
- **Msg envoyé comme** – Ne modifiez cette option que si vous êtes certain que votre centre de services est en mesure de convertir des messages texte en ces autres formats. Contactez votre opérateur réseau.
- **Connexion préférée** – Vous pouvez envoyer des messages texte via le réseau GSM normal ou via GPRS, si le réseau le prend en charge. Voir [GPRS](#), p. 44.
- **Rép. par même ctre** (service réseau) – Choisissez **Oui**, si vous voulez que la réponse soit envoyée via le même numéro de centre de services de messages texte.


Ajout d'un nouveau centre de messagerie texte


- 1 Ouvrez **Ctres de messagerie** et sélectionnez **Options**→ **Nouv. ctre msgerie**.
- 2 Appuyez sur , écrivez un nom pour le centre de services et appuyez sur **OK**.
- 3 Appuyez sur , sur  et notez le numéro du centre de services de messages texte. Vous recevez ce numéro de votre fournisseur de services.
- 4 Appuyez sur **OK**.
- 5 Pour activer les nouveaux paramètres, revenez à l'écran des paramètres. Recherchez **Ctre msgerie utilisé**, appuyez sur  et sélectionnez le nouveau centre de services.



Paramètres des messages multimédias

Sélectionnez **Messages**→ **Options**→ **Paramètres**→ **Message multimédia**.

- **Point d'accès utilisé (Doit être défini)** – Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion préférée pour le centre de messagerie multimédia. Voir [Paramètres nécessaires aux messages multimédias](#), p. 66.

 **Exemple** : Si votre connexion préférée utilise le GPRS, il est probable que vous souhaitiez utiliser l'appel de données GSM en tant que connexion secondaire. Vous êtes ainsi en mesure d'envoyer et de recevoir des messages multimédias, même si vous ne vous trouvez pas sur un réseau qui prend en charge le GPRS. Contactez votre opérateur réseau ou votre prestataire de services. Voir [Informations sur les connexions de données et les points d'accès](#), p. 40.

 **Remarque** : Si vous recevez des paramètres de messages multimédias dans un message texte et les enregistrez, les paramètres reçus sont automatiquement utilisés pour la connexion préférée. Voir [Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres](#), p. 68.

- **Connex. secondaire** - Sélectionnez le point d'accès utilisé comme connexion secondaire pour le centre de messagerie multimédia.
 -  **Remarque** : Le **Point d'accès utilisé** ainsi que la **Connex. secondaire** doivent avoir la même configuration de **Page de démarrage** pointant vers le même service de messagerie multimédia. Seule la connexion de données est différente.
- **Réception multimédia**
Le paramètre par défaut du service de messagerie multimédia est généralement activé.
 -  **Remarque** : Lorsque vous vous trouvez hors du réseau national, l'envoi et la réception de messages multimédias peuvent vous coûter plus cher. Si les paramètres **Réseau national** ou **Toujours activée** ont été sélectionnés, votre console de jeu peut effectuer un appel de données ou établir une connexion GPRS sans que vous ne le sachiez.

Sélectionnez **Réseau national** - si vous ne voulez recevoir des messages multimédias que lorsque vous êtes sur votre réseau national. Lorsque vous vous trouvez hors du réseau national, la réception des messages multimédias est désactivée. Sélectionnez **Toujours activée** si vous voulez toujours recevoir des messages multimédias. Sélectionnez **Désactivée** si vous ne voulez pas recevoir du tout de messages multimédias ou de publicités.
- **Lors réception msg** - Sélectionnez :
 - Récup. immédiate** - si vous voulez que la console de jeu récupère immédiatement des messages multimédias. S'il existe des messages affichant l'état Différé, ils sont également récupérés.
 - Récup. différée** - si vous voulez que le centre de messagerie multimédia enregistre le message à récupérer ultérieurement. Pour récupérer le message ultérieurement, réglez **Lors réception msg** sur **Récup. immédiate**.

Rejeter message - si vous voulez rejeter les messages multimédias. Le centre de messagerie multimédia supprime les messages.

- **Messages anonymes** - Sélectionnez **Non**, si vous voulez rejeter les messages provenant d'un expéditeur anonyme.
- **Publicités** - Indiquez si vous voulez recevoir ou non des publicités de messages multimédias.
- **Accusés de réception** (service réseau) - Réglez-le sur **Oui**, si vous voulez que l'état du message envoyé soit affiché dans le journal.



Remarque : La réception d'un rapport d'envoi d'un message multimédia envoyé à une adresse e-mail peut ne pas être possible.


- **Refuser envoi accusé** - Choisissez **Oui**, si vous ne voulez pas que votre console de jeu envoie des rapports d'envoi de messages multimédias reçus.
- **Validité du message** - Si le destinataire d'un message ne peut pas être contacté lors de la période de validité, le message est supprimé du centre de messagerie multimédia. Notez que le réseau doit prendre en charge cette fonctionnalité. **Temps maximum** représente la durée maximale autorisée par le réseau.
- **Taille de la photo** - Définissez la taille de la photo dans un message multimédia. Les options sont les suivantes : **Petite** (max. de 160 x 120 pixels) et **Grande** (max. 640 x 480 pixels).
- **Micro par défaut** - Choisissez **Haut-parleur** ou **Combiné**, si vous voulez lire les sons d'un message multimédia via le haut-parleur ou l'écouteur. Voir Haut-parleur, p. 28.

Paramètres des messages e-mail

Sélectionnez **Messages**→ **Options**→ **Paramètres**→ **E-mail** puis sélectionnez :

Boîte utilisée pour choisir la boîte aux lettres à utiliser pour l'envoi des messages e-mail.

Boîtes aux lettres pour afficher une liste de boîtes aux lettres définies. Si aucune boîte aux lettres n'a été définie, vous êtes invité à le faire. Sélectionnez une boîte aux lettres pour modifier les paramètres :



Options disponibles lors de la modification des paramètres de boîte aux lettres : **Modifier**, **Nouvelle boîte**, **Supprimer**, **Aide** et **Sortir**.

- **Nom bte aux lettres** – Écrivez un nom évocateur pour la boîte aux lettres.
- **Point d'accès utilisé (Doit être défini)** – Pour choisir un point d'accès Internet (IAP) pour la boîte aux lettres. Voir [Paramètres de connexion](#), p. 40.
- **Mon adresse e-mail (Doit être défini)** – Écrivez l'adresse e-mail qui vous a été donnée par votre prestataire de services. Les réponses à vos messages sont envoyées à cette adresse.
- **Serveur e-mails sort.: (Doit être défini)** – Écrivez l'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur qui envoie votre message e-mail.
- **Envoyer message** – Indiquez le mode d'envoi du message e-mail à partir de votre console de jeu.
Maintenant – L'appareil commence à établir une connexion à la boîte aux lettres dès que vous avez sélectionné **Envoyer**. **Lors proch. conn.** – L'e-mail est envoyé lors de votre prochaine connexion à la boîte aux lettres distante.
- **Garder une copie** – Sélectionnez **Oui** pour enregistrer une copie du message e-mail dans votre boîte aux lettres distante et à l'adresse définie dans **Mon adresse e-mail**.
- **Insérer signature** – Sélectionnez **Oui** si vous voulez joindre une signature à votre message e-mail et écrire ou modifier un texte de signature.
- **Nom d'utilisateur:** – Écrivez votre nom d'utilisateur, qui vous est donné par votre fournisseur de services.
- **Mot de passe:** – Écrivez votre mot de passe. Si vous laissez ce champ vide, vous serez invité à fournir un mot de passe lorsque vous essaierez de vous connecter à votre boîte aux lettres distante.
- **Serveur e-mails entr.: (Doit être défini)** – L'adresse IP ou le nom d'hôte de l'ordinateur qui reçoit votre message e-mail.
- **Type boîte aux lettres:** – Définit le protocole e-mail recommandé par votre fournisseur de services de boîte aux lettres distante. Les options sont **POP3** et **IMAP4**. Ce paramètre ne peut être sélectionné qu'une fois et ne peut pas être modifié si vous avez enregistré ou fermé les paramètres de boîte aux lettres. Si vous utilisez le protocole POP3, les messages e-mail ne sont pas automatiquement mis à jour en mode connexion. Pour

afficher les messages e-mail les plus récents, vous devez vous déconnecter et établir une nouvelle connexion à votre boîte aux lettres distante.

- **Sécurité** - Utilisé avec les protocoles POP3, IMAP4 et SMTP pour sécuriser la connexion à la boîte aux lettres distante.
- **Connex. sécur. APOP** (ne s'affiche pas si IMAP4 est sélectionné pour **Type boîte aux lettres**) - Utilisé avec le protocole POP3 pour crypter l'envoi de mots de passe vers le serveur e-mail distant.
- **Récup. pièces jointes** (ne s'affiche pas si le protocole e-mail est POP3) - Pour récupérer un message e-mail avec ou sans pièce jointe.
- **Récupérer en-têtes** - Pour limiter le nombre d'en-têtes de messages e-mail à récupérer sur votre console de jeu. Les options sont **Tous** et **Définis par l'utilis.** (ne peut être utilisé qu'avec le protocole IMAP4).

Paramètres des messages de service

Sélectionnez **Messages**→ **Options**→ **Paramètres**→ **Message service**. Choisissez de recevoir ou non les messages de service. **Authentification** - Précisez si vous ne voulez recevoir des messages de service qu'à partir de sources autorisées.

Paramètres pour diffusion sur cellules (service réseau)

Vérifiez auprès de votre fournisseur de services quels sont les sujets et numéros de sujet disponibles et sélectionnez **Messages**→ **Options**→ **Paramètres**→ **Diffusion cellules** pour changer les paramètres.

- **Réception** - **Activée** ou **Désactivée**.
- **Langue** - **Toutes** vous permet de recevoir des messages diffusion sur cellules dans toutes les langues prises en charge. **Sélectionnées** vous permet de choisir les langues dans lesquelles vous voulez recevoir les messages diffusés sur une cellule. Si vous ne trouvez pas la langue voulue, sélectionnez **Autre**.
- **Détection sujet** - Si vous recevez un message n'appartenant à aucun des sujets existants, l'option **Détection sujet**→ **Activée** vous permet d'enregistrer


automatiquement le numéro du sujet. Le numéro est enregistré dans la liste des sujets et affiché sans nom. Choisissez **Désactivée** si vous ne voulez pas enregistrer automatiquement les nouveaux numéros de sujet.

Paramètres du dossier Autre


Sélectionnez **Messages** puis **Options**→**Paramètres**→**Autre**.


- **Enreg. msgs envoyés** - Précisez si vous voulez enregistrer une copie de chaque message texte, multimédia ou e-mail envoyé dans le dossier des éléments envoyés.
- **Nbre de msgs enreg.**- Définissez le nombre de messages envoyés à enregistrer dans le dossier des éléments envoyés à la fois. La limite par défaut est de 20 messages. Lorsque la limite est atteinte, le message le plus ancien est supprimé.

Modes


Pour régler et personnaliser les sonneries pour divers événements, environnements ou groupes d'appelants, appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Modes**. Le mode sélectionné apparaît en haut de l'affichage en mode veille. Si le mode Général est utilisé, seule la date du jour est affichée.


Changement de mode


- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Modes**. Une liste de modes s'affiche.
- 2 Dans la liste des modes, sélectionnez un mode, puis sélectionnez **Options**→ **Activer**.

 **Remarque** : Les appels entrants seront signalés par une sonnerie si vous avez choisi Sonnerie dans les paramètres du mode.

Mode hors connexion - il vous permet d'utiliser la console de jeu sans vous connecter au réseau mobile sans fil GSM.

 **Attention** : Le mode Déconnexion ne permet pas l'émission (ou la réception) d'appels, y compris les appels d'urgence, ni l'utilisation d'autres fonctions nécessitant une couverture réseau. Pour émettre un appel, vous devez d'abord activer la fonction de téléphone en changeant de mode. Si l'appareil a été verrouillé, vous devez entrer le code de déverrouillage pour pouvoir activer la fonction de téléphone et émettre un appel d'urgence.

 **Attention** : Pour utiliser le mode Déconnexion, votre appareil doit être allumé. Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsque l'utilisation des téléphones sans fil est interdite ou lorsqu'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.

Lorsque vous activez le mode hors connexion, la console de jeu redémarre et le service GSM est désactivé, comme indiqué par  dans l'indicateur de puissance du signal. Voir la

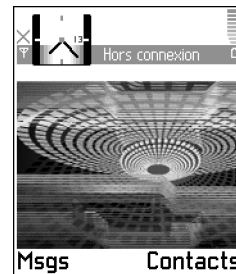




Fig. 16 Mode hors connexion actif

 **Raccourci** : Pour changer de mode, appuyez sur  en mode veille. Recherchez le mode à activer et appuyez sur **OK**.



Conseil ! Lorsque vous faites défiler la liste des sonneries, vous pouvez vous arrêter sur une sonnerie pour l'écouter avant de la choisir. Appuyez sur n'importe quelle touche pour arrêter le son.





Conseil ! Vous pouvez changer de sonnerie à deux endroits : Modes ou Contacts. Voir [Ajout d'une sonnerie pour une fiche ou un groupe de contacts](#), p. 53.

figure 16. Tous les signaux du téléphone sans fil GSM vers et depuis l'appareil sont impossibles.



Pour quitter le mode hors connexion, choisissez un autre mode et sélectionnez **Options** → **Activer**. Appuyez sur **Oui**. La console de jeu redémarre et réactive les transmissions sans fil du service GSM (sous réserve que la puissance du signal soit suffisante). Si Bluetooth a été désactivé à la suite du passage en mode hors connexion, vous devez le réactiver manuellement. Voir [Paramètres Bluetooth](#), p. 103.



Personnalisation des modes

- 1 Pour modifier un mode, recherchez-le dans la liste et sélectionnez **Options** → **Personnaliser**. Une liste de paramètres de mode s'ouvre.
- 2 Recherchez le paramètre à modifier et appuyez sur  pour voir les options :
 - **Sonnerie** - Pour définir la sonnerie des appels vocaux, effectuez un choix dans la liste. Une icône  apparaîtra en regard des noms des sonneries qui sont enregistrées sur la carte mémoire.
 - **Signalisation appels** - Lorsque **De + en + fort** est sélectionné, le volume de la sonnerie commence au niveau un et augmente niveau par niveau pour définir le volume.
 - **Volume sonnerie** - Permet de régler le volume de la sonnerie et de la signalisation des messages.
 - **Signalisation msgs** - Permet de définir la signalisation des messages.
 - **Vibreur** - Permet de définir le mode vibreur pour les appels vocaux et messages entrants.
 - **Bips touches** - Permet de définir le volume du bip des touches.
 - **Bips d'avertissement** - La console de jeu émet un bip d'avertissement, par exemple, lorsque la batterie est bientôt déchargée.
 - **Signalisation pour** - Permet d'accepter uniquement les appels provenant de groupes de contacts sélectionnés. Les appels provenant de personnes n'appartenant pas à ces groupes auront une alerte silencieuse. Le choix possible est **Tous les appels** / (liste des groupes de contacts, si vous en avez créés). Voir [Création de groupes de contacts](#), p. 55.
 - **Nom du mode** - Pour renommer un mode. Les modes Général, N-Gage et hors connexion ne peuvent pas être renommés.



Agenda et tâches

Création d'entrées d'agenda

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Agenda**.
- 2 Sélectionnez **Options** → **Nouvelle entrée** puis sélectionnez :
 - **Réunion** pour vous souvenir d'un rendez vous à une date et une heure spécifiques.
 - **Mémo** pour créer une entrée générale pour un jour.
 - **Anniversaire** pour vous souvenir d'anniversaires ou de dates spéciales. Les entrées d'anniversaire se répètent chaque année.
- 3 Complétez les champs. Utilisez  pour passer d'un champ à un autre.

Alarme - Sélectionnez **Activée** et appuyez sur  pour compléter les champs **Heure de l'alarme** et **Date de l'alarme**. L'alarme est représentée par  sur l'écran Jour.




Arrêter une alarme agenda - Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme agenda. Si vous appuyez sur une autre touche, l'alarme est mise en mode répétition.


Répéter - Appuyez sur  pour modifier l'entrée à répéter ( s'affiche dans l'écran Jour).

Répéter jusqu'au - Vous pouvez définir une date de fin pour l'entrée répétée.

Synchronisation - **Privée** - après synchronisation, l'entrée d'agenda ne peut être vue que par vous-même ; les personnes ayant un accès en ligne ne pourront pas le voir.

Publique - l'entrée d'agenda est visible pour les personnes ayant un accès à votre agenda en ligne. **Aucune** - l'entrée d'agenda ne sera pas copiée sur votre PC lorsque vous synchroniserez. Vous pouvez déplacer des données relatives à l'agenda et aux tâches à partir de nombreux téléphones Nokia différents vers votre console de jeu ou synchroniser votre agenda sur un PC à l'aide de l'application PC Suite pour Nokia N-Gage QD. Voir la fonction d'aide de PC Suite.
- 4 Pour enregistrer l'entrée, appuyez sur **Effectué**.

 **Raccourci** : Appuyez sur une touche ( - ) dans un écran de l'agenda. Une entrée réunion est ouverte et les caractères que vous avez tapés sont ajoutés au champ **Sujet**.

 **Conseil** ! Si vous modifiez ou supprimez une entrée répétée, choisissez le mode d'application de la modification : **Toutes occurrences** - toutes les entrées répétées sont supprimées / **Cette entrée uniq.** - seule l'entrée actuelle est supprimée. Par exemple, votre cours hebdomadaire a été annulé. Vous avez défini l'agenda pour vous le rappeler chaque semaine. Choisissez **Cette entrée uniq.** et l'agenda vous le rappellera à nouveau la semaine prochaine.

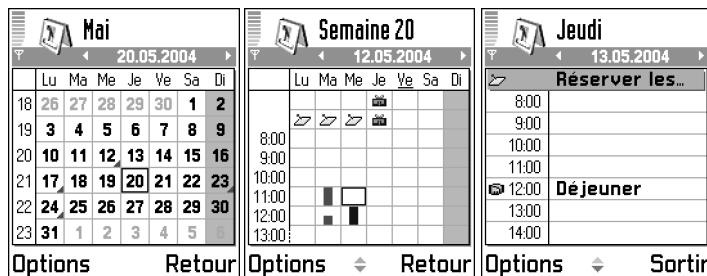
**Conseil !**

Sélectionnez **Options** → **Paramètres** pour modifier l'écran affiché lorsque vous ouvrez l'agenda ou pour définir un autre jour comme étant le premier jour de la semaine. Pour afficher les numéros de semaine, sélectionnez lundi comme premier jour de la semaine.



Conseil ! Vous pouvez envoyer des entrées d'agenda vers un téléphone compatible. Voir le chapitre [Messages](#) et [Envoi de données via Bluetooth](#), p. 103.





Ecrans d'agenda




Dans l'écran Mois, les dates possédant des entrées d'agenda sont marquées d'un petit triangle dans le coin inférieur droit. Les mémos et les anniversaires sont placés avant 8 heures.

- Pour atteindre une certaine date, sélectionnez **Options** → **Chercher date**. Ecrivez la date et appuyez sur **OK**.
- **Icônes** : - Réunion, - Mémo et - Anniversaire.
- Appuyez sur pour atteindre la date d'aujourd'hui.

À faire – Liste des tâches

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Extras**→ **A faire**.
- 2 Appuyez sur une touche pour commencer à écrire la tâche dans le champ **Sujet**.
 - Pour définir la date d'échéance de la tâche, sélectionnez le champ **Date d'échéance** et saisissez une date.
 - Pour définir une priorité pour la tâche, recherchez le champ **Priorité** et appuyez sur . Les icônes de priorité sont les suivantes :  pour **Elevée**,  pour **Faible** et pas d'icône pour **Normale**.
- 3 Pour enregistrer la tâche, appuyez sur **Effectué**.

Pour indiquer que la tâche a été effectuée, sélectionnez-la puis sélectionnez **Options**→ **Tâche effectuée** (.


Pour restaurer une tâche, sélectionnez **Options**→ **Tâche non effect.** (.



Fig. 17 Tâches dans la liste À faire.

Extras



Calculatrice

Pour additionner, soustraire, multiplier et diviser, appuyez sur et sélectionnez **Extras**→ **Calculatr..**



Remarque : La calculatrice a une précision limitée et n'est conçue que pour des calculs simples.

- Sélectionnez **MS** pour enregistrer un nombre dans la mémoire, signalé par la lettre **M**. Pour récupérer ce nombre, sélectionnez **MR**. Pour effacer un nombre dans la mémoire, sélectionnez **Options**→ **Mémoire**→ **Effacer**.



Compositeur

Pour créer vos propres sonneries personnalisées, appuyez sur et sélectionnez **Extras**→ **Compositeur**. Notez qu'il est impossible de modifier une sonnerie pré-installée.

- 1 Sélectionnez **Options**→ **Nouvelle sonnerie** pour ouvrir l'éditeur et commencer la composition. Utilisez les touches pour ajouter des notes et des pauses (voir tableau ci-dessous) ou sélectionnez **Options**→ **Insérer symbole**. La durée par défaut d'une note est 1/4.
 - Pour écouter la sonnerie, sélectionnez **Options**→ **Ecouter**. Pour régler le volume, sélectionnez **Options**→ **Volume** avant de commencer la lecture de la sonnerie.
 - Pour régler le tempo, sélectionnez **Options**→ **Tempo**. Pour augmenter ou diminuer graduellement le tempo, appuyez respectivement sur ou . Le tempo se mesure en temps par minute.
 - Pour appliquer différents styles de lecture, choisissez au moins deux notes et sélectionnez ensuite **Options**→ **Style**→ **Legato** - les notes sont jouées d'une

Options de la calculatrice :








Dernier résultat,
Mémoire, Vider écran,
Aide et Sortir.

Options de l'écran principal Compositeur :
















Ouvrir, Nouvelle sonnerie, Supprimer, Marquer/Enlever, Renommer, Dupliquer, Aide et Sortir.

Options de composition :
Ecouter, Insérer symbole,
Style, Tempo, Volume,
Aide et Sortir.

manière liée et régulière ou sélectionnez au moins une note puis sélectionnez **Staccato** - les notes sont jouées d'une manière détachée pour produire des sons courts marqués. Sélectionnez **Naturel** pour supprimer les styles.

- Pour sélectionner simultanément plusieurs notes ou pauses, maintenez enfoncées simultanément  et  ou .
- Pour augmenter ou diminuer une note d'un demi-ton sur la portée, recherchez la note et appuyez sur  ou sur .
- Pour produire un do dièse, maintenez enfoncées  et .

2 Appuyez sur **Retour** pour enregistrer la sonnerie.


<i>Touche</i>	<i>Note</i>	<i>Touche et fonction</i>
	c	 Raccourcit la durée des notes/pauses sélectionnées en tons.
	ré	 Allonge la durée des notes/pauses sélectionnées en tons.
	e	 Insère une pause.
	f	Appuyez sur  pour ouvrir la liste des notes et des pauses.
	g	 Modifie les octaves. Toutes les notes/pauses sélectionnées passent à l'octave supérieure.
	a	 Supprime les notes sélectionnées.
	si	Lorsque les touches  -  sont maintenues enfoncées, ceci allonge une note (pointée) ou une pause ou raccourcit une note allongée.



Options du convertisseur :
Sélectionner unité /
Changer devise, Type de
conversion, Taux de
change, Aide et Sortir.







Convertisseur – Convertir des mesures

Pour convertir les mesures comme la **Longueur** d'une unité (**Yards**) à une autre (**Mètres**), appuyez sur  et sélectionnez **Extras**→ **Convertisseur**.



Remarque : La précision du convertisseur étant limitée, des erreurs d'arrondis risquent de se produire.

- 1 Recherchez le champ **Type** et appuyez sur  pour ouvrir une liste de mesures. Recherchez la mesure que vous voulez utiliser et appuyez sur **OK**.
- 2 Faites défiler jusqu'au premier champ **Unité** et appuyez sur . Sélectionnez l'unité à **partir** de laquelle vous souhaitez effectuer une conversion et appuyez sur **OK**. Faites défiler jusqu'au prochain champ **Unité** et sélectionnez l'unité **vers** laquelle vous souhaitez effectuer la conversion.
- 3 Faites défiler jusqu'au premier champ **Quantité** et saisissez la valeur que vous souhaitez convertir. L'autre champ **Quantité** se modifie automatiquement pour afficher la valeur convertie.
Appuyez sur  pour ajouter une décimale et appuyez sur  pour afficher les symboles +, - (pour les températures) et E (pour les exposants).

Définition d'une devise de référence et de taux de change



Conseil ! Pour modifier l'ordre de la conversion, écrivez la valeur dans le second champ **Quantité**. Le résultat s'affiche alors dans le premier champ **Quantité**.

Pour pouvoir convertir des devises, vous devez préalablement choisir une devise de référence et ajouter des taux de change. Le taux de la devise de référence est toujours 1. La devise de référence détermine les taux de conversion des autres devises.

- 1 Sélectionnez **Devise** comme type de mesure et sélectionnez **Options**→ **Taux de change**. La liste des devises s'ouvre, avec la devise de référence en cours affichée en haut.
- 2 Pour modifier la devise de référence, recherchez cette devise, puis sélectionnez **Options**→ **En devise de base**.







Remarque : Lorsque vous changez de devise de base, vous devez saisir les nouveaux taux car tous les taux de change précédents ont été mis à zéro.

- 3 Ajouter des taux de change Recherchez la devise souhaitée, puis saisissez un nouveau taux (nombre d'unités de la devise équivalant à une unité de la devise de référence que vous avez sélectionnée).
- 4 Une fois tous les taux de change nécessaires ajoutés, vous pouvez effectuer des conversions de devises.




Notes

Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Notes**. Vous pouvez lier des notes à Favoris et les envoyer à d'autres équipements compatibles. Les fichiers de texte simple (format TXT) que vous recevez peuvent être enregistrés dans Notes.


- Appuyez sur ( - ) pour commencer à écrire. Appuyez sur  pour effacer des lettres. Appuyez sur **Effectué** pour enregistrer.



Horloge

Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Horloge**. Pour modifier l'heure et la date, sélectionnez **Options** → **Paramètres** dans Horloge. Pour modifier l'horloge affichée en mode veille, faites défiler les paramètres **Date et heure** et sélectionnez **Type d'horloge** → **Analogique** ou **Numérique**.

Définition d'une alarme

- 1 Pour définir une nouvelle alarme, sélectionnez **Options** → **Régler alarme**.
 - 2 Indiquez l'heure de déclenchement de l'alarme, puis appuyez sur **OK**. Lorsque l'alarme est activée, l'indicateur  s'affiche.
- Pour annuler une alarme, allez dans Horloge et sélectionnez **Options** → **Désactiver alarme**.



Conseil ! Pour renommer une devise, accédez à l'écran Taux de change, choisissez la devise et sélectionnez **Options** → **Renommer devise**.

Options de l'horloge :
Régler alarme, Modifier alarme, Désactiver alarme, Paramètres, Aide et Sortir.

Options de l'enregistreur :
Ouvrir, Enreg. clip audio, Supprimer, Dépl. vers mém. tél. / Déplacer vers carte, Marquer/Enlever, Renommer clip, Envoyer, Ajouter ds 'Aller à', Paramètres, Aide et Sortir.


Arrêt de l'alarme

- Appuyez sur **Arrêter** pour arrêter l'alarme.
- Lorsque la sonnerie de l'alarme retentit, appuyez sur n'importe quelle touche ou sur **Répéter** pour arrêter l'alarme pendant cinq minutes, après quoi elle recommence à sonner. Vous pouvez répéter cette opération cinq fois maximum.








Si l'heure définie pour l'alarme est atteinte alors que l'appareil est hors tension, l'appareil se met automatiquement sous tension et émet un signal sonore correspondant à l'alarme. Si vous appuyez sur **Arrêter**, l'appareil demande si vous voulez l'activer pour des appels. Appuyez sur **Non** pour mettre l'appareil hors tension ou sur **Oui** pour émettre et recevoir des appels. N'appuyez pas sur **Oui** lorsque l'utilisation des téléphones sans fil risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger.




Enregistreur

Appuyez sur  et sélectionnez **Extras** → **Enregistr.** Vous pouvez enregistrer des conversations téléphoniques et des mémos vocaux, et écouter vos enregistrements. Lorsque vous enregistrez une conversation téléphonique, les deux correspondants entendent un bip retentir toutes les cinq secondes pendant l'enregistrement.

L'enregistreur ne peut pas être utilisé lorsqu'un appel de données ou une connexion GPRS est actif.

- Sélectionnez **Options** → **Enreg. clip audio** ou **Ouvrir**. Recherchez la fonction souhaitée, puis appuyez sur  pour la sélectionner. Utiliser :  pour l'enregistrement,  pour la pause,  pour l'arrêt,  pour l'avance rapide,  pour le rembobinage rapide ou  pour la lecture d'un fichier audio ouvert.


Aller à

Pour enregistrer les raccourcis, les liens vers vos images favorites, des notes, des signets, etc., appuyez sur  et sélectionnez **Extras**→ **Aller à**.




Ajout de raccourcis

Des raccourcis ne peuvent être ajoutés qu'à partir de chacune des applications comme l'application **Photos**. Toutes les applications ne possèdent pas cette fonctionnalité.

- 1 Ouvrez une application.
- 2 Sélectionnez un élément pour lequel vous souhaitez ajouter un raccourci.
- 3 Sélectionnez **Options**→ **Ajouter ds 'Aller à'**.

 **Remarque** : un raccourci qui figure dans l'application 'Aller à' est automatiquement mis à jour si vous déplacez l'élément qu'il désigne (d'un dossier vers un autre, par exemple).


Raccourcis par défaut:

-  ouvre le **Agenda**
-  ouvre le dossier **Msgs reçus**
-  ouvre **Notes**

Options dans 'Aller à':
Ouvrir, Modifier nom, Changer l'icone, Supprimer, Déplacer, Affichage par liste / Affichage par icone, Aide et Sortir.



Web

Divers fournisseurs de services gèrent des pages spécifiquement conçues pour les équipements mobiles. Pour accéder à ces pages, appuyez sur  et sélectionnez **Web**. Ces pages utilisent le langage WML (Wireless Markup Language) ou XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Les pages Web qui utilisent le langage HTML (Hypertext Markup Language) ne peuvent pas être affichées sur votre appareil.

Pour connaître la disponibilité des services et leurs tarifs, contactez votre opérateur réseau et/ou prestataire de services. Les fournisseurs de service vous communiqueront également des instructions sur le mode d'emploi de leurs services.



Conseil ! Les paramètres peuvent par exemple être disponibles sur le site Web d'un opérateur réseau ou d'un prestataire de services. Vous pouvez également visiter le site <http://support.n-gage.com>. Les liens vers les sites Web N-Gage nationaux en différentes langues sont disponibles sur le site <http://www.n-gage.com/select.html>.

Procédure de base d'accès au Web

- Enregistrez les paramètres nécessaires pour accéder à la page Web que vous voulez utiliser. Voir les sections [Réception de paramètres dans un message texte](#) et [Saisie manuelle des paramètres](#).
- Établissez une connexion au Web. Voir [Établissement d'une connexion](#), p. 93.
- Parcourez les pages. Voir [Navigation](#), p. 94.
- Déconnectez-vous du Web. Voir [Fin d'une connexion](#), p. 95.

Réception de paramètres dans un message texte

L'opérateur réseau ou le fournisseur de services qui offre la page Web peut vous envoyer les paramètres du service Web sous forme d'un message texte spécifique. Voir [Réception de logos, de sonneries, de cartes de visite, d'entrées d'agenda et de paramètres](#), p. 68. Pour plus d'informations, contactez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.

Saisie manuelle des paramètres

Suivez les instructions fournies par votre fournisseur de services.

- 1 Sélectionnez **Outils**→**Param.**→**Connexion**→**Points d'accès** et définissez les paramètres pour le point d'accès. Voir [Paramètres de connexion](#), p. 40.
- 2 Sélectionnez **Web**→**Options**→**Ajouter signet**. Écrivez le nom du signet et l'adresse de la page définis pour le point d'accès actuel.

Écran des signets



Glossaire : Un signet est composé d'une adresse Internet (obligatoire), d'un titre, d'un point d'accès et, si la page Web l'exige, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe.



Remarque : Votre appareil peut contenir des signets correspondant à des sites non affiliés à Nokia. Nokia ne fournit aucune garantie concernant ces sites, ni ne les cautionne. Si vous décidez d'accéder à ces sites, vous devez prendre les mêmes précautions, en matière de sécurité et de contenu, que pour tout autre site Internet.



Page de démarrage définie pour le point d'accès. Si vous utilisez un autre point d'accès pour la navigation, la page de démarrage est changée en conséquence.



Dernière page visitée. Lorsque l'appareil est déconnecté du Web, l'adresse de la dernière page visitée est gardée en mémoire jusqu'à ce qu'une nouvelle page soit visitée lors de la connexion suivante.



Signet indiquant le titre ou l'adresse Internet du signet.


Établissement d'une connexion


Une fois que vous avez enregistré tous les paramètres de connexion requis, vous pouvez accéder aux pages.




Options de l'écran
Signets : **Ouvrir**,
Télécharger, **Retour à la page**, **Envoyer**, **Aller à adresse Web / Trouver signet**, **Ajouter signet**, **Modifier**, **Supprimer**, **Lire msgs service**, **Déconnexion**, **Dépl. vers dossier**, **Nouveau dossier**, **Marquer/Enlever**, **Renommer**, **Vider cache**, **Détails**, **Ajouter ds 'Aller à'**, **Paramètres**, **Aide et Sortir**.




Raccourci : Pour établir une connexion, maintenez la touche  enfoncée en mode veille.

 **Conseil !** Pour envoyer un signet, sélectionnez-le puis sélectionnez **Options**→**Envoyer**→**Par message texte**.

Options disponibles lors de la navigation : **Ouvrir, Afficher photo, Options de service, Signets, Historique, Aller à adresse Web, Lire msgs service, Enr. comme signet, Envoyer signet, Recharger, Déconnexion, Afficher les photos, Vider cache, Enregistrer page, Trouver, Détails, Paramètres, Aide et Sortir.**

Sélectionnez une page ou un signet ou écrivez l'adresse, appuyez sur  pour commencer à télécharger la page.


Sécurité connexion

Si le témoin de sécurité  est affiché pendant une connexion, la transmission des données entre l'appareil et la passerelle Internet ou le serveur est cryptée.



Remarque : L'icône de sécurité n'indique pas que la transmission des données entre la passerelle et le serveur de contenu (ou emplacement de stockage des ressources demandées) est sûre. Le prestataire de services sécurise la transmission des données entre la passerelle et le serveur de contenu.

Navigation


- Pour revenir à la page précédente pendant que vous naviguez, appuyez sur **Retour**. Si l'option **Retour** n'est pas disponible, sélectionnez **Options**→**Historique** pour afficher une liste chronologique des pages que vous avez visitées pendant une session de navigation. La liste des pages consultées est vidée à chaque fin de session.
- Pour récupérer le contenu le plus récent du serveur, sélectionnez **Options**→**Recharger**.
- Pour enregistrer un signet, sélectionnez **Options**→**Enr. comme signet**. Pour enregistrer une page pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options**→**Enregistrer page**. Vous pouvez enregistrer des pages soit dans la mémoire de la console de jeu ou sur une carte mémoire, et les parcourir lorsque vous êtes en mode hors connexion. Pour accéder aux pages ultérieurement, appuyez sur  dans l'écran des signets.
- Pour ouvrir une sous-liste de commandes ou d'actions, si disponible, pour la page actuellement ouverte, sélectionnez **Options**→**Options de service**.
- Vous pouvez télécharger des éléments tels que des sonneries, des photos, des logos opérateur et des clips vidéo. Les éléments téléchargés sont enregistrés dans leurs applications appropriées sur votre console de jeu. Une photo téléchargée, par exemple, est enregistrée dans l'application **Photos**.



Important : Installez uniquement des sources offrant une protection appropriée contre les virus et les logiciels nuisibles.

- Pour télécharger et afficher des nouveaux messages de service pendant que vous naviguez, sélectionnez **Options**→ **Lire msgs service** (option affichée uniquement s'il existe de nouveaux messages). Voir aussi [Réception de messages de service](#), p. 69.

Fin d'une connexion

Sélectionnez **Options**→ **Déconnexion** ou appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour quitter la navigation et revenir en mode veille.


Vidage du cache

Les informations ou services auxquels vous avez accédé sont enregistrés dans la mémoire cache de la console de jeu.


La mémoire cache est un emplacement de mémoire utilisé pour stocker temporairement les données. Si vous avez essayé d'accéder ou avez accédé à des informations confidentielles nécessitant l'utilisation d'un mot de passe, videz la mémoire cache après chaque utilisation. Les informations ou services auxquels vous avez accédé sont enregistrés dans la mémoire cache. Pour vider la mémoire cache, sélectionnez **Options**→ **Vider cache**.

Paramètres pour le Web

Sélectionnez **Options**→ **Paramètres** :

- **Pt d'accès par défaut** - Pour modifier le point d'accès par défaut, appuyez sur  pour ouvrir une liste des points d'accès disponibles. Voir [Paramètres de connexion](#), p. 40.
- **Afficher les photos** - Si vous choisissez **Non**, vous pouvez charger des images ultérieurement pendant que vous naviguez en sélectionnant **Options**→ **Afficher les photos**.



Conseil ! Pour accéder à l'écran des signets pendant que vous naviguez, appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée. Pour retourner dans l'écran du navigateur, sélectionnez **Options**→ **Retour à la page**.

- **Renvoi à la ligne** - Choisissez **Désactivé** si vous ne souhaitez pas que le texte d'un paragraphe soit automatiquement renvoyé à la ligne ou **Activé** si au contraire, vous le souhaitez.
- **Taille de police** - Choisissez la taille du texte.
- **Encodage par défaut** - Pour vous assurer que les pages de votre navigateur affichent les caractères de texte correctement, sélectionnez le type de langue approprié.
- **Cookies** - Vous permet d'activer ou de désactiver la réception et l'envoi de cookies.
- **Confirm. envoi DTMF** - Précisez si vous souhaitez confirmer avant que la console de jeu n'envoie de signaux DTMF lors d'un appel vocal. Voir aussi « Signaux DTMF », p. [32](#).

Applications et Gestionnaire

Remarques relatives à l'installation des applications et des logiciels

Vous pouvez installer deux types d'applications et de logiciels sur votre console de jeu.


- **Les applications basées sur la technologie Java™ J2ME™** avec l'extension .JAD ou .JAR sont installées dans Applications. Ne téléchargez pas d'applications PersonalJava™ sur votre console de jeu, car elles ne peuvent pas être installées. Voir [Applications \(Java™\)](#), p. 98.
- **D'autres applications et logiciels** spécifiquement destinés à la console de jeu N-Gage ou adaptés aux systèmes d'exploitation Symbian sont installés dans le **Gestion..** Les fichiers d'installation possèdent l'extension .SIS. Voir [Installer et supprimer des logiciels](#), p. 99.

Les fichiers d'installation peuvent être transférés sur votre console de jeu à partir d'un ordinateur compatible, téléchargés lors d'une navigation, envoyés dans un message multimédia, envoyés en tant que pièce jointe dans un message électronique, ou via Bluetooth. Si vous utilisez PC Suite pour Nokia N-Gage QD pour transférer un fichier, placez le fichier dans le dossier **Installation et fichiers Java (C:\nokia\installs)** sur votre console de jeu ou sur une carte mémoire. Si vous utilisez Microsoft Windows Explorer pour transférer un fichier, placez le fichier sur une carte mémoire (disque local).



Important : Installez les applications uniquement à partir de sources offrant une protection appropriée contre les logiciels nuisibles.





Exemple : Si vous avez reçu le fichier d'installation sous forme de pièce jointe dans un message électronique, retournez dans votre boîte de réception, ouvrez le message en question, ouvrez l'écran des pièces jointes, recherchez le fichier d'installation, puis appuyez sur  pour démarrer l'installation.

Pendant l'installation, la console de jeu affiche les informations relatives à la progression de l'installation. Si vous installez une application sans signature numérique ou certificat, la console de jeu affiche un avertissement. Ne continuez l'installation que si vous êtes certain de l'origine et du contenu de l'application.




Applications (Java™)

Installer une application

- 1 Appuyez sur  et sélectionnez **Extras**→ **Application**. Appuyez sur  pour ouvrir l'écran **Télécharg.** ainsi qu'une liste de fichiers d'installation Java dans le dossier `c:\nokia\installs` de votre console de jeu.
- 2 Recherchez le fichier d'installation voulu et sélectionnez **Options**→ **Installer**.
- 3 Lorsque la console de jeu vous demande s'il faut installer ou mettre à jour l'application, appuyez sur **Oui** pour poursuivre l'installation.
Le fichier .JAR est indispensable pour l'installation. S'il est manquant, la console de jeu peut vous demander de le télécharger. Si aucun point d'accès n'est défini pour Applications, vous devez en sélectionner un. Lors du téléchargement du fichier JAR, vous devrez peut-être indiquer un nom d'utilisateur et un mot de passe pour accéder au serveur. Vous les obtiendrez auprès du fournisseur ou du fabricant de l'application.
- 4 La console de jeu vous indique que l'installation est terminée.

Écran principal Applications

- Pour lancer une application, sélectionnez-la et appuyez sur .
- Pour désinstaller une application, recherchez-la et sélectionnez **Options**→ **Supprimer**.
- Pour démarrer une connexion réseau et vérifier si une mise à jour est disponible pour l'application, recherchez cette dernière et sélectionnez **Options**→ **Mettre à jour**.

Options de l'écran **Télécharg.** : **Installer**, **Supprimer**, **Afficher détails**, **Paramètres**, **Aide** et **Sortir**.



Conseil ! Lorsque vous naviguez, vous pouvez télécharger un fichier d'installation et l'installer sans fermer la connexion.

Options de l'écran principal Applications : **Ouvrir, Supprimer, Mettre à jour, Aller à adresse URL, Afficher détails, Paramètres, Aide et Sortir.**

- Pour démarrer une connexion réseau et afficher des informations complémentaires sur l'application, recherchez cette dernière et sélectionnez **Options**→ **Aller à adresse URL**, si disponible.
- Pour afficher des informations comme le type, le numéro de version ou le fabricant d'une application, recherchez cette dernière et sélectionnez **Options**→ **Afficher détails**.

Paramètres des applications

Pour définir un point d'accès par défaut pour le téléchargement d'applications et des composants d'application, allez dans l'écran **Télécharg.** et sélectionnez **Options**→ **Paramètres**→ **Pt d'accès par défaut**.

Certaines applications Java nécessitent une connexion réseau vers un point d'accès défini pour le téléchargement de données supplémentaires ou de composants. Dans l'écran principal Applications, recherchez une application et sélectionnez

Options→ **Paramètres**→ **Paramètres**, puis sélectionnez :


- **Point d'accès** pour choisir un point d'accès à utiliser par l'application. Voir [Points d'accès](#), p. 42.
- **Connexion au réseau** - Les options sont :
 - **Autorisée** - Les connexions pour l'application sont permises sans notification.
 - **Demand. d'abord** - Vous recevez une notification avant que l'application établisse une connexion.
 - **Non autorisée** - Les connexions pour l'application ne sont pas permises.


Options de l'écran principal du Gestionnaire d'applications : **Afficher détails, Afficher certificat, Installer, Supprimer, Afficher journal, Envoyer journal, Détails mémoire, Aide et Sortir.**



Installer et supprimer des logiciels

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils**→ **Gestion.** pour afficher une liste :

- des applications et logiciels que vous pouvez installer (pas d'icône d'indication)
- des applications et logiciels installés que vous pouvez supprimer, signalés par .

- des applications et logiciels dont l'installation a été annulée ou interrompue, signalés par . Vous ne pouvez pas utiliser ces applications. Vous devez soit les supprimer ou essayer de les réinstaller.

Installation de logiciels



Important : Installez les applications uniquement à partir de sources offrant une protection appropriée contre les virus et les logiciels nuisibles.

Si vous installez un fichier de mise à jour ou de réparation pour une application existante, vous ne pouvez restaurer l'application d'origine que si vous disposez du fichier d'installation d'origine ou d'une copie de sauvegarde complète du logiciel supprimé. Pour effectuer la restauration, désinstallez d'abord l'application, puis réinstallez-la à partir du fichier d'installation d'origine ou de la copie de sauvegarde.

- 1 Ouvrez le Gestionnaire d'applications, recherchez un fichier d'installation du progiciel, puis sélectionnez :
 - **Options**→ **Afficher détails** pour afficher des informations comme le type, le numéro de version ou le fabricant de l'application.
 - **Options**→ **Afficher certificat** pour afficher les détails concernant le certificat de sécurité de l'application. Voir [Gestion certificats](#), p. 48.
- 2 Sélectionnez **Options**→ **Installer** pour démarrer l'installation.
- 3 Lorsque la console de jeu vous demande s'il faut installer ou mettre à jour l'application ou le logiciel, appuyez sur **Oui** pour poursuivre l'installation.
Si la console de jeu affiche un message d'avertissement de sécurité et que vous choisissez de poursuivre l'installation, vous avez la possibilité d'afficher les détails et le certificat de sécurité du progiciel.
Pendant l'installation, vous devez pouvoir choisir la langue d'installation et sélectionner quels composants du progiciel vous souhaitez installer.
- 4 La console de jeu vous indique que l'installation est terminée.



Conseil !

Sélectionnez **Options**→ **Afficher journal** pour voir quels logiciels ont été installés ou supprimés et la date d'installation ou de suppression.



Conseil ! Pour envoyer votre journal d'installation au bureau d'assistance afin que votre interlocuteur voie ce qui a été installé ou supprimé, sélectionnez **Options**→**Envoyer journal**→**Par message texte, Par multimédia, Par Bluetooth** ou **Par e-mail** (disponible uniquement si les paramètres e-mail corrects sont définis).

Suppression de logiciels

Recherchez un progiciel et sélectionnez **Options**→**Supprimer**. Appuyez sur **Oui** pour confirmer.

Si vous supprimez un progiciel, vous ne pouvez le réinstaller que si vous disposez du progiciel d'origine ou d'une copie de sauvegarde complète du progiciel supprimé. Si vous supprimez un progiciel, vous ne pouvez plus ouvrir les documents créés dans ce logiciel.



Remarque : Si un autre progiciel dépend du progiciel supprimé, cet autre progiciel risque de ne plus fonctionner. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du progiciel installé.

Connectivité




Connexion Bluetooth

Bluetooth vous permet d'établir des connexions sans fil pour jouer, envoyer des images, des textes ou d'établir une connexion sans fil avec des équipements compatibles Bluetooth comme des ordinateurs. Comme les équipements Bluetooth communiquent grâce à des ondes radioélectriques, votre console de jeu et l'autre équipement Bluetooth ne doivent pas nécessairement être positionnés en visibilité directe. Les deux équipements doivent simplement être distants d'au maximum 10 mètres ; la connexion risque toutefois d'être exposée à des interférences dues à des obstacles (murs, autres équipements électroniques...).

Cet appareil est conforme à la spécification Bluetooth 1.1 qui prend en charge les modes suivants : Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile et File Transfer Profile. Pour assurer l'interopérabilité avec d'autres appareils prenant en charge la technologie Bluetooth, utilisez les accessoires agréés par Nokia pour ce modèle. N'hésitez pas à consulter les constructeurs des autres appareils pour déterminer leur compatibilité avec cet appareil.

Des restrictions peuvent exister quant à l'utilisation de la technologie Bluetooth dans certains endroits. Renseignez-vous auprès des autorités locales ou de votre prestataire de services.

Les fonctions qui font appel à la technologie Bluetooth ou qui permettent à ces fonctions de s'exécuter en arrière-plan pendant l'utilisation d'autres fonctions, augmentent la demande de puissance de batterie et réduisent la durée de vie de cette dernière.

Appuyez sur  et sélectionnez **Outils** → **Bluetooth**. Vous êtes invité à donner un nom Bluetooth à votre appareil.

Paramètres Bluetooth

- **Bluetooth - Activé/Désactivé**
- **Visibilité ma console: Visible par tous** - votre console de jeu peut être détectée par d'autres équipements Bluetooth **Masqué** - votre console de jeu ne peut pas être détectée par d'autres équipements.
- **Nom de ma console** - Définissez un nom Bluetooth pour votre console de jeu.



Remarque : Après avoir activé Bluetooth et réglé **Visibilité ma console** sur **Visible par tous**, votre console de jeu et ce nom peuvent s'afficher sur les équipements Bluetooth d'autres utilisateurs.

Envoi de données via Bluetooth

Une seule connexion Bluetooth peut être active à la fois.

- 1 Ouvrez l'application dans laquelle l'élément que vous souhaitez envoyer est stocké. Par exemple, pour envoyer une photo à un autre équipement compatible, ouvrez l'application Photos.
- 2 Sélectionnez l'élément voulu, par exemple, une photo, puis sélectionnez **Options** → **Envoyer** → **Par Bluetooth**.
- 3 La console de jeu recherche les équipements à sa portée. Les équipements dotés de Bluetooth qui se trouvent à sa portée s'affichent les uns après les autres sur l'écran. Une icône représentant l'équipement, son nom Bluetooth, son type ou une dénomination s'affiche.



Conseil ! Si vous avez préalablement recherché des équipements Bluetooth, la liste des équipements qui avaient déjà été détectés s'affiche en premier. Pour lancer une nouvelle recherche, sélectionnez **Autres équipements**. Si vous éteignez la console de jeu, la liste est effacée.


- Pour interrompre la recherche, appuyez sur **Arrêter**. La liste des équipements se fige et vous pouvez alors établir une connexion avec l'un des équipements déjà détectés.

Icônes des différents équipements Bluetooth :

-  Ordinateur
-  Téléphone
-  Autre
-  Inconnu



Conseil ! Lors de la recherche d'équipements, certains équipements Bluetooth peuvent n'afficher que les adresses Bluetooth uniques (adresses des équipements). Pour connaître l'adresse Bluetooth unique de votre console de jeu, saisissez le code ***#2820#** en mode veille.

 **Conseil !** Pour envoyer du texte via Bluetooth (au lieu de messages texte), accédez à Notes, saisissez le texte, et sélectionnez **Options** → **Envoyer** → **Par Bluetooth**.

- 4 Accédez à l'équipement auquel vous souhaitez vous connecter, puis appuyez sur **Sélect.**
- 5 **Liaison (si elle n'est pas requise par l'autre équipement, passez à l'étape 6)**






Glossaire : Liaison signifie authentification. Les utilisateurs d'équipements dotés de Bluetooth doivent convenir d'un code d'authentification et utiliser le même code pour lier deux équipements. Les équipements sans interface utilisateur possèdent un code d'authentification défini en usine.






- Si l'autre équipement requiert une liaison préalablement à la transmission de données, une sonnerie retentit et vous êtes invité à saisir un code d'authentification.
 - Créez votre propre code d'authentification (de 1 à 16 chiffres), puis mettez-vous d'accord avec le propriétaire de l'autre équipement Bluetooth pour utiliser le même code. Le code d'authentification n'est utilisé qu'une seule fois.
 - Une fois la liaison établie, l'équipement est enregistré dans l'écran Équipements liés.
- 6 Une fois la connexion établie, la note **Envoi de données en cours** s'affiche.

En cas d'échec de l'envoi, le message ou les données sont supprimés. Le dossier Brouillons figurant dans Messages ne stocke pas les messages envoyés via Bluetooth.

Vérification de l'état de la connexion Bluetooth

- Lorsque  s'affiche en mode veille, Bluetooth est actif.
- Lorsque  clignote, votre console de jeu tente d'établir une connexion à l'autre équipement.
- Lorsque  est affiché en continu, la connexion Bluetooth est active.


Lier des équipements

Les équipements liés sont plus faciles à reconnaître, car ils sont signalés par  dans la recherche d'équipements. Dans l'écran principal Bluetooth, appuyez sur  pour ouvrir la liste des équipements appairés (  .

- **Pour lier un équipement:** Sélectionnez **Options**→**Ajouter équipement**. La console de jeu lance une recherche d'équipements. Recherchez l'équipement et appuyez sur **Sélect.**. Echanger les codes d'authentification, voir l'étape 5 (Liaison), p. 104.
- **Pour annuler une liaison:** Recherchez l'équipement, puis sélectionnez **Options**→**Supprimer**. Pour annuler toutes les liaisons, sélectionnez **Options**→**Tout supprimer**.





Conseil ! Si vous annulez une liaison à un équipement alors qu'une connexion est établie avec cet équipement, la liaison est instantanément supprimée, mais la connexion reste active.

- **Pour définir un équipement comme étant autorisé ou non autorisé:** Recherchez un équipement, puis sélectionnez **Options**→**Défini autorisé** - Des connexions peuvent être établies entre votre console de jeu et cet équipement sans que vous en soyez informé. Aucune acceptation ou autorisation n'est nécessaire. Utilisez cet état pour vos propres équipements (votre PC, par exemple) ou pour des équipements qui appartiennent à des personnes de confiance. L'icône  est affichée en regard des équipements autorisés dans l'écran Equipements liés. **Défini non autorisé** - Chacune des demandes de connexion provenant de cet équipement doit être acceptée séparément.



Conseil ! Pour définir une dénomination (surnom, alias), recherchez l'équipement, puis sélectionnez **Options**→**Attribuer dénom.** dans l'écran Equipements liés. Ce nom vous permet de reconnaître un certain équipement lors de la détection des équipements ou lorsqu'un équipement est requis pour une connexion.

Réception de données via Bluetooth

Lorsque vous recevez des données via Bluetooth, une sonnerie retentit et vous êtes invité à accepter ou à refuser le message Bluetooth. Si vous l'acceptez,  s'affiche et l'élément est placé dans le dossier Messages reçus figurant dans Messages. Les messages Bluetooth sont signalés par . Voir [Msgs reçus - réception de messages](#), p. 67.

Désactiver Bluetooth

Pour désactiver Bluetooth, sélectionnez **Bluetooth**→**Désactivé**.

Connexion à un ordinateur via Bluetooth

Pour plus d'informations sur la procédure d'installation de PC Suite pour Nokia N-Gage QD, sur la connexion à un ordinateur compatible via Bluetooth et sur l'utilisation de PC Suite pour Nokia N-Gage QD, consultez le **Guide d'installation de PC Suite** fourni sur le CD-ROM dans la section « Software » ainsi que l'**Aide** de PC Suite.

Utilisation du CD-ROM

Le CD-ROM se lance automatiquement une fois inséré dans le lecteur de CD-ROM d'un ordinateur compatible (compatible avec WinXP, Win98, WinME, Win98SE et Win2000). Le cas échéant, procédez comme suit : ouvrez l'Explorateur Windows et accédez au répertoire racine du CD-ROM. Double-cliquez sur le fichier **N-Gage QD.exe** pour ouvrir l'interface utilisateur CD-ROM.

Informations relatives à la batterie

Charge et décharge

Votre appareil est alimenté par une batterie rechargeable. Une batterie neuve n'atteint le maximum de ses performances qu'après avoir été chargée et déchargée deux ou trois fois. La batterie peut être chargée et déchargée des centaines de fois mais elle s'épuise à la longue. Lorsque le temps de conversation et le temps de veille sont sensiblement plus courts que la normale, achetez une nouvelle batterie. N'utilisez que des batteries agréées par Nokia et ne rechargez votre batterie qu'à l'aide de chargeurs agréés par Nokia pour cet appareil.

Débranchez le chargeur de sa source d'alimentation ainsi que l'appareil lorsqu'ils ne sont plus en cours d'utilisation. Ne laissez pas la batterie connectée à un chargeur. La surcharge de la batterie risque de réduire sa durée de vie. Si elle reste inutilisée, une batterie entièrement chargée se décharge progressivement. Les températures extrêmes peuvent affecter la capacité de la batterie à se charger.

N'utilisez la batterie que dans le but pour lequel elle a été conçue. N'utilisez jamais de chargeur ou de batterie endommagé(e).

Ne mettez pas la batterie en court-circuit. Un court-circuit accidentel peut se produire si un objet métallique tel qu'une pièce de monnaie, un trombone ou un stylo, provoque la connexion directe des pôles positif (+) et négatif (-) de la batterie (contacts métalliques situés sur la batterie). Cela peut se produire si, par exemple, vous avez une batterie de rechange dans votre poche ou dans un sac. La mise en court-circuit des

bornes risque d'endommager la batterie ou l'élément de connexion.

Si vous laissez la batterie dans un endroit chaud ou froid, par exemple, dans une voiture fermée exposée au soleil ou au froid, la capacité et la durée de vie de la batterie diminuent. Essayez de toujours garder la batterie à une température comprise entre 15°C et 25°C (59°F et 77°F). Un appareil utilisant une batterie chaude ou froide risque de ne pas fonctionner temporairement, même lorsque la batterie est entièrement chargée. Les performances de la batterie sont particulièrement limitées à des températures très inférieures à 0°C (32°F).

Ne jetez pas les batteries au feu ! Les batteries doivent être jetées conformément à la réglementation locale. Recyclez-les si possible. Elles ne doivent pas être jetées dans une poubelle réservée aux ordures ménagères.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION ET MAINTENANCE

Votre appareil est un produit de conception et d'élaboration de haute technologie et doit être manipulé avec précaution. Les suggestions suivantes vous permettront de maintenir la couverture de votre garantie.

- Maintenez l'appareil au sec. L'eau de pluie, l'humidité et les liquides contiennent des minéraux susceptibles de détériorer les circuits électroniques. Si votre appareil est humide, retirez la batterie et laissez l'appareil sécher complètement avant de la remettre en place.
- N'utilisez pas ou ne stockez pas votre appareil dans un endroit poussiéreux ou sale. Ses composants, et ses composants électroniques, peuvent être endommagés.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de température élevée. Des températures élevées peuvent réduire la durée de vie des appareils électroniques, endommager les batteries et fausser ou faire fondre certains composants en plastique.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de basse température. Lorsqu'il reprend sa température normale, de l'humidité peut se former à l'intérieur de l'appareil et endommager les circuits électroniques.
- N'essayez pas d'ouvrir l'appareil autrement que selon les instructions de ce manuel.
- Ne faites pas tomber l'appareil, ne le heurtez pas ou ne le secouez pas. Une manipulation brutale risquerait de détruire les différents circuits internes et les petites pièces mécaniques.
- N'utilisez pas de produits chimiques durs, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer votre appareil.
- Ne peignez pas l'appareil. La peinture risque d'encrasser ses composants et d'en empêcher le fonctionnement correct.
- N'utilisez que l'antenne fournie ou une antenne de remplacement agréée. Vous risquez d'endommager l'appareil et de violer la réglementation relative aux appareils de transmission par fréquences radioélectriques si vous utilisez une autre antenne, si vous modifiez

l'antenne agréée ou encore si vous effectuez des adaptations non autorisées.

Les recommandations ci-dessus s'appliquent à votre appareil ainsi qu'à la batterie, au chargeur et à tout autre accessoire. Si l'un d'eux ne fonctionne pas correctement, portez-le au service de maintenance habilité le plus proche.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES RELATIVES A LA SÉCURITÉ

Environnement et utilisation

Veillez à toujours respecter la réglementation spécifique en vigueur dans le secteur où vous vous trouvez et éteignez toujours votre appareil s'il vous est interdit de l'utiliser, ou s'il risque de provoquer des interférences ou de présenter un danger quelconque. N'utilisez l'appareil que dans sa position de fonctionnement normale. Pour être en conformité avec les règles d'exposition aux fréquences radioélectriques, utilisez uniquement les accessoires agréés par Nokia pour cet appareil. Lorsque l'appareil est sous tension et que vous le portez sur vous, utilisez systématiquement un support ou un étui agréé.

Appareils médicaux

Les équipements de transmission par fréquences radioélectriques, y compris les téléphones sans fil, peuvent entrer en interférence avec les appareils médicaux mal protégés. Consultez un médecin ou le constructeur de l'appareil médical pour déterminer s'ils sont protégés correctement des signaux de fréquences radioélectriques

externes ou si vous avez des questions. Éteignez votre appareil dans les centres de soins médicaux où des inscriptions en interdisent l'utilisation. Les centres hospitaliers ou de santé peuvent utiliser des équipements sensibles aux signaux de fréquences radioélectriques externes.

Pacemakers Les constructeurs de pacemakers recommandent une distance de 15,3 cm (6 pouces) au minimum entre un téléphone sans fil et un pacemaker pour éviter toute interférence possible avec le pacemaker. Ces indications sont conformes aux recherches indépendantes réalisées par le Centre de Recherche spécialisé dans la technologie sans fil (Wireless Technology Research) et aux recommandations qu'il prodigue. Les personnes possédant des pacemakers :

- doivent toujours garder l'appareil à une distance supérieure à 15,3 cm (6 pouces) de leur pacemaker lorsque l'appareil est allumé ;
- ne doivent pas transporter l'appareil dans la poche d'une chemise ;
- doivent placer l'appareil sur l'oreille opposée au pacemaker pour éviter toute interférence.

Si vous pensez qu'une interférence peut se produire, éteignez immédiatement votre appareil.

Prothèses auditives Certains appareils numériques sans fil peuvent entrer en interférence avec des appareils de correction auditive. En cas d'interférence, veuillez consulter votre prestataire de services.

Véhicules

Les signaux de fréquences radioélectriques peuvent affecter les systèmes électroniques mal installés ou insuffisamment

protégés dans les véhicules à moteur tels que les systèmes électroniques à injection, de freinage antidérapant, de régulation de vitesse ou les systèmes à air bag. Pour obtenir plus d'informations, n'hésitez pas à consulter le constructeur ou le concessionnaire de votre véhicule, ainsi que le constructeur des équipements qui ont été ajoutés à votre véhicule.

Seul le personnel habilité peut procéder à la maintenance de l'appareil ou à son installation dans un véhicule. Une installation ou une maintenance défectueuse peut s'avérer dangereuse et annuler toute garantie pouvant s'appliquer à l'appareil. Vérifiez régulièrement l'installation de votre équipement de transmission sans fil dans votre véhicule ainsi que son fonctionnement. Ne stockez pas ou ne transportez pas de liquides inflammables, de gaz ou de matériaux explosifs dans le même compartiment que l'appareil, ses composants ou ses accessoires. Pour les véhicules équipés d'un air bag, n'oubliez pas que l'air bag gonfle avec beaucoup de puissance. Ne placez aucun objet, y compris des équipements de transmission sans fil intégrés ou portatifs, dans la zone située au-dessus de l'air bag ou dans la zone de déploiement de celui-ci. Si des équipements de transmission sans fil intégrés au véhicule sont mal installés et si l'airbag gonfle, il peut en résulter des blessures graves.

L'utilisation de votre appareil dans un avion est interdite. Éteignez votre appareil avant de monter à bord d'un avion. L'utilisation d'appareils sans fil dans un avion peut s'avérer dangereuse pour le fonctionnement de l'avion, peut perturber le réseau téléphonique sans fil et peut être illégale.

Environnements potentiellement explosifs

Éteignez votre appareil dans des zones où l'atmosphère est potentiellement explosive et respectez tous les panneaux et instructions. Il s'agit notamment des zones où il est généralement recommandé d'arrêter le moteur de votre véhicule. Des étincelles dans de telles zones peuvent provoquer une explosion ou un incendie, causant des blessures corporelles graves voire mortelles. Éteignez votre appareil dans les stations-essence, près des pompes à carburant des stations-service. Observez strictement les restrictions d'utilisation d'équipements de transmission par fréquences radioélectriques dans les dépôts de carburant, les zones de stockage et de distribution, les usines chimiques ou dans les endroits où sont utilisés des explosifs. Les zones où l'atmosphère est potentiellement explosive sont souvent, mais pas toujours, signalées clairement. Il s'agit notamment de la zone située en dessous du pont des bateaux, des installations destinées au transfert ou au stockage de produits chimiques, des véhicules utilisant des gaz (tels que le propane ou le butane) et des zones dont l'air contient des produits chimiques ou des particules, par exemple le grain, la poussière ou les poudres métalliques.

Informations relatives à la sécurité pour les jeux vidéo

À propos des troubles liés à la photosensibilité Un pourcentage très faible de la population peut être victime de troubles lors de l'exposition à certaines représentations visuelles, notamment à des motifs ou à des lumières clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo. Même des personnes qui n'ont pas d'antécédent de troubles ou

d'épilepsie peuvent avoir une maladie non diagnostiquée pouvant entraîner des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité lorsqu'elles regardent des jeux vidéo. Ces troubles peuvent présenter différents symptômes, y compris une sensation de vertige, une vision altérée, des saccades au niveau de l'oeil ou du visage, des spasmes ou secousses des bras ou des jambes, des problèmes d'orientation, une certaine confusion ou une perte de conscience temporaire. Ces troubles peuvent également entraîner une perte de connaissance ou des convulsions, pouvant conduire à des blessures si la personne tombe ou se cogne sur des objets situés à proximité.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous éprouvez l'un de ces symptômes. Les adultes qui permettent à des adolescents (ou à des enfants) de jouer à ces jeux doivent faire attention à ces symptômes ou interroger leurs enfants à ce sujet, car ceux-ci sont plus enclins que les adultes à être victimes de ces troubles. Le risque de crises d'épilepsie liées à la photosensibilité peut être réduit en jouant dans une pièce bien éclairée et en ne jouant pas lorsque vous êtes somnolent ou fatigué. Si vous ou l'un de vos parents avez des antécédents en matière de troubles ou d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Jouez sans prendre de risques Faites une pause au moins toutes les trente minutes. Arrêtez immédiatement de jouer si vous commencez à vous sentir fatigué ou si vous éprouvez une sensation désagréable ou une douleur au niveau de vos mains et/ou de vos bras. Si le problème persiste, consultez un médecin.



Utilisation des vibrations peut aggraver les blessures. N'activez pas la fonction "vibrations" si vous souffrez des os ou des articulations au niveau des doigts, des mains, des poignets ou des bras.

Appels d'urgence



Important : Les téléphones sans fil, y compris cet appareil, fonctionnent grâce aux signaux radioélectriques, aux réseaux cellulaires et terrestres ainsi qu'aux fonctions programmées par l'utilisateur. De ce fait, ils ne peuvent pas garantir une connexion dans tous les cas. Aussi, vous ne devez pas compter uniquement sur un appareil sans fil pour les communications de première importance, comme les urgences médicales.

Pour émettre un appel d'urgence :

- 1 Si l'appareil est éteint, allumez-le. Vérifiez que la puissance du signal est appropriée.
Certains réseaux peuvent nécessiter l'insertion correcte d'une carte SIM valide dans l'appareil.
- 2 Appuyez sur  autant de fois que nécessaire pour effacer l'écran et préparer l'appareil à émettre un appel.
- 3 Entrez le numéro d'urgence officiel correspondant à l'endroit où vous vous trouvez. Ces numéros varient selon les endroits où vous vous trouvez.
- 4 Appuyez sur la touche .

Si certaines fonctions sont en cours d'utilisation, vous devez d'abord les désactiver afin d'émettre un appel d'urgence. Si l'appareil est en mode Déconnexion ou Vol, vous devez changer de mode pour activer la fonction de téléphone avant de pouvoir émettre un appel d'urgence. Consultez ce manuel ou votre prestataire de services pour obtenir plus d'informations.

Lorsque vous émettez un appel d'urgence, indiquez toutes les informations nécessaires de façon aussi précise que possible. Votre appareil sans fil peut constituer le seul moyen de communication sur le lieu d'un accident. N'interrompez pas l'appel avant d'en avoir reçu l'autorisation.



ATTENTION ! Le mode Déconnexion ne permet pas l'émission (ou la réception) d'appels, y compris les appels d'urgence, ni l'utilisation d'autres fonctions nécessitant une couverture réseau.

Informations relatives à la certification (SAR)

CE MODÈLE D'APPAREIL EST CONFORME AUX DIRECTIVES INTERNATIONALES EN MATIÈRE D'EXPOSITION AUX FRÉQUENCES RADIOÉLECTRIQUES.

Votre équipement mobile est un émetteur-récepteur radio. Il a été conçu et fabriqué de manière à respecter les limites recommandées dans les directives internationales (ICNIRP) en matière d'exposition aux fréquences radioélectriques. Ces limites font l'objet de directives et définissent les niveaux autorisés d'exposition aux fréquences radioélectriques pour la population. Ces directives ont été établies par des organismes scientifiques indépendants à partir d'évaluations complètes et régulières tirées d'études scientifiques. Ces directives intègrent une marge de sécurité importante destinée à assurer la sécurité de tous, indépendamment de l'âge et de la santé.

La norme d'exposition applicable aux équipements mobiles est fondée sur une unité de mesure appelée Débit d'Absorption Spécifique ou SAR (Specific Absorption Rate). La limite SAR définie dans les directives internationales est de 2,0 W/kg*. Lors des tests visant à déterminer le SAR, l'appareil est utilisé dans des positions de fonctionnement standard et fonctionne

à son niveau de puissance certifié le plus élevé dans toutes les bandes de fréquences testées. Bien que le SAR soit déterminé au niveau de puissance certifié le plus élevé, le niveau de SAR réel de l'appareil en cours d'utilisation peut être nettement inférieur à la valeur maximale. Cela est dû au fait que l'appareil est conçu pour fonctionner à différents niveaux de puissance de manière à n'utiliser que la puissance nécessaire pour atteindre le réseau. Généralement, plus vous êtes proche d'une borne d'accès, plus la puissance de sortie de l'appareil est faible.

La valeur SAR la plus élevée enregistrée pour cet appareil lors d'une utilisation contre l'oreille est de 0,57 W/kg.

Cet appareil est conforme aux directives en matière d'exposition aux fréquences radioélectriques lorsqu'il est utilisé soit dans sa position normale contre l'oreille, soit à une distance minimale de 2,2 cm du corps. Lorsqu'un étui, un clip ceinture ou un support est utilisé à des fins de transport sur soi, il ne doit pas contenir de parties métalliques et doit

garantir une distance minimale de 2,2 cm entre le produit et le corps.

Pour pouvoir transmettre des fichiers de données ou des messages, cet appareil requiert une connexion de qualité au réseau. Parfois, la transmission de fichiers de données ou de messages peut être retardée jusqu'à ce qu'une telle connexion soit possible. Veillez à bien suivre les instructions relatives à la distance de séparation pour l'établissement de la transmission.

* La limite SAR applicable aux équipements mobiles utilisés par le public est de 2,0 watts/kilogramme (W/kg) en moyenne sur un tissu de dix grammes. Ces directives intègrent une marge de sécurité importante afin de fournir une protection supplémentaire pour la population et de tenir compte des variations obtenues dans les mesures. Les valeurs SAR peuvent varier selon les normes de présentation des informations en vigueur dans les différents pays et selon la bande de réseau. Pour connaître les valeurs SAR autorisées dans les autres pays, veuillez consulter la rubrique des informations relatives aux produits sur le site www.nokia.com.

Index

A

Adresse IP, définition 44

Agenda

alarme 83

arrêt d'une alarme agenda 83

envoi d'entrées 84

utilisation de PC Suite 83

Aide 18

Alarmes

alarmes agenda 83

réveil 89

Appels

durée 33

internationaux 29

limite de coût 34

numéros composés 33

Paramètres 39

paramètres du renvoi d'appels 32

reçus 33

transfert 32

Appels abrégés 30

Appels autorisés 47

Applications, Java 97, 98

B

Basculer d'une application

à une autre 20

Bluetooth

adresse de l'équipement 103

code d'authentification défini en
usine 104

code d'authentification,
définition 104

demandes de connexion 104

demandes de liaison 104

désactiver 105

icônes d'équipements 103

indicateurs de l'état
de connexion 104

liaison 104

liaison, définition 104

Boîte aux lettres 70

Boîte aux lettres distante 70

Boîte vocale 29

renvoi d'appels vers
la boîte vocale 32

C

Cache 95

Carte jeu 14

Carte mémoire 14, 26

déverrouillage 27

mot de passe 27

Carte SIM

copie de noms et de numéros 53

messages 73

messages sur la carte SIM 36
noms et numéros 36

Cartes SIM prépayées 34

CD-ROM 106

Centre de services

de messages textes 75

ajout d'un nouveau 75

Centre SMS 75

Certificats 48

Code verrou 46

Codes d'accès 46

Coller

texte 64

Connexions à un ordinateur 106

Connexions de données

indicateurs 23

Contrôle du volume 28

haut-parleur 28

pendant un appel 29

Copie

contacts entre la carte SIM et la
mémoire de l'appareil 53

texte 64

Couper

texte 64

D

Date

Paramètres 45

DNS (Domain Name Service),
définition 44

E

E-mail 65

affichage des pièces jointes 71

boîte aux lettres distante 70

mode hors connexion 73

ouverture 71

récupération à partir de la boîte aux
lettres 70

Enregistrement d'identificateurs vocaux
54

Enregistreur vidéo 59

Envoi

fiches de contact,
cartes de visite 53

État d'inactivité

voir *Mode veille*

F

Fiches de contact

insertion d'images 53

stockage de signaux DTMF 32

suppression des sonneries 53

Formats de fichier

SIS 97

G

GPRS 40

compteur de données 35

définition 40

Paramètres 44

H

Haut-parleur 28

activation 28

désactivation 28

Help 20

Heure

Paramètres 45

Horloge

alarme 89

paramètres 89

répéter 90

I

Identificateurs vocaux 54

ajout 54

appels 55

Images

ajout à une fiche de contact 53

Indicateurs de connexion

appel de données GSM 23

Bluetooth 104

GPRS 23

Indicateurs et icônes affichés en mode
veille 23

J

Java

voir *Applications*

Jeux

démarrer un jeu 16

Gestion des données de jeu 17

mode hors connexion 81

plusieurs joueurs 16

Suppression de données de jeu 17

Journal

effacement du contenu 35

filtrage 35

Journal des appels

voir *Journal*

L

Logiciels

transfert d'un fichier .SIS sur votre
appareil 97

M

Mains libres

voir *Haut-parleur*

Mémoire insuffisante

consultation de la consommation
de mémoire 25

Menu

réorganiser 22

Messages

écriture d'e-mail 65

messages multimédias 65

Messages diffusés sur une cellule 74

Messages multimédias 65
 lecture de sons 68
 nouvelle lecture des sons 68
Messages vocaux 29
Mode veille 22

N
Numérotation vocale 54

O
Onglets
 dans une fiche de contact 53

P
Paramètres
 affichage 38
 agenda 84
 applications (Java™) 99
 Bluetooth 103
 Certificats 48
 Code verrou 46
 Codes d'accès 46
 Connexions de données 40
 date et heure 45
 Écran de veille 38
 journal 36
 Langue 37
 Limitation des appels 49
 Paramètres d'origine 38
 personnaliser la console de jeu 22
 PIN code 46
 Points d'accès 42

renvoi d'appels 32
 sons 81
Paramètres de connexion 40
PC
 connexion 106
PC Suite
 données du calendrier 83
PIN code 46
Point d'accès Internet
 voir *Points d'accès*
Points d'accès 40
 Paramètres 42
 paramètres avancés 43

R
Raccourcis
 dans l'application Photos 57
 dans l'application Aller à 91
 en mode veille 23
Rappel
 voir *Agenda, alarme*
Répéter
 alarme agenda 83
 réveil 90
RNIS, définition 43

S
Service info
 voir *Messages diffusés sur une cellule*
Signet, définition 93
SIS 97

Sonneries
 ajout d'une sonnerie personnalisée
 53
 paramètres 81
 réception dans un
 message texte 69

Sons
 enregistrer des sons 90
 paramètres 81
 rendre une sonnerie muette 31
 suppression d'une sonnerie
 personnalisée 53

V
Vider écran
 voir *Mode veille*

W
Web
 Points d'accès, voir *Points d'accès*