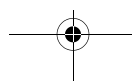
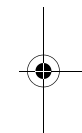
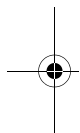




用户手册



CE 168

声明
我们诺基亚公司郑重声明产品 RH-29 符合以下指令：1999/5/EC。此声明的全文可经由
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/ 找到。

版权所有 © 2004 诺基亚。保留所有权利。

在未经诺基亚事先书面许可的情况下，严禁以任何形式复制、传递、分发和存储本文档中的任何内容。

诺基亚、Nokia、Nokia Connecting People、N-Gage 和 N-Gage QD 是诺基亚公司的商标或注册商标。在本文档中提及的其他产品或公司的名称可能是其各自所有者的商标或商名。

Nokia tune 是诺基亚公司的声音标志。

symbian

产品所包含的部分软件已获得 Symbian Ltd 的许可证授权 © 1998-2004。Symbian 和 Symbian 操作系统是 Symbian Ltd 的商标。



Java™ 和所有基于 Java 的标志均为 Sun Microsystems, Inc 的商标或注册商标。

Bluetooth 是 Bluetooth SIG, Inc 的注册商标。由于标准不确定，蓝牙功能未在信产部进网许可证中得到功能验证。

Stac[®], LZS[®], © 1996, Stac, Inc., © 1994-1996 Microsoft Corporation。包含一个或多个美国专利：4701745 号、5016009 号、5126739 号、5146221 号和 5414425 号。其他待定专利。Hi/fn[®], LZS[®], © 1988-98, Hi/fn。包含一个或多个美国专利：4701745 号、5016009 号、5126739 号、5146221 号和 5414425 号。其他待定专利。本产品所包含的部分软件 © 版权所有 ANT Ltd. 1998。保留所有权利。m-Router 无线连接组件 © 2000-2002 Intuwave Limited。保留所有权利。(www.intuwave.com) 美国专利 5818437 号以及其他待定专利。T9 文字输入软件版权所有 (c) 1997-2004。Tegic Communications, Inc。保留所有权利。

诺基亚遵循持续发展的策略。因此，诺基亚保留在不预先通知的情况下，对本文档中描述的任何产品进行修改和改进的权利。

在任何情况下，诺基亚均不对任何数据或收入方面的损失，或任何特殊、偶然、附带或间接损失承担责任，无论该损失由何种原因引起。

本文档的内容按“现状”提供。除非适用的法律另有规定，否则不对本文档的准确性、可靠性和内容做出任何类型的、明确或默许的保证，其中包括但不限于对适销性和对具体用途的适用性的保证。诺基亚保留在不预先通知的情况下随时修订或收回本文档的权利。

产品的供货情况可能因地区而异。请向邻近的诺基亚指定经销商查询。

出口控制：

本游戏手机可能包含受美国和其他国家或地区的出口法律和法规控制的商品、技术或软件。严禁任何违反法律的转移行为。

9230764

第 1 版

目录

安全事项	7	2. 您的游戏手机	20
1. 快速入门	9	对游戏手机进行个性化设置	20
安装 SIM 卡和电池	9	待机状态下的快捷方式	21
为电池充电	11	待机状态下的主要指示符号	21
开机	11	存储空间管理	22
按键和游戏手机各组成部分	12	查看存储空间的使用状况	23
关于屏幕	13	释放存储空间	23
键盘锁	13	存储卡 (MultiMediaCard) 工具	24
装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard)	13	格式化存储卡 (MultiMediaCard)	24
取出存储卡 (MultiMediaCard)	15	备份及恢复信息	25
玩游戏	15	锁闭存储卡 (MultiMediaCard)	25
在玩游戏时节省电量	15	查找条目	26
启动多人游戏	16	音量控制	26
游戏管理 — 管理游戏数据	16	3. 电话	27
备份和恢复游戏数据	16	拨打电话	27
N-Gage Arena 启动程序	17	使用单键拨号功能拨打电话	28
使用 N-Gage Arena 启动程序的准备工作	17	拨打会议通话 (网络服务)	28
连接 N-Gage Arena	18	接听或拒绝接听来电	29
注册及登录	18	呼叫等待 (网络服务)	29
更新 N-Gage Arena 启动程序	18	通话中选项	30
有效操作的提示	19	呼叫转接 (网络服务)	30
		通讯记录 — 通话记录和综合记录	31
		最近通话记录	31

通话时间	31
通话费用 (网络服务)	32
GPRS 计数器	33
查看综合记录	33
通讯记录设置	34
SIM 电话簿及其他 SIM 卡服务	34

4. 输入文字 35

输入法指示符号	35
默认输入法	35
切换输入法	35
拼音输入法	36
使用拼音输入法	36
拼音输入法示例: 输入 “拼音”	38
笔画输入法	38
使用笔画输入法	40
笔画输入法示例: 输入 “你好”	41
大写拉丁字母和小写拉丁字母输入法	41
输入空格及换行	42
输入符号和标点	42
编辑选项	42
复制文字	43

5. 设置 44

更改设置	44
游戏手机设置	44
常规	44

待机状态模式	45
屏幕显示	45
通话设置	45
连接设置	47
关于数据连接和接入点	47
创建接入点	48
接入点	49
GPRS	51
数据通话	52
日期和时间	52
安全性设置	52
游戏手机和 SIM 卡	52
证书管理	54
呼叫限制 (网络服务)	56
网络设置	57
增强型配件设置	57

6. 名片夹 (通讯录) 58

储存姓名和电话号码 — 创建和修改名片	58
在 SIM 卡和游戏手机存储器间复制名片	59
为名片或名片分组指定铃声	59
声控拨号	60
为电话号码增加声控标签	60
使用声控标签拨打电话	60
创建名片分组	61
从名片分组中删除成员	61

7. 图像 62

- 图像管理 — 查看图像 62
- 屏幕快照 63
 - 更改屏幕快照设置 63
- 视频播放 64
 - 接收信息中的视频片段 64

8. 信息 65

- 编写和发送信息 66
 - 收发彩信的必要设置 67
 - 收发电子邮件的必要设置 68
- 收件箱 — 接收信息 68
 - 接收彩信中的对象 68
 - 接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置 69
 - 接收服务信息 69
- 我的文件夹 70
- 信箱 70
 - 打开信箱 70
 - 从信箱提取电子邮件 71
 - 删除电子邮件 72
 - 与信箱断开连接 72
- 发件箱 — 等待发出的信息 73
- 查看 SIM 卡内的信息 73
- 广播信息 (网络服务) 73
- 服务命令编辑器 74
- 信息设置 74
 - 文字信息设置 74

- 彩信设置 75
- 电子邮件设置 77
- 服务信息设置 78
- 广播信息设置 (网络服务) 78
- “其他”文件夹的设置 79

9. 情景模式 80

- 切换情景模式 80
- 定制情景模式 81

10. 日历和待办事项 82

- 创建日历项 82
 - 编辑日历项 82
 - 删除日历项 83
 - 日历项目 83
 - 日历视图 84
- 设置日历闹铃 86
- 发送日历项 86
- 待办事项 — 任务列表 87

11. 附加功能 88

- 计算器 88
- 自谱铃声 88
- 单位换算 — 换算计量单位 89
 - 设定基本货币和汇率 90
- 记事本 91
- 时钟 91
 - 设置闹铃 91

录音器	92
捷径	93
增加快捷方式	93
12. 网络	94
接入网络的基本步骤	94
通过文字信息接收设置	94
手动输入设置	95
“书签”视图	95
建立连接	95
连接安全	96
浏览	96
断开连接	97
清除缓冲存储	97
网络设置	97
13. 应用程序和管理器	98
关于安装应用程序和软件的说明	98
百宝箱 (Java™)	99
安装应用程序	99
“百宝箱”主视图	99
应用程序设置	100
程序管理 — 安装和删除软件	100
安装软件	101
删除软件	101

14. 连接功能	102
蓝牙连接	102
蓝牙设置	103
通过蓝牙连接发送数据	103
创建配对设备	105
通过蓝牙连接接收数据	105
关闭蓝牙功能	105
通过蓝牙连接计算机	106
使用 CD-ROM 光盘	106
15. 电池信息	107
充电和放电	107
16. 可选购的原厂配件	108
电池	108
17. 维护和保养	109
18. 重要的安全信息	110
索引	114
有限保修条款	118
您的个人信息	119
How to obtain an English Nokia N-Gage User's Guide	120

安全事项

请阅读这些简明的规则。不遵守这些规则可能会导致危险或触犯法律。有关更多信息，请参见完整的用户手册。



安全开机 当禁止使用手机或手机的使用会引起干扰或危险时，请不要开机。



首先要注意交通安全 请遵守当地的所有相关法律法规。驾车时应尽量用双手操纵车辆。驾车时应首要考虑交通安全。



干扰 所有的手机都可能受到干扰，从而影响性能。



在医院里应关机 请遵守任何相关的限制规定。在医疗设备附近时请关机。



在飞机上应关机 请遵守任何相关的限制规定。手机会对飞机产生干扰。



加油时应关机 请勿在加油站内使用手机。在燃料或化学制品附近时请不要使用手机。



在爆破地点附近应关机 请遵守任何相关的限制规定。请勿在进行爆破操作的地方使用手机。



合理的使用 如产品文档所述，仅可在正常位置上使用手机。如非必要，请勿接触天线区域。



使用合格的维修服务 只有合格的维修人员才可以安装或修理本手机。



配件和电池 只可使用经认可的配件和电池。请勿连接不配套的产品。



防水性 您的手机不具备防水性能。请保持其干燥。





制作备份 切记为所有重要的信息制作备份或保留一份手写记录。



连接其他设备 连接其他设备时，请阅读该设备的用户手册以获得详细的安全说明。请勿连接不配套的产品。



紧急呼叫 确保手机的通话功能已启动且手机处于网络服务区内。根据需要，反复按  以清除屏幕内容并返回至待机状态。输入紧急号码，然后按 。告知您所在的位置。未经允许，请不要挂断电话。

关于您的游戏手机

本手册中所描述的游戏手机经认可适用于 GSM 900 和 GSM 1800 网络。有关网络的更多信息，请向您的服务供应商咨询。

在使用本游戏手机的各项功能时，请遵守各项法律法规并尊重他人的隐私及合法权益。



警告：要使用游戏手机的各项功能 (闹钟除外)，必须先开机。当手机的使用可能造成干扰或危险时，请不要开机。

网络服务

您必须向无线服务供应商申请开通必要的服务后方可使用本游戏手机。能否实现游戏手机的许多功能则依赖于无线网络的功能。并非在任何网络中都可以使用这些网络服务，或者您可能需要先向服务供应商申请开通必要的网络服务后才可使用。您的服务供应商可能需要为您提供有关如何使用网络服务及其收费标准的附加说明。有些网络可能制订了一些限制条件，这会影响您使用网络服务的方式。例如，有些网络可能不支持所有基于语言的字符和服务。

您的服务供应商可能要求禁用或关闭游戏手机的部分功能。此时，这些功能将不会出现在游戏手机的功能表中。有关更多信息，请向您的服务供应商咨询。

配件、电池和充电器

使用任何充电器为本游戏手机充电前，请先检查充电器的型号¹。本游戏手机需由 ACP-12 和 LCH-12 供电方可使用。



警告：仅可使用经诺基亚认可，适用于此特定型号游戏手机的电池、充电器和配件。使用其他类型的电池、充电器和配件可能违反对游戏手机的认可或保修条款，并可能导致危险。


有关认可配件的供货情况，请向您的经销商查询。切断任何配件的电源时，应握住并拔出插头而不是拉扯电源线。

您的游戏手机及其配件可能包含一些微小部件。请将其放置在小孩接触不到的地方。

1. 充电器的具体型号因插头类型的不同而不同。例如，对于 ACP-12，充电器的具体型号可以是 ACP-12C，ACP-12E 等。

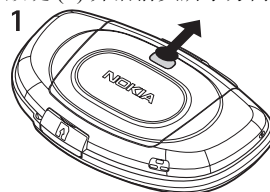
1. 快速入门

安装 SIM 卡和电池

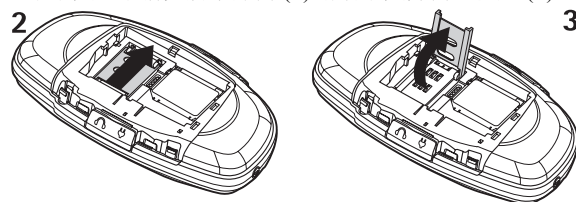
 **注意：**取下外壳前，请务必关闭游戏手机并断开其与充电器或任何其他设备的连接。存放和使用游戏手机时，一定要将外壳装在游戏手机上。

将所有 SIM 卡放在小孩接触不到的地方。请向您的 SIM 卡销售商咨询是否提供了 SIM 卡服务及其使用方法。SIM 卡销售商可以是服务供应商、网络运营商或其他销售商。

1 使游戏手机背面朝上，按释放键 (1) 并沿箭头所示方向滑动游戏手机后盖。



2 要打开 SIM 卡卡夹，沿箭头所示方向 (2) 滑动卡夹并向上提起 (3)。

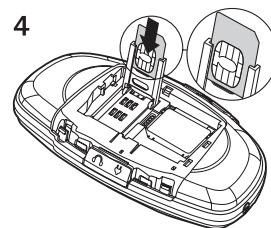


快速入门

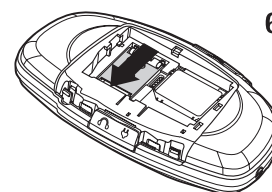
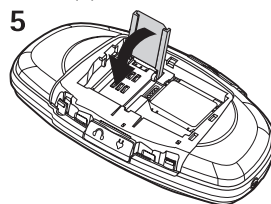
9

快速入门

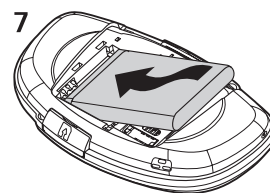
- 3 将 SIM 卡插入卡夹中 (4)。确保卡夹中 SIM 卡的切角朝上，且卡的金色触点朝向游戏手机的触点。



- 4 合上 SIM 卡卡夹 (5) 并使其锁定到位 (6)。




- 5 装入电池 (7)。





- 6 重新装入后盖。


为电池充电

- 1 打开标有  的碰锁。将电源线插入游戏手机插孔 (8)。
- 2 将充电器插到交流电源插座上。电池电量指示条开始滚动。充电时，游戏手机可正常使用。如果电池电量已完全耗尽，则可能需要等待几分钟才能看到电池电量指示条。
- 3 当电池完全充电后，指示条停止滚动。请先断开充电器与游戏手机的连接，然后断开充电器与交流电源的连接。

开机

- 按住电源键  (9)。

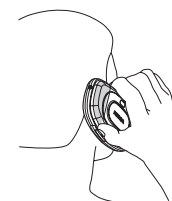
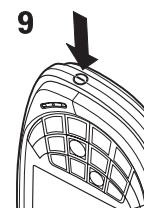
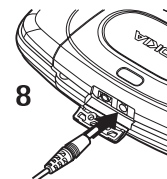
如果游戏手机要求输入 PIN 码，请输入 PIN 码 (屏幕上显示为 ****)，然后按  **确认**。PIN 码通常随 SIM 卡提供。

如果游戏手机要求输入锁码，请输入锁码 (屏幕上显示为 *****)，然后按  **确认**。锁码的出厂设定为 12345。请参见第 52 页的“游戏手机和 SIM 卡”。



您的游戏手机装有内置天线。**注意：**和使用任何其他无线电发射设备一样，在游戏手机处于开机状态时，如非必要，请勿接触天线区域。否则会影响通话效果，还会使游戏手机在高出所需能量级别的状态下工作。请不要在使用游戏手机时接触天线区域，这样才能更好地发挥天线性能，并延长电池的使用寿命。

正常位置：请将游戏手机置于耳侧并保持天线竖直向上。

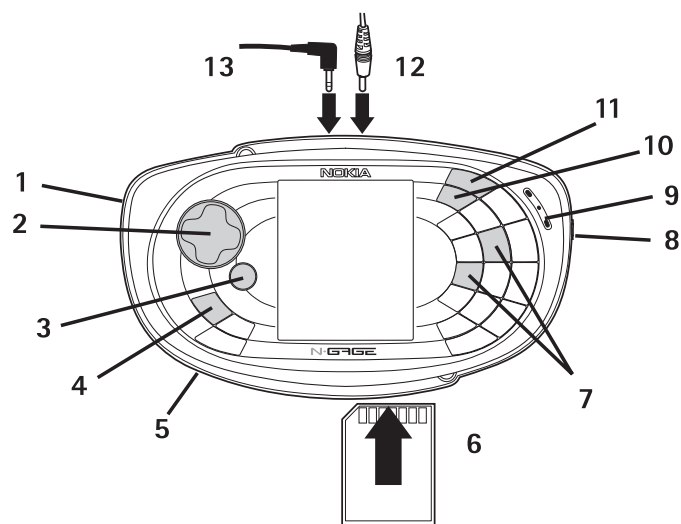


快速入门

11

快速入门

按键和游戏手机各组成部分



- 1 麦克风位于游戏手机的侧面。
- 2 控制键，用于玩游戏和向上、下、左、右移动。
- 3 确认键，用于选择、接受或启动操作。
- 4 功能表键，用于打开主功能表。
- 5 扬声器位于游戏手机的背面。
- 6 存储卡 (MultiMediaCard) 或游戏卡 (MultiMediaCard) 插槽。
- 7 和 为主要的游戏键。
- 8 电源键，位于游戏手机的侧面。
- 9 听筒。
- 10 编辑键，用于在编辑文字时打开命令列表，如复制、剪切和粘贴。
- 11 清除键，用于删除文字和内容。
- 12 充电器插孔。
- 13 耳机插孔。

警告：使用耳机时可能会影响您听到外界声音。因此，当使用耳机可能威胁您的安全时，请不要使用耳机。






关于屏幕


屏幕上可能会存在少量的空白点、变色点或亮点。这是此类屏幕的固有特征。部分屏幕可能包含一些始终处于亮或不亮状态的像素或点。这属于正常现象，并非屏幕故障。

键盘锁


使用键盘锁可防止在无意中碰到按键。

- **锁定键盘：**在待机状态下，依次按  和 。当键盘锁定时，屏幕上会显示 .
- **解锁键盘：**依次按  和 .

如果允许游戏自动启动，则当您在游戏手机内装入游戏卡 (MultiMediaCard) 时，键盘会自动解锁。

当键盘锁定时，可能仍能拨打在游戏手机中固有的紧急电话号码。输入紧急电话号码，然后按 。只有在您输完最后一位数后，号码才会显示。

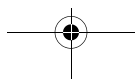
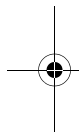


提示！ 按一下 ，选择**锁键盘**，然后按**确认**。

装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard)

将所有游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard) 放在小孩接触不到的地方。

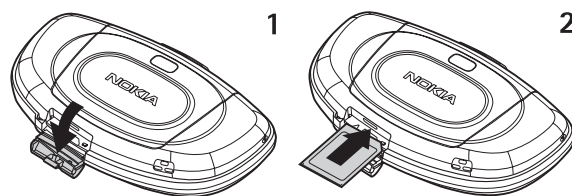
仅可使用与游戏手机兼容的存储卡 (MultiMediaCard)。其他存储卡，如安全数字卡 (Secure Digital Card, SD Card)，则无法装入存储卡 (MultiMediaCard) 插槽，且不兼容此款游戏手机。使用不兼容的存储卡不仅可能毁坏存储卡和游戏手机，而且可能破坏卡内储存的数据。




您可以购买许多适用于此款游戏手机的 N-Gage 游戏。每款 N-Gage 游戏都分别储存在一张只读游戏卡 (MultiMediaCard) 中。游戏数据 (如最高分) 并不储存在 N-Gage 游戏卡 (MultiMediaCard) 中, 而是储存在游戏手机的存储器中。请向诺基亚授权的游戏供应商咨询是否提供了不同的游戏, 或可访问 <http://www.n-gage.com/cn>。

您可以购买兼容的闪速存储卡 (MultiMediaCard) 以扩展游戏手机的存储空间。请参见第 24 页的“存储卡 (MultiMediaCard) 工具”。



- 1 打开卡槽 (1)。
- 2 装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard) (2)。注意, 装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard) 会关闭游戏手机中打开的全部应用程序。
- 3 关上卡槽。




 **提示!** 若不希望
在插入游戏卡
(MultiMediaCard) 时自
动启动游戏, 请进入工
具 → 设置 → 游戏手机
设置 → 常规, 然后将
自动开始游戏设置为
关。

如果装入游戏卡 (MultiMediaCard), 则游戏会自动启动。而且, 该游戏的图标会自动增加为主功能表的最后一项。在不同的应用程序中, 储存在存储卡 (MultiMediaCard) 中的信息均以  表示。


取出存储卡 (MultiMediaCard)



 **重要须知：**当  在屏幕右上角闪烁时，表示存储卡 (MultiMediaCard) 正在执行操作，请不要在此时取出存储卡 (MultiMediaCard)。在操作中取出存储卡 (MultiMediaCard) 不仅可能毁坏存储卡 (MultiMediaCard) 和游戏手机，而且可能破坏卡内储存的数据。


- 1 按 ，然后选择**取出存储卡** (仅当游戏手机内插入存储卡 (MultiMediaCard) 时才可选择此功能表)。
- 2 请稍候片刻，待**现在可以取出存储卡**字样出现后，方可取出存储卡 (MultiMediaCard)。

玩游戏


装入游戏卡 (MultiMediaCard)，请参见第 13 页的“装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard)”。游戏会自动启动，同时解锁游戏手机键盘。


 **注意：**请先退出游戏，然后才能从游戏手机中取出游戏卡 (MultiMediaCard)。


玩游戏时，您可以使用两个主要的游戏键： 和 。是否需要使用其他按键则视游戏而定。请按随游戏提供的说明操作。

 **注意：**玩游戏会消耗电池的电量并缩短游戏手机的工作时间。

在玩游戏时节省电量

- 要降低游戏手机屏幕的亮度，请按 ，然后进入**工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 屏幕显示 → 亮度**。选择**选项 → 更改**。
- 玩游戏时，可通过耳机播放游戏音。
- 不使用蓝牙功能时，请关闭该功能。

 **提示！**有关适用游戏及如何获得游戏服务设置的更多信息，请访问 <http://www.n-gage.com/cn>。

 **提示！**如果游戏卡 (MultiMediaCard) 已插入游戏手机，则可在待机状态下按  以启动游戏。

“游戏管理”主视图内的可能选项：**文件详情**、**删除**、**备份**、**从存储卡中恢复**、**标记 / 取消标记**、**设置**和**退出**。

游戏文件类型：

游戏数据 — 玩游戏的必要文件，例如游戏音。

游戏详情 — 可选用游戏文件，例如更多游戏级别。


用户数据 — 玩游戏时储存的文件，例如您达到的最高分和关卡。



启动多人游戏

对于部分游戏，您可以与两个或多个使用装有相同游戏的兼容手机的用户建立蓝牙连接，然后一起玩。在启动多人游戏前，请确保所用手机的蓝牙设置相互兼容。请参见第 102 页的“蓝牙连接”。有关如何启动游戏，以及不同游戏级别和附加功能等方面的详情，请参见随游戏提供的说明。



游戏管理 — 管理游戏数据

按  并选择 **工具** → **游戏管理** 可查看并管理与游戏相关的文件。您可以删除不再需要的文件以释放存储空间，也可以向存储卡 (MultiMediaCard) 备份文件或从存储卡 (MultiMediaCard) 恢复文件。

- 要查看游戏数据文件的详情，如文件类型和大小，请滚动至所需文件，然后选择 **选项** → **文件详情**，或可按  和  来滚动浏览文件详情。
- 要删除文件，请滚动至所需文件，然后选择 **选项** → **删除**。
- 要更改“游戏管理”的外观，并选择文件分类和排列的方式，请按 **选项** → **设置**。

备份和恢复游戏数据

- 要从游戏手机存储器向存储卡 (MultiMediaCard) 备份游戏数据，请滚动至需要备份的文件，然后选择 **选项** → **备份**。
- 要从存储卡 (MultiMediaCard) 向游戏手机存储器恢复游戏数据，请选择 **选项** → **从存储卡中恢复**。滚动至需要恢复的文件，然后选择 **选项** → **恢复**。

 **提示！** 您可以向存储卡 (MultiMediaCard) 备份游戏文件，如最高分等，然后使用恢复功能将这些文件复制到其他兼容设备。

您可能无法复制、修改、传送或转发一些受版权保护的图像、铃声及其他内容。在文件详情中，受保护的文件会被标记为**不可移动文件**且不能被其他设备使用。**可移动文件**则可能被其他兼容设备使用。


N-Gage Arena 启动程序



N-Gage Arena 启动程序可带您直接从游戏手机进入 N-Gage Arena 社区。N-Gage Arena 社区的会员可以互相交流、下载专有内容、查看综合排行、加入巡回赛、获取游戏和社区新闻及更多其他信息。

使用 N-Gage Arena 启动程序的准备工作

您必须先申请开通 GPRS 分组数据服务才能使用 N-Gage Arena 启动程序。请向您的网络运营商或服务供应商咨询是否提供了 GPRS 分组数据服务以及如何申请开通该服务。请注意，使用 GPRS 分组数据连接和数据传输可能需要单独付费。


您还需要在游戏手机中定义互联网接入点 (Internet Access Point, IAP)。您也许能够通过一种特殊的文字信息从网络运营商或服务供应商处接收互联网接入点设置，或可手动输入所需设置。您的服务供应商可能已在游戏手机中预设了互联网接入点。

 **提示！** 有关 N-Gage Arena 的更多信息，包括游戏、举办的活动和技术支持等，请访问 <http://arena.n-gage.com>。

 **提示！** 要查看接入点或定义接入点设置，请按 ，然后选择工具 → 设置 → 连接设置 → 接入点。

连接 N-Gage Arena

您可以采用三种方式连接 N-Gage Arena:

- 使用游戏手机中的 N-Gage Arena 启动程序。按 ，然后选择 **N-Gage Arena**。
- 使用兼容 PC。请访问 <http://arena.n-gage.com> 进入 N-Gage Arena 网站。
- 在玩 N-Gage Arena 游戏时，从游戏功能表中选择 **N-Gage Arena**。

通过 N-Gage Arena 启动程序和网站，您可以访问 N-Gage Arena 的全部功能和举办的活动。使用游戏提供的功能表，您可以访问与所玩游戏相关的功能和内容。

注册及登录

要使用 N-Gage Arena 的功能并加入举办的活动，您需要先注册成为 N-Gage Arena 社区的会员。您既可以使用 PC 在互联网网站上注册并创建登录帐号，也可以使用游戏手机提供的 N-Gage Arena 启动程序进行注册并创建帐号。注册时，您需要指定用户名和密码。注册成为会员后，您就可以使用该用户名和密码登录 N-Gage Arena。

更新 N-Gage Arena 启动程序

我们将定期发布 N-Gage Arena 启动程序的更新程序。每次当您使用游戏手机连接 N-Gage Arena 时，N-Gage Arena 启动程序都会查看是否提供了更新程序。若找到更新程序，则游戏手机会询问您是否下载该程序。有些 N-Gage Arena 启动程序的更新程序必须下载，还有一些则可以不下下载。



注意：如果您拒绝下载必需的更新程序，则您将无法使用 N-Gage Arena 启动程序。

有效操作的提示











- 要在打开的各个应用程序之间切换，请按住 。请参见图 1。
 注意：当存储空间不足时，游戏手机可能会关闭一些应用程序。游戏手机会在应用程序关闭前储存所有尚未储存的数据。
- 要标记一项内容，请滚动至该内容，然后同时按  和 。
- 要标记多项内容，请在按住  的同时按  或 。选定内容的一侧会出现选中标记。要结束选择，请停止按 ，然后放开 。在标记了所有需要的内容之后，您可以执行移动或删除操作。
- 在某些情况下，当您按  时，屏幕上会弹出一个较短的选项列表，列表仅会显示在该视图中可以使用的主要命令。



图 1 切换应用程序。










图 2 待机状态。

2. 您的游戏手机


对游戏手机进行个性化设置


- 要更改在待机状态下显示的背景图像，请进入工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 待机状态模式 → 壁纸，然后选择是。请参见图 2。
- 要更改游戏手机的调色板设置，请进入工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 屏幕显示 → 调色板。
- 要更改在待机状态下指定给选择键的快捷操作，请进入工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 待机状态模式 → 左选择键或右选择键。请参见图 2。
- 要更改在待机状态下显示的时钟，请进入工具 → 设置 → 日期和时间 → 时钟显示类型 → 指针时钟或数字时钟。
- 要更改开机问候语、图案或动画，请进入工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 常规 → 开机问候语或图案。
- 要更改显示的屏幕保护图案，请进入工具 → 设置 → 游戏手机设置 → 屏幕显示 → 屏幕保护。
- 要更改游戏手机的铃声和按键音，请进入工具 → 情景模式。如果当前选用的情景模式为**标准**，则在导航栏内会以当日日期取代情景模式名称。请参见第 80 页的“情景模式”。
- 要为朋友指定单独的铃声，请进入名片夹。请参见第 59 页。
- 要重新排列主功能表中的功能，请进入主功能表，然后选择选项 → 移动、移至文件夹或新建文件夹。您可以将较少使用的应用程序移至文件夹中，并将常用的应用程序移至主功能表中。


待机状态下的快捷方式


- 要在打开的各个应用程序之间切换，请按住 .
- 要切换情景模式，请按 , 然后选择需要的情景模式。
- 要锁定键盘，请依次按  和 .
- 如果已装入游戏卡 (MultiMediaCard) 且要启动游戏，请按 .
- 要显示最近拨出或试拨过的电话号码的列表，请按一下 .
- 要连接网络，请按住 。请参见第 94 页的“接入网络的基本步骤”。

待机状态下的主要指示符号


 — 表示您收到一条或若干条信息，且信息都储存在“信息”的“收件箱”文件夹中。

 — 表示您收到一条或若干条语音信息。请参见第 28 页的“呼叫您的语音信箱 (网络服务)”。




 — 表示在“发件箱”中有等待发送的信息。请参见第 73 页。

 — 当您将响铃方式设置为无声，并将信息提示音设置为关时，会显示此指示符号。请参见第 80 页的“情景模式”。

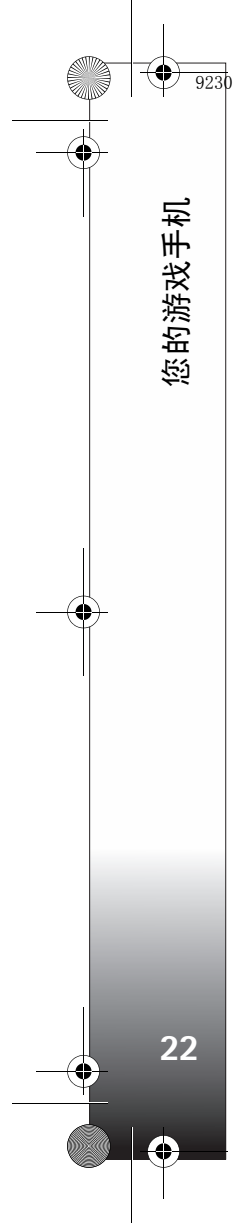
 — 表示游戏手机键盘已锁。请参见第 13 页的“键盘锁”。

 — 表示您已设置了闹铃。请参见第 91 页的“时钟”。










2 — 表示您只能使用号码 2 拨打电话 (网络服务)。

 — 表示游戏手机的所有来电都将被转接至另一号码。如果您有两个电话号码，则第一个电话号码的转接指示符号是 **1**，第二个电话号码的转接指示符号是 **2**。请参见第 46 页的“使用中的号码 (网络服务)”。

 — 表示正在读取存储卡 (MultiMediaCard) 数据或向其写入数据。



您的游戏手机

-  或  — 表示已将耳机或移动感应器连接至游戏手机。
-  — 表示数据通话已建立。 — 表示高速数据通话已建立。
-  — 如果 GPRS 分组数据连接已建立，则此指示符号会取代信号强度指示条 (在待机状态下，显示在屏幕的左上角)。请参见第 51 页的 “GPRS”。
-  — 当 GPRS 分组数据连接被保留时，会显示此指示符号，例如在进行语音通话时。
-  — 表示传真通话已建立。
-  — 表示蓝牙功能已启动。请注意，当您通过蓝牙连接传输数据时，屏幕上会显示 。请参见第 102 页的 “蓝牙连接”。

存储空间管理

游戏手机的许多功能都需要使用存储空间来储存数据。这些功能包括：游戏、名片夹、信息、图像和铃声、日历和待办事项、文档，以及下载的应用程序。可用存储空间的大小依赖于已储存至游戏手机存储器的数据量。

您可以使用存储卡 (MultiMediaCard) 来扩展游戏手机的存储空间。存储卡 (MultiMediaCard) 可重复写入，因此您不仅可以在存储卡 (MultiMediaCard) 中储存数据，也可以删除数据。当游戏手机存储器的空间不足时，则还可将不同的文件移至存储卡 (MultiMediaCard) 中。

 **注意：**您不能在只读游戏卡 (MultiMediaCard) 中储存任何数据。游戏卡 (MultiMediaCard) 中包含的数据不可改写。

查看存储空间的使用状况

要查看游戏手机内储存的各类数据及不同类型数据占用的存储空间，请进入工具 → 程序管理，然后选择选项 → 存储详情 → 游戏手机存储。向下滚动至可用存储空间可查看游戏手机的大致可用存储空间。

如果游戏手机内装入了存储卡 (MultiMediaCard)，请进入工具 → 存储卡，然后选择选项 → 存储详情可查看存储卡 (MultiMediaCard) 内的大致已用存储空间和大致可用存储空间。

释放存储空间

安装多款游戏或储存多幅图像可能占用大量可用存储空间，此时，游戏手机就会提示您存储空间不足。要释放存储空间，请将部分游戏、图像或其他内容转存至存储卡 (MultiMediaCard)。您也可以删除一些内容，如联系人信息、日历备忘、通话计时、通话计费、游戏分数或任何其他不再需要的数据。请进入相应的应用程序以删除数据。

其他可以被删除以释放存储空间的内容：

- 不再需要的已安装游戏，
- “信息”中“收件箱”、“草稿”和“发出的信息”文件夹中的信息，
- 游戏手机存储器中已提取的电子邮件，
- 已储存的 XHTML 或 WML 网页和“图像”中的图像。

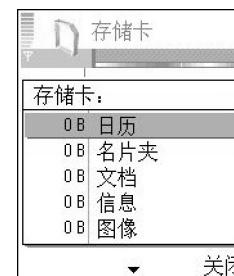


图 3 存储卡 (MultiMediaCard) 的存储空间使用状况。


存储卡

(MultiMediaCard) 中的可能选项：备份游戏手机存储、从存储卡中恢复、格式化存储卡、存储卡名称、设定密码、更改密码、删除密码、打开存储卡、存储详情和退出。

 **提示！** 要重新命名存储卡 (MultiMediaCard)，请进入存储卡 (MultiMediaCard)，然后选择选项 → 存储卡名称。




存储卡 (MultiMediaCard) 工具

按 ，然后选择工具 → 存储卡。例如，您可以使用存储卡 (MultiMediaCard) 来储存下载的游戏和应用程序。您也可以将游戏手机存储器中的信息备份至存储卡 (MultiMediaCard)，然后在需要时将信息恢复至游戏手机存储器。请参见第 13 页的“装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard)”和第 15 页的“取出存储卡 (MultiMediaCard)”。

将所有存储卡 (MultiMediaCard) 放在小孩接触不到的地方。



重要须知：当  在屏幕右上角闪烁时，表示存储卡 (MultiMediaCard) 正在执行操作，请不要在此时取出存储卡 (MultiMediaCard)。在操作中取出存储卡 (MultiMediaCard) 不仅可能毁坏存储卡 (MultiMediaCard) 和游戏手机，而且可能破坏卡内储存的数据。

仅可使用与游戏手机兼容的存储卡 (MultiMediaCard)。其他存储卡，如安全数字卡 (Secure Digital Card, SD Card)，则无法装入存储卡 (MultiMediaCard) 插槽，且不兼容此款游戏手机。使用不兼容的存储卡不仅可能毁坏存储卡和游戏手机，而且可能破坏卡内储存的数据。

格式化存储卡 (MultiMediaCard)



重要须知：格式化存储卡 (MultiMediaCard) 会永久丢失卡内储存的全部数据。

有些提供的存储卡 (MultiMediaCard) 已经过格式化，还有一些则需要执行格式化操作。请向您的销售商咨询是否必须先格式化存储卡 (MultiMediaCard) 后方可使用。

- 选择选项 → 格式化存储卡。选择是确认操作。格式化完成后，输入存储卡 (MultiMediaCard) 名称，然后按确认。

备份及恢复信息

- 要从游戏手机存储器向存储卡 (MultiMediaCard) 备份信息, 请选择**选项** → **备份游戏手机存储**。
- 要从存储卡 (MultiMediaCard) 向游戏手机存储器恢复信息, 请选择**选项** → **从存储卡中恢复**。

锁闭存储卡 (MultiMediaCard)

您可以设置密码, 以防止他人未经许可使用您的存储卡 (MultiMediaCard)。

存储卡 (MultiMediaCard) 密码会储存在游戏手机中, 因此当您在同一部游戏手机中使用存储卡 (MultiMediaCard) 时, 不必重复输入该密码。如果要在另一部游戏手机中使用存储卡 (MultiMediaCard), 则需要重新输入存储卡 (MultiMediaCard) 密码。

- 选择**选项** → **设定密码、更改密码或删除密码**。对于上述每一个选项, 游戏手机都会要求您输入并确认存储卡 (MultiMediaCard) 密码 (最长可包括 8 个字符)。



注意: 一旦删除了存储卡 (MultiMediaCard) 密码, 存储卡 (MultiMediaCard) 就被解锁, 且无需输入密码就可以在另一部游戏手机中使用。

解锁存储卡 (MultiMediaCard)

如果您在游戏手机中插入一张受密码保护的存储卡 (MultiMediaCard), 则游戏手机会提示您输入该存储卡 (MultiMediaCard) 的密码。

- 要解锁存储卡 (MultiMediaCard), 请选择**选项** → **打开存储卡**。

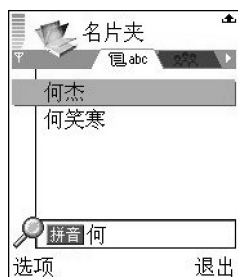


图 4 “名片夹”内的搜索栏

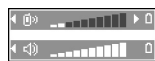


图 5 导航栏内显示当前正在使用扬声器。




查找条目

在提供了搜索栏的应用程序中，您可以使用它来查找姓名、文件、文件夹或快捷方式。在有些情况下，搜索栏可能不会出现，这时，您可以选择**选项** → **查找**来打开搜索栏，或者，您也可以通过直接输入文字的方式打开搜索栏。

- 1 要查找一个条目，请在搜索栏输入文字。游戏手机会立即开始查找，并筛选出与您输入的文字匹配的条目。输入的文字越多，得到的搜索结果就越准确。请参见第 26 页的图 4。

在输入文字时，请使用第 35 页的“输入文字”一章中介绍的输入方法。当前所用输入方法的指示符号会显示在搜索栏中放大镜图标的旁边。

如果您要查找汉字，那么除了用拼音或笔画输入法输入汉字以外，您还可以用大写或小写字母输入法输入要查找的汉字的部分或完整拼音。在输入不完整拼音时，必须输入每个汉字拼音的第一个字母，其余的字母可以任意选择，但不能打乱顺序。例如，要查找“何笑寒”，可以输入 hexiaohan、hxohn、hxah、hxhan 等。

- 2 查找到所需的条目后，按  将其打开。

音量控制

当您正在通话时，按  或  可分别增大或减小音量。

使用扬声器，您在通话时就不必将游戏手机放在耳边，而是可以将其置于相对较远的位置，例如放在一旁的桌子上。要确定扬声器的位置，请参见第 12 页的“按键和游戏手机各组成部分”。

要在通话中启动扬声器，请选择**选项** → **启动扬声器**。在默认情况下，“自谱铃声”和“录音器”等声音应用程序会自动选用扬声器。






重要须知：因为扬声器的音量可能很大，所以请勿在使用扬声器时将游戏手机置于耳旁。



要在通话中或播放音乐时关闭扬声器，请选择**选项** → **启动游戏手机听筒**。



3. 电话




拨打电话

- 1 在待机状态下，输入电话号码，固定号码前可能需加区号。按  可删除数字。要拨打国际长途电话，请按两下  以输入国际长途码 (+ 字符可以代替国际拨出代码)，然后输入国家或地区代码、区号 (根据需要输入，且区号前无需添加 0) 和电话号码。



 **注意：** 港澳台地区电话的拨打方法与拨打国际长途电话相同。




- 2 按  呼叫该号码。
- 3 按  可结束通话 (或取消试拨)。

 **注意：** 即使您正在使用另一个应用程序，按  也会结束通话。

 **提示！** 在待机状态下，按  可显示最近 20 个您曾经拨出或试拨过的电话号码列表。滚动至所需电话号码，然后按  拨打该号码。

使用“名片夹”拨打电话

- 按 ，然后选择名片夹。滚动至所需姓名。或者，也可以按照第 26 页的“查找条目”中的说明，在搜索栏中用所需联系人姓名的起始字符查找名片。按  拨打电话。

 **提示！** 在通话中，按  可增大音量；按  可减小音量。

电话




 **提示！**要更改您的语音信箱号码，请按 ，然后选择**工具** → **语音信箱**，再选择**选项** → **更改号码**。输入您从服务供应商处获得的语音信箱号码，然后按**确认**。






图 6 有两位与会者参加的会议通话。

呼叫您的语音信箱 (网络服务)

- 要呼叫您的语音信箱，请在待机状态下按住 。
如果游戏手机要求输入从服务供应商处获得的语音信箱号码，请输入该号码，然后按**确认**。另请参见第 30 页的“呼叫转接 (网络服务)”。如果您的 SIM 卡支持两个电话号码，则每个号码均可以有各自的语音信箱号码，请参见第 46 页的“使用中的号码 (网络服务)”。

使用单键拨号功能拨打电话


- 按 ，然后选择**工具** → **单键拨号**可将电话号码指定给一个单键拨号键 ( ~ )。已指定给您的语音信箱。
- 进入**工具** → **设置** → **通话设置**，然后将**单键拨号**设置为开。
- 拨打电话：在待机状态下，按住相应的单键拨号键直至游戏手机开始拨号。

拨打会议通话 (网络服务)




- 呼叫第一位与会者。
- 要呼叫第二位与会者，选择**选项** → **新通话**。输入或查找电话号码，然后按**确认**。第一个通话会被自动保留。
- 第二个呼叫接通后，将第一位与会者加入会议通话。选择**选项** → **会议通话**。
 - 要在会议通话中增加更多与会者，重复第 2 步操作，然后选择**选项** → **会议通话** → **增加至会议通话**。游戏手机最多可支持在六个人 (包括自己在内) 之间进行的会议通话。
 - 要与一位与会者进行单独交谈：选择**选项** → **会议通话** → **单独通话**。滚动至所需与会者，然后按**单独通话**。游戏手机会自动保留会议通话。其他与会者仍可继续进行会议通话。单独交谈结束后，选择**选项** → **增加至会议通话**可返回会议通话。



- 要使一位与会者退出会议通话，选择选项 → 会议通话 → 挂断一方，滚动至所需与会者，然后按挂断。

4 要结束当前会议通话，按 .

接听或拒绝接听来电

- 要接听来电，请按 ，按  则可结束通话。
- 如果您不想接听来电，请按 。呼叫者会听到“忙音”。


如果已将兼容耳机连接至游戏手机，则也可以按耳机上的遥控键来接听来电或结束通话。



如果按关铃声，则只可使来电铃声静音。然后，您可以选择接听或拒绝接听来电。



提示！ 如果您启动了呼叫转接 → 游戏手机占线时功能以转接来电，例如将其转接至您的语音信箱，则拒绝接听来电时也会转接该来电。请参见第 30 页的“呼叫转接(网络服务)”。

呼叫等待(网络服务)


如果您已启动了“呼叫等待”服务，则当您在通话中接到新的来电时，网络会通知您。要更改设置，请按 ，然后选择工具 → 设置 → 通话设置 → 呼叫等待：。另请参见第 45 页。


- 1 通话时，按  可接听等待的呼叫。第一个通话会被保留。
要在两个通话之间切换，按切换。
- 2 要结束当前通话，按 .



提示！ 要根据不同的场合和环境来设置游戏手机的铃声，例如使其静音，请参见第 80 页的“情景模式”。

电话

 **提示！**您可以在名片的电话号码或双音多频栏目内增加双音多频音。



 **提示！**您可以将呼叫转接至您的语音信箱号码。

30


通话中选项


您可以在通话中使用的很多选项都是网络服务。在通话中按**选项**可看到以下部分选项：**静音或取消静音**、**结束当前通话**、**结束所有通话**、**保留或恢复通话**、**新通话**、**会议通话**、**单独通话**、**挂断一方**、**接听和拒绝**。

按**切换**可在当前通话和保留的通话之间切换；按**转移**可将来电或保留的通话接入当前通话，同时使自己从这两个通话中退出(需网络支持)。

按**发送双音多频**可发送双音多频音，例如密码或银行帐号。输入或从“名片夹”中查找双音多频音。反复按  可输入：*****、**p**(暂停)或**w**(等候)。按  可输入**#**。按**确认**可发送双音多频音。



呼叫转接(网络服务)

- 1 要将呼叫转接至另一号码，请按 ，然后选择**工具**→**呼叫转接**。有关详情，请向您的服务供应商咨询。
- 2 选择一个转接选项，例如选择**游戏手机占线时**，则当您的游戏手机占线或您拒绝接听时将转接该语音呼叫。
- 3 选择**选项**→**启动**可启动转接设置，选择**取消**可取消转接设置，选择**查询状态**可查看转接设置是否启动，或选择**取消所有呼叫转接**可取消当前所有呼叫转接设置。请参见第 21 页的“待机状态下的主要指示符号”。

 **注意：**您不能同时启动“呼叫限制”和“呼叫转接”两项功能。请参见第 56 页的“呼叫限制(网络服务)”。





通讯记录 — 通话记录和综合记录

要查看游戏手机记录的有关通话、文字信息或数据连接的相关信息，请按 ，选择工具 → 通讯记录，然后按 。您可以对综合记录进行筛选，从而只查看特定类型的通讯事件，并可以基于通讯记录中的信息创建新名片。

在综合通讯记录中，与您的信箱、彩信服务中心、XHTML 或 WML 网页建立的连接均显示为数据通话或 GPRS 分组数据连接。

最近通话记录

要查看未接来电、已接来电和已拨电话的电话号码，请按 ，然后选择工具 → 通讯记录 → 最近通话。仅当网络支持相关功能，游戏手机处于开机状态且位于网络服务区内时，它才能记录未接来电和已接来电。


清除最近通话记录 — 要清除最近通话记录的全部内容，请在“最近通话”主视图内选择选项 → 清除近期通话。要清除一类通话记录，请打开需要清除的记录，然后选择选项 → 清除列表。要清除单个通话事件，请打开通话记录列表，滚动至该事件，然后按 。

通话时间


要查看当前通话的大致累计时间，请按 ，然后选择工具 → 通讯记录 → 通话时间。




注意：服务供应商单据中的实际通话时间可能会与之有所不同，这取决于网络功能、记帐的去零取整等因素。

通话计时器清零 — 请选择选项 → 计时器清零。您需要锁码才能执行此操作，请参见第 52 页的“安全性设置”。要清除单个事件，请滚动至所需事件，然后按 。



提示！要查看发出的信息的列表，请按 ，然后选择信息 → 发出的信息。




提示！当您在待机状态下看到未接来电的提示信息时，按显示可进入未接来电列表。要回电，请滚动至所需姓名或号码，然后按 。




提示！要在当前通话中显示通话时间，请进入工具 → 通讯记录，然后选择选项 → 设置 → 显示通话时间 → 是。


电话

 **词汇：**限制通话费用 — 启动此功能后，仅当通话费用未超出预设话费限额 (限制通话费用) 且您使用的网络支持限制通话费用时，您才可以拨打或接听电话。此时，游戏手机会在通话中和待机状态下显示剩余的计价单位。如果通话费用达到预设话费限额，则游戏手机会提示**已达到话费限制**。

32

通话费用 (网络服务)

要查看上一次或全部通话的大致费用，请按 ，然后选择**工具 → 通讯记录 → 通话费用**。游戏手机可分别显示每一张 SIM 卡的通话费用。


 **注意：**服务供应商单据中的实际通话和服务费用可能会与之有所不同，这取决于网络功能、记帐的去零取整和税收等因素。


由服务供应商设定通话费用限额

服务供应商可以将您的通话费用限制在一定数量的计价单位或货币范围内。有关限制通话费用模式和计费单价的信息，请向您的服务供应商咨询。要更改**计费方式**设置，您可能需要输入 PIN2 码，请参见第 52 页的“安全性设置”。

自行设定通话费用限额


- 1 选择**选项 → 设置 → 限制通话费用 → 开**。
- 2 游戏手机会提示您输入通话费用限额。要执行此操作，您需要输入 PIN2 码。当通话费用达到您自己设定的限额后，计价器就会停止在最高值上，并提示**重设所有话费计价器**。若要拨打电话，请进入**选项 → 设置 → 限制通话费用 → 关**。要执行此操作，您需要输入 PIN2 码，请参见第 52 页的“安全性设置”和“游戏手机和 SIM 卡”。

通话计价器清零 — 请选择**选项 → 计价器清零**。要执行此操作，您需要输入 PIN2 码，请参见第 52 页的“安全性设置”和“游戏手机和 SIM 卡”。要清除单个事件，请滚动至所需事件，然后按 。



 **注意：**即使已无剩余的计价单位或货币，可能仍能拨打在游戏手机中固有的官方紧急电话号码。



GPRS 计数器

要查看在 GPRS 分组数据连接中发送和接收的大致数据量，请按 ，然后选择 **工具** → **通讯记录** → **GPRS 计数器**。例如，您可能需要按在 GPRS 分组数据连接中发送和接收的数据量来支付费用。

查看综合记录

要打开综合记录，请按 ，选择 **工具** → **通讯记录**，然后按 。在综合记录中，您可以查看所有通讯事件的发件人或收件人姓名、电话号码、服务供应商的名称或接入点名称。一系列子事件，例如以连锁信息形式发送的文字信息和 GPRS 分组数据连接，会被记录为一个通讯事件。



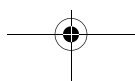
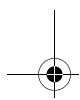
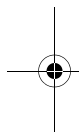
注意：当您发送信息时，游戏手机可能会显示**已发送**字样。这表示游戏手机已将信息发送至游戏手机内设置的信息中心号码。但并不表示指定收信人已收到信息。有关信息服务的更多详情，请向您的服务供应商咨询。

筛选通讯记录：选择**选项** → **筛选**。滚动至某一筛选条件，然后按**选择**。

删除通讯记录的内容：要永久删除通讯记录的全部内容、最近通话记录和信息发送情况报告，请选择**选项** → **清除记录**。按**是**确认操作。

图标：

◆ 代表收到的通讯事件，
◇ 代表发出的通讯事件，
⊞ 代表错过的通讯事件。



电话



图 7 通讯事件的综合记录。

SIM 电话簿内的可能选项：打开、呼叫、新 SIM 卡名片、修改、删除、标记 / 取消标记、复制至名片夹、我的号码表、SIM 卡详情和退出。

GPRS 计数器和连接计时器：要查看在一次 GPRS 分组数据连接中传输的大致数据量 (以千字节计算) 和连接的大致时间，请滚动至某一带有接入点图标 (G) 的收到的事件或发出的事件，然后选择 **选项** → **查看详情**。

通讯记录设置

选择 **选项** → **设置**。


- **记录保存时间** — 通讯记录在游戏手机存储器中保存的天数，之后将被自动删除以释放存储空间。




注意：如果您选择不保存记录，则通讯记录的全部内容、最近通话记录和信息发送情况报告都将被永久删除。

- 有关 **通话时间**、**计费方式**和**限制通话费用**的信息，请参见本章前面的“通话时间”和“通话费用 (网络服务)”部分。

SIM 电话簿及其他 SIM 卡服务

按 ，然后选择 **工具** → **SIM 电话簿** 可查看 SIM 卡中储存的姓名和电话号码。您不仅可以在 SIM 电话簿中增加或编辑姓名和电话号码，将所需信息复制到“名片夹”中，还可以使用 SIM 电话簿拨打电话。

要进入 SIM 卡可能提供的附加服务，请按 ，然后选择 **工具**。另请参见：第 59 页的“在 SIM 卡和游戏手机存储器间复制名片”，第 54 页的“确认 SIM 卡服务”，第 54 页的“固定拨号”和第 73 页的“查看 SIM 卡内的信息”。



4. 输入文字

根据游戏手机销售市场的不同，游戏手机中提供的输入法也会有所不同。本游戏手机提供了具有联想功能的拼音输入法和笔画输入法，能够输入简体汉字。另外，也可以使用大写字母、小写字母和数字输入法来输入拉丁字母和数字。





输入法指示符号

当前所用输入法的指示符号会显示在导航栏中或输入框的上方。

默认输入法

请注意，针对各种文字输入位置的不同要求，游戏手机已预设了相应的默认输入法和可用输入法。例如在写短信息时，收件人栏目中的默认输入法为数字，而正文编辑窗口中默认的输入法为拼音。对于默认输入法为拼音的输入位置，如果需要，您可以在“游戏手机设置”中将默认输入法改为您最常用的其他输入法。

切换输入法

- 反复按  可在输入法之间切换。
- 按 ，然后从选项列表中选择所需的输入法。
- 在使用除数字以外的其他输入法时，按住  可快速切换到数字输入法；在使用数字输入法时，按住  可快速切换到默认输入法。

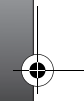
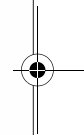
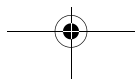
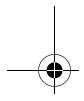
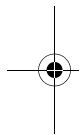





图 8 中文输入窗口




 **提示！** 按右侧的选择键可关闭中文输入窗口。

拼音输入法



本游戏手机提供的拼音输入法具有按键次数少的优点，并具有词语联想功能，从而有助于提高输入速度。





使用拼音输入法



1 输入拼音字母及声调

汉字的拼音由一个或多个拼音字母组成。对于每个要输入的拼音字母，您只需按一下标有该拼音字母的数字键即可 (拼音 ü 在屏幕和键盘上用 v 表示)。例如要输入 “pin”，请依次按 、、。





当您开始输入时，中文输入窗口会出现在屏幕底部：左侧的列表中显示了与您所按的键相匹配的全部拼音字母组合；右侧的列表中显示了与突出显示的拼音相对应的候选字。请参见图 8。在输入过程中，显示在屏幕上的拼音会不断变化。在输入完最后一个拼音字母之前请忽略这些变化。

在输入了所有拼音字母后，如果需要您还可以按  来输入声调，这样就可以从候选字列表中筛选出符合该声调的字，从而有助于更快地找到您需要的字。按一下  可输入一声，按两下可输入二声，依此类推；按五下可输入轻声。如果输入的声调对于一个拼音而言是无效的，则该声调会显示为灰色，且对候选字列表不起筛选作用。







- 2 选择所需拼音：**如果屏幕上列出了多个拼音，请先按  或  滚动到所需的拼音。要选择突出显示的拼音，请按  或 。这时所选拼音会显示在拼音窗口中，其他拼音将会消失，同时与该拼音对应的候选字列表会被激活——为各候选字标上编号，并突出显示第一个候选字 (突出显示的字也具有编号，但不会显示出来)。


3 **浏览候选字列表，找到所需汉字：**当候选字的个数超过一行时，在候选字列表的右侧会显示有向上和向下的箭头。如果在当前的列表中没有找到您需要的字，则可以按  或  以查看下一行或上一行候选字。






4 **输入汉字：**可以按  或数字键来输入候选字。

- 用  输入：按  或  以突出显示所需的候选字，然后按  以输入该字。
- 用数字键输入：直接按与所需候选字的编号相对应的数字键来输入该字。

输入的候选字会插入到文字输入窗口中插入点的左侧，同时还会关闭中文输入窗口并显示联想字列表，该列表中列出了根据统计常出现在该候选字之后的汉字以及其他常用汉字。

5 **输入联想字：**如果当前一行联想字中没有列出您需要的字，则可按  以查看下一行联想字。看到所需汉字之后，如果该字是列表中的第一个字，则可直接按  来输入它；否则请先按  以激活联想字列表 (列表中的字会标上编号，同时第二个字会突出显示)，然后既可以按与所需联想字的编号相对应的数字键来输入该字，也可以按  或  以突出显示所需的联想字，然后按  来输入它。

当您不需要联想字列表或没有找到您需要的字时，如果联想字列表没有激活，则可以直接输入下一个字的拼音，否则需要先按右选择键或  以关闭联想字列表，然后再继续输入。

 **提示！** 激活候选字列表后，如果需要返回第 1 步中的拼音字母/声调输入状态以修改已输入的拼音和声调，请按 。在拼音字母/声调输入状态下，反复按  可从右向左逐一删除已输入的声调和拼音字母。当最后一个拼音字母被删除后，中文输入窗口会关闭，此时反复按  可从右至左逐一删除光标左侧的汉字。按住  可以更快地进行删除。

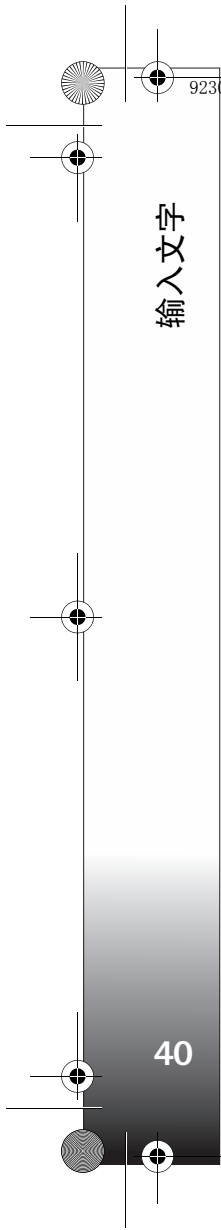
拼音输入法示例：输入“拼音”

- 1 进入短信息的正文编辑窗口或任何其他允许输入中文的位置，并切换到拼音输入法。
- 2 输入“拼”字的拼音“pin”：请依次按 、、，最后按一下 输入一声。
- 3 按 以突出显示“pin”，然后按 或 以激活候选字列表。“拼”字位于候选字列表之首，因此可以直接按 或 以输入它。此时联想字列表将会出现。
- 4 “音”字位于联想字列表之首，因此直接按 即可输入它。


笔画输入法

构成汉字的笔画可分为五类：横、竖、撇、点和折。后面的表格中列出了笔画分类的说明和示例。






数字键	笔画分类	包含笔画	例字	说明
1	横 一	一 丿 乚	十、慧 七、冰、骏 羽、输、泰	基本运笔方向：左→右 提(㇀)归为横
2	竖 丨	丨 冫	十 了、小、利	基本运笔方向：上→下 左竖钩(亅)归为竖
3	撇 丿	丿	人、川、牛 小、常	基本运笔方向：上→左下 注意撇与提的区别
4	点 丶	丶 ㇀ ㇁	主 心、家 入、边	基本运笔方向：左上→右下 捺(㇏)归为点 注意捺及左点也包括在内
5	折 ㇀	乙 ㇀ ㇁ ㇂ ㇃ ㇄ ㇅ ㇆ ㇇ ㇈ ㇉ ㇊ ㇋ ㇌ ㇍ ㇎ ㇏ ㇐ ㇑ ㇒ ㇓ ㇔ ㇕ ㇖ ㇗ ㇘ ㇙ ㇚ ㇛ ㇜ ㇝ ㇞ ㇟ ㇠ ㇡ ㇢ ㇣ ㇤ ㇥ ㇦ ㇧ ㇨ ㇩ ㇪ ㇫ ㇬ ㇭ ㇮ ㇯ ㇰ ㇱ ㇲ ㇳ ㇴ ㇵ ㇶ ㇷ ㇸ ㇹ ㇺ ㇻ ㇼ ㇽ ㇾ ㇿ	亿、 买、安 口、习、内 除、建 与、鸟 语、凹 儿、飞 各 以、饭 能、云、好 独、心 代、心	包含各种带转折的笔画 注意左竖钩除外




输入文字






 **提示！**按右侧的功能键可关闭中文输入窗口。

使用笔画输入法



1 输入笔画：本游戏手机将横、竖、撇、点、折这五种笔画分别对应于 、、、、 这五个数字键。要输入一个笔画，只需按一下对应于该笔画的数字键即可。

请根据要输入的汉字的标准笔画顺序按相应的数字键输入其笔画。当您开始输入时，中文输入窗口将会出现，其中显示了您输入的笔画以及与这些笔画相对应的候选字。

如果您不确定特定笔画所属的类别，可按  来代替该笔画，然后继续输入后面的其他笔画。在中文输入窗口内会用问号（“？”）表示该笔画。









2 输入汉字：候选字列表中的第一个字是突出显示的，按  便可输入该字。如果需要的字不在列表之首，请先按  以激活候选字列表（列表中的字会标上编号，同时第二个字会突出显示），然后既可以按与所需汉字对应的数字键来输入该字，也可以按  或  以突出显示所需的汉字，然后按  来输入它。

输入的候选字会插入到文字输入窗口中插入点的左侧，同时还会关闭中文输入窗口，并显示联想字列表。

当候选字的个数超过一行时，在候选字列表的右侧会显示向上和向下的箭头，这时可以按  或  来查看下一行或上一行候选字。这时不会激活候选字列表，因此您在查看过程中仍然可以随时修改输入的笔画。






3 输入联想字：请参见第 37 页上“使用拼音输入法”中的第 5 步。






笔画输入法示例：输入“你好”


- 1 进入短信息的正文编辑窗口或任何其他允许输入中文的位置，并切换到笔画输入法。
- 2 输入“你”字的笔画：请依次按 、、。在此过程中“你”字会出现在选字列表中，并逐渐移动到列表的最前面。
- 3 按  以输入“你”。此时联想字列表将会出现，其中包含有“好”字。
- 4 按  以激活联想字列表。继续按  以突出显示“好”字，然后按  输入该字；也可以直接按与“好”字的编号对应的键  来输入该字。

大写拉丁字母和小写拉丁字母输入法



使用大写字母和小写字母输入法，您可以输入拉丁字母、标点、符号以及数字。

- 反复按一个数字键 ( ~ )，直到所需的字符出现在屏幕上。请注意，可以用数字键输入的字符并没有全都印在数字键上。
- 要输入数字，请按住相应的数字键。
- 如果要输入的字母与前一个字母位于相同的按键上，请先按  以确认前一个字母的输入，或等待光标再次出现，然后再输入新字母。
- 如果输入了错误的字符，则可以按  来删除光标左侧的字符，按住  可快速删除字符。








 **提示！** 激活候选字列表后，如果需要返回第 1 步中的笔画输入状态以修改已输入的笔画，请按 。在笔画输入状态下，反复按  可从右向左逐一删除已输入的笔画。当最后一个笔画被删除后，中文输入窗口会关闭，此时反复按  可从右至左逐一删除光标左侧的汉字。按住  可以更快地进行删除。

 **提示！** 要输入的数字较多时，可以切换到数字输入法，这样可以更快地输入数字。


输入空格及换行

在使用除数字以外的其他输入法时，按一下  可输入空格。要另起一行进行输入，请快速按两到三次 ，光标会移动到下一行的行首。当中文输入窗口打开或联想字列表被激活时，需要先将其关闭，然后才能输入空格及换行。

输入符号和标点

- 按  可显示中文或拉丁符号列表 (所显示的符号列表由正在使用的输入法决定)。用滚动键滚动到所需的符号，然后按  来进行输入。当中文输入窗口打开时，需要先将其关闭，然后才能用  输入所需符号和标点。
- 在使用拼音输入法时，当中文输入窗口未打开时，可以用  来输入一些常用的中文标点。反复按 ，直到所需的标点出现在屏幕上。
- 在使用字母输入法时，可以用  来输入一些常用的拉丁标点。反复按 ，直到所需的标点出现在屏幕上。














编辑选项

当您按  时，游戏手机会显示以下的可能选项 (取决于您使用的输入法和执行的操作)：

- 剪切、复制 — 必须先选择文字才可用。
- 粘贴 — 必须先将文字剪切或复制到剪贴板后才可用。
- 插入数字、插入符号和
- 可供选用的输入法。




复制文字

以下是将文字复制到剪贴板内的简便方法：

- 1 要选择字母和单词，按住 。同时，按  或 。选中的文字会突出显示。
- 2 要选择整行文字，请按住 。同时，按  或 。
- 3 要结束选择，停止按 。
- 3 要将文字复制到剪贴板，继续按住 ，同时按**复制**。
或者，松开 ，然后按  并选择**复制或剪切**。
要从文档中删除选定文字，按 。
- 4 要在文档中插入文字，按住 ，然后按**粘贴**。
或者，按一下 ，然后选择**粘贴**。

5. 设置

更改设置

- 1 按 , 然后选择工具 → 设置。
- 2 滚动至所需设置组, 然后按  将其打开。
- 3 滚动至需要更改的设置, 然后按 .

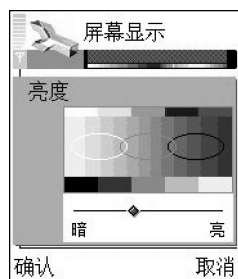


图 9 调整屏幕亮度。

游戏手机设置

常规

自动开始游戏 — 要使游戏手机在每次插入兼容的只读游戏卡 (MultiMediaCard) 时自动开始游戏, 请选择开。



开机问候语或图案 — 您每次开机时都会短暂显示问候语或图案。选择: **默认值** 可使用默认图像, 选择**文字**可编写问候语 (最多可包括 50 个字符), 选择**图像**可从**图像管理**中选择一张相片或图片。

原厂设定 — 您可以将部分设置恢复为原厂设定。您需要输入锁码才能执行此操作。请参见第 53 页的“安全性设置”和“游戏手机和 SIM 卡”。恢复原厂设定后, 第一次开机时可能需要较长的时间。文档和文件都不受影响。



待机状态模式

壁纸 — 选择是可设置在待机状态下显示的背景图像。

左选择键和右选择键 — 更改在待机状态下显示在左选择键  和右选择键  上方的快捷方式。请注意，快捷方式不能指向您安装的应用程序。

屏幕显示

亮度 — 提高或降低屏幕显示的亮度。

调色板 — 更改屏幕显示使用的调色板。

屏幕保护等待时间 — 在设定的等待时间内，如未执行任何操作，屏幕保护就会启动。

屏幕保护 — 选择在屏幕保护指示条内显示的内容：**日期和时间**或您自己编写的文字。



通话设置

发送本机号码 (网络服务) — 使您的手机号码显示 (**开**) 或不显示 (**关**) 在您所呼叫的人士的手机上。或者，此设置也可能在您入网时由网络运营商或服务供应商设定 (**网络预设**)。

呼叫等待 (网络服务) — 选择：**启动**可请求网络启动呼叫等待服务，选择**取消**可请求网络关闭呼叫等待服务，选择**查询状态**可查看呼叫等待服务是否启动。

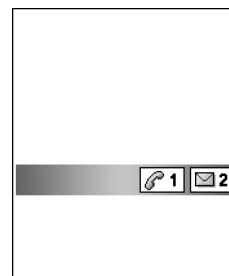







图 10 屏幕保护指示条会作相应改变以显示未接来电或新信息的数量。



设置




 **提示！**要更改呼叫转接设置，请按 ，然后选择工具 → 呼叫转接。请参见第 30 页的“呼叫转接 (网络服务)”。

 **提示！**要在两个号码之间切换，请在待机状态下按住 。


自动重拨 — 选择开，则游戏手机会在一次试拨不成功时，最多追加十次试拨，以尝试接通某一电话号码。此功能是否有效则依赖于网络环境。按  可停止自动重拨。

通话报告 — 如果您希望游戏手机在每次通话结束后短暂显示通话的大致时间，请启动此设置。要显示通话费用，则先为您的 SIM 卡启动**限制通话费用**功能。请参见第 32 页的“通话费用 (网络服务)”。

单键拨号 — 选择开，则您可以通过按住一个单键拨号键 ( ~ ) 来拨打指定给该键的号码。另请参见第 28 页的“使用单键拨号功能拨打电话”。




任意键接听 — 选择开，则您可以快速按任意键 (、 和  除外) 来接听来电。

使用中的号码 (网络服务) — 此设置仅当您的 SIM 卡支持两个用户号码 (即电话号码) 时才会显示。选择用于拨打电话和发送文字信息的电话号码。无论您选择哪个号码，两个号码上的来电都可接听。要禁止号码选择，请选择**号码选择** → 关 (需 SIM 卡支持)。要更改此设置，您需要输入 PIN2 码。

 **注意：**如果您选择**号码 2**，但却没有申请开通此项网络服务，则您将无法拨打电话。

连接设置

关于数据连接和接入点

您的游戏手机支持三种数据连接方式：GSM 数据通话 ()、GSM 高速数据通话 () 和 GPRS 分组数据连接 ()。另请参见第 21 页的“待机状态下的主要指示符号”。要连接接入点，首先需要建立数据连接。您可以定义以下三种不同的接入点：

- 彩信接入点，以发送和接收彩信，
- “网络”应用程序的接入点，以查看 WML 或 XHTML 网页，以及
- 互联网接入点 (Internet access point, IAP)，以发送和接收电子邮件。

请向您的服务供应商咨询应该使用哪一种接入点来连接您需要的服务。请向您的网络运营商或服务供应商咨询是否提供了数据通话、高速数据通话和 GPRS 分组数据连接服务以及如何申请所需服务。

拨打数据通话的基本设置


要加入一组最基本的 GSM 数据通话设置，请进入工具 → 设置 → 连接设置 → 接入点，然后选择选项 → 新增接入点。填写以下栏目：**数据承载方式**：数据通话；**拨号号码**：从服务供应商处获得；**数据通话类型**：模拟，以及**最大数据速度**：自动。



注意：在高速电路交换数据模式下发送数据时，因为游戏手机在以更高的频率向网络发送数据，所以要比进行普通的语音或数据通话更为消耗电池的电量。



词汇：GSM 数据通话支持的最高数据传输速率为 14.4 kbps。
高速数据通话 (High Speed Circuit Switched Data)，高速电路交换数据) 支持的最高数据传输速率为 43.2 kbps。
GPRS，或称通用分组无线业务，是指采用分组数据技术，将信息封装成较小的数据包在移动网络中传输。

 **提示！** 包含在诺基亚 N-Gage QD PC 套件内的设置向导程序能帮助您配置接入点和信箱设置。您也可以复制现有设置，例如将设置从您的兼容计算机复制到游戏手机中。请参见销售包装内提供的 CD-ROM 光盘。


建立 GPRS 分组数据连接的基本设置

您需要申请开通 GPRS 分组数据服务。请向您的网络运营商或服务供应商咨询是否提供了 GPRS 分组数据服务以及如何申请开通该服务。使用 GPRS 分组数据连接和数据传输可能需要单独付费。另请参见第 33 页的“GPRS 计数器”。

进入工具 → 设置 → 连接设置 → 接入点，然后选择选项 → 新增接入点。

填写以下栏目：**数据承载方式：**GPRS 和**接入点名称：**输入服务供应商提供的名称。请参见第 48 页的“创建接入点”。

创建接入点

 **提示！** 您可能通过文字信息从服务供应商处接收接入点设置。或者，游戏手机内也可能预设了接入点设置。请参见第 69 页的“接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置”。

- 要创建新的接入点，请进入工具 → 设置 → 连接设置 → 接入点。

如果已有接入点且要创建新的接入点，则可以选择选项 → 新增接入点 → 使用默认设置或使用已有设置，然后对设置进行必要的修改并按返回储存设置。

接入点

请从上到下填写各项设置，根据您所选择的数据连接方式（**数据承载方式**）不同以及是否需要插入**网关 IP 地址**，您仅能使用部分设置栏目。请按服务供应商提供的说明操作。

连接名称 — 为连接指定一个说明性名称。

数据承载方式 — 根据您所选择的数据连接方式，您仅能使用部分设置栏目。请填写所有标有**必须定义**字样或红色星号的栏目。其他栏目则可以保留为空白，除非您的服务供应商另有规定。



注意：仅当网络服务供应商支持，并视需要为您的 SIM 卡开通了数据连接服务时，您才能够使用数据连接。

接入点名称 (仅限 GPRS 分组数据连接) — 与 GPRS 网络建立连接时需要的接入点名称。您可以从网络运营商或服务供应商处获得接入点名称。

拨号号码 (仅限 GSM 数据连接和高速数据连接) — 接入点的调制解调器电话号码。


用户名 — 建立数据连接时可能需要用户名，该用户名通常由服务供应商提供。用户名通常区分大小写。

提示输入密码 — 如果您每次登录服务器时都必须输入新密码，或者您不想在游戏手机内储存密码，请选择**是**。

密码 — 建立数据连接时可能需要密码，该密码通常由服务供应商提供。密码通常区分大小写。


“接入点”列表内的可能选项：**修改、新增接入点、删除和退出**。

编辑接入点设置时的可能选项：**更改、高级设置和退出**。

 **提示！** 另请参见第 67 页的“收发彩信的必要设置”、第 68 页的“收发电子邮件的必要设置”和第 94 页的“接入网络的基本步骤”。

设置

 **词汇：**ISDN 连接是在您的游戏手机和接入点之间建立数据通话的一种方式。ISDN 连接是端到端的数字连接，与模拟连接相比，它建立连接所需的时间更短，且数据传输速率更高。

 **词汇：**DNS — 域名服务。

鉴定 — 普通 / 安全。

主页 — 根据您要设置的接入点，输入网址或彩信服务中心的地址。

网关 IP 地址 — 所需 WAP 网关使用的 IP 地址。

数据通话类型 (仅限 GSM 数据连接和高数数据连接) — 定义游戏手机使用模拟连接或数字连接。因为有些 GSM 网络不支持某些类型的 ISDN 连接，所以此设置取决于您的 GSM 网络运营商和互联网服务供应商 (Internet Service Provider, ISP)。有关详情，请向您的互联网服务供应商咨询。

最大数据速度 (仅限 GSM 数据连接和高数数据连接) — 此栏目中的选项依赖于您在**连接类型**和**数据通话类型**中的选择。使用此设置，您可以限制在使用高速数据连接时的最大连接速率。数据传输速率越高，费用也会越高，这取决于网络服务提供商。在连接过程中，实际速率可能会因网络状况而有所下降。

连接安全 — 选择是否对连接应用传输层安全协议 (Transport Layer Security, TLS)。

连接类型 (仅当定义了网关 IP 地址时才可用) — 永久 / 临时。

选项 → 高级设置

游戏手机 IP 地址 — 游戏手机的 IP 地址。**主域名服务器** — 主域名服务器的 IP 地址。**次域名服务器** — 次域名服务器的 IP 地址。**代理服务器地址** — 代理服务器的 IP 地址。**代理端口号码** — 代理服务器的端口号。



注意：如果需要输入这些设置，请向您的互联网服务供应商咨询所需地址。

如果您在创建接入点时选择了**数据通话**作为**数据承载方式**，则会显示以下设置：

使用回叫 — 使用此选项，服务器将在您完成了初始呼叫后回叫您。请向您的服务供应商咨询是否可以申请开通此项服务。

回叫类型 — 请向您的服务供应商咨询正确的设置。

回叫号码 — 输入游戏手机的数据通话号码，回叫服务器将在回叫时使用此号码。通常，该号码即是游戏手机的数据通话电话号码。

使用 PPP 压缩 — 如果远端 PPP 服务器支持，则将此选项设置为**是**可加速数据传输。如果您在建立连接时遇到问题，请尝试将此选项设置为**否**。有关说明，请向您的服务供应商咨询。

要插入登录脚本，请选择**使用登录脚本** → **是**。然后在**登录脚本**中插入登录脚本。


调制解调器初始化 (调制解调器初始化字符串) — 使用调制解调器 AT 命令控制游戏手机。如果需要，输入您的 GSM 网络服务供应商或互联网服务供应商指定的字符。

GPRS

GPRS 设置会影响所有使用 GPRS 分组数据连接的接入点。

GPRS 接入 — 如果您选择了**有网络信号时**且处于支持 GPRS 分组数据连接的网络服务区内，则游戏手机会在 GPRS 网络中进行注册并可以通过 GPRS 分组数据连接发送文字信息 (依赖于网络设置)。此外，启动 GPRS 分组数据连接来收发电子邮件的速度更快。如果选择**当需要时**，则仅当您启动一个需要 GPRS 分组数据连接的应用程序或操作时，游戏手机才会使用该连接方式。如果您不在支持 GPRS 分组数据连接的网络服务区内，并且您选择了**有网络信号时**，则游戏手机会定期尝试建立 GPRS 分组数据连接。

接入点 — 如果您要将游戏手机用作计算机的 GPRS 调制解调器，就需要输入接入点名称。

 **词汇：PPP** (点对点协议) — 一种常用的组网软件协议，它支持任何计算机通过调制解调器和电话线直接连接互联网。

数据通话

“数据通话”设置会影响所有使用数据通话和高速数据通话的接入点。

在线时间 — 如果在指定的时间内未执行任何操作，则数据通话会自动断开。可供选择的选项为用户自定义 (此时，您需要输入一个时间) 或无限制。

日期和时间

使用“日期和时间”设置，您可以定义游戏手机使用的日期和时间，并可更改日期和时间的格式及使用的分隔符。选择**时钟显示类型** → **指针时钟**或**数字时钟**可更改游戏手机在待机状态下显示的时钟。如果您希望移动电话网络自动更新游戏手机的时间、日期和时区信息 (网络服务)，请选择**时间自动更新**。



注意：要使**时间自动更新**设置生效，您需要重新启动游戏手机。



安全性设置

游戏手机和 SIM 卡

PIN 码 (个人识别号码) (4 至 8 位数字) 可防止他人未经您的许可使用您的 SIM 卡。PIN 码通常随 SIM 卡提供。如果连续三次输入错误的 PIN 码，则 PIN 码会被锁定。您需要先解锁 PIN 码才能够再次使用 SIM 卡。请参见本节内关于 PUK 码的信息。

PIN2 码 (4 至 8 位数字) 可能随 SIM 卡提供。要进入某些功能 (如通话费用)，您需要输入 PIN2 码。

锁码 (5 位数字) 可用于锁闭游戏手机以防止他人未经许可使用您的游戏手机。锁码的出厂设定为 **12345**。要防止他人未经您的许可使用您的游戏手机，请更改锁码。请将新密码存放在安全的地方，注意保密，不要与您的游戏手机放在一起。

PUK 码 (个人解锁码) 和 PUK2 码 (8 位数字)，要更改被锁定的 PIN 码或 PIN2 码，您需要分别输入 PUK 码和 PUK2 码。如果这两个密码未随 SIM 卡提供，请向为您提供 SIM 卡的网络运营商查询。

开机 PIN 码 — 启动此功能后，您每次开机时游戏手机都会要求输入 PIN 码。有些 SIM 卡可能不允许关闭“开机 PIN 码”功能。

PIN 码 / PIN2 码 / 锁码 — 您可以更改锁码、PIN 码和 PIN2 码。这些密码只能包括 0 到 9 之间的数字。

请避免使用与紧急号码类似的密码，以防止误拨紧急号码。

自动锁闭前等待时间 — 您可以设定游戏手机自动锁闭前的等待时间。当游戏手机处于待机状态下的时间超过该时间后，它就会自动锁闭且只有输入正确的锁码方可重新使用。以分钟为单位输入游戏手机在自动锁闭前的等待时间，或者选择无关闭自动锁闭功能。


- 要解锁游戏手机，请输入锁码。




注意：当游戏手机锁闭时，可能仍能拨打在游戏手机内固有的官方紧急电话号码。当选用离线情景模式时，若要拨打电话，您可能需要输入锁码以解锁游戏手机并将其切换至某一支持呼叫的情景模式才能拨打电话，紧急电话也不例外。

SIM 卡改变时锁闭 — 您可以设置游戏手机，使其在每次插入未知的新 SIM 卡时请求输入锁码。游戏手机内的一个列表中记录了曾在此游戏手机上使用过的 SIM 卡。





提示！要手动锁闭游戏手机，请按 。这时将打开一个可用命令列表。选择**锁闭游戏手机**。

“固定拨号”视图内的可能选项：打开、呼叫、新建名片、修改、删除、增加至名片夹、从名片夹中增加、查找、标记 / 取消标记和退出。

 **词汇：**数字证书用于验证 XHTML 或 WML 网页和已安装软件的来源。但是，只有其来源的可靠性已经证实的证书才可信。

固定拨号 — 您可以将游戏手机拨出的电话限制在选定号码范围内 (需 SIM 卡支持)。您需要输入 PIN2 码才能使用此功能。启动此功能后，您只能拨打列入“固定拨号”列表中的电话号码，或前几位数字与列表中的电话号码相同的号码。

 **注意：**即使启动了限制通话的保密功能 (如呼叫限制、封闭用户组和固定拨号)，可能仍能拨打在游戏手机中固有的官方紧急电话号码。


要查看“固定拨号”号码的列表，请按 ，然后选择工具 → 固定拨号。要在“固定拨号”列表中增加新号码，请选择选项 → 新建名片或从名片夹中增加。

封闭用户组 (网络服务) — 要指定一组您可以拨打和接听其电话的用户，请选择：**默认值**，启动您与网络运营商共同确定的用户组；**开启另一用户组** (您需要提供该用户组的索引号码)；或可选择**关**。

确认 SIM 卡服务 (网络服务) — 设置游戏手机，使其在您使用 SIM 卡服务时显示确认信息。

证书管理

数字证书不能保障安全，它们仅可用于验证软件的来源。

在“证书管理”主视图内，您可以查看游戏手机内储存的颁证机构证书列表。如果储存有个人证书，则按  可以查看个人证书列表。

如果您想连接网上银行、其他网站或远端服务器，以执行一些涉及保密信息传输的操作，或希望尽可能地降低感染病毒或遭受其他恶意软件攻击的风险，并在下载和安装软件时确保其真实可靠，则应该使用数字证书。



重要须知：请您注意，虽然证书的使用会极大地降低远程连接和软件安装过程中的风险，但只有正确地使用证书才能提高安全性，使您获益。证书的存在本身并不能提供任何保护；只有当“证书管理”中存在着正确、可靠和可信的证书时，安全性才能得以提高。证书的有效期有限。如果已确定证书有效，而游戏手机仍然提示“过期证书”或“证书尚未生效”，请查看游戏手机内的当前日期和时间设置是否正确。

查看证书详情 — 验证可靠性

只有当 WAP 网关或服务器证书的签名和有效期通过验证后，您才能确定该网关或服务器的身份是真实的。

在下列情况下，您会在游戏手机屏幕上看到一条提示信息：服务器或网关的身份不可靠，或游戏手机内的安全证书不正确。


要查看证书详情，请滚动至所需证书，然后选择**选项** → **证书详情**。当您打开证书详情时，“证书管理”会验证证书是否有效，并可能显示以下提示之一：

- **证书不被信任** — 您未将证书用于任何验证。请参见下文中的“更改颁证机构证书的信任设置”。
- **过期证书** — 选定证书的有效期已过。
- **证书尚未生效** — 选定证书的有效期尚未开始。
- **证书已损坏** — 证书不可用。请向证书发出者咨询。

“证书管理”主视图内的可能选项：**证书详情**、**删除**、**信任设置**、**标记/取消标记**和**退出**。

设置

更改颁证机构证书的信任设置


 **重要须知：**在更改任何证书设置之前，您必须确定您相信证书的所有者，并且证书确实属于其声称的所有者。


滚动至颁证机构证书，然后选择**选项** → **信任设置**。根据选择的证书，屏幕上会显示出可使用该证书的应用程序。例如：**程序管理：是** — 该证书可用于验证新软件的来源。**国际互联网：是** — 该证书可用于验证电子邮件和图像服务器。

呼叫限制 (网络服务)

使用“呼叫限制”功能，您可以限制游戏手机拨打和接听电话。要使用此功能，您需要输入服务供应商提供的限制密码。

- 滚动至一个呼叫限制选项，然后选择**选项** → **启动**可请求网络启动呼叫限制功能；**取消**可请求网络关闭呼叫限制功能；**查询状态**可查看呼叫限制功能是否启动。
- 选择**选项** → **取消所有呼叫限制**可取消当前所有呼叫限制。
- 选择**选项** → **更改限制密码**可更改限制密码。

 **注意：**呼叫限制功能启动时，可能仍能拨打在游戏手机中固有的官方紧急电话号码。

 **注意：**您不能同时启动“呼叫限制”和“呼叫转接”两项功能。

请参见第 30 页的“呼叫转接 (网络服务)”或第 54 页的“固定拨号”。

请注意，呼叫限制会影响包括数据通话在内的所有通话。



网络设置

运营商选择 — 选择**自动**可设置游戏手机，使其自动查找并选择一个可用网络，或可选择**手动**以从网络列表中手动选择所需网络。如果您手动选择的网络之间的连接断开，则游戏手机会发出错误提示音并要求您重新选择网络。选择的网络必须与您的注册网络 (为您提供 SIM 卡的网络运营商) 签有漫游协议。

小区信息显示 — 选择**开**可启动小区信息接收功能。当您在提供此网络服务的小区中使用游戏手机时，游戏手机将显示小区信息。



增强型配件设置

使用的增强型配件 — 选择您正在使用的配件。

耳机/移动感应器/聋哑人通讯器/免提 — 选择默认情景模式以选择某一情景模式，该情景模式会在您每次连接指定配件时自动启动。请参见第 80 页的“情景模式”。选择**自动应答**可设置游戏手机，使其在响铃 5 秒钟后自动接听来电。如果将“响铃方式”设置为**蜂鸣**或**无声**，则不能使用自动应答功能。



词汇：漫游协议 — 指两个或多个网络服务供应商之间达成的协议，允许一个服务供应商的用户使用其他服务供应商提供的服务。

在待机状态下显示的指示符号：



— 已连接了耳机。



— 已连接了移动感应器。

设置



6. 名片夹 (通讯录)

“名片夹”目录内的可能选项：打开、呼叫、写信息、新名片、修改、删除、名片副本、增加至名片分组、分组归属、标记/取消标记、发送、名片夹信息和退出。

修改名片时的可能选项：增加微缩图像/删除微缩图像、增加详情、删除详情、编辑栏目和退出。

您可以为名片增加个人铃声、声控标签或微缩图像。您也可以创建名片分组，这样就可以同时向多位收信人发送文字信息或电子邮件。您可以将收到的联系信息(电子名片)增加至“名片夹”目录。请参见第 69 页的“接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置”。



注意：仅可在兼容的设备间发送和接收联系信息。







提示！使用诺基亚 N-Gage QD PC 套件的数据导入应用程序，您可以将其其他兼容的诺基亚手机中储存的联系信息导入此款游戏手机。有关使用说明，请参见 PC 套件的帮助功能。




注意：本游戏手机和姓名显示相关的功能是基于对名片夹存储的电话号码后七位的匹配。

储存姓名和电话号码 — 创建和修改名片

- 1 按  并选择名片夹，再选择选项 → 新名片。
- 2 填写必要的栏目，然后按完成。
 - 要修改名片，请在“名片夹”目录中滚动至所需名片，然后按 。要修改名片内的信息，选择选项 → 修改。
 - 要删除名片，请在“名片夹”目录中滚动至所需名片，然后选择选项 → 删除。


- 要在名片中增加微缩图像，请打开所需名片，选择**选项** → **修改**，然后选择**选项** → **增加微缩图像**。这样，当选定联系人呼叫您时，其微缩图像就会显示在屏幕上。
- 要在名片中增加图像，请打开所需名片，然后按  打开“图像”视图 ()。要增加图像，选择**选项** → **增加图像**。


在 SIM 卡和游戏手机存储器间复制名片


- 要从 SIM 卡向游戏手机存储器复制姓名和电话号码，请按 ，然后选择**工具** → **SIM 电话簿**。选择需要复制的姓名，然后选择**选项** → **复制至名片夹**。
- 要从“名片夹”向 SIM 卡复制电话、传真或寻呼机号码，请进入“名片夹”并打开所需名片。滚动至所需号码，然后选择**选项** → **复制至 SIM 卡电话簿**。


为名片或名片分组指定铃声


为名片或名片分组指定铃声后，当对应的联系人或名片分组成员呼叫您时，游戏手机就会播放选定的铃声（仅当呼叫者的电话号码随呼叫发送且您的游戏手机能够识别出该号码时）。


- 1 按  打开名片，或进入名片分组列表并选择一个名片分组。
 - 2 选择**选项** → **来电铃声**。这时将打开一个铃声列表。
 - 3 滚动至需要指定给选定名片或名片分组的铃声，然后按**选择**。
- 要删除铃声，从铃声列表中选择**默认铃声**。


 **注意：**对于一张名片而言，游戏手机总是使用最后指定的铃声。因此，如果您首先更改了一个名片分组的铃声，然后又更改了该分组内一张名片的铃声，则将使用您为该名片指定的铃声。

 **提示！**有关如何储存图像的更多信息，请参见第 62 页的“图像”。

 **提示！**要发送联系信息，请在“名片夹”目录中滚动至需要发送的名片。选择**选项** → **发送** → **经短信息**、**经电子邮件**（仅当电子邮件设置正确时可用）或**经蓝牙**。请参见“信息”一章和第 103 页的“通过蓝牙连接发送数据”。

 **提示！**单键拨号是一种拨打常用电话号码的快捷方式。您可以为八个电话号码指定单键拨号键。请参见第 28 页的“使用单键拨号功能拨打电话”。

 **示例：**您可以使用一个人的姓名作为声控标签，例如“约翰的手机”。

 **提示！**要查看已定义声控标签的列表，请在“名片夹”目录中选择**选项→名片夹信息→声控标签**。

声控拨号

您可以通过说出声控标签 (已添加至名片) 来拨打电话。声控标签可以是任何口述的字或词。

使用声控标签前，请注意：


- 声控标签与语种无关。它们取决于说话人的声音。
- 您必须准确无误地说出录制的声控标签。
- 声控标签对背景噪音非常敏感。请在安静的环境中录制和使用声控标签。
- 过短的姓名不能用作声控标签。请使用较长的姓名并应避免对不同的号码使用相似的姓名。



注意：当您身处嘈杂的环境中或在紧急状态下时，使用声控标签可能会有一定的难度，因此不应在任何情况下都完全依赖声控拨号。


为电话号码增加声控标签

每张名片只能有一个声控标签。您最多可以为 25 个电话号码增加声控标签。

- 1 在“名片夹”目录中，打开需要增加声控标签的名片。
- 2 滚动至需要增加声控标签的电话号码，然后选择**选项→增加声控标签**。
- 3 按**开始**以录制声控标签。听到提示音后，清楚地说出要录制为声控标签的词句。请稍候片刻，游戏手机会播放录制的声控标签，然后储存。随后，名片内带有声控标签的号码一侧会出现符号 ，表示该号码已增加了声控标签。

使用声控标签拨打电话

您必须准确无误地说出录制的声控标签。



- 1 在待机状态下，按住 。游戏手机将发出短促的提示音，并提示**现在请讲话**。
- 2 当您使用声控标签拨打电话时，游戏手机会自动使用扬声器。请在游戏手机和您的面部之间保持较短的距离，并清楚无误地说出录制的声控标签。

3 游戏手机会播放录制的声控标签、显示联系人的姓名和电话号码，并且拨打与识别出的声控标签相对应的电话号码。

- 如果游戏手机播放的声控标签有误或是您要重新进行声控拨号，请按**重试**。



 **注意：**在进行数据通话或使用 GPRS 分组数据连接时，不能使用声控拨号功能。

创建名片分组

- 1 在“名片夹”目录中，按  打开名片分组列表。
- 2 选择**选项** → **新建分组**。
- 3 输入名片分组的名称或使用默认名称**分组**，然后按**确认**。
- 4 打开名片分组，然后选择**选项** → **增加成员**。
- 5 滚动至一张名片，然后按  标记该名片。要一次增加多张名片，请对所有需要增加至分组中的名片重复此操作。
- 6 按**确认**将选定名片增加至分组。

从名片分组中删除成员

- 1 在名片分组列表中，打开需要修改的分组。
- 2 滚动至所需名片，然后选择**选项** → **从名片分组删除**。
- 3 按**是**可从名片分组中删除选定名片。

 **提示！**要播放、更改或删除声控标签，请打开所需名片，滚动至带有声控标签的电话号码 (以  表示)，然后选择**选项** → **声控标签**。再选择**播放、更改或删除**。

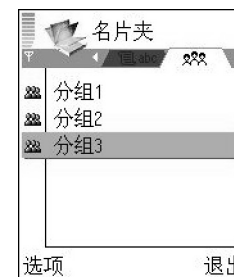


图 11 创建名片分组

“图像管理”内的可能选项：打开、发送、图像上传功能、删除、移至文件夹、新建文件夹、标记/取消标记、重新命名、查看详情、增加至“捷径”、更新微缩图像和退出。



图 12 “图像管理”主视图。

7. 图像



图像管理 — 查看图像

您可以将屏幕快照或通过彩信、图片信息、电子邮件附件或蓝牙连接收到的图像储存在游戏手机中。当“收件箱”内收到新图像时，您需要将其储存在游戏手机存储器或存储卡 (MultiMediaCard) 中。您可以将通过图片信息发送给您的图像储存在“图片信息”文件夹中。

- 1 按 ，然后选择附加功能 → 图像管理。按 或 可从一个存储器标签切换至另一个存储器标签。要浏览图像，按 和 。
- 2 按 可打开图像。图像打开后，您会在屏幕顶部看到图像的名称以及文件夹内图像的数量。

键盘快捷方式




- 旋转：按 逆时针旋转，按 顺时针旋转。
- 滚动：按 上、 下、 左、 右。
- 缩放：按 放大，按 缩小，且按住 可返回普通视图。
- 视图：按 在全屏幕和普通视图间切换。


提示！您可以通过多种信息服务将图像发送至兼容的设备。

屏幕快照

您可以拍摄游戏手机屏幕上显示的图像。屏幕快照功能在后台运行，并会在您按下指定的按键组合时拍摄游戏手机屏幕上显示的内容。

注意，装入游戏卡 (MultiMediaCard) 或存储卡 (MultiMediaCard) 会关闭游戏手机中打开的全部应用程序。如果要在玩游戏时拍摄屏幕快照，请首先装入游戏卡 (MultiMediaCard)，然后启动“屏幕快照”应用程序。

- 1 按 ，然后选择附加功能 → 屏幕快照。
- 2 选择选项 → 请启动应用程序。屏幕快照应用程序会从屏幕上消失，但仍保持启动状态。屏幕快照不会影响需要运行的任何应用程序，且您可以随时拍摄屏幕内容，例如在玩游戏时。
- 3 按  -  组合键可拍摄屏幕快照。屏幕快照会自动储存至图像管理。

 注意：当存储空间不足时，游戏手机可能会关闭一些应用程序。游戏手机会在应用程序关闭前储存所有尚未储存的数据。

更改屏幕快照设置

选择选项 → 屏幕拍摄设置可更改：

- 屏幕快照拍摄方式 — 选择拍摄屏幕快照的按键组合。
- 文件夹名称、屏幕快照名称、屏幕快照质量、
- 使用默认名称 — 如果要使用您在屏幕快照名称选项中输入的名称储存图像，请选择是。选择否则可以为每一幅图像单独设置名称 (在默认情况下，游戏手机会显示您在屏幕快照名称选项中输入的名称)。

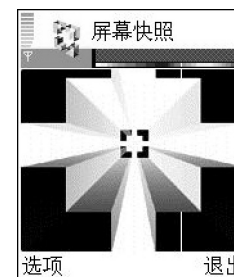



图 13 屏幕快照。


主视图内的可能选项：
打开、删除、编辑片段
名称、发送、增加至
“捷径”、移动至储存
卡/移动至游戏手机存
储、设置和退出。



视频播放

按 ，然后选择附加功能 → 视频播放可播放储存在游戏手机存储器或存储卡 (MultiMediaCard) 中的视频片段。

视频播放支持扩展名为 .3gp 和 .nim 的文件。请注意，视频播放不一定支持上述文件格式的全部版本。


- 要播放视频片段，请滚动至所需视频片段，然后按 ，或可选择选项 → 打开。
- 要发送视频片段，请滚动至需要发送的视频片段，然后选择选项 → 发送 → 经彩信、经电子邮件或经蓝牙。选择收信人。视频片段会被移入“发件箱”以供发送。由于游戏手机能够发送和接收的彩信最大为 95 kB，所以拍摄的视频片段的大小也限于 95 kB，通常约为 15 秒钟。
- 要打开或关闭声音、调整屏幕显示的对比度、或使视频片段在结束后自动重新播放，请选择选项 → 设置。

接收信息中的视频片段


- 当您通过彩信收到支持格式的视频片段时，请进入信息并打开收到的彩信。要查看信息中的文字并播放或储存视频片段，请选择选项 → 对象。
- 当您通过电子邮件附件收到支持格式的视频片段时，请打开收到的电子邮件，然后选择选项 → 附件以播放或储存视频片段。


8. 信息


在“信息”中，您可以创建、发送、接收、查看、编辑和整理：文字信息、彩信、电子邮件和包含数据的特殊文字信息。您也可以通过蓝牙连接接收信息和数据，接收网络服务信息和广播信息，或发送服务命令。


 **注意：**仅当您的网络运营商或服务供应商支持时，您才可以使用这些功能。只有具备兼容的图片信息、彩信或电子邮件功能的设备才能接收和显示这些信息。有些网络可能会向收信人设备提供网页链接，以查看彩信。


当您打开“信息”时，可以看到**写信息**功能和预设文件夹列表：

 **收件箱** — 包含收到的信息，但电子邮件和广播信息除外。电子邮件储存在**信箱**内。


 **我的文件夹** — 按文件夹整理您的信息。

 **信箱** — 当您打开此文件夹时，您既可以连接您的远端信箱以提取新的电子邮件，也可以在离线状态下查看以前提取的电子邮件。请参见第 77 页的“电子邮件设置”。


 **草稿** — 储存尚未发出的信息草稿。




 **发出的信息** — 储存最近发出的 20 条信息，但通过蓝牙连接发送的信息除外。要更改可储存信息的数量，请参见第 79 页的““其他”文件夹的设置”。


 **发件箱** — 用于临时储存等待发出的信息。



 **发送情况报告** — 您可以要求网络为您发送一份关于自己发出文字信息和彩信的发送情况报告 (网络服务)。对于发送至电子邮件地址的彩信，您可能无法接收发送情况报告。

“信息”主视图内的可能选项：**写信息**、**连接** (仅当您定义了信箱设置时才会显示) / **断开连接** (仅当您连接至信箱时才会显示)、**SIM 卡信息**、**广播信息**、**服务命令**、**设置**和**退出**。

 **提示！**您可以在**我的文件夹**中增加新文件夹以整理您的信息。

 **提示！**当您打开任何一个预设文件夹后，就可以按  或  在各个文件夹之间切换。

 **提示！**您可以在任何提供了**发送**选项的应用程序中开始创建信息。选择需要增加至信息的文件(图像、文字)，然后选择**选项** → **发送**。

 **提示！**滚动至一名联系人，然后按  可标记该联系人。您可以同时标记多名联系人。

信息编辑窗口内的可能选项：**发送**、**选择收信人**、**插入**、**附件**(电子邮件)、**预览信息**(彩信)、**对象**(彩信)、**删除**(彩信)、**删除**、**信息详情**、**发送选项**和**退出**。

编写和发送信息



彩信的显示效果可能因接收设备的不同而不同。


您可能无法复制、修改、传送或转发一些受版权保护的图像、铃声及其他内容。

请注意，您必须先正确地定义游戏手机中的连接设置，然后才能创建彩信或编写电子邮件。请参见第 68 页的“收发电子邮件的必要设置”和第 67 页的“收发彩信的必要设置”。

1 选择**写信息**。这时将打开信息选项列表。

- 选择**编写：短信息**可创建文字信息。
- 选择**编写：彩信**可发送彩信。
- 选择**编写：电子邮件**可发送电子邮件。如果您尚未设置电子邮件帐号，则游戏手机会提示您设置电子邮件帐号。

2 按  从“名片夹”目录中选择一名或多名收信人，或者直接输入收信人的电话号码或电子邮件地址。按  可插入分号(;)以分隔不同的收信人。


3 按  进入信息栏。


4 编写信息。

- 要在文字信息中插入图片，请选择**选项** → **插入** → **图片**。





注意：您的游戏手机支持发送字符数超过 70 (普通文字信息的字数限制) 的连锁文字信息。如果信息包含的字符数超出 70，则会作为两条或更多的普通文字信息发出，且可能需要支付更高的费用。在导航栏内，您会看到信息长度指示符号(从 70 开始递减)。例如，10 (2) 表示该信息将作为两条普通文字信息发出，且您还可以输入 10 个字符。请注意，有些字符可能比其他字符占用更多的空间。

- 要在彩信中插入媒体对象，请选择**选项**→**插入**→**图像、声音片段、视频片段或常用短语**。插入声音片段后，图标会显示在导航栏内。一条彩信只能包含一幅图像和一个声音片段。

 **提示！**默认设置为**图像大小：大**（需网络支持）。当您向一个电子邮件地址或支持接收较大图像的设备发送彩信时，可使用较大尺寸图像。如果您不确定接收设备或网络是否支持发送较大文件，请使用较小尺寸图像且彩信中包含的声音片段不应超过 15 秒钟。要更改设置，请在创建彩信时选择**选项**→**发送选项**→**图像大小**。

如果您选择**插入**→**新声音片段**，则“录音器”将会打开，供您录制新的声音片段。按**确认**，则新录制的声音片段会被自动储存，同时其副本会插入彩信中。选择**选项**→**预览信息**可查看彩信的整体效果。

- 要在电子邮件内插入附件，请选择**选项**→**插入**→**图像、声音片段、视频片段或笔记**。在导航栏内，电子邮件附件以表示。

5 要发送信息，选择**选项**→**发送**或按.



注意：发送前的电子邮件会自动储存在“发件箱”内。如果发送失败，则电子邮件会保留在“发件箱”中且其状态会变为**发送失败**。

收发彩信的必要设置

您可能会通过文字信息从您的网络运营商或服务供应商处接收设置。请参见第 69 页的“接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置”。


请向您的网络运营商或服务供应商咨询是否提供了数据服务以及如何申请开通该服务。请认真按照您的服务供应商提供的说明操作。





手动输入设置：

- 1 进入**工具**→**设置**→**连接设置**→**接入点**，然后定义彩信接入点的设置。请参见第 47 页的“连接设置”。
- 2 进入**信息**→**选项**→**设置**→**彩信**。打开使用的接入点，然后选择一个已创建的接入点作为首选连接。另请参见第 75 页的“彩信设置”。



图 14 创建彩信。

 **提示！**要通过电子邮件附件发送除声音片段和笔记外的其他文件，请打开相应的应用程序，然后选择**发送**→**经电子邮件**（如果可选）。

“收件箱”的图标：
当“收件箱”中有尚未阅读的信息时，其图标会变为，
表示尚未阅读的文字信息，
表示尚未阅读的彩信，
表示通过蓝牙连接收到的数据。

“对象”视图内的可能选项：打开、储存、发送和退出。



收发电子邮件的必要设置

要发送、接收、提取、回复和转发电子邮件，您必须：


- 正确地配置互联网接入点 (IAP)。请参见第 47 页的“连接设置”。
- 正确地定义您的电子邮件设置。请参见第 77 页的“电子邮件设置”。您需要一个专用电子邮件帐号。请遵守您的远端信箱和互联网服务供应商的指示。







收件箱 — 接收信息

当您收到信息时，游戏手机会在待机状态下显示和提示信息**1 条新信息**。按**显示**可打开该信息。要打开“收件箱”内的信息，请滚动至所需信息，然后按.

接收彩信中的对象

 **重要须知：**彩信中的对象可能包含病毒或其他可能对您的游戏手机或 PC 造成危害的因素。如果您不确定发信人是否可靠，请不要打开任何附件。

当您打开彩信时()，也许能够同时查看图像、阅读文字和通过扬声器播放声音片段(如果彩信中包含声音片段，则会显示图标)。在播放声音片段时，按或可分别增大或减小音量。要使声音片段静音，请按**停止**。要重新播放声音片段，请选择**选项**→**播放声音片段**。

要查看彩信中包含了哪些类型的媒体对象，请打开所需彩信，然后选择**选项**→**对象**。您可以选择将彩信中的对象储存在游戏手机内或发至其他设备，例如通过蓝牙连接将其发送至另一台兼容的设备。

您可能无法复制、修改、传送或转发一些受版权保护的图像、铃声及其他内容。

接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置

您的游戏手机能够接收多种包含数据的文字信息 (✉)，亦称“空中传送”信息：

- **图片信息** — 要将图片储存在附加功能 → 图像管理 → 图片信息中供以后使用，请选择选项 → 保存图片。
- **名片** — 要储存名片信息，请选择选项 → 储存名片。



注意：电子名片附带的证书和声音片段不会被储存。

- **铃声** — 要将铃声储存至“自谱铃声”，请选择选项 → 储存。
- **网络标志** — 要储存游戏手机在待机状态下显示的网络标志以取代网络运营商自己的标识，请选择选项 → 储存。
- **日历项** — 要储存邀请，请选择选项 → 存入日历。
- **网络信息** — 要将书签储存至“网络”的书签列表中，请选择选项 → 存入书签。如果信息同时包含接入点设置和书签，则可选择选项 → 储存全部来储存全部数据。
- **电子邮件通知** — 提示远端信箱内新收电子邮件的数量。扩展的通知还可能列出更多详细信息。
- 此外，您还可以接收文字信息服务中心号码、语音信箱号码、执行远程同步操作时的模式设置、“网络”应用程序/彩信/电子邮件接入点设置、接入点登录脚本设置或电子邮件设置等。




提示！如果您收到的 vCard 文件带有图片，则该图片也会储存在“名片夹”中。

接收服务信息

服务信息 (📶) 是指新闻摘要等内容的通知，且可能包括文字信息或链接。请向您的服务供应商咨询是否提供了服务信息以及如何申请开通该服务。

短信

 **提示！** 您可以使用“常用短语”文件夹内的文字来避免重复输入一些经常发送的信息。



我的文件夹

在“我的文件夹”内，您可以按文件夹整理信息、创建新文件夹、重新命名和删除文件夹。选择**选项** → **移至文件夹**、**新建文件夹**或**重命名文件夹**。




信箱

如果您选择**信箱**但尚未设置电子邮件帐号，游戏手机会提示您设置电子邮件帐号。请参见第 68 页的“收发电子邮件的必要设置”。在创建新信箱时，您指定的名称会取代“信息”主视图内的**信箱**而成为信箱的名称。您最多可以创建 6 个信箱。

打开信箱

当您打开信箱时，可以选择在离线状态下查看以前提取的电子邮件和电子邮件标题，或者连接电子邮件服务器。

当您滚动至您的信箱并按  时，游戏手机会询问您是否**连接至信箱**？。

- 选择**是**可连接您的信箱并提取新的电子邮件或标题。当您在在线状态下查看电子邮件时，可以通过数据通话或 GPRS 分组数据连接持续连接远端信箱。请参见第 21 页的“待机状态下的主要指示符号”和第 47 页的“连接设置”。
- 选择**否**可在离线状态下查看以前提取的电子邮件。当您在离线状态下查看电子邮件时，游戏手机并未连接远端信箱。



图 15 带有不同状态图标的信箱。

从信箱提取电子邮件

- 如果正处于离线状态，请选择**选项** → **连接**以连接远端信箱。



重要须知：电子邮件可能包含病毒或其他可能对您的游戏手机或 PC 造成危害的因素。如果您不确定发信人是否可靠，请不要打开任何附件。

- 1 当您与远端信箱建立连接后，选择**选项** → **提取电子邮件** →

- **新信息**可将所有新收电子邮件提取到游戏手机中。
- **所选信息**可只提取标记的电子邮件。
- **所有信息**可从信箱提取所有邮件。

要取消提取邮件，请按**取消**。

- 2 在提取了电子邮件后，您可以继续在线状态下查看邮件。或者，也可以选择**选项** → **断开连接**断开连接，然后在离线状态下查看电子邮件。
- 3 要打开电子邮件，请按 。如果电子邮件尚未提取（图标中的箭头朝外），且您正处于离线状态下，则游戏手机会询问您是否要从远端信箱中提取该邮件。
 - 要查看电子邮件附件，请打开带有附件指示符号 的电子邮件，然后选择**选项** → **附件**。如果附件指示符号为灰色，则表示该附件尚未提取到游戏手机中。此时，请选择**选项** → **提取**。在“附件”视图内，您可以提取、打开和储存附件。您也可以通过蓝牙连接发送附件。



提示！如果您的信箱使用 IMAP4 协议，则您可以选择只提取电子邮件标题，只提取电子邮件，或同时提取电子邮件和附件。如果信箱使用 POP3 协议，则您可以选择只提取电子邮件标题，或同时提取电子邮件和附件。请参见第 77 页的“电子邮件设置”。



提示！您可以使用诺基亚 N-Gage QD PC 套件在兼容 PC 上配置接入点和信箱设置。请参见销售包装内提供的 CD-ROM 光盘。


电子邮件状态图标：

新收电子邮件（在线或离线状态下），内容尚未提取到游戏手机中（箭头朝外）。




新收电子邮件，内容已提取到游戏手机中（箭头朝内）。

已读电子邮件。

电子邮件标题已读，且邮件内容已从游戏手机中删除。

 **提示！**要将电子邮件从远端信箱复制到“我的文件夹”中的一个文件夹内，请选择**选项 → 复制至文件夹**。从列表中选择所需文件夹，然后按**确认**。

删除电子邮件

- 从游戏手机中删除电子邮件内容，但仍将其保留在远端信箱内。选择**选项 → 删除 → 仅从游戏手机**。
 **注意：**游戏手机中显示的是远端信箱中的电子邮件标题。因此，尽管您已删除了电子邮件的内容，其标题仍会保留在游戏手机中。如果您要将标题一并删除，则必须先您的远端信箱中删除电子邮件，然后再次将游戏手机连接至远端信箱以更新游戏手机内电子邮件的状态。
- 同时从游戏手机和远端信箱中删除电子邮件。
选择**选项 → 删除 → 从游戏手机和服务器**。
 **注意：**如果您正处于离线状态，则会先从游戏手机中删除电子邮件。当您下次连接远端信箱时，电子邮件会从远端信箱中自动删除。如果使用 POP3 协议，则仅当您断开与远端信箱的连接后，所有标记为需要删除的信息才会被删除。
- 要撤销从游戏手机和服务器内删除电子邮件的操作，请滚动至已标记为在下次连接时删除的电子邮件 ()，然后选择**选项 → 撤销删除**。

与信箱断开连接

在在线状态下，选择**选项 → 断开连接**可断开与远端信箱建立的数据通话或 GPRS 分组数据连接。另请参见第 21 页的“待机状态下的主要指示符号”。

在离线状态下查看电子邮件

当您下次打开**信箱**时，如果仍希望在离线状态下查看和阅读电子邮件，请对提示信息**连接至信箱？**回答**否**。您可以阅读以前提取的电子邮件标题和/或电子邮件。您也可以编写新的电子邮件、回复电子邮件或转发电子邮件，它们都会在您下次连接远端信箱时发出。



发件箱 — 等待发出的信息

“发件箱”内信息的状态：**正在发送**、**正在等待/发送暂缓**、**重新发送于(时间)** — 游戏手机会在指定延时后重新尝试发送信息。按**发送**可立即重新发送信息。
发送推迟 — 您可以将“发件箱”中的信息设置为“保留”状态。滚动至正在发送的信息，然后选择**选项** → **推迟发送**。**发送失败** — 尝试发送信息的次数已达到指定的最大值。发送失败。如果您正在尝试发送文字信息，请打开该文字信息，然后查看发送选项是否正确。

查看 SIM 卡内的信息

要查看 SIM 卡信息，您首先需要将其复制到一个游戏手机文件夹内。

- 1 在“信息”主视图内，选择**选项** → **SIM 卡信息**。
- 2 选择**选项** → **标记/取消标记** → **标记或标记全部**以标记信息。
- 3 选择**选项** → **复制**。这时将打开一个文件夹列表。
- 4 选择一个文件夹，然后按**确认**。进入该文件夹以查看 SIM 卡信息。



广播信息 (网络服务)

您也许能够从服务供应商处接收各种栏目的信息，如天气或交通状况等。有关可用栏目及相关栏目号码的信息，请向您的服务供应商咨询。在“信息”主视图内，选择**选项** → **广播信息**。在主视图内，您可以查看栏目的状态、号码、名称以及是否已标记为热门栏目 (🚩) 以了解后续信息。



注意：GPRS 分组数据连接可能会影响广播信息的接收。请向您的网络运营商查询正确的 GPRS 分组数据连接设置。请参见第 47 页的“连接设置”。



示例：当您的游戏手机不在网络服务区内时，信息会存放在“发件箱”内。您也可以将电子邮件设置为在下次连接远端信箱时发出。

信



服务命令编辑器

选择信息 → 选项 → 服务命令。输入并向您的服务供应商发送服务请求 (亦称 USSD 命令)，如请求启动网络服务的命令。

信息设置





文字信息设置

进入信息 → 选项 → 设置 → 短信息。

编辑文字信息服务中心设置时的可能选项：新信息中心、编辑、删除和退出。

- **信息中心** — 列出所有已定义的文字信息服务中心。请参见第 75 页的“增加新的文字信息服务中心”。
- **使用中的信息中心** — 选择用于发送文字信息的信息中心。
- **接收报告 (网络服务)** — 要求网络发送一份有关您的信息的发送情况报告。当设置为否时，“通讯记录”中只会显示**已发送**状态。请参见第 31 页。
- **信息有效期** — 如果在指定的有效期内未能将信息发至收信人，则该信息将从文字信息服务中心删除。请注意，此功能需网络支持。**最长时间**是网络允许的最长时间。
- **信息发送格式** — 仅当您确定信息服务中心能够将文字信息转换为其他格式时，才可更改此选项。请向您的网络运营商咨询。
- **首选连接** — 如果网络支持，您可以通过普通的 GSM 网络或 GPRS 分组数据连接发送文字信息。请参见第 51 页的“GPRS”。
- **经相同信息中心回复 (网络服务)** — 如果您希望使用同一文字信息服务中心来发送回复信息，请选择是。

增加新的文字信息服务中心

- 1 打开信息中心，然后选择选项 → 新信息中心。
- 2 按 ，输入信息服务中心的名称，然后按确认。
- 3 依次按  和 ，然后输入文字信息服务中心的号码。该号码可从服务供应商处获得。
- 4 按确认。
- 5 要启用新设置，请返回至设置视图。滚动至使用中的信息中心，按 ，然后选择新的信息服务中心。

彩信设置

进入信息 → 选项 → 设置 → 彩信。

- 使用的接入点 (必须定义) — 选择彩信服务中心的首选连接使用的接入点。请参见第 67 页的“收发彩信的必要设置”。



注意：如果您通过文字信息收到彩信设置并将其储存在游戏手机内，则游戏手机会自动使用收到的设置作为首选连接。请参见第 69 页的“接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置”。

- 次选连接 — 选择彩信服务中心的次选连接使用的接入点。



注意：使用的接入点和次选连接必须使用指向同一彩信服务中心的相同主页设置。不同之处仅在于数据连接方式。

- 彩信接收

彩信服务的默认设置通常为启动。



注意：当您不在注册网络的服务区内时，发送和接收彩信的费用可能更高。如果选择了仅在注册网络或始终打开，则游戏手机可能在您不知情的情况下建立数据通话或 GPRS 分组数据连接。




示例：如果您的首选连接为 GPRS 分组数据连接，则您可能希望使用 GSM 数据通话作为次选连接。这样，即使您所处的网络不支持 GPRS 分组数据连接，也可以发送和接收彩信。请向您的网络运营商或服务供应商咨询。请参见第 47 页的“关于数据连接和接入点”。

信息

76

如果您希望仅当您处于注册网络的服务区内时才接收彩信，请选择**仅在注册网络**。这样，当您不在注册网络的服务区内时，就不会接收彩信。如果您希望随时接收彩信，请选择**始终打开**。如果您不希望接收任何彩信或广告，请选择**关**。

- **当收到信息时，选择：**
 - 立即提取**可使游戏手机立即提取彩信。处于“推迟提取”状态下的彩信也会被提取。
 - 推迟提取**可将彩信储存在彩信服务中心内，供以后提取。要在以后提取彩信，请将**当收到信息时**设置为**立即提取**。
 - 拒收信息**可拒收彩信。彩信服务中心会删除该信息。
- **允许匿名信息** — 如果要拒收匿名发信人发出的彩信，请选择**否**。
- **接收广告** — 可指定是否接收多媒体广告信息。
- **接收报告 (网络服务)** — 如果要在“通讯记录”中显示已发信息的状态，请选择**是**。
 -  **注意：**对于发送至电子邮件地址的彩信，您可能无法接收发送情况报告。
- **不允许发送报告** — 如果不希望游戏手机发送有关收到彩信的发送情况报告，请选择**是**。
- **信息有效期** — 如果在指定有效期内未能将彩信发至收信人，则该彩信将从彩信服务中心删除。请注意，此功能需网络支持。**最长时间**是网络允许的最长时间。
- **图像大小** — 定义彩信中图像的大小。可供选择的选项为：**小** (最大为 160 × 120 像素) 和 **大** (最大为 640 × 480 像素)。
- **默认声音播放方式** — 如果您想通过扬声器或听筒播放彩信中的声音片段，请选择**扬声器**或**游戏手机听筒**。请参见第 26 页的“扬声器”。

电子邮件设置

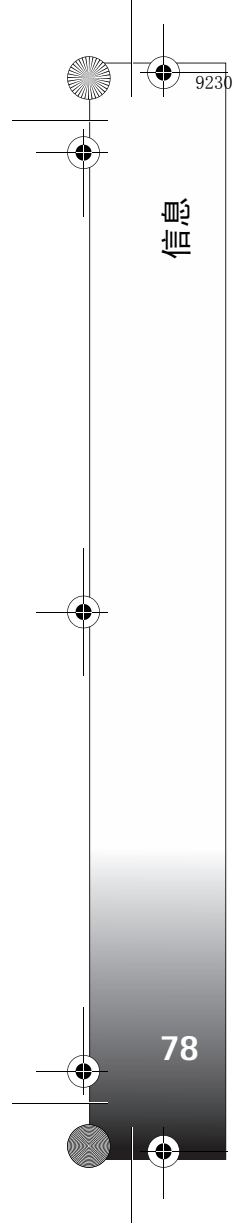
进入信息 → 选项 → 设置 → 电子邮件，然后选择：

使用中的信箱可选择发送电子邮件时使用的信箱。

信箱可打开已定义信箱的列表。如果尚未定义任何信箱，游戏手机会提示您定义信箱。选择所需信箱以更改其设置：

- **信箱名称** — 为信箱指定一个说明性名称。
- **使用的接入点 (必须定义)** — 选择信箱使用的互联网接入点。请参见第 47 页的“连接设置”。
- **我的电子邮件地址: (必须定义)** — 输入服务供应商提供的电子邮件地址。回复的电子邮件将发送到此地址。
- **邮件发送服务器: (必须定义)** — 输入为您发送电子邮件的计算机的 IP 地址或主机名。
- **发送信息** — 定义从游戏手机中发出电子邮件的方式。
立即发送 — 当您选择发送后，游戏手机开始连接远端信箱。下次连接时发送 — 电子邮件将在您下次连接远端信箱时发送。
- **给自己发送副本** — 选择是可向您的远端信箱和您在**我的电子邮件地址**：中定义的地址发送一份电子邮件副本。
- **包括签名** — 如果要在电子邮件内插入签名，请选择**是**，然后输入或编辑签名文字。
- **用户名**： — 输入服务供应商提供的用户名。
- **密码**： — 输入您的密码。如果将此栏目保留为空白，则当您尝试连接远端信箱时，游戏手机会提示您输入密码。
- **邮件接收服务器: (必须定义)** — 输入为您接收电子邮件的计算机的 IP 地址或主机名。

编辑信箱设置时的可能选项：**编辑**、**新信箱**、**删除**和**退出**。



信息

- **信箱类型：**— 根据远端信箱服务供应商的建议定义您的电子邮件协议。可供选择的选项为：**POP3** 和 **IMAP4**。此设置只能定义一次，且当您储存或退出信箱设置后不能再更改。如果使用 **POP3** 协议，则无法在在线状态下自动更新电子邮件。要查看最新的电子邮件，请先与您的远端信箱断开连接，然后重新建立连接。
- **安全保护** — 用于 POP3、IMAP4 和 SMTP 协议，对游戏手机与远端信箱之间的连接加密。
- **APOP 安全登录** (当选择 IMAP4 作为信箱类型：，此设置不显示) — 用于 POP3 协议，在向远端电子邮件服务器发送密码时对密码加密。
- **提取附件** (当电子邮件协议设定为 POP3 时，此设置不显示) — 定义是否在提取电子邮件的同时提取附件。
- **提取标题** — 限制可提取到游戏手机内的电子邮件标题的数量。可供选择的选项为：**全部**和**用户自定义** (仅适用于 IMAP4 协议)。

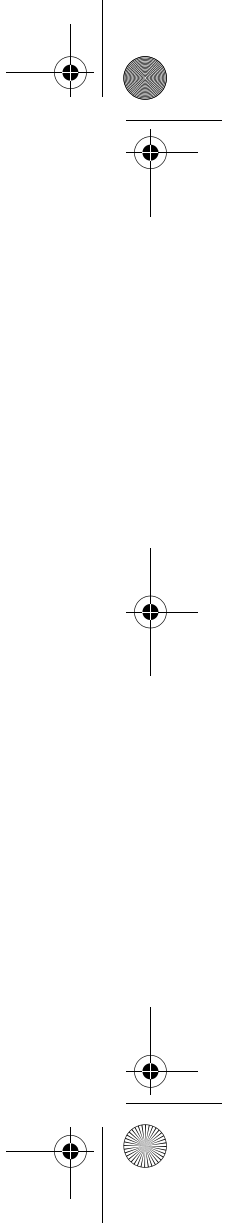
服务信息设置

进入**信息** → **选项** → **设置** → **服务信息**。选择是否接收服务信息。**需要鉴定** — 选择是否仅接收来源可靠的服务信息。

广播信息设置 (网络服务)

请向您的服务供应商咨询可用栏目及相关栏目号码的信息。进入**信息** → **选项** → **设置** → **广播信息**可更改广播信息设置。

- **广播信息接收** — 开或关。
- **语言** — **全部语言**，允许接收所有支持语言的广播信息。选择**所选语言**可设置接收广播信息的语言。如果所需语言未包括在列表中，请选择**其他语言**。
- **栏目检测** — 当您收到不属于任何现有栏目的广播信息时，选择**栏目检测** → **开**可自动储存栏目号码。栏目号码会储存在栏目列表中，但没有名称。如果不想自动储存新栏目的号码，请选择**关**。

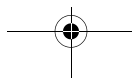
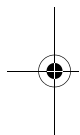




“其他”文件夹的设置

进入信息，然后选择选项 → 设置 → 其他。

- **储存已发信息** — 选择是否在“发出的信息”文件夹内储存所有已发出文字信息、彩信或电子邮件的副本。
- **信息存储数量** — 定义最多可以同时“在“发出的信息”文件夹内储存多少条已发出的信息。默认的限额为 20 条。当达到此限额时，最早的信息就会被删除。



信息

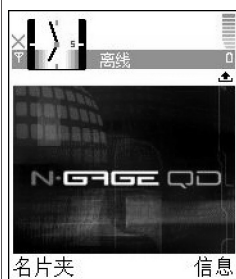





图 16 已选用了离线情景模式。


 **快捷方式：**要切换情景模式，请在待机状态下按 。滚动至需要启动的情景模式，然后按**确认**。



9. 情景模式

要调整或定制游戏手机在不同事件、环境下的铃声，以及不同名片分组的铃声，请按 ，然后选择**工具** → **情景模式**。在待机状态下，您可以在屏幕顶部看到当前选用的情景模式。如果正在使用“标准”情景模式，则只会显示当前日期。

切换情景模式

- 1 按 ，然后选择**工具** → **情景模式**。情景模式列表将会打开。
- 2 在“情景模式”列表中，滚动至所需情景模式，然后选择**选项** → **启动**。



注意：如果在情景模式中设置了游戏手机，使其响铃，则手机会在接到来电时响铃。


离线情景模式 — 您可以在未接入 GSM 无线网络的情况下使用游戏手机。



警告：在离线情景模式下，您不能拨打 (或接听) 包括紧急电话在内的任何电话，也不能使用其他需要接入无线网络的功能。要拨打电话，您必须先切换至其他情景模式以启动游戏手机功能。如果游戏手机已锁闭，则必须先输入锁码才能够启动游戏手机功能并拨打任何紧急电话。






警告：必须开机才能使用离线情景模式。当禁止使用游戏手机或游戏手机的使用可能引起干扰或危险时，请不要开机。


当您启动离线情景模式时，游戏手机会重新启动且 GSM 网络连接会断开，此时信号强度指示条上会出现 。请参见图 16。在这种情况下，游戏手机不能发送或接收任何 GSM 无线电话信号。

关闭离线情景模式，请选择其他情景模式，然后选择选项 → 启动。按是。游戏手机会重新启动并恢复与 GSM 无线网络的信号传输 (当信号足够强时)。如果因为进入离线情景模式而结束了蓝牙无线连接，则必须手动重新启动蓝牙功能。请参见第 103 页的“蓝牙设置”。

定制情景模式

- 1 要更改情景模式设置，在“情景模式”列表中滚动至所需情景模式，然后选择选项 → 个性化选择。情景模式设置列表将会打开。
- 2 滚动至需要更改的设置，然后按  打开以下选项：
 - 来电铃声 — 要设置语音来电的铃声，请从列表选择一个铃声。对于储存在存储卡 (MultiMediaCard) 中的铃声，其名称的一侧会出现图标 。
 - 响铃方式 — 当选择渐强时，开始时的铃声音量为最低一级，随后逐级增大至设定的音量级别。
 - 铃声音量 — 设置铃声和信息提示音的音量级别。
 - 信息提示音 — 设置信息提示音。
 - 振动提示 — 设置游戏手机，使其在接到语音来电和信息时振动。
 - 按键音 — 设置按键音的音量级别。
 - 警告音 — 设置游戏手机在特定情况下发出的警告音，例如当电池电量即将耗尽时。
 - 优先号码组 — 设置游戏手机，使其仅在来电号码属于选定名片分组的情况下才响铃。当游戏手机接到选定名片分组以外的其他号码的来电时，则会显示提示但不响铃。可供选择的选项为所有来电 / (已创建名片分组的列表)。请参见第 61 页的“创建名片分组”。
 - 情景模式名称 — 重新命名情景模式。“标准”和“离线”情景模式不能重新命名。

 **提示！** 在滚动浏览铃声列表时，您可以使选择框停留在某一铃声上，在您做出选择之前，游戏手机会播放该铃声。按任意键可停止播放。

 **提示！** 您可以在两个应用程序中更改铃声：“情景模式”或“名片夹”。请参见第 59 页的“为名片或名片分组指定铃声”。

请按 ，然后选择日历。

编辑日历项时的可能选项：删除、发送和退出。

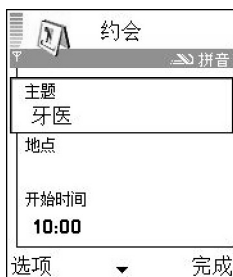



图 17 编辑日历项。

10. 日历和待办事项



 **注意：**必须开机才能使用此功能。当禁止使用手机或手机的使用会引起干扰或危险时，请不要开机。

在“日历”中，您可以记录约会、会议、生日、纪念日和其他事件。您也可以设置日历闹铃以提醒您某一即将到来的事件。

创建日历项

1 选择选项 → 新日历项，然后选择：

- 约会可提醒您在特定日期和时间的约会。
- 备忘可输入针对整天而不针对特定时间的备忘录。
- 纪念日可提醒您生日或其他特殊的日子。纪念日条目会在每年重复。

2 填写相关栏目，请参见第 83 页的“日历项栏目”部分。请参见第 82 页的图 17。按  可在不同栏目间切换。按  可切换输入法。

3 要储存日历项，按完成。


编辑日历项

1 在“日视图”中，滚动至所需日历项，然后按  将其打开。





2 编辑日历项内的栏目，然后按完成。


- 如果您正在编辑重复日历项，请选择此项更改影响的范围：**所有各次重复** — 更改所有重复的日历项/**仅限于本次重复** — 只更改当前日历项。



删除日历项

- 在“日视图”中，滚动至需要删除的日历项，然后选择**选项** → **删除**，或按 。按**确认**确认操作。
- 如果您正在删除重复日历项，请选择此项更改影响的范围：**所有各次重复** — 删除所有重复的日历项/**仅限于本次重复** — 只删除当前日历项。




日历项栏目

- **主题/内容** — 输入对事件的描述。
- **地点** — 会议或约会的地点 (可选)。
- **开始时间、结束时间、开始日期和结束日期**。
- **闹铃** — 按  打开闹铃时间和闹铃日期栏目。
- **重复** — 按  使日历项重复。在“日视图”中，重复的日历项以  表示。
 **示例：**如果您要参加重复进行的活动，如每周课程、每两周的例会或要记住每天的例行公事，则使用“重复”选项会非常方便。
- **重复结束日期** — 您可以为重复的日历项设置截止日期，例如，您所参加的每周课程的结束日期。此选项仅当您已将日历项设置为重复时才会显示。
- **同步** — 如果选择**不公开**，则在同步后，只有您自己能看到该日历项，其他有权在线状态下查看您的日历的用户则无法看到该日历项。当您需要玩游戏手机和工作时使用的兼容计算机间同步日历信息时，可使用此选项。如果选择**公开**，则其他有权在线状态下查看您的日历的用户也能看到该日历项。如果选择**不同步**，则该日历项不会在同步操作中复制到您的 PC 内。

 **示例：**假设您每周一次的课程取消了一次。而您已在“日历”中为该课程设置了每周提示。则可以选择**仅限于本次重复**，这样“日历”就会在下周同一时间继续提醒您。

 **提示!** 如果您在“月视图”、“周视图”或“日视图”中按 , 则会自动突出显示当前日期。

“日视图”和“周视图”中的日历项图标:

-  — 约会,
-  — 备忘, 和
-  — 纪念日。

日历视图

月视图

在“月视图”中, 每一行代表一周。当前日期会以下划线标出。带有日历项的日期会以右下角的小三角标出。当前选择的日期会以方框标出。请参见第 84 页的图 18。




- 要打开“日视图”, 请滚动至需要打开的日期, 然后按 .
- 要进入某一日期, 请选择 **选项** → **进入日期**。输入日期, 然后按 **确认**。



图 18 “日历”应用程序的“月视图”、“周视图”和“日视图”。




周视图

在“周视图”中，所选一周内的日历项分别显示在代表七天的方框内。当前日会以下划线标出。“备忘”和“纪念日”会显示在代表 8 点钟以前的方格内。根据约会的开始和结束时间，“约会”日历项会以彩色指示条标记。请参见第 84 页的图 18。

- 要查看或编辑日历项，请滚动至标有所需日历项的方格内，按  打开“日视图”，再滚动至该日历项，并按  将其打开。

日视图

在“日视图”中，您可以查看选定一日内的日历项。日历项按其起始时间排列。“备忘”和“纪念日”会显示在代表 8 点钟以前的方格内。请参见第 84 页的图 18。





- 要打开某一日历项进行编辑，请滚动至所需日历项，然后按 .
- 按  可进入下一天；按  可进入上一天。

日历视图的设置




选择选项 → 设置，然后选择：

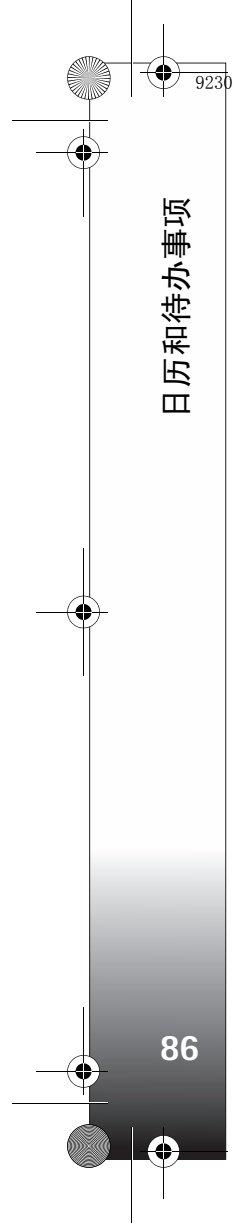
- **默认视图** — 选择在打开“日历”应用程序时显示的视图。
- **农历** — 选择是否在导航栏中显示所选日期的农历信息。
- **星期开始日** — 更改星期开始日。
- **周视图标题** — 将“周视图”的标题更改为周序号或一周起止时间。

“月视图”中的同步图标：



-  — 不公开，
-  — 公开，
-  — 不同步和
-  — 该日有多个日历项。

不同日历视图内的可能选项：打开、新日历项、周视图/月视图、显示农历详情、删除、进入日期、发送、设置和退出。

 **快捷方式：**要输入日历项，您只需要在任何日历视图内按任意键 ( ~ )。这时会打开一个“约会”条目，且您所输入的字符合被添加到主题栏或中文输入窗口内 (取决于当前使用的默认输入法)。



设置日历闹铃

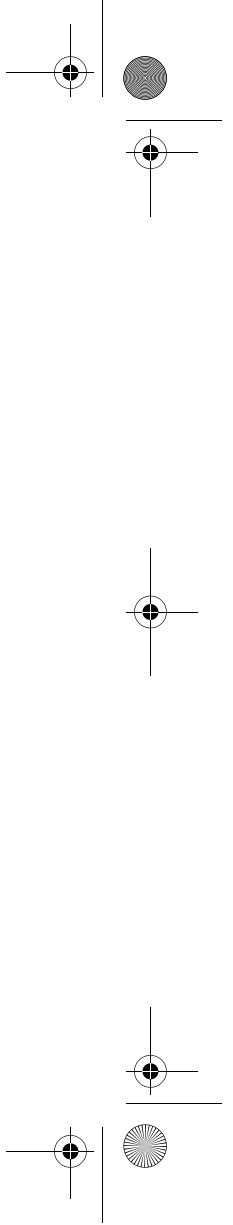
- 1 新建一个“约会”或“纪念日”条目，或打开一个以前创建的日历项。
- 2 滚动至闹铃，然后按  打开闹铃时间和闹铃日期栏目。
- 3 设置闹铃的时间和日期。
- 4 按完成。在“日视图”中，闹铃指示符号  会出现在该日历项一侧。

停止日历闹铃





- 闹铃将持续一分钟。闹铃时间到时，按停止可停止日历闹铃。如果按了任何其他按键，则闹铃会暂停片刻，然后重新响起。


发送日历项


- 在“日视图”中，滚动至需要发送的日历项，然后选择选项 → 发送。选择发送方式，可供选择的选项为：经短信息、经电子邮件 (如果游戏手机中已设置了收发电子邮件的必要设置) 或经蓝牙。有关更多信息，请参见“信息”一章和第 103 页的“通过蓝牙连接发送数据”。



待办事项 — 任务列表

- 1 按 ，然后选择附加功能 → 待办事项。
- 2 按任意键可开始在主题栏内编写待办事项信息。
 - 要设置待办事项的预定截止日期，滚动至预定日期栏，然后输入所需日期。
 - 要设置待办事项的优先级，滚动至优先等级栏，然后按 。不同优先级使用的图标分别为： 表示高； 表示低；一般没有图标。
- 3 要储存待办事项，按完成。

要将待办事项标记为已完成，请滚动至所需待办事项，然后选择选项 → 标记为已完成 ()。

要恢复待办事项，请选择选项 → 标记为未完成 ()。

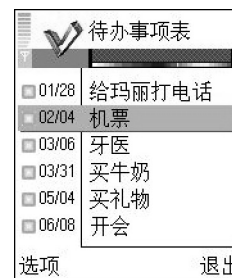



图 19 待办事项列表中的任务。

11. 附加功能





计算器

要进行加、减、乘、除运算，请按 ，然后选择附加功能 → 计算器。








注意：此计算器的精确度有限且仅可用于简单的计算。

- 选择  可将数字储存至存储器，并以 M 表示。要从存储器中提取数字，请选择 。要清除存储器内储存的数字，请选择选项 → 记忆 → 清除。



自谱铃声





要谱写您自己的个性化铃声，请按 ，然后选择附加功能 → 自谱铃声。请注意，您不能编辑游戏手机内的预装铃声。

- 1 选择选项 → 新铃声打开“自谱铃声”编辑窗口并开始谱写铃声。使用游戏手机按键增加音符或休止符(请参见下表)，或可选择选项 → 插入音符。音符的默认音长是 1/4。
 - 要播放铃声，请选择选项 → 播放。要调整音量，请在开始播放铃声前选择选项 → 音量。
 - 要调整节奏，请选择选项 → 节奏。要逐渐加快或减慢节奏，请分别按  或 。节奏以每分钟的拍数来计算。
 - 要应用不同的播放风格，请选择两个或更多音符，然后选择选项 → 风格 → 连奏 — 可以平滑连贯的方式播放连续音符间的乐节；或可选择一个或更多音符，然后选择断奏 — 分别播放各个音符，以产生短促锐利的效果。选择自然可取消播放风格。
 - 要同时选择多个音符或休止符，请在按住  的同时按  或 .
















“计算器”内的可能选项：上一个结果、记忆、清除屏幕和退出。

“自谱铃声”主视图内的可能选项：打开、新铃声、删除、标记/取消标记、重新命名、制作副本和退出。

谱写新铃声时的可能选项：播放、插入音符、风格、节奏、音量和退出。


- 要在五线谱上将音符升高或降低半个音，请滚动至所需音符，然后按  或 。
- 要输入 C#，请同时按住  和 。

2 按返回可储存铃声。

按键	音符	按键及功能
	c	 逐级缩短选定音符/休止符的音长。
	d	 逐级延长选定音符/休止符的音长。
	e	 插入一个休止符。
	f	按  可打开音符和休止符列表。
	g	 切换八度音，所有选定音符或休止符都被移至下一个八度音。
	a	 删除选定音符。
	b	按住  ~  可延长音符或休止符的音长 (音符后会出现“.”)，或缩短已延长音符的音长。




单位换算 — 换算计量单位


使用“单位换算”，您可以换算一些常用度量衡的计量单位，例如将长度的计量单位从码换算为米，请按 ，然后选择附加功能 → 单位换算。







注意：“单位换算”的精确度有限，并可能出现舍入误差。

“单位换算”内的可能选项：选择单位 / 更改货币、换算类型、汇率和退出。


 **提示！**要逆转换算顺序，请在第二个数量栏内输入待换算的数值。换算结果会显示在第一个数量栏中。

 **提示！**要重新命名货币，请进入“汇率”视图，滚动至所需货币，然后选择选项 → 重命名货币。

- 1 滚动至**类型**栏，然后按  打开换算类型列表。滚动至所需换算类型，然后按**确认**。
- 2 滚动至第一个**单位**栏，然后按 。从列表中选择转换前的计量单位，然后按**确认**。滚动至第二个**单位**栏，然后选择转换后的计量单位。
- 3 滚动至第一个**数量**栏，然后输入待换算的数值。第二个**数量**栏内的数值会自动更新以显示换算的结果。
按  可插入小数点；按  可插入 +、- (用于温度，应置于数字之前) 和 E (指数) 符号。


设定基本货币和汇率




在进行货币换算前，您需要先选择一个基本货币并设定汇率。基本货币的汇率总为 1。基本货币决定了其他货币的汇率。

- 1 选择**货币**作为换算类型，然后选择选项 → 汇率。货币列表将会打开，且当前选择的基本货币会显示在屏幕顶部。
- 2 要更改基本货币，滚动至所需货币，然后选择选项 → 设为基本货币。
 **注意：**更改基本货币会使所有以前设定的汇率重设为 0，因此您必须重新输入汇率。
- 3 增加汇率。滚动至所需货币并输入新汇率，即多少个单位的该种货币等于一个单位的选定基本货币。
- 4 输入所有必要的汇率后，您就可以进行货币换算了。




记事本

按 , 然后选择**附加功能** → **记事本**。您可以在“捷径”内建立指向特定笔记的链接, 并可将其发送至其他兼容设备。您收到的文字 (TXT 格式) 也可以储存在“记事本”内。


- 按  ~  可开始输入文字。按  可清除文字。按**完成**可储存编写的内容。



时钟

按 , 然后选择**附加功能** → **时钟**。要更改时间或日期, 请在“时钟”内选择**选项** → **设置**。要更改在待机状态下显示的时钟, 请在**日期和时间**设置中向下滚动, 然后选择**时钟显示类型** → **指针时钟**或**数字时钟**。

设置闹铃

- 要设置新闹铃, 选择**选项** → **设定闹铃**。
 - 输入闹铃时间, 然后按**确认**。当您设置了闹铃时, 游戏手机会在待机状态下显示指示符号 。
- 要取消闹铃, 请进入“时钟”, 然后选择**选项** → **删除闹铃**。

“时钟”内的可能选项: 设定闹铃、重新设定闹铃、删除闹铃、设置和退出。

“录音器”内的可能选项：打开、录制声音片段、删除、移动至游戏手机存储 / 移动至存储卡、标记/取消标记、重命名声音片段、发送、增加至“捷径”、设置和退出。


关闭闹铃

- 按**停止**可关闭闹铃。
- 当闹铃响起时，按任意键或**启动重响**可使闹铃暂停五分钟，之后重新响起。您最多可使闹铃重响五次。








如果闹铃时间到而游戏手机尚未开机，则游戏手机会自行开机并发出闹铃声。如果您按**停止**，游戏手机会询问是否需要开机以拨打或接听电话。按**否**以关闭游戏手机，或按**是**进行网络注册以拨打或接听电话。当手机的使用可能造成干扰或危险时，请不要按**是**。



录音器


按 ，然后选择附加功能 → 录音器。您可以录制通话内容和语音备忘，并可播放录音。如果您正在进行电话录音，则在整个录音过程中，谈话双方会每五秒钟听到一声提示音。

在进行数据通话或使用 GPRS 分组数据连接时，不能使用“录音器”。

- 选择**选项** → **录制声音片段**或**打开**。滚动至所需功能，然后按  选择该功能。
选择： — 录音； — 暂停； — 停止； — 快进；
 — 快倒； — 播放打开的声音文件。



捷径

要储存快捷方式、指向您喜爱的图像的链接、记事本笔记、书签等内容，请按 ，然后选择**附加功能** → **捷径**。

增加快捷方式




您只能在各个应用程序内增加快捷方式，例如**图像管理**。并非所有应用程序都支持此功能。

- 1 打开应用程序。
- 2 选择需要增加快捷方式的内容。
- 3 选择**选项** → **增加至“捷径”**。



注意：如果您移动了快捷方式所指向的内容，例如将其从一个文件夹移至另一个文件夹内，则“捷径”内的快捷方式也会自动更新。

默认快捷方式：


-  打开日历
-  打开收件箱
-  打开记事本

“捷径”内的可能选项：打开、修改快捷方式名称、快捷方式图标、删除快捷方式、移动、列表视图 / 图标视图和退出。

附加功能



12. 网络

许多服务供应商都会提供并维护一些专为移动设备设计的网页。要进入这些网页，请按 ，然后选择**网络**。这些网页使用无线标记语言 (Wireless Markup Language, WML) 或可扩展超文本标记语言 (Extensible Hypertext Markup Language, XHTML) 编写。您不能使用本游戏手机查看使用超文本标记语言 (Hypertext Markup Language, HTML) 编写的网页。

本游戏手机的可扩展超文本标记语言 (xHTML) 浏览器支持 Unicode 编码格式。

请向您的网络运营商和 / 或服务供应商咨询是否提供了所需服务及其收费标准。服务供应商还将为您提供有关如何使用其服务的说明。

接入网络的基本步骤

- 储存您在访问所需网页时的必要服务设置。请参见“通过文字信息接收设置”和“手动输入设置”两节内容。
- 连接网络。请参见第 95 页的“建立连接”。
- 开始浏览网页。请参见第 96 页的“浏览”。
- 断开网络连接。请参见第 97 页的“断开连接”。

通过文字信息接收设置


您可能通过特定的文字信息从提供网页的网络运营商或服务供应商处接收网络服务设置。请参见第 69 页的“接收标志、铃声、电子名片、日历项和设置”。有关更多信息，请向您的网络运营商或服务供应商咨询。


手动输入设置


请认真按照您的服务供应商提供的说明操作。


- 1 进入工具 → 设置 → 连接设置 → 接入点，并定义接入点的设置。请参见第 47 页的“连接设置”。
- 2 进入网络 → 选项 → 新增书签。输入书签名称和为当前接入点定义的网页地址。


“书签”视图

 **词汇：**书签包含互联网地址 (必须定义)、书签标题、接入点，以及用户名和密码 (视网页需要)。

 **注意：**您的游戏手机中可能已预装了一些不属于诺基亚的网站的书签。因此，诺基亚不对这些网站做出保证或认可。如果您选择访问这些网站，则应像对待任何其他互联网网站一样，对其安全性或内容采取必要的防范措施。


 为接入点定义的起始页。如果您在浏览时使用其他接入点，则起始页也会相应改变。

 最后访问的网页。当游戏手机断开与网络的连接时，您最后访问的网页的地址会储存在存储器内，直至您在下次连接时访问新的网页。

 任何带有标题或互联网地址的书签。



建立连接


在储存了所有必要的连接设置后，您就可以访问网页了。

选择所需网页或书签，或输入地址，然后按  即可开始下载网页。



网络

“书签”视图内的可能选项：打开、下载、返回上一页、发送、进入网址/查找书签、新增书签、修改、删除、阅读服务信息、断开连接、移至文件夹、新建文件夹、标记/取消标记、重新命名、清除缓冲存储、详情、增加至“捷径”、设置和退出。


 **快捷方式：**要启动连接，请在待机状态下按住 。


 **提示！**要发送书签，请滚动至所需书签，然后选择**选项** → **发送** → **经短信息**。

浏览时的可能选项：打开、查看图像、服务选项、书签、历史、进入网址、阅读服务信息、存为书签、发送书签、重新载入、断开连接、显示图像、清除缓冲存储、储存网页、查找、详情、设置和退出。


 **提示！**要在浏览时进入“书签”视图，请按住 。要再次返回浏览器视图，请选择**选项** → **返回上一页**。


连接安全

在连接中，如果屏幕上显示安全指示符号 ，则表明游戏手机与互联网网关或服务器之间的数据传输已加密。

 **注意：**安全指示符号并不表示网关和内容服务器(或被请求资源的存放处)之间的数据传输是安全的。服务供应商会保证网关和内容服务器之间的数据传输是安全的。

浏览

- 要在浏览时返回前一页，请按**返回**。如果**返回**不可选，请选择**选项** → **历史**查看您在此次浏览中访问过的网页列表(按时间顺序排列)。每次结束浏览时都会清空历史记录列表的内容。
- 要从服务器提取最新内容，请选择**选项** → **重新载入**。
- 要储存书签，请选择**选项** → **存为书签**。
要储存当前浏览的网页，请选择**选项** → **储存网页**。您可以将网页储存在游戏手机存储器或存储卡(MultiMediaCard)内，以便在离线状态下浏览网页。要在以后打开储存的网页，请在“书签”视图内按 。
- 要打开可能适用于当前网页的命令或操作的子列表，请选择**选项** → **服务选项**。
- 您可以下载丰富的内容，如铃声、图像、网络标志和视频片段等。下载的内容会储存在游戏手机内相应的应用程序中，例如，下载的图像会储存在**图像管理**中。

 **重要须知：**请只安装那些来源可靠的软件，其开发商应能提供必要的保护，以抵制有害软件的侵扰。

- 要在浏览中下载并查看新的服务信息，请选择**选项** → **阅读服务信息**(仅当收到新的服务信息时才会显示)。另请参见第 69 页的“接收服务信息”。



断开连接

选择**选项** → **断开连接**或按住  可退出浏览并返回待机状态。


清除缓冲存储

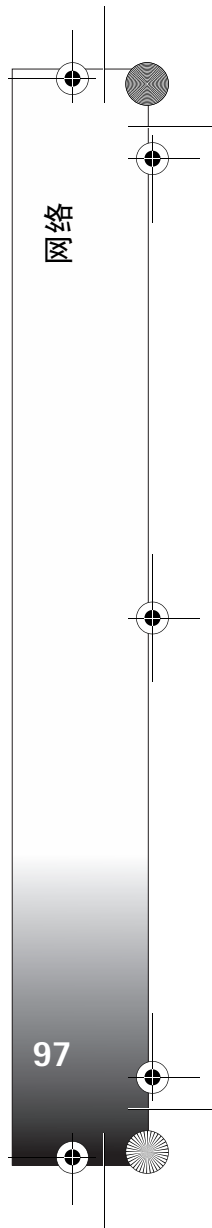
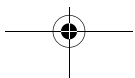
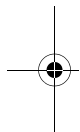
您曾访问过的信息或服务会储存在游戏手机的缓冲存储中。



缓冲存储是指用于暂时储存数据的存储空间。如果您尝试或成功访问过需要密码的保密信息，请在每次用后清除缓冲存储。您访问过的信息或服务会储存在缓冲存储中。要清除缓冲存储，请选择**选项** → **清除缓冲存储**。

网络设置

选择**选项** → **设置**：

- **默认接入点** — 要更改默认接入点，请按  打开可用接入点列表。请参见第 47 页的“连接设置”。
- **显示图像** — 如果选择否，则可以在以后浏览时选择**选项** → **显示图像**载入图像。
- **文字换行** — 如果您不需要段落中的文字自动换行，请选择**关**；反之，请选择**开**。
- **字体大小** — 选择文字大小。
- **默认编码** — 为确保网页中的文字显示正确，请选择适当的编码方式。
- **Cookies** — 允许或禁止收发 Cookie。
- **确认双音多频发送** — 选择在语音通话中发送双音多频音之前，游戏手机是否需要请求确认。另请参见第 30 页的“双音多频音”。



 **示例：**如果您通过电子邮件附件收到安装文件，请进入您的信箱，打开电子邮件，再打开“附件”视图，然后滚动至安装文件，并按  开始安装。

13. 应用程序和管理器

关于安装应用程序和软件的说明

您可以在游戏手机内安装两种类型的应用程序和软件：

- 基于 Java™ 技术的 J2ME™ 应用程序 (扩展名为 .JAD 或 .JAR) 都安装在百宝箱中。因为 PersonalJava™ 应用程序不能安装在游戏手机中，所以您不能下载此类应用程序。请参见第 99 页的“百宝箱 (Java™)”。
- 其他应用程序和软件，专为 N-Gage 游戏手机设计或适用于 Symbian 操作系统的应用程序和软件，它们会安装在**程序管理**中，且安装文件的扩展名为 .SIS。请参见第 100 页的“程序管理 — 安装和删除软件”。

安装文件可从兼容的计算机传送至游戏手机，或在浏览网络时下载至游戏手机，或通过彩信、电子邮件附件或蓝牙连接发送至游戏手机。若使用诺基亚 N-Gage QD PC 套件传送文件，请将文件放置在游戏手机的**安装文件**和**Java 文件** (c:\nokia\installs) 文件夹或存储卡 (MultiMediaCard) 中。若使用 Microsoft Windows Explorer (Windows 资源管理器) 传送文件，请将文件放置在存储卡 (MultiMediaCard) (本地磁盘) 中。







重要须知：请只安装那些来源可靠的应用程序，其开发商应能提供必要的保护，以抵制有害软件的侵扰。


安装过程中，游戏手机会显示有关安装进度的信息。如果您正在安装的应用程序没有数字签名或证书，则游戏手机会显示一条警告信息。仅当您确信应用程序的来源和内容没有问题时，才能继续安装。

百宝箱 (Java™)


安装应用程序

- 1 按 , 然后选择附加功能 → 百宝箱。按  可打开已下载视图。该视图列出了储存在游戏手机的 c:\nokia\installs 文件夹内的 Java 安装文件。
- 2 滚动至所需安装文件, 然后选择选项 → 安装。
 注意: 您的游戏手机可能自带一些可安装的 Java 游戏。
- 3 当游戏手机询问是否需要安装或更新应用程序时, 按  以继续安装。
安装时需使用 .JAR 文件。如果该文件不存在, 游戏手机可能会要求您下载。如果尚未为应用程序定义接入点, 则游戏手机会要求您选择一个接入点。在下载 .JAR 文件时, 您可能需要输入用户名和密码以访问服务器。请向应用程序的供应商或开发商查询此信息。
- 4 游戏手机会通知您安装已完成。

“百宝箱”主视图

- 要启动应用程序, 请滚动至所需应用程序, 然后按 .
- 要删除应用程序, 滚动至所需应用程序, 然后选择选项 → 删除。
- 要启动网络连接并查看应用程序是否已有更新版, 请滚动至所需应用程序, 然后选择选项 → 更新。
- 要启动网络连接并查看有关应用程序的附加信息, 请滚动至所需应用程序, 然后选择选项 → 进入 URL 地址 (如果提供此选项)。
- 要查看应用程序的相关信息, 如类别、版本、供应商或开发商等, 请滚动至所需应用程序, 然后选择选项 → 查看详情。

已下载视图内的可能选项: 安装、删除、查看详情、设置和退出。

 提示! 您可以在浏览网络时下载安装文件并进行安装, 且无需断开网络连接。

“百宝箱”主视图内的可能选项: 打开、删除、更新、进入 URL 地址、查看详情、设置和退出。

应用程序设置

要定义下载应用程序或应用程序组件的默认接入点，请进入**已下载**视图并选择**选项** → **设置** → **默认接入点**。


有些 Java 应用程序可能需要与特定的接入点建立网络连接才能下载附加数据或组件。在“百宝箱”主视图内，滚动至所需应用程序，选择**选项** → **设置**，然后选择：



- **接入点**可选择应用程序使用的接入点。请参见第 49 页的“接入点”。
- **网络连接** — 可供选择的选项有：
 - **允许** — 应用程序不需要请求您的确认即可建立网络连接。
 - **先确认** — 应用程序会在建立网络连接前请求您的确认。
 - **不允许** — 不允许应用程序建立网络连接。



程序管理 — 安装和删除软件

“程序管理”主视图内的可能选项：**查看详情**、**查看证书**、**安装**、**删除**、**查看记录**、**发送记录**、**存储详情**和**退出**。

按 ，然后选择**工具** → **程序管理**可看到：

- 您能够安装的应用程序和软件的列表 (无指示符号)。
- 您能够删除的已安装应用程序和软件，以  表示。
- 安装取消或中断的应用程序和软件，以  表示。您不能使用这些应用程序和软件。请删除或尝试重新安装。

安装软件



重要须知：请只安装那些来源可靠的应用程序，其开发商应能提供必要的保护，以抵制有害软件的侵扰。

如果您所安装的文件是对现有应用程序的更新或修复，则仅当您持有原始安装文件或已删除软件包的完整备份时，您可以恢复原始应用程序。要恢复原始应用程序，请首先删除应用程序，再使用原始安装文件或备份文件重新安装应用程序。

- 1 打开“程序管理”，滚动至所需安装软件包，然后选择：
 - **选项** → **查看详情**可查看应用程序的相关信息，如类别、版本、供应商或开发商等。
 - **选项** → **查看证书**可显示应用程序的安全证书详情。请参见第 54 页的“证书管理”。
- 2 选择**选项** → **安装**可开始安装。
- 3 当游戏手机询问是否需要安装或更新应用程序或软件时，按**是**以继续安装。如果游戏手机显示安全警告而您仍然选择继续安装，则游戏手机会为您提供查看软件包的详情和安全证书的选项。
在安装过程中，您也许能够选择安装语言和需要安装的软件包组件。
- 4 游戏手机会通知您安装已完成。

删除软件

滚动至所需软件包，然后选择**选项** → **删除**。按**是**确认操作。

如果您删除了软件，则仅当您持有原始软件包或已删除软件包的完整备份时方可重新安装该软件。如果您删除了一个软件，就不能再打开以该软件创建的文档。



注意：如果有其他软件包依赖于您已删除的软件包，那么这些软件包也将无法使用。有关详情，请参见已安装软件包的相关文档。



提示！选择**选项** → **查看记录**可查看安装和删除的软件包及时间。



提示！要将您的安装记录发送到相关技术支持部门，以便其了解已安装或删除的应用程序，请选择**选项** → **发送记录** → **经短信、经彩信、经蓝牙或经电子邮件**（仅当电子邮件设置正确时可用）。

14. 连接功能

蓝牙连接

使用蓝牙功能，您可以建立无线连接来玩游戏，或发送图像和文字，或可与其他支持蓝牙无线技术的兼容设备 (如计算机) 建立无线连接。因为蓝牙设备是通过无线电波进行通信的，所以您不需要保持游戏手机和其他蓝牙设备相互正对。您只需要保证两台建立蓝牙连接的设备间的最大距离不超过十米。但是，蓝牙连接也可能因为一些障碍物，如墙壁或其他电子设备而受到干扰。

此款游戏手机支持第 1.1 版蓝牙规范及以下模式：通用访问模式、服务发现模式、串口模式、拨号网络模式、传真模式、耳机模式、免提模式、通用对象交换模式、对象推送模式和文件传输模式。要确保游戏手机能够与其他支持蓝牙无线技术的设备实现互操作，请使用经诺基亚认可、适用于此型号游戏手机的配件。请向其他设备的制造商查询该设备是否与此款游戏手机兼容。


在某些场所，使用蓝牙无线技术可能受到限制。请向当地的主管部门或服务供应商咨询。此外，蓝牙设备的供应情况可能因地区而异。

使用支持蓝牙无线技术的功能，或在使用其他功能时允许此类功能在后台运行都会提高耗电量，从而缩短电池的使用寿命。

按 ，然后选择工具 → 蓝牙。游戏手机会要求您指定一个蓝牙名称。

蓝牙设置


- 蓝牙 — 开/关
- 本游戏手机可见性: 全部 — 其他蓝牙设备将能够找到您的游戏手机; 隐藏 — 其他蓝牙设备无法找到您的游戏手机。
- 我的蓝牙设备名称 — 为您的游戏手机定义一个蓝牙名称。

 注意: 当您启动蓝牙功能并将本游戏手机可见性更改为全部时, 其他蓝牙设备的用户就能够看到您的游戏手机和此名称。

通过蓝牙连接发送数据





每次只能建立一个蓝牙连接。


- 1 打开储存所需发送内容的应用程序。例如, 要向另一台兼容设备发送图像, 就应打开 “图像管理” 应用程序。
- 2 选择所需内容, 如一幅图像, 然后选择选项 → 发送 → 经蓝牙。
- 3 游戏手机开始搜索有效区域内的其他蓝牙设备。区域内其他支持蓝牙无线技术的设备会逐个出现在屏幕上。您会看到设备的图标、设备的蓝牙名称、设备类型或一个简短的名称。


 提示! 如果您此前曾经搜索过蓝牙设备, 则游戏手机会首先显示以前找到的设备列表。要开始新一轮搜索, 请选择**更多设备**。关闭游戏手机会清空此列表的内容。

- 要中断搜索, 按**停止**。这时会保留已找到设备的列表, 您可以从中选择一台设备来建立连接。
- 4 滚动至需要连接的设备, 然后按**选择**。


不同蓝牙设备的图标:

* 电脑,
* 手机,
* 其他, 以及
* 未知。

 提示! 在执行设备搜索时, 可能只会看到部分设备的唯一蓝牙地址 (设备地址)。要了解游戏手机的唯一蓝牙地址, 请在待机状态下输入 *#2820#。

 **提示！**要通过蓝牙连接（而不是文字信息）发送文字，请进入“记事本”，输入文字，然后选择**选项** → **发送** → **经蓝牙**。

5 配对 (若另一台设备不需要此设置，请执行第 6 步)




 **词汇：**配对意味着身份验证。要创建配对，支持蓝牙无线技术的设备的用户必须就所用的密码达成一致，并在两台设备上使用相同的密码。不具备用户界面的设备可使用出厂时设定的密码。

- 如果另一台设备要求先创建配对才能传送数据，则游戏手机会发出提示音并要求您输入密码。
- 创建您自己的密码 (1-16 位数字) 并与另一台蓝牙设备的用户协商使用相同的密码。您只需要输入一次密码。
- 配对完成后，该设备就会储存在“配对设备”视图内。






6 连接建立后，游戏手机会提示正在发送数据。

如果发送失败，信息或数据就会被删除。通过蓝牙连接发送的信息不会储存在“信息”的“草稿”文件夹中。


查看蓝牙连接的状态


- 当游戏手机在待机状态下显示  时，表示蓝牙功能已启动。
- 当游戏手机在待机状态下闪烁显示  时，表示游戏手机正在尝试连接另一台设备。
- 当游戏手机连续显示  时，表示蓝牙连接已建立。

创建配对设备



因为在搜索设备时会以  表示配对设备，所以它们更易识别。在“蓝牙”主视图内，按  可打开配对设备列表 (  )。

- **创建配对设备：**选择选项 → 新配对设备。游戏手机会启动设备搜索。滚动至所需设备，然后按选择。交换密码，请参见第 104 页的第 5 步 (配对)。
- **取消配对：**滚动至所需设备，然后选择选项 → 删除。若要取消全部配对，请选择选项 → 删除全部。

 **提示！** 如果您正在连接一台设备且您取消了与该设备的配对，则配对会被立即删除，但连接仍将继续。


- **设定授权设备和未授权设备：**滚动至所需设备，然后选择选项 → 设为授权设备 — 游戏手机可能在您不知情的情况下与该设备建立连接。游戏手机不会分别请求您的确认或授权。仅可对您自己的设备使用此设置，例如您的 PC 或您所信任的人士的设备。在“配对设备”视图内，授权设备后会显示图标 。
设为未授权设备 — 每次与该设备建立连接时，游戏手机都会要求您确认其发出的连接请求。

通过蓝牙连接接收数据

当您通过蓝牙连接接收数据时，游戏手机会发出提示音并询问您是否接受蓝牙信息。如果您接受，则游戏手机会显示 ，并将收到的内容储存在“信息”的“收件箱”文件夹内。蓝牙信息以  表示。请参见第 68 页的“收件箱 — 接收信息”。

关闭蓝牙功能

要关闭蓝牙功能，请选择蓝牙 → 关。

 **提示！** 要指定一个简短的名称 (昵称、别名)，请在“配对设备”视图中滚动至所需设备，然后选择选项 → 设定别名。此名称可帮助您在执行设备搜索或当某一设备请求建立连接时轻松识别该设备。

通过蓝牙连接计算机

有关如何安装诺基亚 N-Gage QD PC 套件，如何通过蓝牙连接兼容计算机，以及如何使用诺基亚 N-Gage QD PC 套件的更多信息，请参见 CD-ROM 光盘内“软件”部分中的《PC 套件安装指南》及 PC 套件的帮助。

使用 CD-ROM 光盘

当您将 CD-ROM 光盘放入兼容 PC (兼容 WinXP、Win98、WinME、Win98SE 和 Win2000) 的 CD-ROM 驱动器后，该 CD-ROM 光盘应能自动打开。如果 CD-ROM 光盘未能自动打开，请执行以下操作：打开 Windows Explorer (Windows 资源管理器)，然后进入 CD-ROM 光盘的根目录。双击 **N-Gage QD.exe** 文件以打开 CD-ROM 光盘的用户界面。

15. 电池信息

充电和放电

本游戏手机由充电电池供电。新电池只有在经过两、三次完全充电和放电的周期后才能达到最佳性能。电池可以充电、放电几百次，但最终会失效。当游戏手机的待机时间和通话时间明显缩短时，请购买新电池。仅可使用经诺基亚认可的电池，且仅可使用经诺基亚认可、适用于此型号游戏手机的充电器为电池充电。

充电器不用时，请从电源插座上拔出充电器插头。不要使电池长时间连接充电器。过度充电会缩短电池的使用寿命。如果已完全充电的电池搁置不用，电池本身在一段时间后会放电。温度过高或过低也会影响电池的充电能力。

不要将电池挪作它用。切勿使用任何受损的充电器或电池。

不要使电池发生短路。如果硬币、别针或笔等金属物体偶然地直接将电池的正 (+) 极和负 (-) 极 (即电池上的小金属条) 连接，就会发生短路。例如，当您把备用电池放在口袋或提包中时，这种情况就可能出现。短路会损坏电池或连接物。

如果把电池放在过热或过冷的地方，如在夏天或冬天将电池放在封闭的汽车里，会减少电池的容量和寿命。应尽量将电池温度保持在 15°C 和 25°C (59°F 和 77°F) 之间。游戏手机电池过冷或过热可能会造成游戏手机暂时无法工作，即使电池电量充足。当温度低于冰点时，电池的性能尤其受到限制。

不要将电池投入火中！请按当地规定处理电池。请在可能的情况下回收电池。不可将电池作为生活垃圾处理。

16. 可选购的原厂配件

现有多种新型的配件可供您的手机使用。您可以根据自己的特定通信需要选择购买这些配件。以下是有关部分配件的详细说明。

兼容的配件列表：

- ACP-8 旅行充电器
- LCH-9 和 LCH-12 车载充电器
- HDC-5 耳机
- LPS-3 移动感应器
- 通用照相机 (支持蓝牙功能)
- 32 MB、64 MB、128 MB、256 MB 存储卡 (MultiMediaCard)
- HDW-2 和 HDW-4 蓝牙无线耳机
- CarK112 蓝牙无线车载套件
- 手机套
- 腕带
- 用户可更换彩壳

有关认可配件的供货情况，请您向当地的经销商查询。以下是有关使用配件的一些注意事项：

- 请将所有配件放在小孩接触不到的地方。
- 切断任何配件的电源时，应握住并拔出插头，而不是拉扯电源线。

- 定期检查汽车中的所有手机设备是否安装或操作正常。

仅可使用经手机制造商认可的电池、充电器以及配件。使用其他类型的电池、充电器和配件会违反对手机的认可或保修条款，并可能导致危险。

电池

电池	通话时间 #	待机时间 #	游戏时间 #
BL-6C 型 锂电池	上限约为 4 小时 ~ 11 小时	上限约为 110 小时 ~ 250 小时	上限约为 5 小时 ~ 10 小时

注意：上述标注的时间为在优化网络环境下所能达到的通话时间和待机时间，实际通话时间和待机时间可能因 SIM 卡、网络和使用设置、使用情况和环境而有所不同，从而显著地短于上述标注的时间。使用内置免提功能也会影响手机的通话时间和待机时间。如果启动半速率，通话时间最长可增加 30%，如果启动增强型全速率，通话时间会减少 5%。

17. 维护和保养

您的游戏手机是具有优良设计和工艺的产品，应小心使用。下列建议将帮助您有效使用保修服务。

- 保持手机干燥。雨水、湿气和各种液体或水分都可能含有矿物质，会腐蚀电子线路。如果手机被打湿，请取出电池，待手机完全晾干后方可重新装入电池。
- 不要在有灰尘或肮脏的地方使用或存放手机。这样会损坏它的可拆卸部件和电子元件。
- 不要将手机存放在过热的地方。高温会缩短电子设备的寿命、毁坏电池、使一些塑料部件变形或熔化。
- 不要将手机存放在过冷的地方。否则当手机温度升高至常温时，其内部会形成潮气，这会毁坏电路板。

- 请按本手册中的说明打开手机，切勿尝试其他方法。
- 不要扔放、敲打或振动手机。粗暴地对待手机会毁坏内部电路板及精密的结构。
- 不要用烈性化学制品、清洗剂或强洗涤剂清洗手机。
- 不要用颜料涂抹手机。涂抹会在可拆卸部件中阻塞杂物从而影响正常操作。
- 更换天线时，只能使用配套的或经认可的天线。未经认可的天线、改装或附件会损坏手机并违反无线电设备的有关规定。

上述所有建议都同等地适用于您的手机、电池、充电器和各个配件。如果任何设备不能正常工作，请将其送至距离您最近的授权维修机构进行维修。

18. 重要的安全信息

操作环境

切记在任何地方都应遵守现行的特定规章制度，在禁止使用手机的地方或手机有可能造成干扰或危险时，一定要关闭手机。仅在正常操作位置上使用手机。为遵守射频辐射的相关规范，仅可使用经诺基亚认可，适用于此型号手机的配件。当手机处于开机状态且随身携带时，请尽量使用经认可的支架或手机套。

医疗设备

任何无线电发射设备(包括手机)的操作都可能会对保护不当的医疗设备的功能造成干扰。若有问题或不确定医疗设备能否屏蔽外部射频能量，请向医生或医疗设备厂商咨询。在任何明文规定要求关闭手机的医院或保健场所，请关闭手机。医院或保健场所可能正在使用对外部射频能量敏感的设备。

起搏器 起搏器生产商建议手机和心脏起搏器间的距离至少保持在 15.3 厘米(约 6 英寸)，以避免手机对起搏器的潜在干扰。这些建议与无线电技术研究所的独立研究结果一致，这也是他们的建议。装有心脏起搏器的人士：

- 当手机处于开机状态时，应该保持手机和心脏起搏器间的距离至少在 15.3 厘米(约 6 英寸)；
- 携带手机时，不应将其放在胸部的口袋内；

- 应使用与佩带起搏器不同侧的耳朵听电话，以减少造成干扰的潜在因素。

如果有任何理由怀疑有干扰发生，请立即关闭手机。

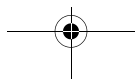
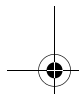
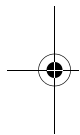
助听器 某些数字无线电话会干扰某些助听器。如果发生干扰，请向您的服务供应商咨询。

汽车

射频信号会影响汽车上安装或屏蔽不当的电子系统，如电子注油系统、电子防滑(防锁)制动系统、电子速度控制系统、气囊系统。有关更多信息，请向汽车或任何附加安装的设备的制造商或代理商咨询。

只能让专业人员维修手机，或将其安装在汽车上。错误的安装或维修是危险的，还可能使对该手机的保修失效。定期检查汽车中的所有手机设备是否安装或操作正常。不要将手机及其部件或配件与易燃液体、气体或易爆物品放在同一货舱中储存或运输。对于装有气囊的汽车，切记气囊膨胀时会产生很大的压力。请勿将物体，包括固定的或可移动的无线设备，安装在气囊上方或气囊膨胀时可能占用的地方。如果车载无线设备安装不正确，则在气囊膨胀时可能会造成严重的伤害。

乘坐飞机飞行时禁止使用手机。登机前请关闭手机。在飞机上使用手机会对飞机的操作造成危险，扰乱无线网络，而且是违法的。



有可能引起爆炸的地方

在任何有可能引起爆炸的地方，请关闭手机，并遵守所有文字和图形的指示。有可能引起爆炸的地方包括在通常情况下，建议关闭汽车引擎的地方。在这种地方，火星就可能引起爆炸或火灾，从而导致人身伤害甚至死亡。请在加油站内关闭手机，例如在靠近加油站内的气泵时。请遵守在燃料库（燃料储存和分发地区）、化工厂或进行爆炸作业的地方限制使用无线电设备的规定。有潜在爆炸危险的地区往往（但并非始终）有清晰的标示。它们包括：船甲板下面、化学制品运输或存储设施、以液化石油气（丙烷或丁烷）为动力的汽车、空气中含有化学物质或微粒（如颗粒、灰尘或金属粉末）的地区。

关于视频游戏的安全信息

关于光敏性癫痫发作 少数人可能会在接触到某些视觉图像时癫痫发作，例如在看到闪光或视频游戏中可能出现的图案时。甚至一些没有昏厥或癫痫病史的人士也可能在观看视频游戏时经历一些未确诊的状况，并最终导致光敏性癫痫发作。此类癫痫发作可能有不同的症状，包括头昏、眼花、眼部或面部抽搐、胳膊或腿痉挛或颤抖、迷失方向、思维混乱或暂时丧失知觉。癫痫发作也可能使人丧失意识或惊厥，从而跌倒或撞击身边的物体并可能导致人身伤害。

如果您感到上述任何不适症状，**请立即停止玩游戏并向医生咨询**。由于青少年（或儿童）比成人更容易出现上述症状，所以如果家长允许青少年（或儿童）玩游戏，则应当经常观察或询问他们是否出现上述症状。在光线充足的环境下玩游戏，或避免在瞌睡或疲倦时玩游戏可能降低光敏性癫痫发作的风险。如果您或您的任何亲戚朋友有昏厥或癫痫病史，请在玩游戏前向医生咨询。

安全地玩游戏 玩游戏时，至少应每半小时休息一次。如果您开始感到疲倦，出现不舒服的感觉，或手/或胳膊感觉疼痛，请立即停止玩游戏。如果这些症状仍无法消除，请向医生咨询。

使用振动效果可能加重伤痛。如果您的手指、手、手腕或胳膊的骨头或关节有疾病，请不要启动振动效果。

紧急呼叫





重要须知：和其他手机相同，此款手机使用无线电信号、无线和地面网络以及用户可编程功能操作。鉴于此，不能保证在任何情况下都能接通。因此，不应仅仅依赖任何手机实现重要通信，如医疗救护。

重要的安全信息

111

重要的安全信息

拨打紧急电话：

- 1 如果手机未开机，请开机。检查信号是否足够强。有些网络要求将有效的 SIM 卡正确插入手机中。
- 2 根据需要，反复按  以清除屏幕内容，使手机做好拨打电话的准备。
- 3 输入您所在国家或地区内的官方紧急电话号码。不同的国家或地区有不同的紧急电话号码。
- 4 按 。

如果正在使用某些功能，您可能需要先关闭这些功能才能拨打紧急电话。请参见本用户手册或向您的服务供应商咨询。

如果正在使用某些功能，您可能需要先关闭这些功能才能拨打紧急电话。当选用离线情景模式或航班情景模式时，您必须先切换至其他情景模式以启动游戏手机功能，然后才能够拨打紧急电话。有关更多信息，请参见本手册或向您的服务供应商咨询。

拨出紧急呼叫时，请尽量准确地提供所有必要的信息。在事故现场，您的手机可能是唯一的通信工具。未经允许，请不要挂断电话。



警告！ 当选用离线情景模式时，您不能拨打 (或接听) 包括紧急电话在内的任何电话，也不能使用其他需要接入无线网络的功能。

证书信息 (比吸收率)

此型号手机符合有关无线电波辐射的国际规范。

您的移动电话是无线电发射机和接收机。它的设计和制造使其不会超出国际规范 (ICNIRP) 建议的射频辐射限值。这些限值是综合规范的组成部分，并规定了适用于一般公众的射频能量允许级别。规范是由独立的科学组织在对科学研究进行了定期和深入的评估后制定的。这些规范已包含了一定的安全系数，以确保各个年龄和健康状况的人群的安全。

移动电话的辐射标准采用的计量单位被称作比吸收率 (SAR)。在国际规范中规定的比吸收率限值是 2.0 W/kg*。在测量比吸收率时均采用标准操作位置，同时手机在所有被测频段上的发射功率经验证均为其最高级别。鉴于比吸收率是在经验证的最大功率级别上确定的，手机在操作中的实际比吸收率可能远远低于最大值。这是因为手机被设计为可在多种功率级别下工作，

而其在实际操作中仅使用连接网络所需的功率级别。通常，您越接近基站，手机的输出功率就越低。

经测试，此型号手机在耳边使用时的最高比吸收率值为 0.57 W/kg。尽管不同手机在不同位置上的比吸收率值存在差异，但是它们都满足射频辐射的相关国际规范。

无论是在靠近耳部的正常操作位置，还是与身体相距 2.2 厘米的位置使用，本手机都符合射频辐射规范的要求。若使用手机套、腰带夹或支架随身携带手机，则应确保此类配件无金属元器件且应保持本手机与身体的距离至少为 2.2 厘米。

* 适用于公众的无线电话比吸收率限值是平均每 10 克身体组织 2.0 瓦特/千克 (W/kg)。作为对公众的额外保护，同时也考虑到测量上的偏差，此指导原则已包含一定的安全系数。

重要的安全信息

索引

字母

CD-ROM 光盘 106
DNS, 域名服务, 词汇解释 50
GPRS 47
 词汇解释 47
 计数器 34
 设置 51
IP 地址, 词汇解释 50
ISDN, 词汇解释 50
Java
 请参见百宝箱。
 请参见应用程序。
PC
 连接 106
PIN 码 52
SIM 卡
 SIM 卡中的信息 34
 复制姓名和电话号码 59
 信息 73
 姓名和电话号码 34
SIS 文件 98
USSD 命令 74

B

笔画输入法 38
编辑
 日历项 82

C

彩信 66
 播放声音片段 68
 重播声音片段 68
查看图像 62
存储卡 (MultiMediaCard) 14, 24
 解锁 25
 密码 25
存储空间不足
 查看存储空间的使用状况 23

D

待机状态 20
待机状态下的主要指示符号和图
 标 21
单键拨号 28
电话
 已拨电话 31

电子邮件 66

 查看附件 71
 从信箱提取 71
 打开 71
 离线 72
 远端信箱 70
短信息服务中心 75
短信息中心 75

F

发送
 名片, 电子名片 59
 日历项 86
符号
 日历项 84
复制
 文字 43
 在 SIM 卡和游戏手机存储器间
 复制名片 59

G

功能表
 重新排列 20
固定拨号 54
广播信息

H

呼叫

国际长途电话 27

呼叫转接设置 30

互联网接入点 (IAP)

请参见接入点

缓冲存储 97

J

计算机连接 106

剪切

文字 42

接入点 47

设置 49

设置, 高级 50

K

可选购的原厂配件 108

空闲状态

请参见待机状态

快捷方式

图像管理 62

在“捷径”内 93

在待机状态下 21

L

来电

已接 31

蓝牙

出厂时设定的密码 104

关闭 105

连接请求 104

连接状态指示符号 104

密码, 词汇解释 104

配对 104

配对, 词汇解释 104

配对请求 104

设备地址 103

设备图标 103

连接设置 47

连接指示符号

GPRS 21

GSM 数据通话 21

连接状态指示符号

蓝牙 104

铃声

设置 80

通过文字信息接收 69

指定个人铃声 59

录制声控标签 60

M

密码 52

免提

请参见扬声器

名片

插入图片 59

储存双音多频音 30

删除铃声 59

N

闹铃

闹钟 91

P

拼音输入法 36

Q

启动重响

闹钟 92

切换应用程序 19

清除屏幕内容

请参见待机状态

R

日历

发送条目 86

符号 84

闹铃 86

日历项栏目 83

设置 85

视图 84

停止闹铃 86

日期

设置 52

软件

将 .SIS 文件传送至游戏手机 98

S

删除
 日历项 83
摄像机 64
设置
 PIN 码 52
 对游戏手机进行个性化设置
 呼叫限制 56
 呼叫转接 30
 接入点 49
 蓝牙 103
 密码 52
 屏幕保护 45
 屏幕显示 45
 日历 85
 日期和时间 52
 声音 80
 数据连接 47
 锁码 53
 通讯记录 34
 应用程序 (Java™) 100
 原厂设定 44
 证书 54
声控标签 60
 拨打电话 60
 增加 60
声控拨号 60

声音

 录音 92
 设置 80
 使铃声静音 29
声音文件
 删除个人铃声 59
时间
 设置 52
时钟
 闹铃 91
 启动重响 92
 设置 91
输入文字
 笔画输入法 38
 标点 42
 符号 42
 空格及换行 42
 拉丁字母 41
 拼音输入法 36
 切换输入法 35
 输入法指示符号 35
 数字 41
书签, 词汇解释 95
数据连接
 指示符号 21
锁码 53

T

停止
 日历闹铃 86
通话
 费用限额 32
 设置 45
 时间 31
 转移 30
通话记录
 请参见通讯记录
通讯记录
 筛选 33
 删除内容 33
图片
 查看 62
图像
 插入名片 59
W
网络
 接入点, 请参见接入点
微缩图像
 插入名片 59
文件格式
 SIS 文件 98
文字信息服务中心
 新增 75



X

信息

编写电子邮件 66

彩信 66

信息服务

请参见广播信息。

信箱 70

Y

扬声器 26

关闭 26

启动 26

音量控制 26

通话中 27

扬声器 26

应用程序, Java 98, 99

游戏

多人 16

管理游戏数据 16

离线情景模式 80

删除游戏数据 16

玩游戏 15

游戏卡 (MultiMediaCard) 14

有限保修条款 118

语音信息 28

语音信箱 28

将呼叫转接至语音信箱 30

预付储值 SIM 卡 32

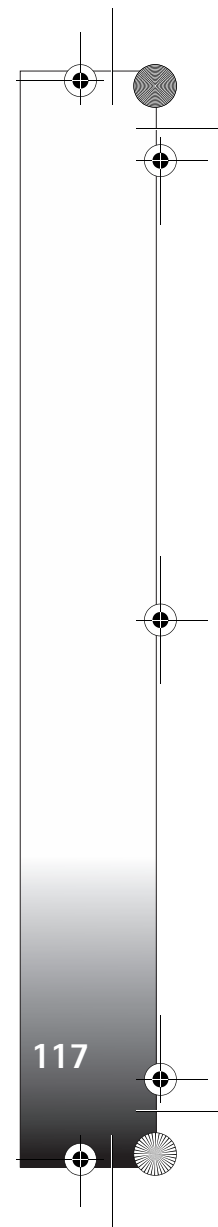
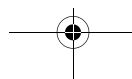
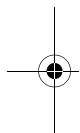
远端信箱 70

Z

粘贴

文字 42

证书 54



有限保修条款

在符合以下条款和条件的前提下, 该诺基亚蜂窝式产品 (包括销售包装中的充电器) 和数据产品 (以下统称 “产品”) 和/或诺基亚配件正品如有材料和工艺方面的不足, 诺基亚移动电话公司 (以下称 “诺基亚”) 将予以免费保修:

1. “产品”自购买该产品之日起十二 (12) 个月内予以有限保修。诺基亚电池组件正品自购买该产品之日起六 (6) 个月内予以有限保修。其它诺基亚配件正品自购买该产品之日起三 (3) 个月内予以有限保修。
2. 有限保修条款仅适用于该 “产品” 和诺基亚配件正品的原消费购买者 (以下称 “消费者”) , 不随转卖或转借而转让给购买二手产品者 (最终的用户)。
3. 有限保修条款仅适用于在中华人民共和国 (不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾) 购买 “产品” 的 “消费者”。
4. 在有限保修期内, “诺基亚” 或其授权的服务网络会依 “移动电话机商品修理更换退货责任规定”, 用替换品来修理或替换任何有缺陷的 “产品” 或诺基亚配件正品或其部件, 并将已修好的 “产品” 或诺基亚配件正品返还给 “消费者”。修理或替换 “产品” 或诺基亚配件正品时所用的零件和人工都不对 “消费者” 收费。所有被替换下来的零件、电路板或设备都将成为 “诺基亚” 的财产。外部的外壳和装饰部件在运载时应该是完好的, 因此不包括在这些有限保修条款之内。
5. 替换过的 “产品” 或诺基亚配件正品将依照上述的 “产品” 或诺基亚配件正品保修期予以保修。修理过的 “产品” 将在原来保修期剩下的时间里或从修理之日起九十 (90) 天内被保修, 以较长的时间为准。
6. 应 “诺基亚” 或其授权服务中心的要求, “消费者” 必须提供购买发票和保修卡或在缺失发票和保修卡原件的情况下提供其它可充分证明购买日期和地点的信息。
7. 在将 “产品” 和诺基亚配件正品送往 “诺基亚” 及其授权服务中心和从这些地方送出的过程中的运输、发货和处理费用由 “消费者” 承担。
8. 在以下任一情况下, “消费者” 将无权享受有限保修:
 - a) “产品” 或诺基亚配件正品曾受到: 非正常使用, 非正常条件, 不当存储, 暴露在潮湿环境中, 暴露在过高或过低温度中或类似环境条件中, 未授权的改变, 未授权的连接, 未授权的修理 (包括但不限于在修理中使用未授权的备用部件), 误用, 疏忽, 滥用, 事故, 改动, 不正确的安装, 不可抗力, 食物或液体溅落, 客户操作的错误调整或其它超出 “诺基亚” 的合理控制的行为, 包括消耗部件 (如保险丝) 的缺乏和天线的断裂或损坏, 除非这些是直接由材料或工艺的不足引起的, 以及 “产品” 或诺基亚配件正品的正常磨损。

- b) 在适用的有限保修期内, “诺基亚” 没有得到 “消费者” 的关于 “产品” 或诺基亚配件正品的缺点或故障的通知。
 - c) “产品” 系列号码或诺基亚正品附件日期代码被去除、损坏或涂改。
 - d) 缺陷或损坏是由蜂窝式系统的功能缺陷或外部天线接收信号不足引起的。
 - e) “产品” 与非由 “诺基亚” 提供、不适用于 “诺基亚” 蜂窝式电话一起使用的或用于其它用途的附件连接或一起使用。
 - f) 电池短路, 电池或其密封被破坏, 或者有明显人为损坏, 或者电池被用于非指定的设备。
9. 如果在有限保修期内发生问题, “消费者” 应按以下步骤采取行动:
 - a) “消费者” 应将 “产品” 或诺基亚配件正品送回到购买的地方进行修理或替换。
 - b) 如果按 “a” 执行不方便, “消费者” 应联系当地的 “诺基亚” 办事处以获得最近的授权服务中心的地址。
 - c) “消费者” 应安排 “产品” 或诺基亚配件正品被送到该授权服务中心。从设备上拆除 “产品” 的相关费用不包括在本有限保修条款中。
 - d) “消费者” 将收到不包括在有限保修中的所有部件及人工的帐单。 “消费者” 应负责有关 “产品” 重新安装的费用。
 - e) 假如 “产品” 中有某些运营者特定功能 (如锁定 SIM 卡) 或运营者提供的 SIM 卡有问题时, “诺基亚” 保留在提供服务前让 “消费者” 去咨询相关蜂窝运营者的权利。
 - f) 如果 “产品” 或诺基亚配件正品送回 “诺基亚” 时已过了保修期, 将采用 “诺基亚” 的一般服务政策, 向 “消费者” 收取有关费用。
 10. 任何关于商业性或某种特定目的或用途的适用性的隐含保修条款, 都限于前面列出的保修期内。否则, 前述保修就是购买者仅有的补偿, 而且替代其它所有明确的或隐含的保修。 “诺基亚” 对偶然发生的或随之而来的损坏或预计会得到的利益或利润的损失, 谈话隐私的损失或损害, 由于使用或无法使用产品导致的工作停止或数据的损失或损坏等情况不负法律责任。
 11. 本有限保修给予的利益附加于中华人民共和国 (不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾) 实行的强制法令下的所有其它权利和赔偿。
 12. “诺基亚” 不承担, 也不授权其授权服务中心或个人或实体为其承担, 任何超出本有限保修中所明确提供的责任和义务的其它责任和义务。
 13. 所有保修信息、产品功能和规范可随时变化, 恕不另行通知。



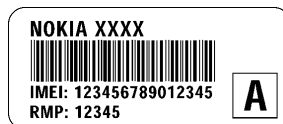
您的个人信息

姓名 (先生/夫人/女士/其他): _____

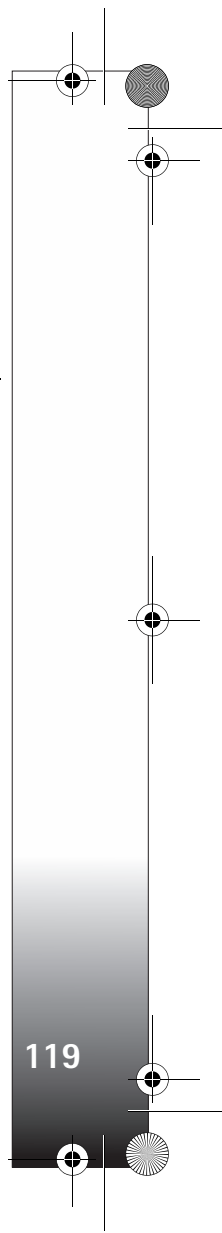
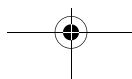
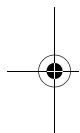
购买日期: _____

手机型号和类型: _____

请将您销售包装上的不干胶标签贴于以下空白处:



销售商签名并盖章



How to obtain an English Nokia N-Gage User's Guide

Nokia understands from consumer feedback in PRC that there is only limited usage of the English User's Guide. In consideration of this and to help conserve natural resources, Nokia has selected to not to include the English User's Guide in the Nokia N-Gage Sales Package.

To obtain a Nokia N-Gage User's Guide in English, please kindly contact Nokia Care Line:

Tel: 4008 800123

Fax: 4008 800321

Please kindly remember to clearly fax us your proof of purchase and your contact details (Name, Mailing Address and Contact Telephone Number) and state that an "ENGLISH NOKIA N-Gage USER'S GUIDE" is requested.

Upon receipt of the request, the English User's Guide will be dispatched by post free of charge to purchasers within the PRC.

The feature descriptions in English User's Guide may vary by market, thus the device features described in the English User's Guide you have obtained may differ from those shown on the display in English user interface.