

Bedienungsanleitung für die Nokia Xpress-on™ Fun-Shell (für das Nokia 3220 Mobiltelefon)

9233897
Ausgabe 2

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Wir, NOKIA CORPORATION, erklären voll verantwortlich, dass das Produkt CC-140D den Bestimmungen der Direktive 1999/5/EG des Rats der Europäischen Union entspricht. Den vollständigen Text der Konformitätserklärung finden Sie unter: http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Alle Rechte vorbehalten.

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

Nokia, Nokia Connecting People und Xpress-on sind Marken der Nokia Corporation. Andere in diesem Handbuch erwähnte Produkt- und Firmennamen können Marken oder Handelsnamen ihrer jeweiligen Inhaber sein.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Informationen wurden für das Produkt Nokia Xpress-on Fun-Shell geschrieben. Nokia entwickelt entsprechend seiner Politik die Produkte ständig weiter. Nokia behält sich das Recht vor, ohne vorherige Ankündigung an jedem der in dieser Dokumentation beschriebenen Produkte Änderungen und Verbesserungen vorzunehmen.

NOKIA IST UNTER KEINEN UMSTÄNDEN VERANTWORTLICH FÜR DEN VERLUST VON DATEN UND EINKÜNFTEH ODER FÜR JEDWEDE BESONDEREN, BEILÄUFIGEN, MITTELBAREN ODER UNMITTELBAREN SCHÄDEN, WIE IMMER DIESE AUCH ZUSTANDE GEKOMMEN SIND.

DER INHALT DIESES DOKUMENTS WIRD SO PRÄSENTIERT, WIE ER AKTUELL VORLIEGT. NOKIA ÜBERNIMMT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND IRGEND EINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DIE RICHTIGKEIT ODER VOLLSTÄNDIGKEIT DES INHALTS DIESES DOKUMENTS, EINSCHLIEßLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE STILLSCHWEIGENDE GARANTIE DER MARKTTAUGLICHKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, ES SEI DENN, ANWENDBARE GEGESetze ODER

RECHTSPRECHUNG SCHREIBEN ZWINGEND EINE HAFTUNG VOR. NOKIA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG ÄNDERUNGEN AN DIESEM DOKUMENT VORZUNEHMEN ODER DAS DOKUMENT ZURÜCKZUZIEHEN.

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

Inhalt

SICHERHEITSHINWEISE.....	5
1. Überblick	6
2. Installation	7
3. Verwenden der Anwendung "Wave Message"	9
Auswählen einer Sprache für die Anwendung	9
Erstellen einer Licht-Mitteilungen mit Text	10
Erstellen einer Licht-Mitteilung mit Bild.....	11
Anzeigen einer Licht-Mitteilungen	13
Anzeigen einer zuvor erstellten Licht-Mitteilungen	13
Anzeigen der Anleitungen zum Verwenden der Anwendung	13
Ändern der Anwendungseinstellungen	14
4. Verwenden der Bewegungsspiele	15
Einstellungen der Spiele	15
AirExpress	16
SwampRacer	16
Pflege und Wartung.....	17

SICHERHEITSHINWEISE

Lesen Sie diese einfachen Richtlinien. Eine Nichtbeachtung dieser kann gefährlich oder illegal sein. Für weitere Informationen lesen Sie die vollständige Bedienungsanleitung.



QUALIFIZIERTER KUNDENDIENST

Nur qualifiziertes Personal darf dieses Produkt reparieren.



WASSERDICHTIGKEIT

Ihr Gerät ist nicht wasserdicht. Halten Sie es trocken.

1. Überblick

Mit der Nokia Xpress-on™ Fun-Shell können Sie durch Winken mit Ihrem Nokia 3220 Mobiltelefon Mitteilungen, mit oder ohne Melodie, buchstäblich in die Luft schreiben. Die Shell enthält zwei Bewegungsspiele, die durch Kippen und Drehen des Mobiltelefons gespielt werden können.

Die Shell wird mit einem Adapter geliefert. Dieser muss im Mobiltelefon installiert werden, damit die Shell verwendet werden kann. Der Adapter befindet sich in der Verkaufspackung unter der Shell.

Diese Bedienungsanleitung beschreibt die Installation der oberen oder unteren Cover der Nokia Xpress-on Fun-Shell sowie die Verwendung der Anwendung "Wave Message" und der Bewegungsspiele.

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch, bevor Sie die Nokia Xpress-on Fun-Shell verwenden. Lesen Sie außerdem die Bedienungsanleitung für Ihr Nokia 3220 Mobiltelefon, die wichtige Informationen zur Sicherheit und Wartung enthält. Weitere Informationen über Ihr Nokia Produkt erhalten Sie unter www.nokia.com/support oder auf Ihrer lokalen Nokia Website.

Wenn die Nokia Xpress-on Fun-Shell beim Nokia 3220 Mobiltelefon installiert ist, können einige Zubehörteile möglicherweise nicht verwendet werden.

Die Nokia Xpress-on Fun-Shell wird über den Akku des Mobiltelefons mit Strom versorgt. Beachten Sie, dass die Verwendung der Shell zu einem schnelleren Entladen des Akkus führen kann.

2. Installation

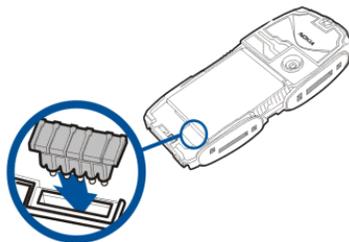


Hinweis: Schalten Sie vor dem Abnehmen der Cover das Telefon in jedem Fall aus und trennen Sie es vom Ladegerät und anderen Geräten. Vermeiden Sie, elektronische Komponenten zu berühren während Sie die Cover wechseln. Lagern und benutzen Sie das Gerät immer mit den Covern.

Allgemeine Anleitungen zum Austauschen der oberen oder unteren Cover Ihres Nokia 3220 Mobiltelefons finden Sie in der mit dem Telefon gelieferten Bedienungsanleitung.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Nokia Xpress-on Fun-Shell und den mitgelieferten Adapter zu installieren:

1. Entfernen Sie die hintere Originalabdeckung Ihres Nokia 3220 Mobiltelefons. Entfernen Sie das Gummiteil aus dem im Bild gezeigten Steckplatz. Führen Sie den mit der Shell gelieferten Anschluss in den Steckplatz ein. Verwenden Sie zum Entfernen des Gummiteils und zum Einführen des Anschlusses keine Werkzeuge. Wenn der Anschluss ordnungsgemäß eingeführt ist, entfernen Sie ihn nicht mehr.
2. Installieren Sie das obere Cover der Nokia Xpress-on Fun-Shell.
3. Installieren Sie das untere Cover der Nokia Xpress-on Fun-Shell.



4. Schalten Sie das Telefon ein.
5. Geben Sie auf dem Telefon Datum und Uhrzeit ordnungsgemäß an.
Die Shell installiert die Cover Browser-Anwendung automatisch in das Untermenü *Sammlung* des Menüs *Programme* in Ihrem Mobiltelefon.
6. Wenn Sie die Anwendung "Wave Message" und die beiden Bewegungsspiele installieren möchten, wählen Sie *Cover browser* im Untermenü *Sammlung* und wählen Sie die zu installierenden Anwendungen. Die Anwendung "Wave Message" wird dem Untermenü *Sammlung* hinzugefügt. Die Spiele werden dem Untermenü *Spiele* hinzugefügt. Die Installation kann einige Minuten dauern.

Wenn Sie nicht direkt alle drei Anwendungen installieren wollen, können Sie die restlichen Anwendungen mit der Cover Browser-Anwendung auch zu einem späteren Zeitpunkt installieren.

Datum und Uhrzeit müssen auf Ihrem Mobiltelefon immer ordnungsgemäß eingestellt sein.

Wenn beim Starten der Wave message-Anwendung oder eines der beiden Bewegungsspiele das Telefon eine Meldung anzeigt, die besagt, dass die Shell nicht angeschlossen ist, entfernen Sie die hintere Abdeckung, bringen Sie sie wieder an und starten Sie die Anwendung erneut.

Das Gerät und sein Zubehör können Kleinteile enthalten. Halten Sie diese außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern.

3. Verwenden der Anwendung "Wave Message"

Mit der Anwendung "Wave Message" können Sie kurze Licht-Mitteilungen erstellen. Drücken Sie zum Starten der Anwendung in der Ausgangsanzeige auf **Menü**, wählen Sie *Programme*, *Sammlung* und dann *Programm wählen*. Navigieren Sie zu *Wave message* und drücken Sie auf **Öffnen** oder auf .

■ Auswählen einer Sprache für die Anwendung

Wenn Sie die Anwendung "Wave Message" zum ersten Mal starten, wählt sie die zu diesem Zeitpunkt im Mobiltelefon verwendete Sprache, sofern diese von ihr unterstützt wird.

Wenn die im Mobiltelefon verwendete Sprache nicht unterstützt wird, fragt die Anwendung, ob Sie die Sprache mit dem Netzdienst GPRS (General Packet Radio Service) oder HSCSD (High Seed Circuit Switched Data) herunterladen möchten. Drücken Sie auf **Ja**, um die Sprache herunterzuladen, oder auf **Nein**, um Englisch zu verwenden.

Wenn Sie den Netzdienst GPRS oder HSCSD verwenden möchten, definieren Sie die Browser-Einstellungen im Menü *Internet* Ihres Nokia 3220 Mobiltelefons für eine mobile Internetverbindung. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung zu Ihrem Mobiltelefon.

Erläuterungen zur Verfügbarkeit der Dienste GPRS oder HSCSD, zu den damit verbundenen Gebühren und den geeigneten Einstellungen erhalten Sie von Ihrem Netzbetreiber oder Diensteanbieter.



Je nach Netzmerkmalen, Rechnungsroundung, Steuern usw. kann der tatsächlich von Ihrem Diensteanbieter in Rechnung gestellte Betrag für Anrufe und Dienstleistungen unterschiedlich ausfallen.

■ Erstellen einer Licht-Mitteilungen mit Text

Starten Sie die Anwendung "Wave Message" und wählen Sie *Mitteil. erstellen*. Geben Sie eine Mitteilung mit einer maximalen Länge von 15 Zeichen ein. Wenn Sie ein Smiley einfügen möchten, drücken Sie auf *Option*. und wählen Sie *Smiley einfügen*.

Informationen darüber, wie Sie die Mitteilung anzeigen, erhalten Sie, wenn Sie auf *Anzeigen* drücken. Siehe auch Abschnitt *Anzeigen einer Licht-Mitteilungen* auf Seite 13. Wenn Sie die Mitteilung speichern möchten, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu verwenden, drücken Sie auf *Option*. und wählen Sie dann *Speichern*.

Sie können das Telefon auch so einstellen, dass ein Klang ertönt, wenn Sie mit ihm winken: Wählen Sie hierzu im Hauptmenü der Anwendung "Wave Message" *Einstellungen* und dann *Wave-Sounds*.

■ Erstellen einer Licht-Mitteilung mit Bild

Starten Sie die Anwendung "Wave Message" und wählen Sie *Bild erstellen*. Zeichnen Sie ein Bild. Wenn das Bild fertig ist, drücken Sie **Option**. und wählen Sie *Anzeigen*, um es anzuzeigen.

Während des Zeichnens können Sie folgende Funktionen verwenden:

- Bewegen Sie den Cursor mit den Navigationstasten. Oder drücken Sie **2**, um nach oben zu gehen, **4**, um nach links zu gehen, **6**, um nach rechts zu gehen oder **8**, um nach unten zu gehen.
- Wenn nicht das gesamte Bild in den Bildschirm passt, können Sie den zu bearbeitenden Bereich durch Verschieben des roten Auswahlrahmens nach rechts oder links in der kleineren Anzeige auswählen.
- Um den Zeichenmodus auszuwählen, drücken Sie **Option**. und wählen Sie *Modus wechseln* und dann *Zeichnen* (zum Zeichnen einer Linie) oder *Normal* (zum Zeichnen eines Punkts). Oder drücken Sie beim Zeichnen **1**. Die Anzeige für den Zeichenmodus erscheint links über dem Bildschirm.

Wenn *Normal* gewählt wurde, können Sie einen Punkt zeichnen oder die Farbe des ausgewählten Punkts durch Drücken von **5** angeben. *Normal* ist der standardmäßige Zeichenmodus.

Wenn *Zeichnen* ausgewählt ist, können Sie **5** drücken, um den Stift aufzuheben (um den Cursor zu verschieben) oder um ihn abzusetzen (d. h., um mit dem Zeichnen fortzufahren).

- Um den Radierer zu aktivieren, drücken Sie **Option**. und wählen Sie *Modus wechseln* und *Entfernen*. Oder drücken Sie beim Zeichnen **3**. Während Sie den

Radierer verwenden, können Sie ihn abheben (um den Cursor zu verschieben) oder aufsetzen, indem Sie 5 drücken.

- Wenn Sie einen geschlossenen Bereich füllen wollen, drücken Sie **Option.** und wählen Sie *Modus wechseln* und *Füllen*. Oder drücken Sie beim Zeichnen 7. Verschieben Sie den Cursor in den gewünschten Bereich und drücken Sie 5, um diesen zu füllen.
- Wenn Sie in das aktuelle Bild ein anderes einfügen möchten, drücken Sie auf **Option.** und wählen Sie *Bild einfügen*. Wählen Sie den Ordner, in dem sich das gewünschte Bild befindet (*Archiv* oder *Vorlagen*), navigieren Sie zu dem Bild und drücken Sie auf **Einfügen**. Bewegen Sie das eingefügte Bild dahin, wo Sie es hinzufügen wollen, drücken Sie **Option.** und wählen Sie *OK*. Wenn Sie das eingefügte Bild entfernen möchten, drücken Sie auf **Option.** und wählen Sie *Rückgängig*.
- Wenn Sie dem Bild Text hinzufügen möchten, drücken Sie auf **Option.** und wählen Sie *Text einfügen*. Geben Sie den Text ein und drücken Sie auf **Einfügen**. Bewegen Sie den Text dahin, wo Sie ihn hinzufügen wollen, drücken Sie **Option.** und wählen Sie *OK*. Wenn Sie den Text entfernen möchten, drücken Sie auf **Option.** und wählen Sie *Rückgängig*.
- Wenn Sie das Bild im Ordner *Archiv* speichern möchten, drücken Sie auf **Option.** und wählen Sie *Speichern*.
- Wenn Sie den Bildschirm löschen möchten, ohne das Bild zu speichern, drücken Sie **Option.** und wählen Sie *Anzeige löschen*.

■ Anzeigen einer Licht-Mitteilungen

Um die Mitteilung anzuzeigen, drehen Sie die Rückseite des Mobiltelefons zum Empfänger hin und winken Sie gleichmäßig mit dem Gerät in der Luft. Die LEDs auf dem unteren Cover projizieren die Mitteilung in die Luft. Die LEDs funktionieren am besten im Dunkeln oder vor dunklem Hintergrund. Die optimale Entfernung für die Projektion beträgt 1 bis 6 Meter.

Wenn die Mitteilung nicht in die Luft geschrieben wird, versuchen Sie, schneller mit dem Mobiltelefon von einer Seite auf die andere zu winken. Um die optimale Winkgeschwindigkeit herauszufinden, können Sie das Winken mit Ihrem Telefon üben, z. B. vor einem Spiegel.

■ Anzeigen einer zuvor erstellten Licht-Mitteilungen

Starten Sie die Anwendung "Wave Message" und wählen Sie den Ordner (*Archiv* oder *Vorlagen*), in dem die Mitteilung gespeichert ist. Navigieren Sie zur gewünschten Mitteilung und drücken Sie **Anzeigen** im Ordner *Vorlagen* oder drücken Sie **Option.** und wählen Sie *Anzeigen* im Ordner *Archiv*.

Wenn Sie eine im Ordner *Archiv* gespeicherte Mitteilung bearbeiten oder löschen möchten, drücken Sie **Option.** und wählen Sie *Bearbeiten* oder *Löschen*.

■ Anzeigen der Anleitungen zum Verwenden der Anwendung

Starten Sie die Anwendung "Wave Message" und wählen Sie *Anleitung* und dann das gewünschte Thema.

■ Ändern der Anwendungseinstellungen

Starten Sie die Anwendung "Wave Message" und wählen Sie *Einstellungen*. Sie können den Klanauswählen, der ertönen soll, während Sie die Mitteilung in der Luft anzeigen (*Wave-Sounds*), die Lautstärke einstellen und den Ton ein- und ausschalten.

Sie können auch versuchen, die Sprache für die Anwendung herunterzuladen, die z. Zt. für Ihr Telefon ausgewählt ist(*Sprache*). Die Einstellung *Sprache* wird nur angeboten, wenn die Sprache nicht automatisch ausgewählt wurde oder wenn Sie die Sprache nicht heruntergeladen haben, als Sie die Anwendung "Wave Message" zum ersten Mal gestartet haben. Weitere Informationen finden Sie unter [Auswählen einer Sprache für die Anwendung](#) auf Seite 9.

4. Verwenden der Bewegungsspiele

Die Nokia Xpress-on Fun-Shell enthält zwei Bewegungsspiele: AirExpress und SwampRacer. Sie können diese Spiele steuern, indem Sie das Mobiltelefon nach vorne, nach hinten, nach links oder rechts neigen. Die Erkennung der Bewegungsrichtung erfolgt durch auf einem in der Shell integrierten Beschleunigungssensor.

Wenn Sie eines der Spiele starten möchten, drücken Sie im Standby-Modus auf **Menü** und wählen Sie dann *Programme, Spiele* und anschließend *Spiel wählen* aus. Wählen Sie "AirExpress" oder "SwampRacer" aus und drücken Sie auf **Öffnen** oder .

Wenn Sie ausführliche Informationen zum Verwenden des jeweiligen Spiels anzeigen möchten, wählen Sie *Anleitung* im Hauptmenü des Spiels aus.

Allgemeine Informationen zur Verwendung von Java™-Anwendungen finden Sie in der Bedienungsanleitung des Nokia 3220 Mobiltelefons.

■ Einstellungen der Spiele

Jedes Spiel verfügt über seine eigenen Einstellungen. So können Sie das Spiel entsprechend Ihrer Anforderungen anpassen. Sie können den Beschleunigungssensor kalibrieren, die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen und die Steuerungsart auswählen (gilt nur für SwampRacer). Um auf die Einstellungen zuzugreifen, rufen Sie das Einstellungsmenü für das entsprechende Spiel auf und wählen Sie die gewünschte Option.

Um den Sensor zu kalibrieren, halten Sie Ihr Mobiltelefon eine Sekunde lang in der normalen Position, in der Sie das Telefon während des Spielens halten wollen.

Sie können die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen, das heißt, wie viel Sie das Mobiltelefon neigen müssen, um das Boot oder das Flugzeug zu lenken. Sie können die Empfindlichkeit auch während des Spiels ändern, indem Sie eine der Tasten 1 bis 5 drücken.

Über die Einstellung der Steuerungsart kann festgelegt werden, wie das Fahrzeug reagiert, wenn Sie es im Spiel "SwampRacer" steuern.

Um die Klänge sowie die Licht- und Bewegungseffekte für die Spiele einzustellen, drücken Sie im Standby-Modus auf **Menü** und wählen Sie *Programme, Spiele, Progr.-einstell.* und die gewünschte Option.

■ AirExpress

Mit AirExpress fliegen Sie frei über eine exotische Inselwelt. Wale und Vulkanausbrüche bedrohen Sie, während Sie im Racing-Modus Ballons platzen lassen oder im Delivery-Modus verschiedene Pakete zustellen.

Sie können das Flugzeug durch Kippen des Telefons steuern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Anleitung* im Spiel "AirExpress".

■ SwampRacer

SwampRacer ist ein ultraschnelles Rennerlebnis mit einem Luftkissenboot in den morastigen Sümpfen.

Sie können das Boot durch Kippen des Telefons steuern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Anleitung* im Spiel "SwampRacer".

Pflege und Wartung

Ihr Gerät ist ein technisch und handwerklich hochwertiges Produkt und sollte mit Sorgfalt behandelt werden. Die nachstehenden Empfehlungen werden Ihnen helfen, Ihre Gewährleistungs- bzw. Garantieansprüche zu bewahren.

- Bewahren Sie das Gerät trocken auf. In Niederschlägen, Feuchtigkeit und allen Arten von Flüssigkeiten und Nässe sind Mineralien enthalten, die elektronische Schaltkreise angreifen.
- Verwenden Sie das Gerät nicht in staubigen oder schmutzigen Umgebungen oder bewahren Sie es dort auf. Die beweglichen Teile und elektronischen Komponenten können beschädigt werden.
- Bewahren Sie das Gerät nicht in heißen Umgebungen auf. Hohe Temperaturen können die Lebensdauer elektronischer Geräte verkürzen, Akkus beschädigen und bestimmte Kunststoffe verformen oder zum Schmelzen bringen.
- Bewahren Sie das Gerät nicht in kalten Umgebungen auf. Wenn das Gerät anschließend wieder zu seiner normalen Temperatur zurückkehrt, kann sich in seinem Innern Feuchtigkeit niederschlagen und die elektronischen Schaltkreise beschädigen
- Versuchen Sie nicht, das Gerät anders als in dieser Anleitung beschrieben zu öffnen.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen, setzen Sie es keinen Schlägen oder Stößen aus und schütteln Sie es nicht. Eine grobe Behandlung kann im Gerät befindliche elektronische Schaltkreise und mechanische Feinteile zerbrechen.
- Verwenden Sie keine scharfe Chemikalien, Reinigungslösungen oder starke Reinigungsmittel zur Reinigung des Geräts.
- Malen Sie das Gerät nicht an. Durch die Farbe können die beweglichen Teile verkleben und so den ordnungsgemäßen Betrieb verhindern.

- Reinigen Sie Lichtsensorlinsen mit einem weichen, sauberen und trockenen Tuch.
- Wenn das Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert, bringen Sie es zu einem autorisierten Fachhändler in Ihrer Nähe.