

SONY®

4-655-249-02(1)

Party Mascot

<for ERS-110/111>
User's Guide



ERA-102M

日本語

English

Français

Deutsch





お使いになる前に、付属のソフトウェア使用許諾契約書をお読みください。




OPEN-R

OPEN-Rは、用途に応じた「柔軟なハードウェアの構成」や「ソフトウェアの交換」により、エンターテインメントロボットの世界を広げるためにソニーが提唱するエンターテインメントロボット・システムの標準インターフェースです。

AIBO ERS-110/111は、OPEN-Rバージョン1(ソフトウェア仕様)に準拠しています。

“AIBO”とAIBOロゴ 、 “OPEN-R”とOPEN-Rロゴ  はソニー株式会社の登録商標です。

“メモリスティック”(“Memory Stick”)と“” “MEMORY STICK” “パーティーマスコット”、“パフォーマーキット”はソニー株式会社の商標です。なお、本文中では“TM”は明記していません。

インターネット上でも情報をご覧になることができます。

<http://www.aibo.com/>



T-0130320

「さんぼ」 作曲：久石 譲

「おなかのへるうた」 作曲：大中 恩

「Merry Christmas Mr. Lawrence」 作曲：坂本 龍一



目次

はじめに

付属品の確認	5
パーティーマスコットってなに？	6
パーティーマスコットの準備	8
ゲームの選び方	11
AIBOの姿勢とゲームへの復帰	14
センサーのチェック	15

パーティーマスコット

ゲーム1：歌って踊って！	18
ゲーム2：ルーレット	21
ゲーム3：ドキドキタイマー	22
ゲーム4：お口パクパク	24
ゲーム5：AIBOカーリング	27
ゲーム6：ボールハンティング	30
ゲーム7：じゃんけん	32
ゲーム8：センサーゲーム1	34
ゲーム9：センサーゲーム2	36

ゲーム10：音当てゲーム	38
ゲーム11：カウントゲーム	41

その他

使用上の注意	43
故障かな?と思ったら	45

AIBO本体の取り扱い(各部名称、各種設定、使用上の安全の注意事項など)については、ERS-110/111のオペレーションマニュアルをご覧ください。



付属品の確認

まず、付属品が揃っていることを確かめてください。

- AIBO-ware“メモリースティック”(1枚)
- “メモリースティック”ケース(1個)
- カラーカード(オレンジ・青・緑 各1枚)
- 「お口パクパク」ゲーム用メモ(ピンク 1個)
- ユーザーガイド(1冊)
- クイックガイド(1枚)
- ソフトウェア使用許諾契約書(1冊)

その他遊ぶときに用意するもの

- AIBO本体に付属のピンクボール
- AIBO本体に付属のサウンドコマンダー

パーティーマスコットってなに？

クリスマス、誕生日、結婚式。パーティーには、楽しいゲームがおやくそく！パーティーマスコットがあれば、あなたのAIBOがエンターテナーに大変身！11のゲームでパーティーを盛り上げます。

パーティーマスコットERA-102MIは、AIBO ERS-110/111専用のソフトウェアです。

ゲーム1 歌って踊って！(18ページ)

AIBOが歌って踊って、パーティーを盛り上げます！

ゲーム4 お口パクパク(24ページ)

答えはAIBOの口の中！

ゲーム2 ルーレット(21ページ)

AIBOがクルクル回り、愉快的ルーレットになります。

ゲーム5 AIBOカーリング(27ページ)

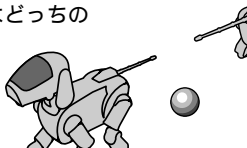
AIBO仲間の集まりに最適！ニアピン賞をねらおう！

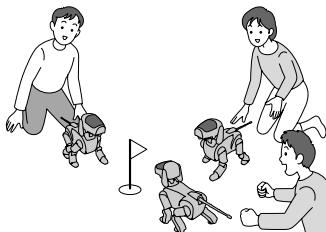
ゲーム3 ドキドキタイマー(22ページ)

時間がくるとAIBOがびっくりアクション！

ゲーム6 ボールハンティング(30ページ)

先にボールを見つけるのはどっちのAIBO？



**ゲーム7** じゃんけん(32ページ)

AIBOとじゃんけん!

**ゲーム8** センサーゲーム1(34ページ)

あなたの反射神経はAIBOに勝てるか?

**ゲーム9** センサーゲーム2(36ページ)

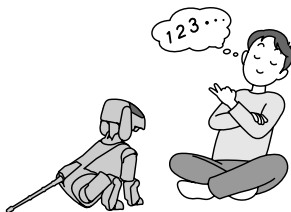
センサーゲーム1より難しいぞ!

ゲーム10 音当てゲーム(38ページ)

あなたの音感が試されます!

ゲーム11 カウントゲーム(41ページ)

あなたの体内時計の正確さは?

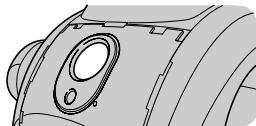




パーティーマスコットの準備

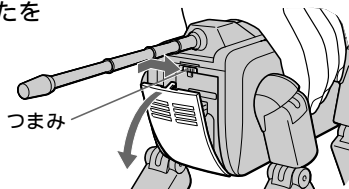
- 1** 胸のポーズ(一時停止)ボタンが押し込まれていることを確認する

このときボタンは、表面より1mm押し込まれています。



- 2** AIBOを上からしっかり持ち、後部のふたを開ける

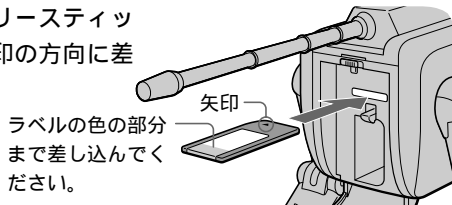
つまみを横にスライドさせると開きます。



ご注意

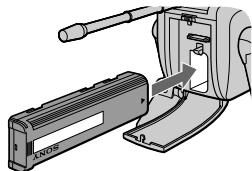
- AIBOを持ち上げるときは、胴体以外をつかまないでください。
- 腹部の充電端子には直接手でふれないでください。接触が悪くなります。

- 3** パーティーマスコットの“メモリースティック”を、ラベル面を上にして矢印の方向に差し込む



ラベルの色の部分まで差し込んでください。

4 バッテリーをカチッと音がするまで、矢印の方向に差し込む

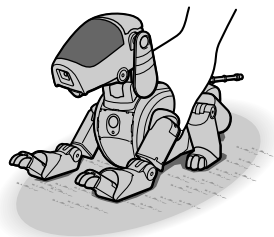


5 ふたを閉め、右図の姿勢で床に置く

すべりにくい平らな床(毛先の短いカーペットなど)に置いてください。AIBOがコマンドーの音を聞き取れるよう、周囲が静かな場所を選んでください。

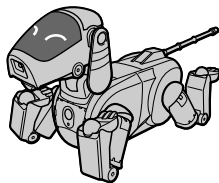
ご注意

図とちがう姿勢で床に置かないでください。ポーズボタンを押したときに予期せぬ動きをし、故障の原因となります。



6 胸のポーズボタンを押す

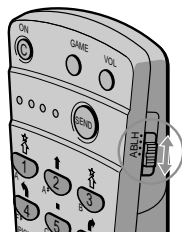
“メモリースティック”からソフトウェアが読み込まれている間は、AIBOが緑の目ランプを点滅させ、頭とシッポを振ります。ソフトウェアの読み込みが終了すると、のびをしてからゲーム選択待ち姿勢となり、緑の目ランプが点灯します。



ゲーム選択待ち姿勢

7 AIBOのコマンドタイプをサウンドコマンダーに合わせる

サウンドコマンダー(以降、コマンダーと呼びます)の切り換えスイッチを「A」または「B」に合わせ、AIBOに⑧①SENDと指示します(AIBOの現在のコマンドタイプが分からない場合も、この操作を行ってください)。



コマンドタイプA： 低音オクターブ。コマンド番号方式の「A」、単音方式の「L」が有効になります。

コマンドタイプB： 高音オクターブ。コマンド番号形式の「B」、単音方式の「H」が有効になります。

ヒント

AIBOは、高音(B)の方が聞き取りやすい傾向にあります。

これで準備完了です。

次に、ゲームを選択しましょう！


● ゲームの選び方

AIBOが「ゲーム選択待ち姿勢」になったら、ゲームを選択します。

ゲームは、コマンダーで各ゲームを表す音を聞かせて選びます。会場周囲が騒がしいなどの理由でコマンダーの指示が伝わらない場合は、肉球センサー（次ページ）でもゲームを選択できます。

コマンダーで選ぶ

コマンダーを使って、ゲームをダイレクトに一発選択できます。

各ゲームに対応する2つの数字ボタンを押した後、ボタンを押します。

コマンド一覧表

ゲーム1	歌って踊って	  	→ 18ページ
ゲーム2	ルーレット	  	→ 21ページ
ゲーム3	ドキドキタイマー	  	→ 22ページ
ゲーム4	お口ぱくぱく	  	→ 24ページ
ゲーム5	AIBOカーリング	  	→ 27ページ
ゲーム6	ボールハンティング	  	→ 30ページ
ゲーム7	じゃんけん	  	→ 32ページ
ゲーム8	センサーゲーム1	  	→ 34ページ
ゲーム9	センサーゲーム2	  	→ 36ページ
ゲーム10	音当てゲーム	  	→ 38ページ
ゲーム11	カウントゲーム	  	→ 41ページ

2つの肉球センサーでゲームを選ぶ

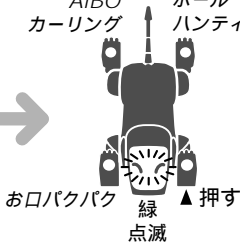
- 1 選みたいゲームが属する目ランプになるまで、左前脚の肉球センサーを押します。
 - 2 選みたいゲームに対応する肉球センサーを1回押します。
- ゲームは何回でも選択しなおせます。

ゲーム選択

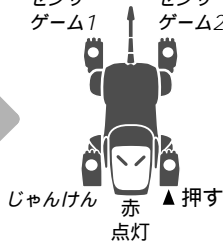
ルーレット
ドキドキ
タイマー



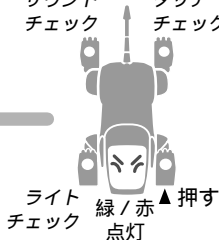
AIBO
カーリング
ボール
ハンティング



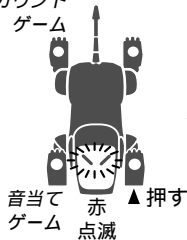
センサー
ゲーム1
センサー
ゲーム2



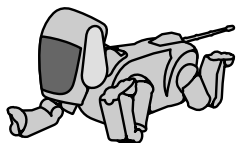
サウンド
チェック
タッチ
チェック



カウント
ゲーム

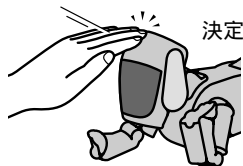


例えば「じゃんけん」ゲームの場合、赤の目ランプが点灯するまで左前脚の肉球センサーを押した後、右前脚の肉球センサーを押します。



AIBOは、選択された肉球の脚を下ろして頭を下げます。

ゲームの決定



決定

決定：頭センサーを瞬間的に強く押す。
キャンセル：頭センサーを軽く2秒以上押す。

各ゲームのスタート待ち

各ゲームのページをご覧ください。

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1：歌って踊って！ (18ページ) | 7：じゃんけん (32ページ) |
| 2：ルーレット (21ページ) | 8：センサーゲーム1 (34ページ) |
| 3：ドキドキタイマー (22ページ) | 9：センサーゲーム2 (36ページ) |
| 4：お口パクパク (24ページ) | 10：音当てゲーム (38ページ) |
| 5：AIBOカーリング (27ページ) | 11：カウントゲーム (41ページ) |
| 6：ボールハンティング (30ページ) | |

AIBOの姿勢とゲームへの復帰

AIBOが関節に何かを挟んだり転んだりした場合は、次の復帰手順によって「ゲーム選択待ち姿勢」に戻ります。

あなたがAIBOを 充電姿勢にした

AIBOを充電したり休ませたりしたいとき、① ③ BENDで充電姿勢になります。

① ③ BEND

充電後にステーションから下ろし、伏せの姿勢にする

AIBOが充電姿勢をとった

AIBOが自分から充電姿勢になったときは、ステーションに乗せて充電します。

はさみこみ状態

AIBOの関節に指や物を挟んでしまったときは、関節の力を抜きます。

伏せの姿勢にして
頭センサーを5秒以上押す

AIBOが転んだ

倒れても自分で起き上がります。

自動復帰

伏せの姿勢にして
頭センサーを5秒以上押す

ゲーム選択待ち姿勢

だっこ状態

だっこすると、関節の力を抜きます。

センサーのチェック

AIBOはご使用になる環境によって、色やコマンドの音を認識できないことがあります。ゲームを始める前に、その環境でAIBOのセンサーが正しくはたらくかどうかを、必ずチェックしてください(ライトチェック/サウンドチェック)。また、頭センサーへの正しいタッチを練習できます(タッチチェック)。チェックも、コマンドまたは肉球センサーで指示します。

コマンドで指示する場合は、次ページの各チェックの手順に進んでください。

肉球センサーで指示する場合は、まず左前脚の肉球センサーを押し、チェックモードにします。

目ランプが図のようになります。
この後、次ページの各チェックの手順に進んでください。

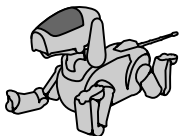


ライトチェック

4 1 SEND

- 1 ゲーム選択待ち姿勢で、**4****1**
SEND、または右前脚肉球センサー
を押す

ライトチェック
モードになり、
AIBOは右前脚を
下げて待ちます。



2 カラーカードを見せる

付属のカラーカードを床に垂直に持ち、AIBOの顔(カラーカメラ)の前15cmくらいのところに出します。
色が認識できると、目ランプが図のように点灯します。



1分間何もしないか、**1****2**SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

ご注意

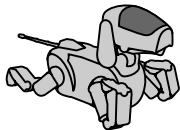
AIBOがカラーカードを認識できないときは、より明るい場所で再度チェックしてください。

サウンドチェック

4 2 SEND

- 1 ゲーム選択待ち姿勢で、**4****2**
SEND、または右後脚肉球センサー
を押す

サウンドチェック
モードになり、
AIBOは右後脚を
下げて待ちます。



2 音を聞かせる

コマンダーの切り換えスイッチを“L”(コマンドタイプAのとき)または“H”(コマンドタイプBのとき)に合わせ、AIBOに次の音を聞かせて反応を確かめます。

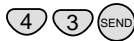


1分間何ももしないか、頭センサーを軽く2秒以上押すと、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

ご注意

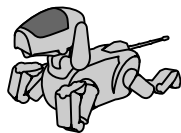
- ①または⑧で始まるコマンドに対して、AIBOは反応しません。
- AIBOが音を認識できないときは、より静かな場所で再度チェックしてください。
- AIBOのコマンドタイプが分からない場合は、コマンドタイプをコマンダーに合わせてください(10ページ手順7)。

タッチチェック



- ゲーム選択待ち姿勢で、④③ SEND、または左後脚肉球センサーを押す

タッチチェックモードになり、AIBOは左後脚を下げて待ちます。



2 頭センサーを押す

押し方によって、目ランプが図のように点灯します。

瞬間的に強く押す



緑

軽く2秒以上押す



赤

1分間何ももしないか、①② SENDでゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

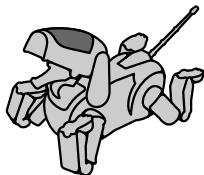
ご注意

AIBOが反応しない場合は、タッチのしかたを変えてもう一度試してください。

AIBOが歌って踊って、パーティーを盛り上げます！用意された6曲のほか、別売りのAIBOパフォーマンスキットを使ってユーザー曲を3曲まで登録できます。

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

AIBOが曲選択待ちになります。



1分間何もしないか、**1** **2** **SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

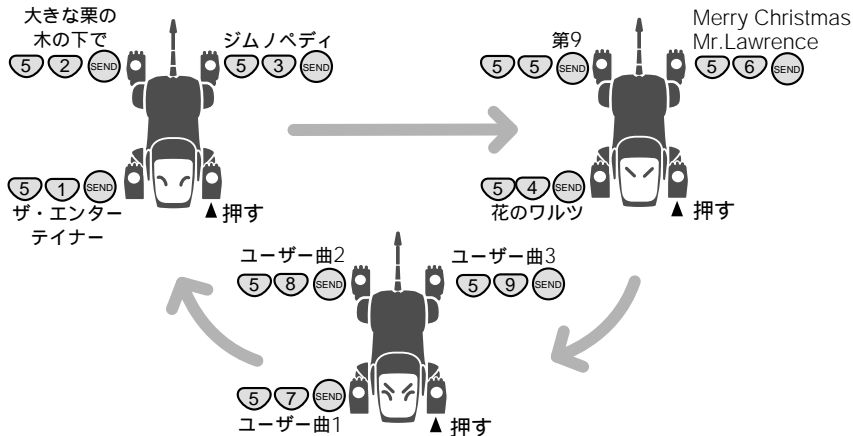
2 曲を選ぶ

コマンダーか肉球センサーで曲を選択します。

コマンダーの場合は、各曲に対応するボタンを押します。

肉球センサーの場合は、選びたい曲が属する目ランプになるまで左前脚の肉球センサーを押した後、選びたい曲の肉球センサーを押します。

イントロが流れます(ユーザー曲1~3では、あらかじめ用意されたイントロが流れます)。



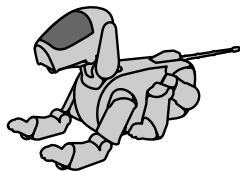
3 曲を決定する

① ① SEND、または頭センサーを瞬間的に強く押します。
イントロがストップし、AIBOが踊りの準備ポーズをとります。

ご注意

AIBOがイントロを演奏中は、コマンダーの指示を受け付けにくくなります。その場合は頭センサーで決定してください。

① ② SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、手順1の曲選択待ちに戻ります。



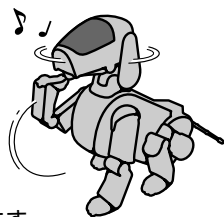
4 歌と踊りをスタートする

① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

AIBOの歌と踊りが始まります！

曲が終わると手順1の曲選択待ちに戻ります。

1分以内にスタートしないと、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



別売りの「**AIBOパフォーマーキット ERF-510/511**」をお持ちの方は...

ユーザー曲とモーションで「歌って踊って！」を楽しめます。

パーソナリティファイルを開き、ユーザー曲に割り当てられたモーションを編集してサウンドファイルをリンクします。

ユーザー曲とモーションの対応は次のとおりです。

「P4P1」：ユーザー曲1

「P4P2」：ユーザー曲2

「P4P3」：ユーザー曲3

上記以外のモーションを選択しても、変更内容はユーザー曲に反映されません。

操作の詳細については、AIBOパフォーマーキットのユーザーガイドをご覧ください。

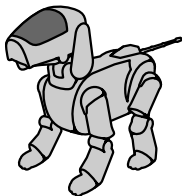
ご注意

「AIBOパフォーマーキット」でユーザー曲を登録する場合、変更が反映されるモーションファイルは3つのみですが、メモリースティックには全モーションファイル(86個)を含んだパーソナリティファイルを保存します。このため、AIBOパフォーマーキットで規定されているパーソナリティファイルのサイズ上限値内におさまるように注意してください。

AIBOがクルクル回り、愉快的ルーレットになります！ゲームで誰か1人を選びたい場面でも、AIBOに指名されれば快く引き受けてくれるはず。
みんなでAIBOを囲んで、ゲームスタート！

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

AIBOがスタート待ちになります。



1分間何もしないか、**1****2**SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

2 ゲームをスタートする

1**1**SEND、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

曲に合わせてAIBOがクルクル回り出します。

(途中でフェイントが入ることも！)

しばらく経つと、AIBOが座って右前脚で誰かを指さします。AIBOに指された人があたり！

このあと手順1のスタート待ちに戻ります。



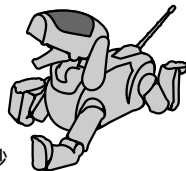
設定した時間になると、AIBOがびっくりアクション！

時間制限のあるゲームにぴったり。カウントダウンミュージックでドキドキ感も倍増！

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

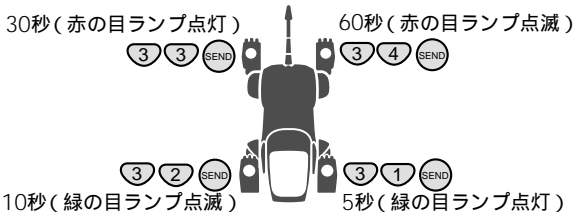
AIBOがタイマー設定待ちになります。

1分間何もしないか、**1** **2** **SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



2 タイマーを設定する

「5秒」が初期選択されています。他のタイマーは、コマンダーか肉球センサーで設定します。タイマーは何回でも設定しなおせます。

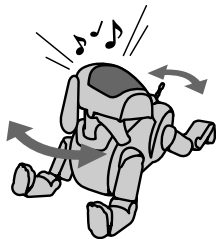


① ② (SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、ゲーム選択待ち姿勢(9ページ)に戻ります。

3 ゲームをスタートする

① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

AIBOが目ランプを点滅させ、音楽に合わせて頭やシッポを振ります。



タイマーが時間切れになると、AIBOが大きな音とポーズで知らせます。

このあと手順1のタイマー設定待ちに戻ります。

ヒント

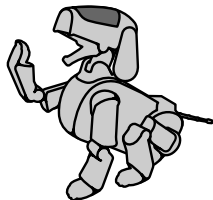
時間切れになる前に頭センサーを瞬間的に強く押すと、タイマーがもう一度設定時間に戻ります。

答えはAIBOの口の中！一瞬のチャンスを逃さないようにAIBOの口に注目！答えを早く見つけた人が勝ち。

プレゼント争奪戦などにぴったりです。出題者がコマンダーを持ってスタート！

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

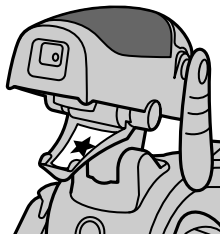
AIBOが口を開けます。



1分間何もしないか、**1** **2** **SEND** または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

2 「答え」を貼りつける

付属のメモに答えを書き、図のように口の中に貼りつけます。

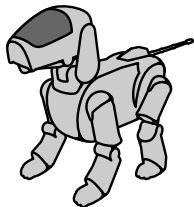


3 口を閉じて答えを隠す

① ③ (SEND)、または右前脚の肉球センサーを押します。

AIBOが口を閉じて立ち上がります。

① ② (SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、手順1の口を開けた姿勢に戻ります。



4 ゲームをスタートする

① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

AIBOが口をパクパクしながら歩き回ります。



5 答えが分かった参加者は、出題者に伝える

答えの分かった参加者は、すぐに他の参加者に聞こえないように出題者に伝えます。出題者は、① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

AIBOが口を閉じて答えを隠します。



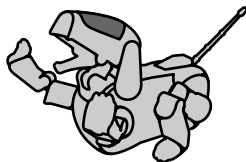
6 AIBOに正解/不正解を伝える

出題者は、コマンダーか肉球センサーでAIBOに正解/不正解を知らせます。AIBOはポーズをとった後、再度出題者からの指示を待ちます。

答えが分かった参加者が同時に複数いた場合、出題者は手順6を繰り返し、各参加者の正解/不正解を判定します。

正解のとき

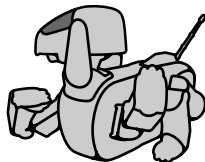
④ ④ (SEND) または右前脚



(緑の目ランプ点滅)

不正解のとき

④ ⑤ (SEND) または左前脚



(赤の目ランプ点滅)

ゲームを再開するときは、① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

① ② (SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、手順1の口を開けた姿勢に戻ります。

AIBO仲間の集まりに最適！AIBOが何歩でゴールに到達するかを鋭く予想しましょう。
自分のAIBOのクセやコース状況を考えて、ニアピン賞をねらおう！

ご注意

- ・ AIBOのコマンドタイプを「B」にしてください(10ページ)。コマンドタイプが「A」の場合、ゲームに勝ったAIBOの勝利音を聞き取りにくくなります。
- ・ 障害物のない広い場所で遊んでください。

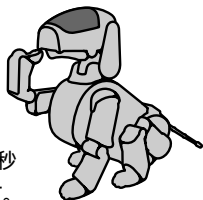
1 ゴールを準備する

旗などのゴールを床の上に置きます。

**2** ゲームを選ぶ(11ページ参照)

AIBOが歩数設定待ちになります。

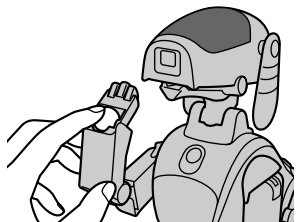
1分間何もしないか、**1** **2** **SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



3 歩数を設定する

AIBOを歩かせる歩数と同じ回数だけ、右前脚の肉球センサーを押します(50歩以内)。4つの脚をすべて踏み出し終わったとき、「1歩」と数えます。

AIBOが歩数を受け付けると、緑の目ランプが点滅します。



4 歩数を決定する

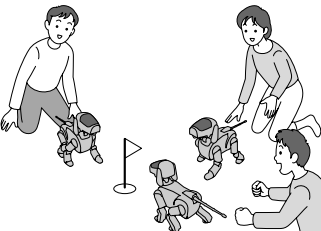
①① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押し、AIBOが立ち上がったらスタート位置に立たせます。

1分間何もしないか、①② (SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

5 ゲームをスタートする

①① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

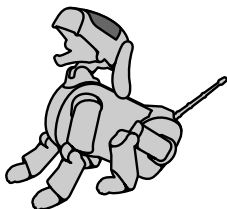
緑の目ランプが点灯し、AIBOは指定した歩数だけ歩いて座ります。



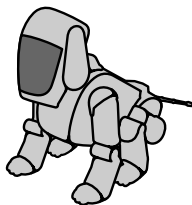
①② (SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、手順2の歩数設定待ちに戻ります。

6 勝ったAIBOをほめる

ゴールに一番近かったAIBOの頭センサーを瞬間的に強く押します。
勝ったAIBOが勝利のポーズをとり、勝ったAIBOの勝利音が聞こえた他の
AIBOは、敗北のポーズをとります。(負けず嫌いなAIBOは知らんぷりすること
も・・・)



勝利ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)



敗北ポーズの例
(赤の目ランプ点滅)

ポーズ後は、手順2の歩数設定待ちに戻ります。

1分間何もしないか、**①** **②** **SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、手順2の歩数設定待ちに戻ります。

先にボールを見つけるのはどちらのAIBO? 2チームの勝負をAIBOに託してみては?
負けたAIBOを応援したチームは罰ゲーム!

ご注意

AIBOのコマンドタイプを「B」にしてください(10ページ)。コマンドタイプが「A」の場合、ゲームに勝ったAIBOの勝利音を聞き取りにくくなります。

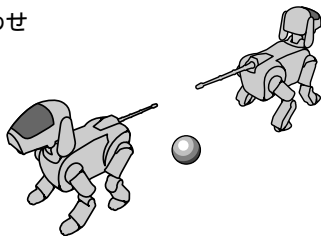
1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

AIBOが立ち上がり、スタート待ちになります。

1分間何もしないか、①②SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

2 AIBOをスタンバイする

2体のAIBOを、ボールをはさんで背中合わせに立たせます。

**ご注意**

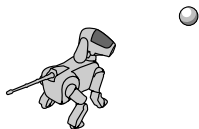
障害物のない、広い場所で遊んでください。

3 ゲームをスタートする

① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く
押します。

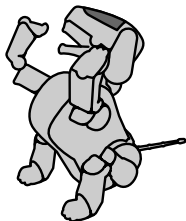


2体のAIBOが数歩進んでから、ボールを探し
始めます。

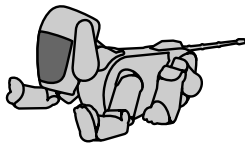


先にボールを見つけたAIBOが勝利のポーズをとり、勝ったAIBOの勝利音が聞こえた他のAIBOは敗北のポーズをとります。

1分たっても見つけれない場合は、どちらも敗北のポーズをとります。



勝利ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)



敗北ポーズの例
(赤の目ランプ点滅)

ポーズ後は、手順1のスタート待ちに戻ります。

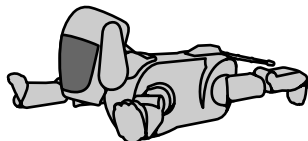
AIBOとじゃんけん！付属のカラーカードで3回勝負に挑みましょう。AIBOのゲー、
チョキ、パーのポーズは、見ているだけで楽しくなります。

ご注意

ゲームを始める前に、必ずライトチェック(16ページ)を行ってください。

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

AIBOがスタート待ちになります。

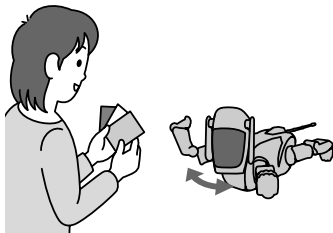


1分間何もしないか、①② SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

2 ゲームをスタートする

①① SEND、または頭センサーを瞬間的に強く
押します。

AIBOが、首を大きく振りながら「じゃんけん」のタイミングをとります。



- 3** 「ぼん！」のタイミングで、カラーカードを1枚AIBOのカラーカメラの前に出します。
- AIBOも同じタイミングで、「ゲー」、「チョキ」、「パー」のいずれかのポーズをとります。

勝ち → 緑の目ランプ点灯
 負け → 赤の目ランプ点灯
 あいこ → 緑/赤の目ランプ点灯
 カードが見えないとき → 目ランプが点灯しない

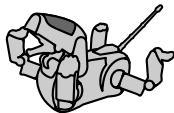
このとき、①②(SEND)、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、手順1のスタート待ちに戻ります。

AIBOは自分で勝ち負けを判断してリアクションをします。

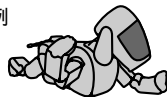
このあと再び「じゃんけん」のタイミングをとります。「あいこ」の場合ももう一度。どちらかが2勝するまで勝負を続けます。

AIBOが2勝すると勝利のポーズをとり、2敗すると敗北のポーズをとります。

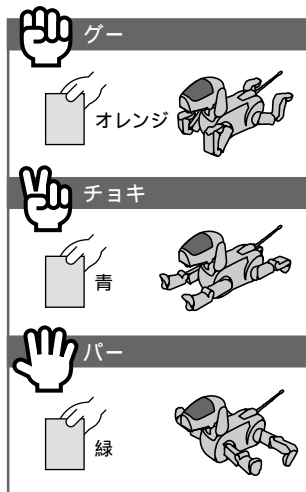
勝利ポーズの例
 (緑の目ランプ点滅)



敗北ポーズの例
 (赤の目ランプ点滅)



ポーズ後は手順1のスタート待ちに戻ります。

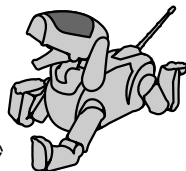


目ランプの点滅に合わせて肉球にタッチ。あなたの反射神経とAIBOの勝負です。
このゲームがクリアできたら、さらに難しい「センサーゲーム2」にチャレンジ!

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

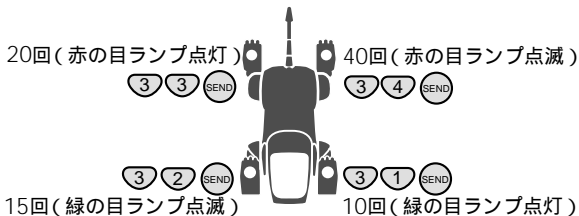
AIBOがゲーム回数選択待ちになります。

1分間何もしないか、①② SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



2 ゲーム回数を選ぶ

「10回」が初期選択されています。他の回数は、コマンダーか肉球センサーで選択します。ゲーム回数は何回でも選択しなおせます。

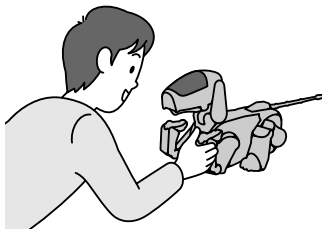


3 ゲームをスタートする

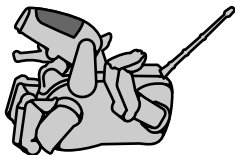
① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

4 目ランプの点滅に合わせてタッチする

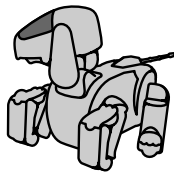
緑の目ランプが点滅した瞬間に、左右どちらかの前脚の肉球センサーを押します。
赤の目ランプが点滅したり、音が鳴ったりするフェイントにだまされたら失敗。



AIBOは、途中で失敗すると失敗のポーズをとります。手順2で選択した回数を連続クリアできると、成功のポーズをとります。



成功ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)



失敗ポーズの例
(赤の目ランプ点滅)

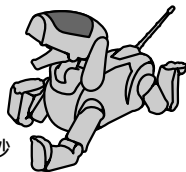
ポーズ後は、手順1のゲーム回数選択待ちに戻ります。

目ランプの色によってタッチする肉球がちがうので「センサーゲーム1」より難しい!

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

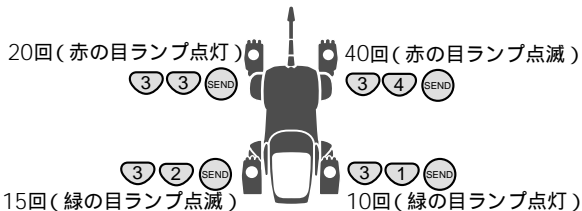
AIBOがゲーム回数選択待ちになります。

1分間何もしないか、**①****②****SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



2 ゲーム回数を選ぶ

「10回」が初期選択されています。他の回数は、コマンダーか肉球センサーで選択します。ゲーム回数は何回でも選択しなおせます。



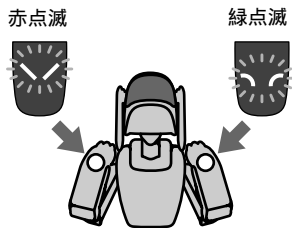
3 ゲームをスタートする

① ① (SEND)、または頭センサーを瞬間的に強く押します。

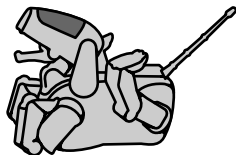
4 目ランプの点滅に合わせてタッチする

点滅する目ランプの色によって、左右どちらかの前脚の肉球センサーを押します。

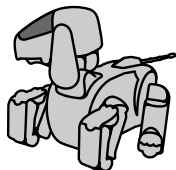
両方の目ランプが点滅したり、音が鳴ったりするフェイントにだまされたら失敗。



AIBOは、途中で失敗すると失敗のポーズをとります。手順2で選択した回数を連続クリアできると、成功のポーズをとります。



成功ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)



失敗ポーズの例
(赤の目ランプ点滅)

ポーズ後は、手順1のゲーム回数選択待ちに戻ります。

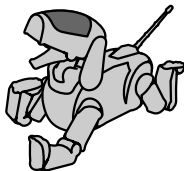
あなたの音感が試されます！AIBOが出す音を、コマンダーで素早くマネしてください。
難易度も選択できます。

ご注意

音当てゲームを始める前に、AIBOのコマンドタイプ(AまたはB)を確認しておいてください。分からない場合は、10ページの手順7を参照して、AIBOのコマンドタイプをコマンダーに合わせてください。

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

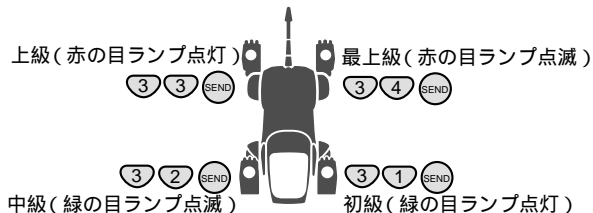
AIBOがゲーム難易度選択待ちになります。



1分間何もしないか、**1** **2** **SEND**、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

2 難易度を選ぶ

「初級」が初期選択されています。他の難易度は、コマンダーか肉球センサーで選択します。難易度は何回でも選択しなおせます。



AIBOが選択された難易度の音から1つを選び、その音を出します。

初級	ドミソ	中級	ドレミラシ
上級	ドレミファソラシ	最上級	ドレミファソラシ ド レ ファ ソ ラ

- ① ② SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、ゲーム選択待ち姿勢(9ページ)に戻ります。
- 1分以内にゲームをスタートしないと、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。

3 ゲームをスタートする

① ① SEND、または頭センサーを瞬間的に強く押します。
AIBOが音を出します。

4 AIBOの音をマネする

コマンダーの切り換えスイッチを“L”(コマンドタイプAのとき)または“H”(コマンドタイプBのとき)に合わせ、コマンダーで10秒以内にAIBOが出した音と同じ音を聞かせます。

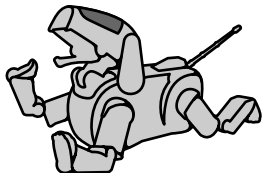
AIBOが音を聞きとりにくいときは、少し長めの音を聞かせてください。



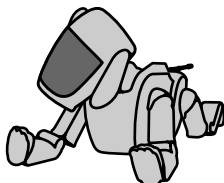
ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド#	レ#	ファ#	ソ#	ラ#
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
C	D	E	F	G	A	B	C#	D#	F#	G#	A#

5 クリアするまでゲームを続ける

AIBOは、途中で失敗すると失敗のポーズをとります。連続して5回クリアできると、AIBOが成功のポーズをとります。



成功ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)



失敗ポーズの例
(赤の目ランプ点滅)

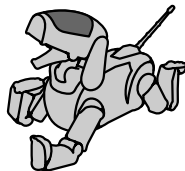
ポーズ後は、手順1の難易度選択待ちに戻ります。

あなたの体内時計の正確さは？
設定時間が過ぎたと思ったらAIBOにタッチ！

1 ゲームを選ぶ(11ページ参照)

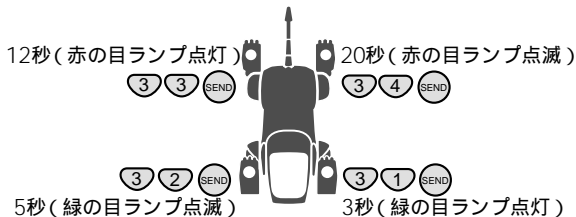
AIBOが時間選択待ちになります。

1分間何もしないか、**1** **2** SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押してキャンセルすると、ゲーム選択待ち姿勢に戻ります。



2 時間を選ぶ

「3秒」が初期選択されています。他の時間は、コマンダーか肉球センサーで選択します。時間は何回でも選択しなおせます。



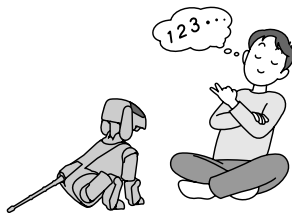
3 時間を決定する

① ① SEND、または頭センサーを瞬間的に強く押すと、AIBOが座ります。

- ① ② SEND、または頭センサーを軽く2秒以上押すと、手順1の時間選択待ちに戻ります。
- 1分以内にスタートしないと、ゲーム選択待ち姿勢(9ページ)に戻ります。

4 ゲームをスタートする

頭センサーを瞬間的に強く押します。AIBOの「ピピピボン」の合図と同時にあなたの体内時計をスタートします。



5 時間を合図する

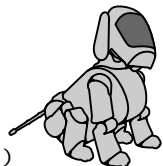
設定時間が経ったと思った瞬間に、頭センサーを瞬間的に強く押します。
制限時間ぴったりの場合は、AIBOが成功のポーズを、体内時計が正確でなかったときは、失敗のポーズをとります。



成功ポーズの例
(緑の目ランプ点滅)

失敗ポーズの例

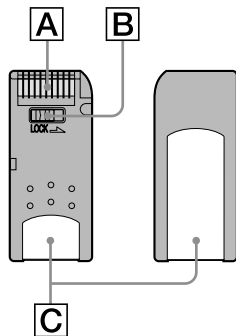
ポーズ後は、手順1の時間選択待ちに戻ります。(赤の目ランプ点滅)



使用上の注意

“メモリースティック”に記録されているデータなどを保護するため、次のことにご注意ください。

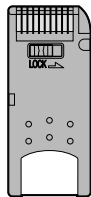
- パーティーマスコットERA-102Mに付属するAIBO-ware“メモリースティック”は、パソコンやビデオカメラなど、AIBO以外の用途には使用しないでください。AIBOの故障の原因となります。
- 端子部[A]には手や金属で触れないでください。
- 誤消去防止スイッチ[B]をLOCKにすると記録・消去ができなくなります。AIBO ERS-110/111でお使いの際には、誤消去防止スイッチをLOCKしないでください。
- 下記の場合、記録したデータの消失や損傷につながることがあります。
 - 読み込み中、書き込み中に“メモリースティック”を抜いたり、AIBOのバッテリーを抜いたりした場合
 - 静電気や電氣的ノイズの影響を受ける場所で使用した場合
- ラベルの貼り付け部[C]には、専用ラベル以外を貼らないでください。パーティーマスコットERA-102Mに付属するAIBO-ware“メモリースティック”には、工場出荷時にラベルが貼られています。



- 強い衝撃を与えたり、曲げたり、落としたりしないでください。
- 分解したり、改造したりしないでください。
- 水にぬらさないでください。
- 次のような場所でのご使用や保存は避けてください。
 - 高温になった車の中や炎天下など気温の高い場所
 - 直射日光のあたる場所
 - 湿気の多い場所や腐食性のある場所
- 持ち運びや保管の際は、付属の収納ケースに入れてください。
- パーティーマスコットERA-102MIはAIBO ERS-110/111専用です。AIBO ERS-210では使用できません。
- 本ユーザーガイドに記載されている以外の方法によってご使用になられたことによる不都合につきましても、当社は一切その責任を負いません。
- ソフトウェアの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

AIBO-ware“メモリースティック”とは？

AIBOで実行できるアプリケーションソフトウェアが書き込まれたAIBO専用“メモリースティック”です。





故障かな？と思ったら

AIBOクリニックにご相談になる前に下表でチェックしてみてください。それでも具合が悪いときは、AIBOクリニックにご相談ください。（AIBOクリニックについて詳しくは裏表紙をご覧ください。）

AIBO

症状	•原因 対策(参照ページ)
ポーズボタンを押し戻して一時停止を解除しても動き出さない	<ul style="list-style-type: none"> • バッテリーが挿入されていない ポーズボタンを押し込み、バッテリーを挿入してください(9ページ)。挿入後、ポーズボタンを押し戻して一時停止を解除してください。 • バッテリー残量がない バッテリー残量確認方法(AIBO本体オペレーションマニュアル)で残量を確認してください。残量がなければ、充電するか、充電済みのバッテリーと交換してください。 • バッテリーが異常高温である バッテリーが冷えきるまで、しばらくお待ちください。

症状	原因 対策(参照ページ)
ポーズボタンを押し戻しても悲しげなメロディーを出したまま動き出さない	<ul style="list-style-type: none">“メモリースティック”が挿入されていない ポーズボタンを押し込み、“メモリースティック”を挿入してください(8ページ)。挿入後、ポーズボタンを押し戻して一時停止を解除してください。AIBO-wareが記録されていないAIBO専用“メモリースティック”が挿入されているバッテリー残量がない バッテリー残量確認方法(AIBO本体オペレーションマニュアル)で残量を確認してください。残量がなければ、充電するか、充電済みのバッテリーと交換してください。
動き出すまで時間がかかる	<ul style="list-style-type: none">“メモリースティック”からデータを読み込んでいます。 しばらくお待ちください。
歩こうとしても前に進まない	<ul style="list-style-type: none">床がすべりやすい 毛足の短いカーペットなど、すべりにくい床の上に置いてください。
よく転倒する	<ul style="list-style-type: none">床がすべりやすい/傾いている/不安定である すべりにくい平らな場所で動かしてください。

症状	原因 対策(参照ページ)
転倒しても起き上がらない	• AIBOは、自力で起き上がれないことがあります。手を添えて助け起こしてください。
抱き上げた後、動き出さなくなった	• 床に置き、頭センサーを5秒以上押して目覚めさせてください。
音(音階言語・効果音)を全く出さない	• コマンド音量を調節してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
胸ランプが高速点滅している	• バッテリーを挿入し直してください。それでも直らないときは新しいバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
目ランプが2色に高速点滅している	• バッテリーを1度抜いてください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。再挿入後、ポーズボタンを押し戻し、再度ポーズボタンを押し込んでください。
ポーズボタンを押し込んでも胸ランプが消えない	• 動作用プログラムに異常がある バッテリーを1度抜いてください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。再挿入後、ポーズボタンを押し戻し、再度ポーズボタンを押し込んでください。

症状	原因 対策(参照ページ)
カラーカードが認識できない	<ul style="list-style-type: none">• 付属のカラーカード以外のカードを使用している 付属のカラーカードをご使用ください。• 照明の種類によっては、認識しにくいことがあります。「ライトチェック」(16ページ)を行って確認してください。 カードを差し出す向き(縦/横)を変えてみてください。• 部屋の照明が暗い、またはカラーカードを下に向けて出しているためカードが陰になっている 部屋の照明を明るくし、カードを垂直に出すようにしてください。• 部屋の照明がカードで反射してAIBOカメラにあたっている カードを出す角度を変えてみてください。
コマンドを認識しない	<ul style="list-style-type: none">• 周囲の雑音が大きくなるべく静かな所で再度試すか、肉球センサーで指示してください。• AIBOが音を出しているときはコマンドを受け付けません。• コマンドの操作方式がコマンド番号以外になっている 切り換えスイッチで操作方式を切り換えるか、「コマンド早わかり」をご覧の上、単音方式でコマンドを送ってください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。

- コマンドとAIBOのコマンドタイプが異なっている
⑧ ⑩ SENDと押してコマンドタイプを揃えてください。
- バッテリーが消耗している
AIBOをステーションにのせるか、充電済みのバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
- 低音が聞き取りにくい
AIBOは高音の方が聞き取りやすい傾向があります。
10ページの手順7を参照し、AIBOのコマンドタイプを「B」に変えてみてください。

ボールを認識しない

- AIBOにボールが見えていない
ボールがAIBOの前方ないと認識できません。
ボールまでの距離が遠いと認識できません。
- バッテリーが消耗している
AIBOをステーションにのせるか、充電済みのバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
- 照明が明るすぎる/暗すぎる/照明に色が付いている
AIBOは部屋の明るさ等によっては、ボールのピンク色を認識できないことがあります。部屋の明るさを変えてみてください。

ステーション

症状	原因 対策(参照ページ)
電源ランプが点灯しない	<ul style="list-style-type: none">ステーションとACアダプター、ACアダプターとコンセントがしっかりつながっていない 確認してつなぎ直してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
AIBO充電ランプが点滅している	<ul style="list-style-type: none">AIBOにバッテリーが入っていない ポーズボタンを押し込んでバッテリーを挿入し、AIBOをステーションにのせてください。その後ポーズボタンを押し戻し、一時停止を解除します。AIBOとステーションの電極がきちんと接触していない AIBOをステーションに正しくのせ直してください。バッテリーに異常がある 新しいバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
充電が終わらない	<ul style="list-style-type: none">バッテリーに異常がある 新しいバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。
予備バッテリー充電ランプが点滅している	<ul style="list-style-type: none">バッテリーに異常がある 新しいバッテリーに交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)。

コマンダー

症状	原因 対策(参照ページ)
電源が入らない	<ul style="list-style-type: none">• 電池が入っていない 電池を入れてください(AIBO本体オペレーションマニュアル)• 電池が消耗している 電池を交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)• 電池の+/- が正しい向きに入っていない 電池を入れ直してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)
音がでない	<ul style="list-style-type: none">• ランプが点灯しているときは、コマンダーの音量調節ボタンで音量を調節してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)• 電池が消耗している 電池を交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)
ランプが点灯しない	<ul style="list-style-type: none">• 電池が消耗している 電池を交換してください(AIBO本体オペレーションマニュアル)

Notice to Users

©2001 Sony Corporation All rights reserved. This manual and the software described herein, in whole or in part, may not be reproduced, translated or reduced to any machine-readable form without prior written approval.

EXCEPT AS SPECIFICALLY SET FORTH IN THE END-USER LICENSE AGREEMENT, SONY CORPORATION PROVIDES THIS MANUAL, THE SOFTWARE AND THE OTHER INFORMATION CONTAINED HEREIN “AS IS” WITH NO WARRANTY AND HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY NONINFRINGEMENT OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE WITH REGARD TO THIS MANUAL, THE SOFTWARE, OR SUCH OTHER INFORMATION. IN NO EVENT SHALL SONY CORPORATION BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, OR SPECIAL DAMAGES, WHETHER

BASED ON TORT, CONTRACT, OR OTHERWISE ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS MANUAL, THE SOFTWARE, OR OTHER INFORMATION CONTAINED HEREIN OR THE USE THEREOF. THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS. SONY DOES NOT SEEK TO AVOID LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY NEGLIGENCE.

Sony Corporation reserves the right to make any modification to this manual or the information contained herein at any time without notice.

This product contains software owned by Sony Corporation and licensed from third parties. Use of such software is subject to the terms and conditions of license agreements enclosed with this product. Software specifications are subject to change without notice and may not necessarily be identical to current retail versions.

Before using this software, please read the accompanying End-User License Agreement which governs use of this software.

Customer Support

How to contact the AIBO Customer Link.

In the United States

1-800-427-2988

Email address: aibosupport@info.sel.sony.com

In Europe

English line: +44 (0)-20-7365-2937

German line: +49 (0)-69-9508-6309



French line: +33 (0)-1-5569-5117


Email address: aibo@sonystyle-europe.com



OPEN-R

“OPEN-R” is the standard interface for the entertainment robot system that Sony is actively promoting. This interface expands the capability of the entertainment robot through a flexible combination of hardware and interchangeable software to suit various applications. “AIBO” ERS-110/111 conforms to the OPEN-R version 1 (software specifications).

“AIBO,” the AIBO logo , “OPEN-R,” and the OPEN-R logo  are registered trademarks of Sony Corporation.

“Memory Stick,” , “**MEMORY STICK**,” “Party Mascot” and “Performer Kit” are trademarks of Sony Corporation. In this manual the “TM” mark has been omitted.

Other information about AIBO is available on the Internet at the following site:
<http://www.aibo.com/>

Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited.
All rights reserved.



T-0130320

“Stroll” Music by Hisaishi Jyo

“I am so hungry” Music by Oonaka Megumi

“Merry Christmas Mr. Lawrence” Music by Sakamoto Ryuichi



Table of Contents

Before you start

Checking the supplied accessories	7
What is Party Mascot?	8
Preparing AIBO for Party Mascot	10
Choosing a game	13
AIBO's operation modes and how to resume the game	16
Sensor tests	17

Party Mascot

Game 1: Song and dance	20
Game 2: Roulette	23
Game 3: Countdown	24
Game 4: What's AIBO hiding?	26
Game 5: AIBO curling	29
Game 6: Hunt the ball	32
Game 7: Rock-paper-scissors	34
Game 8: Reflex game 1	36
Game 9: Reflex game 2	38

Game 10: Guess that sound	40
Game 11: Count game	43

Additional information

Notes on use	45
Troubleshooting	47

For more information about “AIBO” ERS-110/111 (names of parts, settings, safety precautions, etc.), please refer to the “AIBO” ERS-110/111 operation manual.



Checking the supplied accessories

Check to make sure that you have the following items:

- AIBO-ware “Memory Stick” (1)
- “Memory Stick” case (1)
- Color cards (orange/blue/green, 1 each)
- Memo paper for the What’s AIBO hiding? game (pink 1)
- User’s guide (1)
- Quick guide (1)
- End-User License Agreement (1)

Other items you need to play

- Pink ball supplied with AIBO ERS-110/111
- Sound controller supplied with AIBO ERS-110/111

What is Party Mascot?

Christmas, a birthday or a wedding—a party is always an occasion for an entertaining game. With Party Mascot your AIBO will transform into a great entertainer and liven up the party with eleven appealing games!

Party Mascot ERA-102M is designed exclusively for use with AIBO ERS-110/111.

Before you start

Game 1 Song and dance (page 20)

AIBO will make your party go with a song and dance routine.

Game 2 Roulette (page 23)

AIBO will turn around and around to become an amusing roulette.

Game 3 Countdown (page 24)

At the preset time, AIBO will surprise you with a bang!

Game 4 What's AIBO hiding? (page 26)

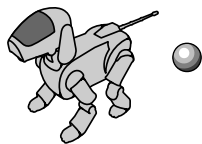
Guess the answer that's concealed in AIBO's mouth.

Game 5 AIBO curling (page 29)

The ideal game for a gathering of AIBOs. See who gets the near pin prize.

Game 6 Hunt the ball (page 32)

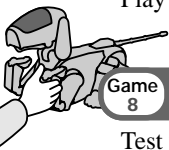
A race to see which AIBO finds the ball first.





Game 7 **Rock-paper-scissors**
(page 34)

Play rock-paper-scissors with AIBO.



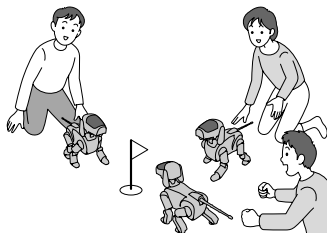
Game 8 **Reflex game 1** (page 36)

Test your reflexes against AIBO.



Game 9 **Reflex game 2** (page 38)

Even more difficult than Reflex game 1.

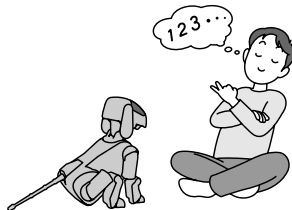


Game 10 **Guess that sound** (page 40)

See how good your sense of sound is.

Game 11 **Count game** (page 43)

See how accurate your internal clock is.

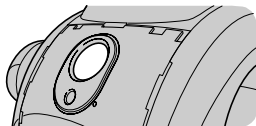




Preparing AIBO for Party Mascot

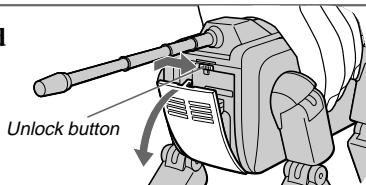
1 Check that the pause button on AIBO's chest is pressed in.

The button should be depressed about 1 mm from the surface.



2 Grasp AIBO securely by the body and open the rear cover.

Slide the unlock button to open the cover.

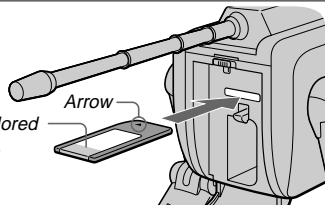


Notes

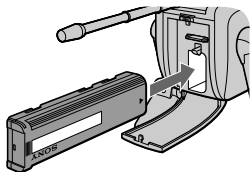
- Pick up AIBO by the body, not by its extremities.
- Do not touch the charging terminal on the underside of AIBO directly with your hand. Doing so may soil the terminal and cause poor contact.

3 Insert the Party Mascot “Memory Stick” in the direction of the arrow with the label side up.

Insert so that only the colored part of the label is visible.



-
- 4 Insert the battery in the direction of the arrow until it clicks into place.**

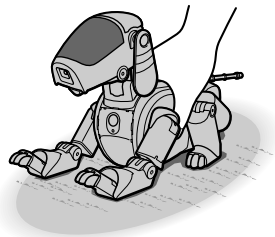


-
- 5 Close the rear cover and place AIBO on the floor as shown on the right.**

Place it on a flat, non-slippery surface, such as a carpet with a short nap. And choose a quiet place so that AIBO can hear the sound controller.

Note

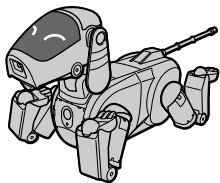
Be sure to place AIBO on the floor as illustrated. This will prevent AIBO from moving unexpectedly and being damaged when you press and release the pause button.



-
- 6 Press the pause button on AIBO's chest.**

AIBO flashes its green eye lights and wags its head and tail while the software is being loaded from the “Memory Stick.”

When the software has been loaded, AIBO will stretch its legs, then assume the game choice standby posture and turn on its green eye lights.

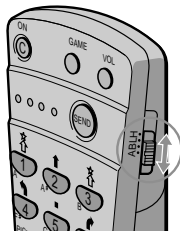


Game choice standby mode

7 Set AIBO's command type to that of the sound controller.

Set the command type switch on the sound controller (hereafter referred to as “controller”) to “A” or “B,” and send the command

8 0 SEND. (Do this procedure even if you don't know AIBO's current command type.)



Command type A: Corresponds to the lower octave. Type A numeric commands and type L single sound commands are enabled.

Command type B: Corresponds to the higher octave. Type B numeric commands and type H single sound commands are enabled.

Tip

AIBO tends to find the higher notes (type B) easier to distinguish.

Now AIBO has been prepared for Party Mascot.
Let's choose the game!


Choosing a game

Select a game when AIBO is in the game choice standby mode.


































To select a game, use the controller to emit the sound corresponding to the game you want. If the surroundings are too noisy for AIBO to catch the sounds, you can also select a game by pressing the pad sensors (next page).

● Using the controller

With the controller, you can choose a game directly.

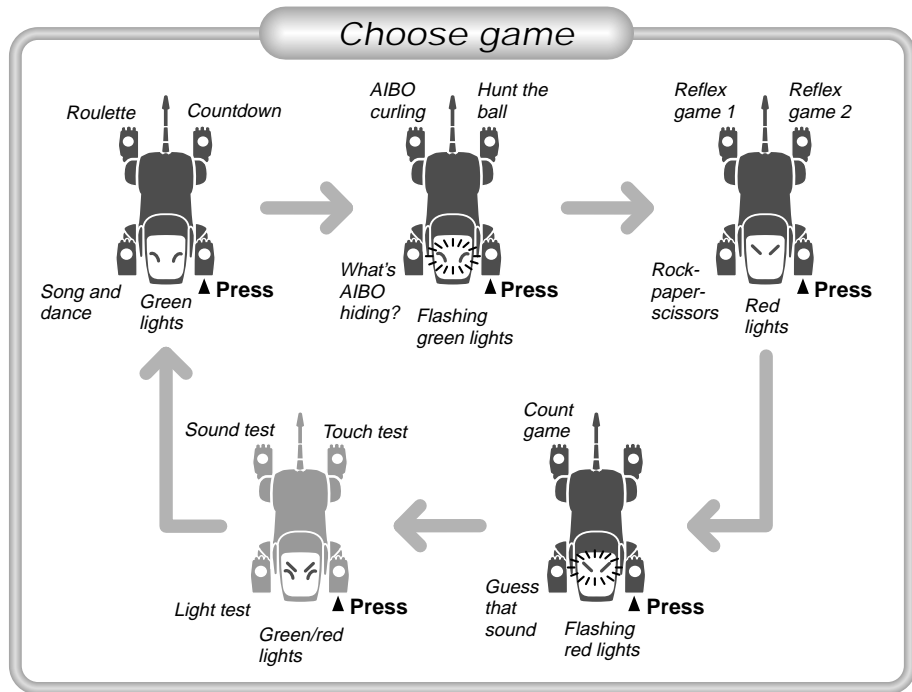
Just press the two number buttons corresponding to the game you want and then press .

List of commands

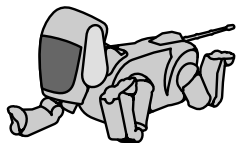
Game 1: Song and dance	  	→ page 20
Game 2: Roulette	  	→ page 23
Game 3: Countdown	  	→ page 24
Game 4: What's AIBO hiding?	  	→ page 26
Game 5: AIBO curling	  	→ page 29
Game 6: Hunt the ball	  	→ page 32
Game 7: Rock-paper-scissors	  	→ page 34
Game 8: Reflex game 1	  	→ page 36
Game 9: Reflex game 2	  	→ page 38
Game 10: Guess that sound	  	→ page 40
Game 11: Count game	  	→ page 43

● Choosing a game with two pad sensors

- 1 Repeatedly press the pad sensor on the left front-leg to select the eye lights assigned to the game you want.
 - 2 Press the pad sensor assigned to the game you want.
- You can reselect a game any number of times.

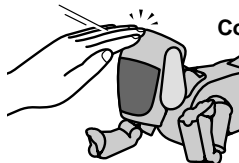


For example, to select the Rock-paper-scissors game, repeatedly press the pad sensor on the left front-leg to turn on the red eye lights, then press the pad sensor on the right front-leg.



AIBO lowers the leg with the chosen pad and lowers its head.

Confirm choice



Confirmation

Confirm: Give a sharp tap to the touch sensor.

Cancel: Lightly press the touch sensor for two or more seconds.

Standby for the game to start

Please refer to the pages for each game.

- | | | | |
|------------------------|-----------|------------------------|-----------|
| 1: Song and dance | (page 20) | 7: Rock-paper-scissors | (page 34) |
| 2: Roulette | (page 23) | 8: Reflex game 1 | (page 36) |
| 3: Countdown | (page 24) | 9: Reflex game 2 | (page 38) |
| 4: What's AIBO hiding? | (page 26) | 10: Guess that sound | (page 40) |
| 5: AIBO curling | (page 29) | 11: Count game | (page 43) |
| 6: Hunt the ball | (page 32) | | |

AIBO's operation modes and how to resume the game

If an object gets caught in AIBO's joint or if AIBO falls down, follow the procedure below to restore AIBO to the game choice standby mode.

When you set AIBO to the charging posture

To recharge AIBO or to get it to rest, press **0** **3** **SEND** and set AIBO to the charging posture.

Jam mode

When your finger or other object is caught in one of AIBO's joints, AIBO loosens its legs.

Fall mode

When AIBO falls down, it gets up by itself.

Set AIBO to the crouching position and press the touch sensor for five or more seconds.

Press **0** **0** **SEND**.

When charging is complete, remove AIBO from the station and set it to the crouching position.

AIBO assumes the charging posture

When AIBO assumes the charging posture, place it on the station to recharge the battery.



Game choice standby mode

Recovers automatically.

Set AIBO to the crouching position and press the touch sensor for five or more seconds.

Pick up mode

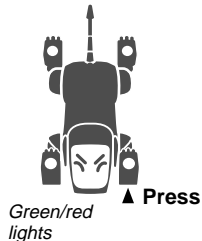
When you pick AIBO up from the floor, it loosens its legs.

Sensor tests

Depending on the environment where it is used, AIBO may not be able to recognize color or the controller's sound. Before starting a game, always check to see if AIBO's sensors function correctly in the given environment (light/sound tests). You can also practice the correct way of pressing the touch sensor (touch test). Use the controller or pad sensors to execute a test.

-
- **To do a test with the controller, go directly to each testing procedure (next page).**
-
- **To do a test with the pad sensor, first set AIBO to the test mode by pressing the pad sensor on the left front-leg.**

The eye lights will turn on as illustrated.
Now you can proceed with individual sensor tests (next page).

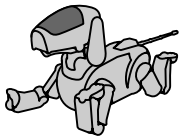


Light test



- 1 With AIBO in the game choice standby mode, press or the pad sensor on the right front-leg.

AIBO is set to the light test mode and waits with its right front-leg lowered.



- 2 Show AIBO the color cards.

Hold each supplied color card straight up against the floor and take it about half a foot (15 cm) in front of AIBO's face (color camera). If AIBO senses the color correctly, its eye lights light up as illustrated.

Green



Orange



Blue



If you don't proceed within a minute, or if you press or lightly press the touch sensor for two

or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

Note

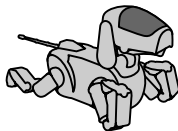
If AIBO does not respond to the color cards, repeat the test in a brighter place.

Sound test



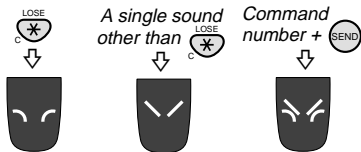
- 1 With AIBO in the game choice standby mode, press or the pad sensor on the right hind-leg.

AIBO is set to the sound test mode and waits with its right hind-leg lowered.



- 2 Send out a sound.

Set the command type switch on the controller to "L" (when AIBO is set to command type A) or "H" (for command type B), then play the following notes to AIBO and check AIBO's response.



If you don't proceed within a minute or if you lightly press the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

Notes

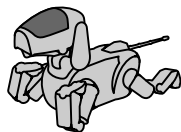
- AIBO will not respond to commands beginning with (0) or (8).
- If AIBO does not respond to the sound, repeat the test in a quieter place.
- If you don't know AIBO's command type, set AIBO to the same command type as the controller (step 7, page 12).

Touch test



- 1 With AIBO in the game choice standby mode, press (4) (3) (SEND) or the pad sensor on the left hind-leg.

AIBO is set to the touch test mode and waits with its left-hind leg lowered.



2 Press the touch sensor.

The eye lights light up as illustrated according to how the touch sensor is pressed.

Give a sharp tap

Press lightly for two or more seconds



Green



Red

If you don't proceed within a minute or if you press (1) (2) (SEND), AIBO will return to the game choice standby mode.

Note

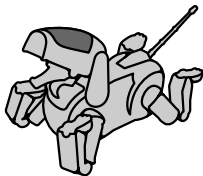
If AIBO does not respond to your touch, modify your touch and repeat the test.

Song and dance

AIBO will make your party go with a song and dance routine! You have a choice of six tunes; you can also register up to three user tunes using the optional AIBO Performer Kit.

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to select a tune.



If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

2 Select a tune.

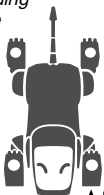
Select a tune with the controller or pad sensors.

Press the controller buttons corresponding to the game you want. Or, repeatedly **press the pad sensor** on the left front-leg to select the eye lights assigned to the game you want; then press the corresponding pad sensor.

The first few seconds of the tune will play. (For user tunes 1-3, preset intros will play.)

*Under the Spreading
Chestnut Tree*

5 2 SEND

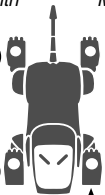


Gymnopodie

5 3 SEND

*Beethoven's Ninth
Symphony*

5 5 SEND



*Merry Christmas
Mr. Lawrence*

5 6 SEND

The Entertainer

5 1 SEND

▲ Press

Valse des Fleurs

5 4 SEND

▲ Press

User tune 2

5 8 SEND

User tune 3

5 9 SEND

5 7 SEND

User tune 1

▲ Press

3 Confirm your choice.

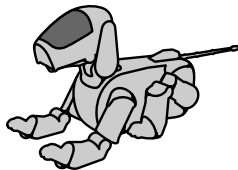
Press **1 1 SEND** or give a sharp tap to the touch sensor.

The selected tune stops playing and AIBO gets into position to dance.




Note

While AIBO is playing the beginning of the tune, it may not respond to the controller's commands. If this is the case, confirm the tune you want by pressing the touch sensor.

Pressing **1 2 SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the state in step 1.

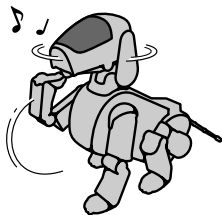


4 Start the song and dance.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor.

AIBO will start the song and dance.

When the tune ends, AIBO returns to the state in step 1.



If you don't start the song and dance within a minute, AIBO will return to the game choice standby mode.

If you have the optional “AIBO Performer Kit ERF-510/511”

You can play the Song and dance game using user tunes and motions.

Open the personality file, edit the motion assigned to the user tune and link the audio file.

User tunes and motions correspond as follows:

P4P1: User tune 1

P4P2: User tune 2

P4P3: User tune 3

If you select a motion not listed above, the changes you make will not be reflected in the user tune. For further instructions, refer to the AIBO Performer Kit user's guide.

Note

When registering user tunes with AIBO Performer Kit, the changes you make will be reflected in only three of the motion files. However, the “Memory Stick” will store the personality file containing all motion files (86 files). Therefore, make sure that the user tunes do not exceed the maximum personality file size designated by AIBO Performer Kit.




Roulette

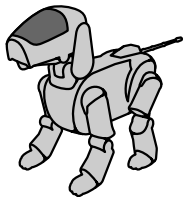
AIBO will turn around and around to become an amusing roulette. With AIBO the roulette, being singled out for a game becomes a fun experience.

Gather everyone around AIBO and spin the roulette!




1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to start the game.

If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



2 Start the game.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor.

AIBO starts turning around to the music. (AIBO may even surprise you with a trick move!)

After a while, AIBO will sit down and point with its right front-leg. The player pointed at is the "winner"!

After this, AIBO returns to the state in step 1.



Countdown

5

3

SEND

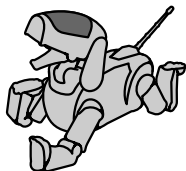
At the preset time, AIBO will surprise you with a bang!

This feature is perfect for playing a game with a time limit. The countdown music will make your heart beat faster!

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to set the timer.

If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



2 Set the timer.

Initially, the timer is set to five seconds. To change the setting, use the controller or pad sensors. The timer can be reset as often as you like.

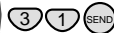
30 seconds (The red eye lights light up.)



60 seconds (The red eye lights flash.)



10 seconds (The green eye lights flash.)



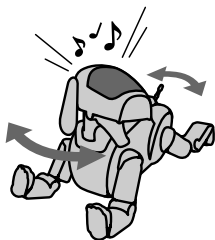
5 seconds (The green eye lights light up.)

Pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the game choice standby mode (page 11).

3 Start the game.

Press **1** **1** **SEND** or give a sharp tap to the touch sensor.

AIBO starts flashing its eye lights and wags its head and tail in time to the music.



At the end of the preset time, AIBO will strike a pose with a loud noise.

After this, AIBO returns to the state in step 1.

Tip

If you give a sharp tap to AIBO's touch sensor before the countdown ends, the countdown will restart from the beginning.

What's AIBO hiding? -----

5

4

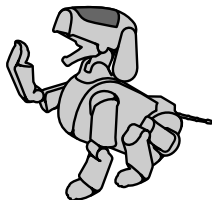
SEND




Guess the answer that's concealed in AIBO's mouth. Don't blink or you'll miss the answer hidden in AIBO's mouth! The first player with the correct answer is the winner.

This game is ideal for giving out prizes. The quizmaster leads the game with the controller.

1 Choose the game (page 13).

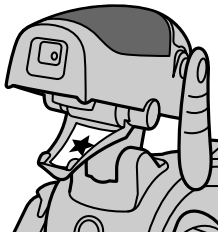
AIBO opens its mouth.



If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

2 Stick the answer into AIBO's mouth.

Write the answer on the supplied memo paper and attach it inside AIBO's mouth as illustrated.

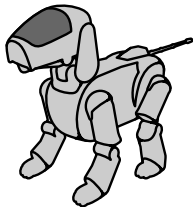


3 Close AIBO's mouth to conceal the answer.

Press **1** **3** **SEND** or press the pad sensor on the right front-leg.

AIBO closes its mouth and stands up.

Pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the state in step 1.



4 Start the game.

Press **1** **1** **SEND** or give a sharp tap to the touch sensor.

AIBO begins walking around while opening and closing its mouth.



5 The player who guesses the answer tells it to the quizmaster.

The player whispers the answer to the quizmaster so that the other players cannot hear. The quizmaster presses **1** **1** **SEND** or gives a sharp tap to the touch sensor.

AIBO closes its mouth to hide the answer.

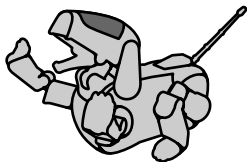


6 Signal to AIBO whether the answer is correct or not.

The quizmaster uses the controller or pad sensor to tell AIBO if the answer is correct or not.

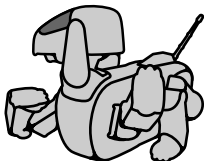
AIBO strikes a pose and then waits for the next command from the quizmaster. If several players guess the answer, the quizmaster repeats step 6 for each player and judges whether or not the answer is correct.

If correct,    or right front-leg






(Green eye lights flash)

If not,    or left front-leg



(Red eye lights flash)

To resume the game, press    or give a sharp tap to the touch sensor.

Pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the state in step 1.

AIBO curling

The ideal game for a gathering of AIBOs. Guess how many steps AIBO will take to reach the goal. Assess your AIBO's habits and the condition of the course and aim for the near pin prize.

Notes

- Set AIBO's command type to B (page 12). If the command type is set to A, you will find it hard to make out the triumphant call of the winning AIBO.
- Play the game in a spacious area free of obstacles.

1 Prepare the goal.

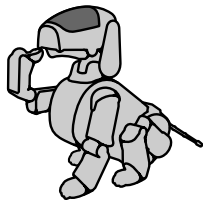
Place a flag or some other marker on the floor to mark the goal.



2 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to set the number of steps.

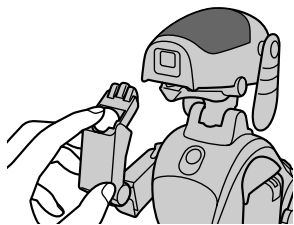
If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing 1 2 SEND or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



3 Set the number of steps.

Press the pad sensor on the right front-leg the same number of times as the number of steps you want AIBO to take (up to 50 steps). A step counts as one when AIBO puts forward all four legs.

AIBO flashes its green eye lights to acknowledge the number of steps.



4 Confirm the number of steps.

Press **1** **1** **SEND** or give a sharp tap to the touch sensor. When AIBO stands up, place AIBO at the start line.

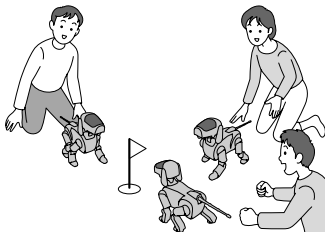
If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

5 Start the game.

Press **1** **1** **SEND** or give a sharp tap to the touch sensor.

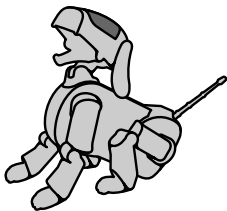
AIBO's green eye lights light up and AIBO walks the specified number of steps.

Pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the state in step 2.

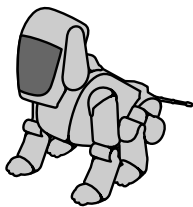


6 Praise the winning AIBO.

Give a sharp tap to the touch sensor of the AIBO closest to the goal. The winning AIBO strikes a winner's pose; the other AIBOs express defeat when they hear the winner's triumphant call (though there may be a bad loser among them who'll pretend not to notice).






Example of winner's pose
(Green eye lights flash)

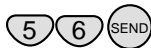


Example of loser's pose
(Red eye lights flash)

After striking a pose, AIBO returns to the state in step 2.

If you don't proceed within a minute, or if you press    or lightly press the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the state in step 2.

Hunt the ball






A race to see which AIBO finds the ball first. Why not get AIBO to break a tie? The team that backs the losing AIBO gets the penalty.

Note

Set AIBO's command type to B (page 12). If the command type is set to A, you will find it hard to make out the triumphant call of the winning AIBO.

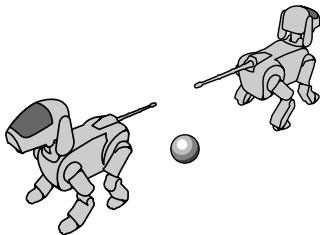
1 Choose the game (page 13).

The AIBOs stand up and wait for you to start the game.

If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.




2 Get the AIBOs in position.

Position the two AIBOs back to back with the ball in between.

**Note**

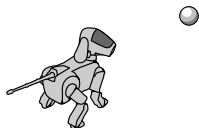
Play the game in a spacious area free of obstacles.

3 Start the game.

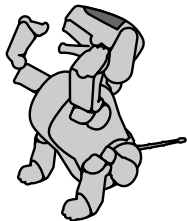
Press    or give a sharp tap to the touch sensor.



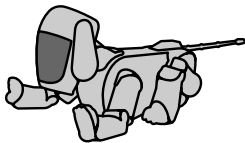
Both AIBOs take a few steps forward, then start searching for the ball.



The AIBO that first locates the ball strikes a winner's pose, and the other AIBO expresses defeat when it hears the winner's triumphant call. If the AIBOs can't find the ball within a minute, they both show disappointment.



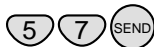
Example of winner's pose
(Green eye lights flash)



Example of loser's pose
(Red eye lights flash)

After striking a pose, the AIBOs return to the state in step 1.

Rock-paper-scissors



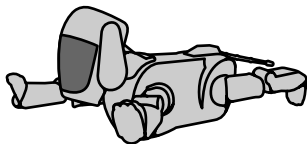
Play rock-paper-scissors with AIBO. Play with the supplied color cards to see who wins the best of three rounds. Just looking at AIBO making, rock, paper, scissors poses is enough to make you laugh.

Note

Do the light test before playing this game (page 18).

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to start the game.






If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing

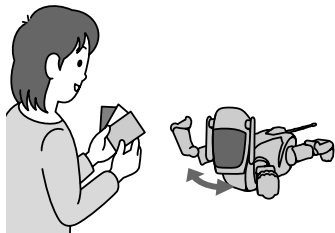


or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

2 Start the game.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor.

AIBO shakes its head to let you know when to get ready to show one of the cards.



3 When AIBO lifts its face after shaking its head, hold up one of the color cards in front of AIBO's color camera.

At the same time, AIBO strikes a pose for paper, rock or scissors.

Win → Green eye lights light up

Lose → Red eye lights light up

Draw → Green/red eye lights light up

If AIBO doesn't see the card → The eye lights stay off

If at this point, you cancel the game by pressing



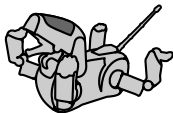
or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the state in step 1.

AIBO judges for itself if it has won or lost and shows a reaction.

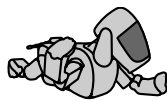
Then AIBO starts to cue you for the second round. If it's a draw, the same round is played again. The game is continued until one of you wins twice.

If AIBO wins twice, it strikes a winner's pose, and if it loses twice, it expresses defeat.

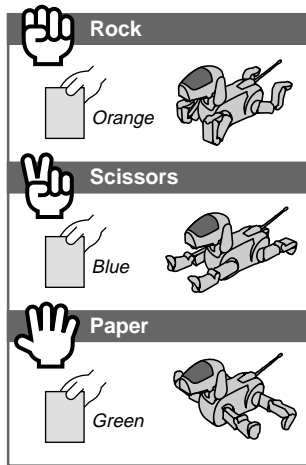
Example of
winner's pose
(Green eye lights
flash)



Example of
loser's pose
(Red eye lights
flash)



After striking a pose, AIBO returns to the state in step 1.



Reflex game 1

5

8

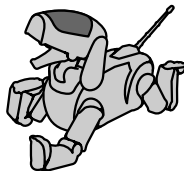
SEND

Touch the pad sensor in time with the eye lights' flash. Test your reflexes against AIBO. If you succeed in this game, a harder challenge is waiting for you in Reflex game 2.

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to set the number of rounds.

If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



2 Select the number of rounds.

Initially, the number of rounds is set to ten. To change the setting, use the controller or pad sensors. The number of rounds can be reset as often as you like.

20 times (The red eye lights light up.)

3 **3** **SEND**

40 times (The red eye lights flash.)

3 **4** **SEND**




3 **2** **SEND**

15 times (The green eye lights flash.)

3 **1** **SEND**

10 times (The green eye lights light up.)

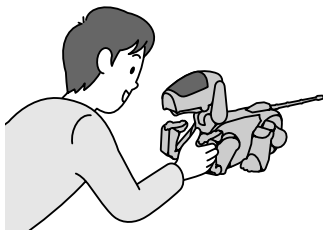
3 Start the game.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor.

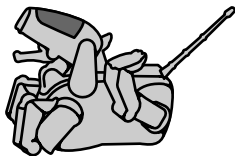
4 Touch the pad sensor when the eye lights flash.

When the green eye lights flash, press the pad sensor on either front leg.

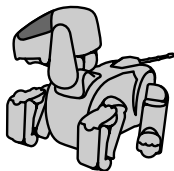
Don't press the pad sensor when AIBO flashes its red eye lights or makes a sound. If you do, it will count as a failure.



AIBO strikes a pose of failure whenever you fail. AIBO will strike a pose of success when you succeed in winning in a row the number of times selected in step 2.



Example of pose for success
(Green eye lights flash)



Example of pose for failure
(Red eye lights flash)

After striking a pose, AIBO returns to the state in step 1.

Reflex game 2

5

9

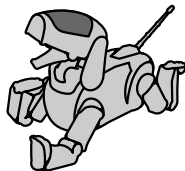
SEND

For this game, you need to press a different pad sensor depending on the color of AIBO's eye lights—even more difficult than Reflex game 1!

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to set the number of rounds.

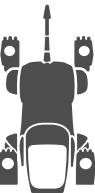
If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



2 Select the number of rounds.

Initially, the number of rounds is set to ten. To change the setting, use the controller or pad sensors. The number of rounds can be reset as often as you like.

20 times (The red eye lights light up.)



40 times (The red eye lights flash.)






15 times (The green eye lights flash.)



10 times (The green eye lights light up.)

3 Start the game.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor.

4 Touch the pad sensor when the eye lights flash.

Press the pad sensor on the left or right front-leg depending on the color of the flashing eye light.

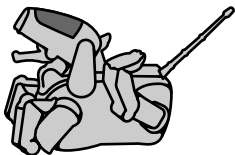
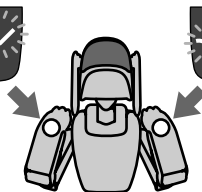
Don't press the pad sensor when AIBO flashes both eye lights together or makes a sound. If you do, it will count as a failure.

AIBO strikes a pose of failure whenever you fail. AIBO will strike a pose of success when you succeed in winning in a row the number of times selected in step 2.

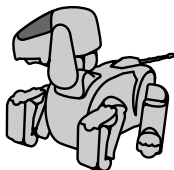
Flashing red lights



Flashing green lights



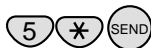
Example of pose for success
(Green eye lights flash)



Example of pose for failure
(Red eye lights flash)

After striking a pose, AIBO returns to the state in step 1.

Guess that sound



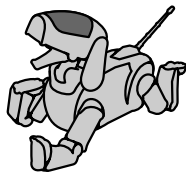
See how good your sense of sound is. Using the controller, quickly copy the sound that AIBO makes. You can choose the difficulty level.




Note

Before starting this game, check AIBO's command type (A or B). If you don't know the command type, refer to step 7 on page 12 and set AIBO and the controller to the same command type.

1 Choose the game (page 13).

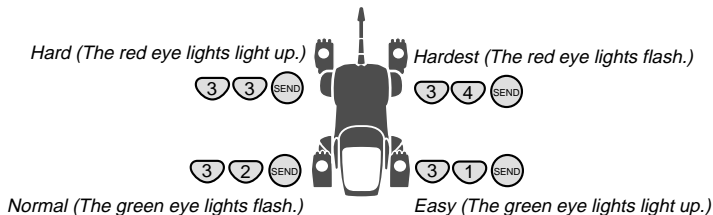
AIBO waits for you to set the difficulty level.



If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.

2 Select the difficulty level.

Initially, the easiest game is selected. To select another level, use the controller or pad sensors. The difficulty level can be reset as often as you like.



AIBO emits a sound corresponding to the selected difficulty level.

Easy	Do Mi So	Normal	Do Re Mi La Ti
Hard	Do Re Mi Fa So La Ti	Hardest	Do Re Mi Fa So La Ti Do# Re# Fa# So# La#

- Pressing **1 2 SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the game choice standby mode (page 11).
- If you don't start the game within a minute, AIBO will return to the game choice standby mode.

3 Start the game.

Press **1 1 SEND** or give a sharp tap to the touch sensor. AIBO makes a sound.

4 Copy the sound that AIBO makes.

Set the switch on the controller to “L” (when AIBO is set to command type A) or “H” (for command type B). Direct the controller toward AIBO and repeat the sound within ten seconds.

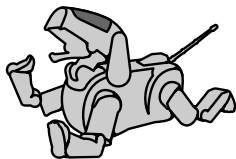
If AIBO has difficulty picking up the sound, play each note a little longer.



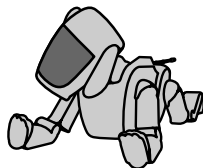
Do	Re	Mi	Fa	So	La	Ti	Do#	Re#	Fa#	So#	La#
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
C	D	E	F	G	A	B	C#	D#	F#	G#	A#

5 Continue until you win the game.

AIBO strikes a pose of failure whenever you fail. If you succeed five times in a row, AIBO will strike a pose of success.



Example of pose for success
(Green eye lights flash)



Example of pose for failure
(Red eye lights flash)

After striking a pose, AIBO returns to the state in step 1.

Count game



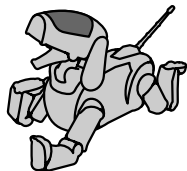
See how accurate your internal clock is.

When you think the preset time has elapsed, touch AIBO!

1 Choose the game (page 13).

AIBO waits for you to set the time.

If you don't proceed within a minute, or if you cancel the game by pressing **1** **2** **SEND** or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds, AIBO will return to the game choice standby mode.



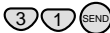
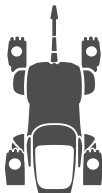
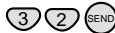
2 Select the time.

Initially, the time is set to three seconds. To change the setting, use the controller or pad sensors. The time can be reset as often as you like.

12 seconds (The red eye lights light up.)






20 seconds (The red eye lights flash.)






5 seconds (The green eye lights flash.)

3 seconds (The green eye lights light up.)

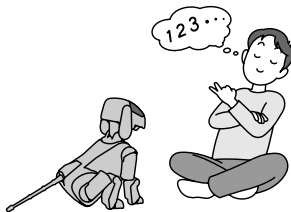
3 Confirm the time selected.

Press    or give a sharp tap to the touch sensor. AIBO sits down.

- Pressing    or lightly pressing the touch sensor for two or more seconds will reset AIBO to the state in step 1.
- If you don't start the game within a minute, AIBO will return to the game choice standby mode (page 11).

4 Start the game.

Give a sharp tap to the touch sensor. As soon as AIBO sends out a signal tone, start counting with your internal clock.



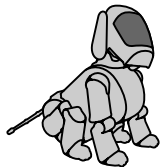
5 Signal when you think the time is up.

Give a sharp tap to the touch sensor when you think the specified time has elapsed. If you're right on the mark, AIBO strikes a pose of success. If not, AIBO strikes a pose of failure.



Example of pose for success
(Green eye lights flash)

Example of pose for failure
(Red eye lights flash)

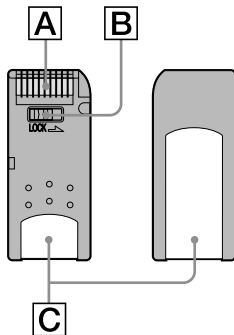


After striking a pose, AIBO returns to the state in step 1.

Notes on use

To protect the saved data on the “Memory Stick,” observe the following:

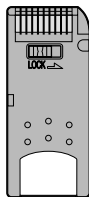
- The supplied “Memory Stick” is an accessory of Party Mascot ERA-102M. Using it also to save data from personal computers or camcorders, or for anything other than AIBO, may cause damage to AIBO.
- Do not touch terminal **A** with your hand or metal objects.
- If the safety switch **B** is set to LOCK, data cannot be saved nor erased. Do not set the safety switch to LOCK when using the “Memory Stick” with AIBO ERS-110/111.
- The saved data may be erased or broken:
 - When removing the “Memory Stick” or the battery pack from AIBO during data-loading/saving.
 - When using the “Memory Stick” in a place subject to static electricity or electric noise.
- Do not stick anything other than a dedicated “Memory Stick” sticker in the area indicated by **C**. A sticker has already been attached to the AIBO-ware “Memory Stick” at the factory.
- Do not bend, drop or apply a strong physical shock to the “Memory Stick.”
- Do not disassemble or modify the “Memory Stick.”



- Do not let the “Memory Stick” get wet.
- Do not use or store the “Memory Stick” in places subject to:
 - Excessively high temperatures, such as a car parked in the sun
 - Direct sunlight
 - High humidity or corrosive gas
- When carrying or storing the “Memory Stick,” keep it in the supplied case.
- Party Mascot ERA-102M is designed exclusively for use with “AIBO” ERS-110/111. It cannot be used with “AIBO” ERS-210.
- Sony assumes no responsibility for any malfunctions that may occur as a result of using Party Mascot in a way not specified in this user’s guide.
- The specifications of this software are subject to change without notice.

What is an AIBO-ware “Memory Stick”?

It is a “Memory Stick” produced for exclusive AIBO use, and on which is stored application software that can be executed on an AIBO.



Troubleshooting

If you experience any of the following difficulties, use this troubleshooting guide to remedy the problem. Should the problem persist, please contact the AIBO Customer Link. (See page 3 for details on the AIBO Customer Support.)




AIBO

Symptom	Remedy
AIBO does not move when the pause button is released.	<ul style="list-style-type: none">• The battery pack is not installed. → Depress the pause button and insert the battery pack (page 11). After inserting the battery pack, release the pause button to restart AIBO.• The battery power is low. → Check the battery power level (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual). If necessary, recharge the battery pack or insert a charged battery pack.• The temperature of the battery pack is abnormally high. → Wait until the battery cools down.

Symptom	Remedy
AIBO emits a sad melody and does not move when the pause button is released.	<ul style="list-style-type: none">• The “Memory Stick” is not inserted. → Depress the pause button and insert the “Memory Stick” (page 10). Restart AIBO by releasing the pause button.• The inserted “Memory Stick” does not contain AIBO-ware.• The battery power is low. → Check the battery power level (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual). If necessary, recharge the battery pack or insert a charged battery pack.
It takes a long time for AIBO to move.	<ul style="list-style-type: none">• AIBO is loading data from the “Memory Stick.” Wait a while.
AIBO tries to walk but it does not move forward.	<ul style="list-style-type: none">• The floor may be too slippery. → Place AIBO on a surface that is not too slippery, such as a carpet with a short nap.
AIBO falls often.	<ul style="list-style-type: none">• The floor may be too slippery, inclined or unstable. → Place AIBO on a flat surface that is not too slippery.

Symptom	Remedy
AIBO cannot get up after falling.	<ul style="list-style-type: none"> • AIBO sometimes cannot get up by itself. Help it at those times.
After picking up AIBO, it stops moving.	<ul style="list-style-type: none"> • Place AIBO on the floor and press the touch sensor on the top of AIBO's head for more than five seconds to revive it.
AIBO does not emit any sounds (musical tones, sound effects).	<ul style="list-style-type: none"> • Adjust the controller volume (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual).
The chest light flashes rapidly.	<ul style="list-style-type: none"> • Reinsert the battery pack. If the problem persists, replace with a new battery pack (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual).
The eye lights rapidly flash alternately in two colors.	<ul style="list-style-type: none"> • Remove the battery pack (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual). Reinsert the battery pack, release the pause button and then depress the pause button.
The chest light does not turn off when the pause button is depressed.	<ul style="list-style-type: none"> • There is a problem with the program. → Remove the battery pack (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual). Reinsert the battery pack, release the pause button and then depress the pause button.

Symptom	Remedy
AIBO does not recognize the color cards properly.	<ul style="list-style-type: none">• You are using cards other than those supplied with Party Mascot. → Use the supplied color cards.• This may happen depending on the type of lighting. Do the light test (page 18). → Try changing the direction of the card (longways or shortways).• The lights are turned down or a shadow is cast over the card. → Turn up the light or hold the card straight up.• The light reflected by the card has come straight into AIBO's color camera. → Change the angle of the card.
AIBO does not respond to commands.	<ul style="list-style-type: none">• The surroundings are noisy. → Repeat the command in a quieter place or press the pad sensors to direct AIBO.• AIBO does not accept commands while it emits sounds.• The controller is not set to operate by numeric commands. → Set the switch of the controller to A/B or send single sound commands (see "List of commands" in the "AIBO" ERS-110/111 operation manual.)

Symptom	Remedy
	<ul style="list-style-type: none"> • The command type may need to be changed. → Match AIBO's command type to that of the controller by pressing   . • The battery power has run out. → Place AIBO on the station or install a fully charged battery pack (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual.) • AIBO cannot distinguish the lower notes. → AIBO finds the higher notes easier to distinguish. Refer to step 7 on page 12 and change AIBO to command type B.
<p>AIBO does not respond to the ball.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AIBO is not seeing the ball. → AIBO senses the ball only if it is placed in front of AIBO. → AIBO may not sense the ball if it is placed too far away. • The battery power has run out. → Place AIBO on the station or install a fully charged battery pack (see the "AIBO" ERS-110/111 operation manual.) • AIBO's environment is too bright, too dim or colored. → Successful recognition of the ball's pink is achieved in the proper lighting. Adjust the lighting in AIBO's environment.

Station

Symptom	Remedy
The POWER indicator does not light up.	<ul style="list-style-type: none">• The connection between the station, the AC adapter and the wall outlet is not correct. → Connect all of these parts again (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual.)
The MAIN indicator flashes.	<ul style="list-style-type: none">• The battery pack is not installed inside AIBO. → Depress the pause button, install the battery pack and place AIBO on the station. Then release the pause button.• There may be a poor contact between the terminals of AIBO and the station. → Place AIBO on the station again.• There may be a problem with the battery pack. → Replace it with a new one (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).
Charging does not end.	<ul style="list-style-type: none">• There may be a problem with the battery pack. → Replace it with a new one (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).
The SUB indicator flashes.	<ul style="list-style-type: none">• There may be a problem with the battery pack. → Replace it with a new one (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).

Sound controller

Symptom	Remedy
There is no power.	<ul style="list-style-type: none">• Batteries are not inserted. → Insert batteries (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).• Batteries have run out. → Replace both batteries with new ones (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).• The polarity is not correct. → Insert batteries correctly (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).
There is no sound.	<ul style="list-style-type: none">• When the lights light up, adjust the volume by pressing the buttons (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).• Batteries have run out. → Replace both batteries with new ones (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).
The lights do not light up.	<ul style="list-style-type: none">• Batteries have run out. → Replace both batteries with new ones (see the “AIBO” ERS-110/111 operation manual).

Avis aux utilisateurs

©2001 Sony Corporation Tous droits réservés. Le présent manuel et le logiciel qui y est décrit ne peuvent être reproduits, traduits ou réduits, en tout ou en partie, sous quelque forme compréhensible pour une machine que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de Sony Corporation.

MIS A PART LES ELEMENTS CLAIEMENT SPECIFIES DANS LE CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL, SONY CORPORATION FOURNIT CE MANUEL, LE LOGICIEL ET LES INFORMATIONS QUI Y SONT CONTENUES "EN L'ETAT" SANS GARANTIE ET REJETTE TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION OU D'APTITUDE AU SERVICE A DES FINS PARTICULIERES EN CE QUI CONCERNE CE MANUEL, LE LOGICIEL OU TOUTE AUTRE INFORMATION. EN AUCUN CAS, SONY CORPORATION NE POURRA

ÊTRE TENU RESPONSABLE D'UN QUELCONQUE DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU SPÉCIAL RÉSULTANT D'UN DÉLIT, D'UN CONTRAT OU D'UNE AUTRE CAUSE, DANS LE CADRE DE OU EN RAPPORT AVEC CE MANUEL, LE LOGICIEL OU TOUTE AUTRE INFORMATION QUI Y FIGURE OU L'UTILISATION QUI EN EST FAITE.

Sony Corporation se réserve le droit d'apporter à tout moment et sans préavis des modifications au présent manuel ou aux informations qu'il contient. Le logiciel décrit dans le présent manuel peut également être régi par les dispositions d'un contrat de licence utilisateur séparé.

Ce produit contient un logiciel qui est la propriété de Sony et cédé en licence par des tiers. L'utilisation de ce logiciel est régie par les conditions des accords de licence qui accompagnent ce produit. Les spécifications logicielles sont sujettes à modifications sans préavis et peuvent être différentes des versions actuellement commercialisées.

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez le contrat de licence de l'utilisateur final.

Assistance clientèle

Comment contacter le service clientèle AIBO.

Aux Etats-Unis

1-800-427-2988

Adresse e-mail : aibosupport@info.sel.sony.com

En Europe

France : +33 (0)-1-5569-5117

Angleterre : +44 (0)-20-7365-2937

Allemagne : +49 (0)-69-9508-6309



Adresse e-mail : aibo@sonystyle-europe.com




OPEN-R

“OPEN-R” est l’interface standard du robot de compagnie pour lequel Sony mène une campagne de promotion active. Cette interface étend les capacités du robot de compagnie grâce à une combinaison flexible de matériels et de logiciels interchangeable adaptés à différentes applications.

“AIBO” ERS-110/111 est conforme à la version 1 OPEN-R (spécifications relatives au logiciel).

“AIBO”, le logo AIBO ®, “OPEN-R” et le logo OPEN-R  sont des marques déposées de Sony Corporation.

“Memory Stick”, “”, “**MEMORY STICK**”, “Party Mascot” et “Performer Kit” sont des marques de Sony Corporation. Dans ce mode d’emploi, l’indication “™” n’apparaît pas.

Vous trouverez d’autres informations concernant AIBO sur Internet à l’adresse suivante :

<http://www.aibo.com/>

Toute reproduction totale ou partielle sans autorisation écrite préalable est interdite. Tous droits réservés.



T-0130320

“Stroll” Music by Hisaishi Jyo

“I am so hungry” Music by Oonaka Megumi

“Merry Christmas Mr. Lawrence” Music by Sakamoto Ryuichi



Table des matières

Avant de commencer

Vérification des accessoires fournis	7
Qu'est-ce que Party Mascot ?	8
Préparation d'AIBO pour Party Mascot	10
Choix d'un jeu	13
Modes de fonctionnement d'AIBO et reprise du jeu	16
Tests sensoriels	17

Party Mascot

Jeu 1: Chant et danse	20
Jeu 2: Toupie	23
Jeu 3: Décompte	24
Jeu 4: Devine le mot	26
Jeu 5: Devine le nombre de pas	29
Jeu 6: Cherche la balle	32
Jeu 7: Pierre-papier-ciseaux	34
Jeu 8: Jeu de réflexe 1	36
Jeu 9: Jeu de réflexe 2	38

Jeu 10: Devine le son	40
Jeu 11: Devine la durée	43

Informations complémentaires

Remarques relatives à l'utilisation	45
Dépannage	47

Pour obtenir plus d'informations sur "AIBO" ERS-110/111 (nom des pièces, réglages, précautions de sécurité, etc.), reportez-vous au mode d'emploi de "AIBO" ERS-110/111.



Vérification des accessoires fournis

Assurez-vous que vous disposez des éléments suivants :

- “Memory Stick” AIBO-ware (1)
- Boîtier du “Memory Stick” (1)
- Cartes de couleur (orange/bleu/vert, 1 de chaque)
- Bloc-notes pour le jeu Devine le mot (rose 1)
- Manuel utilisateur (1)
- Guide rapide (1)
- Contrat de licence du logiciel (1)

Autres éléments requis pour jouer

- Balle rose fournie avec AIBO ERS-110/111
- Contrôleur audio fourni avec AIBO ERS-110/111

Qu'est-ce que Party Mascot ?

Noël, un anniversaire ou un mariage sont toujours l'occasion d'organiser des jeux divertissants. Avec Party Mascot, votre AIBO devient un véritable boute-en-train et égaille la fête avec onze jeux amusants !

Le logiciel Party Mascot ERA-102M est conçu exclusivement pour être utilisé avec AIBO ERS-110/111.

Jeu 1 Chant et danse (page 20)

AIBO anime votre fête avec des chansons et des danses.

Jeu 2 Toupie (page 23)

AIBO tourne sur lui-même et devient une toupie amusante.

Jeu 3 Décompte (page 24)

Au moment spécifié, AIBO vous surprendra en imitant le bruit d'une explosion !

Jeu 4 Devine le mot (page 26)

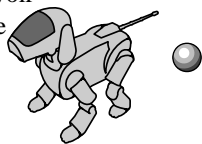
Devinez la réponse dissimulée dans la bouche d'AIBO.

Jeu 5 Devine le nombre de pas (page 29)

C'est le jeu idéal avec plusieurs AIBO. Voyez lequel d'entre eux va gagner.

Jeu 6 Cherche la balle (page 32)

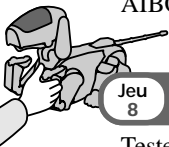
Il s'agit d'une course pour voir quel AIBO trouve la balle le premier.





Jeu 7 **Pierre-papier-ciseaux**
(page 34)

Jouez à Pierre-papier-ciseaux avec AIBO.



Jeu 8 **Jeu de réflexe 1** (page 36)

Testez vos réflexes avec AIBO.



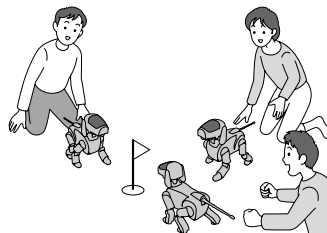
Jeu 9 **Jeu de réflexe 2** (page 38)

Plus difficile encore que le jeu de réflexe 1.



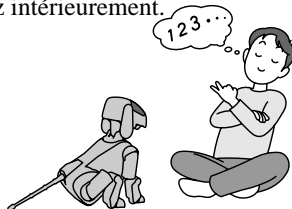
Jeu 10 **Devine le son** (page 40)

Testez votre aptitude à reconnaître les sons.



Jeu 11 **Devine la durée** (page 43)

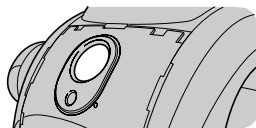
Testez votre précision lorsque vous comptez intérieurement.



Préparation d'AIBO pour Party Mascot

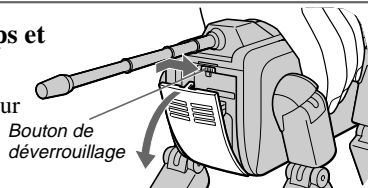
1 Vérifiez que la touche de pause située sur la poitrine d'AIBO est enfoncée.

Elle doit être enfoncée d'environ 1 mm par rapport à la surface.



2 Saisissez AIBO fermement par le corps et ouvrez le couvercle situé à l'arrière.

Faites glisser le bouton de déverrouillage pour ouvrir le couvercle.

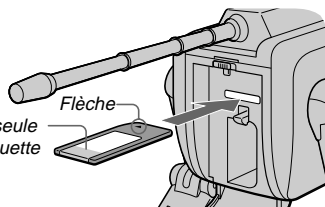


Remarques

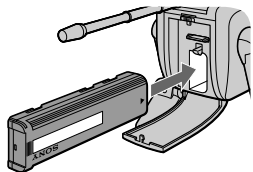
- Saisissez AIBO par le corps et non par l'une de ses extrémités.
- Ne touchez pas la borne de charge située sous AIBO directement avec les mains. Ceci pourrait la souiller et causer des faux contacts.

3 Insérez le "Memory Stick" Party Mascot dans le sens de la flèche avec l'étiquette orientée vers le haut.

Insérez-le de sorte que seule la partie colorée de l'étiquette soit visible.



-
- 4** Insérez la batterie dans le sens de la flèche jusqu'au déclic indiquant qu'elle est en place.

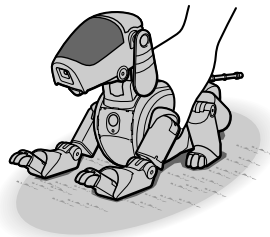


-
- 5** Refermez le couvercle situé à l'arrière, puis placez AIBO sur le sol comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

Placez-le sur une surface plane non glissante, comme une moquette à poils courts. Choisissez un endroit tranquille de sorte qu'AIBO puisse entendre le contrôleur audio.

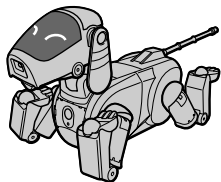
Remarque

Veillez à placer AIBO sur le sol, comme illustré. Vous éviterez ainsi qu'AIBO ne bouge de façon imprévue et ne soit endommagé lorsque vous activez et désactivez la touche de pause.






-
- 6** Appuyez sur la touche de pause située sur la poitrine d'AIBO.

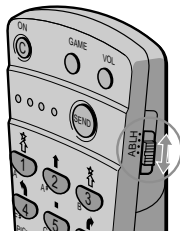
Les yeux d'AIBO clignotent en vert et il remue la tête et la queue tandis que le logiciel est en cours de chargement à partir du "Memory Stick." Lorsque le chargement du logiciel est terminé, AIBO étire les pattes, puis il prend la position de veille en attendant le choix d'un jeu et ses yeux s'allument en vert.



Mode de veille en attendant le choix d'un jeu

7 Réglez le type de commande d'AIBO sur celui du contrôleur audio.

Réglez le commutateur du type de commande du contrôleur audio (que nous appellerons “contrôleur” dans la suite de ce document) sur “A” ou “B”, puis émettez la commande   . (procédez ainsi même si vous ne connaissez pas le type de commande actuel d'AIBO).



Type de commande A: correspond à l’octave la plus grave. Les commandes numériques de type A et les commandes de type L utilisant un seul son sont activées.

Type de commande B: correspond à l’octave la plus aiguë. Les commandes numériques de type B et les commandes de type H utilisant un seul son sont activées.

Conseil

AIBO distingue plus facilement les notes plus aiguës (type B).

AIBO est maintenant prêt à jouer avec Party Mascot.
Choisissons un jeu !


Choix d'un jeu

Sélectionnez un jeu lorsqu'AIBO est en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.


































Pour sélectionner un jeu, utilisez le contrôleur afin d'émettre le son correspondant au jeu de votre choix. Si l'environnement est trop bruyant pour qu'AIBO puisse percevoir les sons, vous pouvez également sélectionner un jeu en exerçant une pression sur les capteurs de ses pattes (page suivante).

● A l'aide du contrôleur

Le contrôleur vous permet de choisir un jeu directement.

Il vous suffit d'appuyer sur les deux touches numériques correspondant au jeu que vous souhaitez, puis d'appuyer sur .

Liste des commandes

Jeu 1: Chant et danse	  	→ page 20
Jeu 2: Toupie	  	→ page 23
Jeu 3: Décompte	  	→ page 24
Jeu 4: Devine le mot	  	→ page 26
Jeu 5: Devine le nombre de pas	  	→ page 29
Jeu 6: Cherche la balle	  	→ page 32
Jeu 7: Pierre-papier-ciseaux	  	→ page 34
Jeu 8: Jeu de réflexe 1	  	→ page 36
Jeu 9: Jeu de réflexe 2	  	→ page 38
Jeu 10: Devine le son	  	→ page 40
Jeu 11: Devine la durée	  	→ page 43

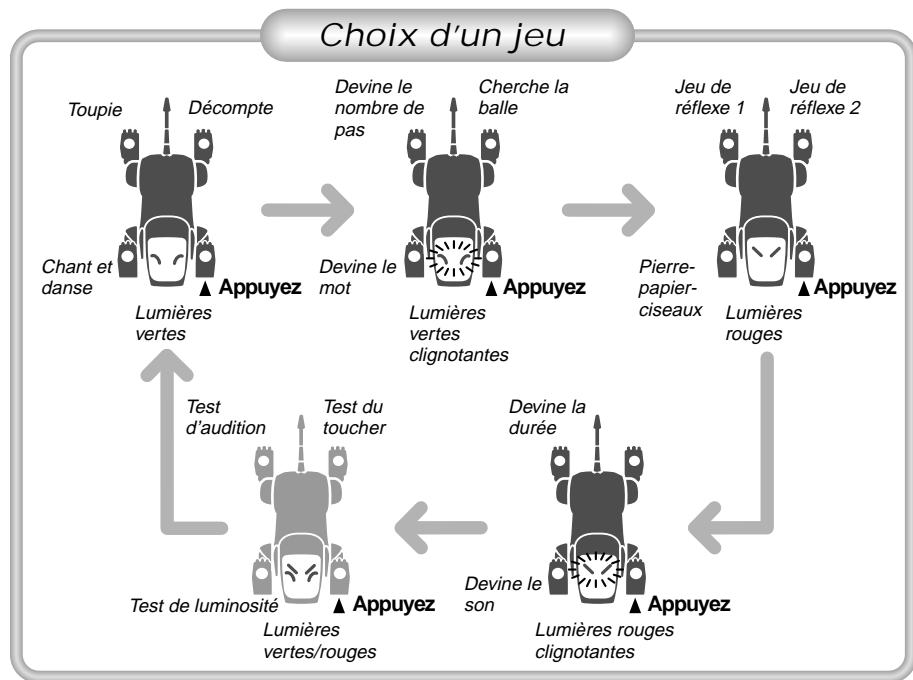
● Choix d'un jeu à l'aide des deux capteurs de pattes

Appuyez sur deux capteurs pour choisir un jeu.

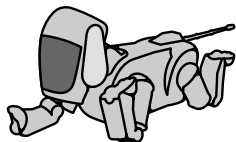
1 Appuyez ensuite sur le capteur situé sur la patte avant gauche pour sélectionner les yeux lumineux correspondant au jeu de votre choix.

2 Appuyez sur le capteur correspondant au jeu de votre choix.

Vous pouvez choisir un jeu autant de fois que vous le souhaitez.

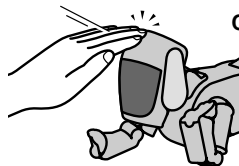


Par exemple, pour sélectionner le jeu Pierre-papier-ciseaux, appuyez plusieurs fois sur le capteur situé sur la patte avant gauche pour allumer les yeux lumineux en rouge, puis appuyez sur le capteur situé sur la patte avant droite.



AIBO baisse la patte sur laquelle se trouve le capteur choisi, puis il baisse la tête.

Confirmez votre choix



Confirmation

Pour confirmer: exercez une petite pression sur le capteur tactile.

Pour annuler: appuyez sur le capteur tactile pendant 2 secondes au minimum.

Veille en attendant le démarrage du jeu

Veillez vous référer aux pages correspondantes pour chaque jeu.

- | | | | |
|----------------------------|-----------|--------------------------|-----------|
| 1: Chant et danse | (page 20) | 7: Pierre-papier-ciseaux | (page 34) |
| 2: Toupie | (page 23) | 8: Jeu de réflexe 1 | (page 36) |
| 3: Décompte | (page 24) | 9: Jeu de réflexe 2 | (page 38) |
| 4: Devine le mot | (page 26) | 10: Devine le son | (page 40) |
| 5: Devine le nombre de pas | (page 29) | 11: Devine la durée | (page 43) |
| 6: Cherche la balle | (page 32) | | |

Modes de fonctionnement d'AIBO et reprise du jeu

Si un objet se coince entre les articulations d'AIBO ou si AIBO tombe, suivez la procédure ci-dessous pour qu'il revienne en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

Lorsque vous mettez AIBO en position de charge

Pour recharger AIBO ou pour le mettre en position de repos, appuyez sur

0 3 SEND et mettez AIBO en position de charge.

Mode Blocage

Lorsque votre doigt ou un objet se coince dans l'une des articulations d'AIBO, ses pattes se détendent.

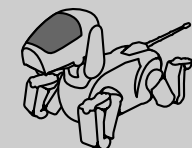
Mode Chute

Lorsqu'AIBO tombe, il se relève seul et

Mettez AIBO en garde debout basse et appuyez sur le capteur tactile pendant cinq secondes au minimum.

Appuyez sur 0 0 SEND.

Lorsque la batterie est rechargée, retirez AIBO de la station et mettez-le en garde debout basse.



Mode de veille en attendant le choix d'un jeu

Se redresse automatiquement.

Mettez AIBO en garde debout basse et appuyez sur le capteur tactile pendant cinq secondes au minimum.

AIBO se met en position de charge

Lorsqu'il se met en position de charge, placez AIBO sur la station pour recharger la batterie.

Mode Ramassage

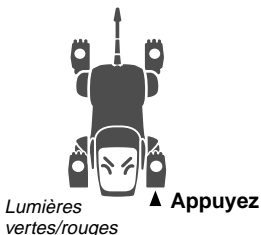
Lorsque vous prenez AIBO, ses pattes se détendent.

Tests sensoriels

Selon son environnement d'utilisation, il est possible qu'AIBO ne reconnaisse pas les couleurs ou le son du contrôleur. Avant de commencer un jeu, vérifiez toujours que les capteurs d'AIBO fonctionnent correctement dans l'environnement où il se trouve (tests d'audition/de lumière). Vous pouvez également employer la méthode correcte consistant à appuyer sur le capteur tactile (test du toucher). Utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes pour exécuter un test.

-
- **Pour effectuer un test avec le contrôleur, consultez directement la procédure de chaque test (page suivante).**
 - **Pour effectuer un test avec le capteur des pattes, commencez par régler AIBO sur le mode de test en appuyant sur le capteur situé sur sa patte avant gauche.**

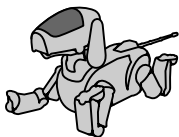
Ses yeux lumineux s'allument comme illustré. Vous pouvez maintenant tester chaque capteur (page suivante).



Test de luminosité (4) (1) SEND

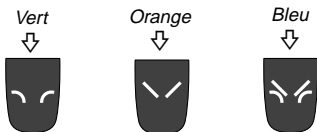
- 1 **Lorsqu'AIBO est en mode de veille en attendant le choix d'un jeu, appuyez sur (4) (1) SEND ou sur le capteur situé sur sa patte avant droite.**

AIBO est en mode de test de luminosité et attend avec la patte avant droite baissée.



- 2 **Montrez les cartes de couleur à AIBO.**

Placez chaque carte de couleur fournie verticalement face à AIBO à environ 15 cm (un demi-pied) devant sa tête (caméra couleur). Si AIBO perçoit la couleur correctement, ses yeux s'allument comme illustré.



Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit, si vous appuyez sur (1) (2) SEND ou si vous appuyez légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

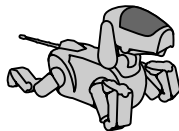
Remarque

Si AIBO ne réagit pas aux cartes de couleur, recommencez le test dans un endroit plus lumineux.

Test d'audition (4) (2) SEND

- 1 **Lorsqu'AIBO est en mode de veille en attendant le choix d'un jeu, appuyez sur (4) (2) SEND ou sur le capteur situé sur sa patte arrière droite.**

AIBO est en mode de test d'audition et attend avec la patte arrière droite baissée.



- 2 **Emettez un son.**

Réglez le commutateur de type de commande du contrôleur sur "L" (lorsqu'AIBO est réglé sur le type de

commande A) ou sur "H" (pour le type de commande B), puis émettez les notes suivantes et vérifiez la réponse d'AIBO.



Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous appuyez légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

Remarques

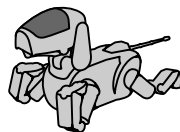
- AIBO ne répond pas aux commandes commençant par (0) ou (8).
- Si AIBO ne réagit pas au son, recommencez le test dans un endroit moins bruyant.
- Si vous ne connaissez pas le type de commande d'AIBO, réglez-le sur le même type de commande que le contrôleur (étape 7, page 12).

Test du toucher (4) (3) (SEND)

1 Lorsqu'AIBO est en mode de veille en attendant le choix d'un

jeu, appuyez sur (4) (3) (SEND) ou sur le capteur situé sur sa patte arrière gauche.

AIBO est en mode de test du toucher et attend avec la patte arrière gauche baissée.



2 Appuyez sur le capteur tactile.

Les yeux lumineux s'allument ainsi qu'il est indiqué sur le schéma selon la façon dont vous appuyez sur le capteur tactile.

Exercez une légère pression

Appuyez légèrement pendant deux secondes minimum.



Vert



Rouge

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous appuyez sur (1) (2) (SEND), AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

Remarque

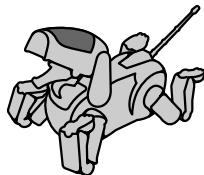
Si AIBO ne réagit pas à votre contact, appuyez différemment sur le capteur pour recommencer le test.




Chant et danse

AIBO anime votre fête avec des chansons et des danses ! Vous avez le choix entre six mélodies. Vous pouvez également enregistrer jusqu'à trois mélodies personnelles à l'aide du AIBO Performer Kit en option.

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous sélectionniez une mélodie.

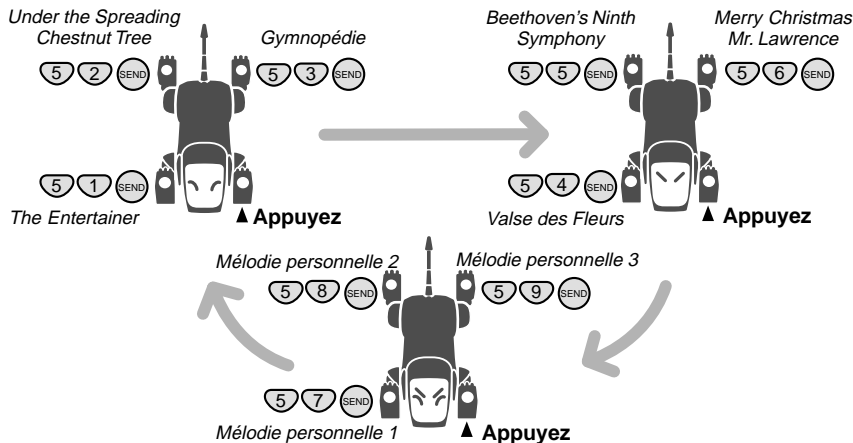


Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur    ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

2 Sélectionnez une mélodie.

Sélectionnez une mélodie avec le contrôleur ou les capteurs situés sur ses pattes. **Appuyez sur les capteurs** correspondant au jeu de votre choix. Ou bien appuyez plusieurs fois **sur le capteur** situé sur la patte avant gauche pour sélectionner les yeux lumineux correspondant au jeu de votre choix, puis appuyez sur le capteur correspondant.

Les premières secondes de la mélodie sont reproduites. (Pour les mélodies personnelles 1-3, les introductions présélectionnées sont reproduites.)



3 Confirmez votre choix.

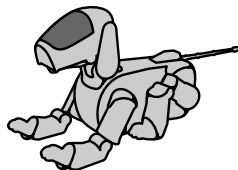
Appuyez sur (1 1 SEND) ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

La mélodie sélectionnée s'interrompt et AIBO se met en position pour danser.

Remarque

Lorsqu'il chante à tue-tête, il est possible qu'AIBO ne réponde pas aux commandes du contrôleur. Si c'est le cas, confirmez la mélodie de votre choix en appuyant sur le capteur tactile.

Si vous appuyez sur (1 2 SEND) ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 1.



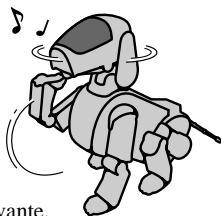
4 Lancez le chant et la danse.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

AIBO commence à chanter et à danser.

Lorsque la mélodie est terminée, AIBO revient à l'état de l'étape 1.

Si vous ne lancez pas le chant et la danse dans la minute suivante, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



Si vous possédez le “AIBO Performer Kit ERF-510/511” en option

Vous pouvez jouer au jeu Chant et danse en utilisant des mélodies et des mouvements personnels.

Ouvrez le fichier de personnalité, éditez le mouvement attribué à la mélodie personnelle, puis associez-le au fichier audio.

Les mélodies et les mouvements personnels correspondent de la façon suivante:

P4P1: Mélodie personnelle 1

P4P2: Mélodie personnelle 2

P4P3: Mélodie personnelle 3

Si vous sélectionnez un mouvement qui n'apparaît pas dans la liste ci-dessus, les modifications effectuées ne seront pas reproduites dans la mélodie personnelle.

Pour obtenir des instructions plus détaillées, reportez-vous au guide d'utilisateur AIBO Performer Kit.

Remarque

Lorsque vous enregistrez des mélodies personnelles à l'aide du AIBO Performer Kit, les modifications seront uniquement reproduites dans trois des fichiers de mouvement. Toutefois, le “Memory Stick” mémorise le fichier de personnalité contenant tous les fichiers de mouvement (86 fichiers). Par conséquent, vérifiez bien que les mélodies personnelles ne dépassent pas la taille de personnalité maximale prévue par le AIBO Performer Kit.

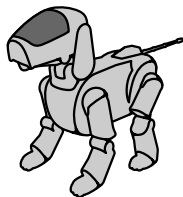
AIBO tourne sur lui-même et devient une toupie amusante. Avec AIBO la toupie, être désigné pour un jeu devient une expérience amusante.

Rassemblez tout le monde autour d'AIBO et lancez la toupie !

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous commenciez le jeu.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur 1 2 SEND ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



2 Commencez le jeu.

Appuyez sur 1 1 SEND ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

AIBO commence à tourner au rythme de la musique. (AIBO peut même vous surprendre en faisant un faux mouvement !)

Après quelques instants, AIBO s'assoit et lève la patte avant droite. Le joueur désigné est le "gagnant" !

AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.

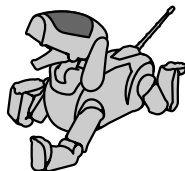


Au moment spécifié, AIBO vous surprendra en imitant le bruit d'une explosion !
Cette fonction est parfaite pour jouer à un jeu nécessitant une limite de durée. La musique du décompte fera battre votre cœur encore plus fort !

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous procédiez au réglage du programmeur.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur 1 2 SEND ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



2 Réglez le programmeur.

Par défaut le programmeur est réglé sur cinq secondes. Pour modifier ce réglage, utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes. Le programmeur peut être réinitialisé aussi souvent que vous le souhaitez.

30 secondes

(Les yeux lumineux s'allument en rouge.)



60 secondes

(Les yeux lumineux clignotent en rouge.)



10 secondes

(Les yeux lumineux clignotent en vert.)



5 secondes

(Les yeux lumineux s'allument en vert.)

Si vous appuyez sur **1** **2** **SEND** ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO est réinitialisé en mode de veille en attendant le choix d'un jeu (page 11).

3 Commencez le jeu.

Appuyez sur **1** **1** **SEND** ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

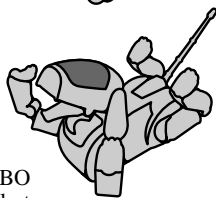
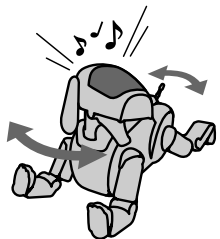
Les yeux lumineux d'AIBO clignotent, et il remue la tête et la queue au rythme de la musique.

A la fin de la durée spécifiée, AIBO prend une pose en émettant un bruit fort.

AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.

Conseil

Si vous exercez une petite pression sur le capteur tactile d'AIBO avant la fin du décompte, le décompte redémarre depuis le début.

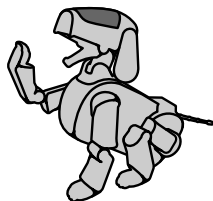


Devine le mot

Devinez la réponse dissimulée dans la bouche d'AIBO. Ne clignez pas des yeux ou vous ne verrez pas la réponse dissimulée dans la bouche d'AIBO ! Le premier joueur à donner la réponse correcte est le gagnant. Ce jeu est idéal pour distribuer des prix. Le meneur de jeu dirige le jeu avec le contrôleur.

1 Choisissez le jeu (page 13).

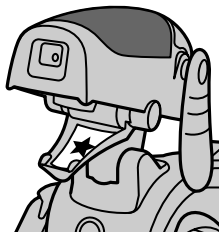
AIBO ouvre la bouche.



Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur **1** **2** **SEND** ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

2 Glissez la réponse dans la bouche d'AIBO.




Ecrivez la réponse sur un feuillet du bloc-notes fourni et fixez-le dans la bouche d'AIBO comme illustré.

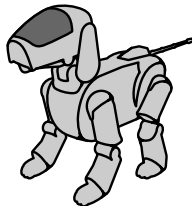


3 Fermez la bouche d'AIBO pour dissimuler la réponse.

Appuyez sur    ou sur le capteur situé sur la patte avant droite.

AIBO referme la bouche et se relève.

Si vous appuyez sur    ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 1.






4 Commencez le jeu.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

AIBO commence à marcher en ouvrant et en fermant la bouche.



5 Le joueur qui devine la réponse la donne au meneur de jeu.

Le joueur murmure la réponse au meneur de jeu de sorte que les autres joueurs ne l'entendent pas. Le meneur de jeu appuie sur    ou exerce une légère pression sur le capteur tactile.

AIBO referme la bouche pour cacher la réponse.






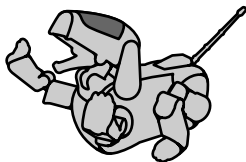
6 Indiquez à AIBO si la réponse est correcte ou non.

Le meneur de jeu utilise le contrôleur ou un capteur des pattes pour signaler à AIBO si la réponse est correcte ou non.




AIBO prend une pose et attend la prochaine commande du meneur de jeu.

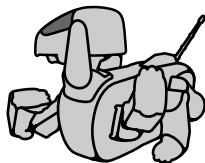
Si plusieurs joueurs devinent la réponse, le meneur de jeu répète l'étape 6 pour chaque joueur et juge si la réponse est correcte ou non.

Si la réponse est correcte,    ou la patte avant droite






(Les yeux lumineux clignotent en vert)

Si la réponse est incorrecte,    ou la patte avant gauche



(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

Pour reprendre le jeu, appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

Si vous appuyez sur    ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 1.

Devine le nombre de pas



C'est le jeu idéal pour plusieurs AIBO. Devinez combien de pas AIBO devra faire pour atteindre le but. Estimez les habitudes de votre AIBO et les conditions de la course et essayez de déterminer le gagnant.

Remarques

- Réglez le type de commande d'AIBO sur B (page 12). Si le type de commande est réglé sur A, le AIBO gagnant ne pourra pas émettre de cris de joie.
- Jouez dans un endroit spacieux ne comportant aucun obstacle.


1 Préparez l'arrivée.

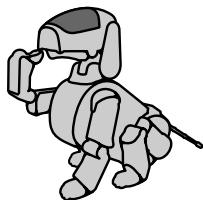
Placez un drapeau sur le sol pour repérer l'arrivée.



2 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous spécifiez le nombre de pas.

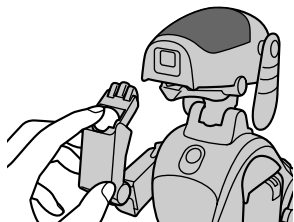
Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur  ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



3 Spécifiez le nombre de pas.

Appuyez sur le capteur situé sur sa patte avant droite autant que fois que vous souhaitez qu'AIBO fasse de pas (maximum 50 pas). Un pas est compté lorsqu'AIBO a avancé ses quatre pattes.

Les yeux lumineux d'AIBO clignotent en vert pour valider le nombre de pas.



4 Confirmez le nombre de pas.

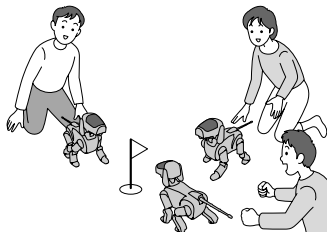
Appuyez sur ou exercez une légère pression sur le capteur tactile. Lorsqu'AIBO se lève, placez-le sur la ligne de départ.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

5 Commencez le jeu.

Appuyez sur ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

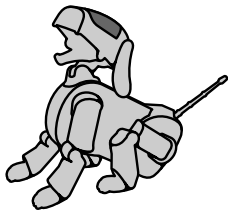
Les yeux lumineux d'AIBO s'allument en vert et AIBO effectue le nombre de pas spécifié.



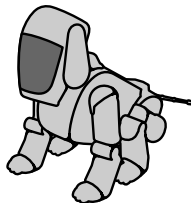
Si vous appuyez sur ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 2.

6 Félicitez l'AIBO gagnant.

Exercez une petite pression sur le capteur tactile du AIBO le plus proche du but. L'AIBO gagnant prend une pose de gagnant ; les autres AIBO expriment leur défaite lorsqu'ils entendent les cris de joie du gagnant (cependant il peut y avoir un mauvais perdant parmi eux qui fait mine de ne rien remarquer).






Exemple de pose de gagnant
(Les yeux lumineux clignotent en vert)



Exemple de pose de perdant
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 2.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous appuyez sur    ou si vous appuyez légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 2.

Cherche la balle




Il s'agit d'une course pour voir quel AIBO trouve la balle le premier. Pourquoi ne pas utiliser AIBO pour vous départager ? L'équipe qui encourage l'AIBO perdant reçoit une pénalité.

Remarque

Réglez le type de commande d'AIBO sur B (page 12). Si le type de commande est réglé sur A, le AIBO gagnant ne pourra pas émettre de cris de joie.

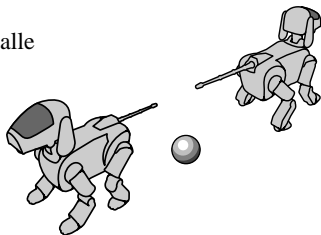
1 Choisissez le jeu (page 13).

Les AIBO se lèvent et attendent que vous commenciez le jeu.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur    ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

2 Mettez les AIBO en position.

Placez les deux AIBO dos à dos et mettez la balle entre eux.



Remarque

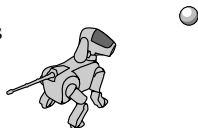
Jouez dans un endroit spacieux ne comportant aucun obstacle.

3 Commencez le jeu.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

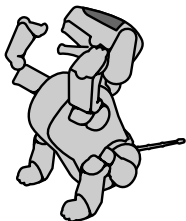


Les deux AIBO font quelques pas en avant, puis ils commencent à chercher la balle.

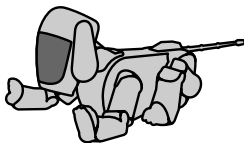


Le AIBO qui trouve la balle le premier prend une pose de gagnant et l'autre AIBO exprime sa défaite lorsqu'il entend les cris de joie du gagnant.

Si aucun des deux ne parvient à trouver la balle en une minute, ils expriment tous deux leur déception.



Exemple de pose de gagnant
(Les yeux lumineux clignotent en vert)



Exemple de pose de perdant
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

Les AIBO reviennent ensuite à l'état de l'étape 1.

Pierre-papier-ciseaux



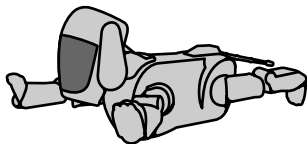
Jouez à Pierre-papier-ciseaux avec AIBO. Jouez avec les cartes de couleur fournies pour voir si vous êtes le meilleur en trois manches. Le seul fait de regarder AIBO prendre des poses pour pierre, papier et ciseaux suffit à déclencher l'hilarité.




Remarque

Procédez au test de luminosité avant de jouer à ce jeu (page 18).

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous commenciez le jeu.

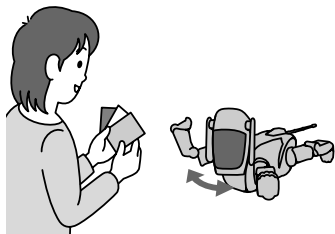


Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur    ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

2 Commencez le jeu.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

AIBO remue la tête pour vous indiquer le moment où vous devez vous tenir prêt à lui montrer l'une des cartes.



3 Lorsqu'il lève le museau après avoir secoué la tête, placez l'une des cartes de couleur devant la caméra couleur d'AIBO.




Au même moment, AIBO prend une pose pour papier, pierre ou ciseaux.

Gagne → Les yeux lumineux s'allument en vert

Perd → Les yeux lumineux s'allument en rouge

Match nul → Les yeux lumineux s'allument en vert/rouge

Si AIBO ne voit pas la carte → Les yeux lumineux restent éteints.

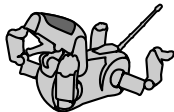
Si vous annulez le jeu en appuyant sur    à ce moment là ou si vous appuyez légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 1.

AIBO évalue lui-même s'il a gagné ou perdu et réagit en conséquence.

Il donne ensuite le signal pour la manche suivante. Si c'est un match nul, la même manche est rejouée. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un d'entre vous gagne deux fois de suite.

Si AIBO gagne deux fois de suite, il prend une pose de gagnant et s'il perd deux fois de suite, il exprime sa défaite.

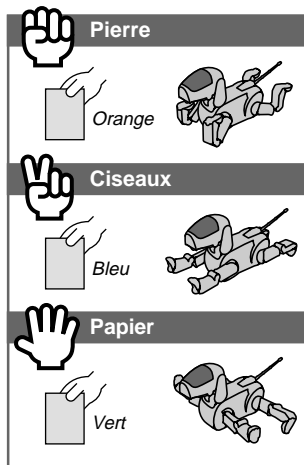
Exemple de pose de gagnant
(Les yeux lumineux clignotent en vert)



Exemple de pose de perdant
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)



AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.



Jeu de réflexe 1

5

8

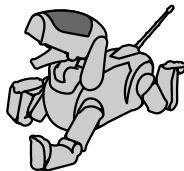
SEND

Touchez les capteurs des pattes au rythme du clignotement des yeux lumineux. Testez vos réflexes avec AIBO. Si vous réussissez ce jeu, un défi plus difficile vous attend avec le Jeu de réflexe 2.

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous spécifiez le nombre de manches.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur **1** **2** **SEND** ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



2 Sélectionnez le nombre de manches.

Par défaut, le nombre de manches est égal à dix. Pour modifier ce réglage, utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes. Le nombre de manches peut être réinitialisé aussi souvent que vous le souhaitez.

20 fois (Les yeux lumineux s'allument en rouge.)

40 fois (Les yeux lumineux clignotent en rouge.)



15 fois




(Les yeux lumineux clignotent en vert.)



10 fois (Les yeux lumineux s'allument en vert.)



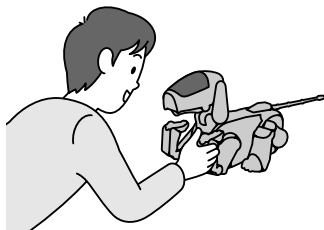
3 Commencez le jeu.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

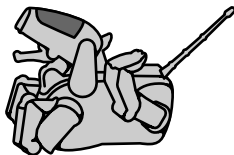
4 Touchez le capteur des pattes à chaque fois que les yeux lumineux clignotent.

Lorsque les yeux lumineux clignotent en vert, appuyez sur le capteur situé sur l'une ou l'autre des pattes avant.

N'appuyez sur aucun capteur lorsque les yeux lumineux d'AIBO clignotent en rouge ou lorsqu'il émet un son. Dans le cas contraire, cela sera considéré comme une erreur.

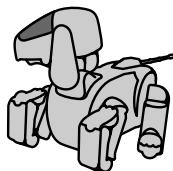


AIBO prend une pose exprimant l'échec à chaque fois que vous vous trompez.
AIBO prend une pose exprimant le succès lorsque vous gagnez à la suite le nombre de manches spécifié à l'étape 2.



Exemple de pose exprimant le succès
(Les yeux lumineux clignotent en vert)

AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.



Exemple de pose exprimant l'échec
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

Jeu de réflexe 2

5

9

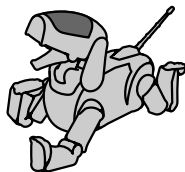
SEND

Pour ce jeu encore plus difficile que le jeu de réflexe 1, vous devez appuyer sur un capteur tactile différent en fonction de la couleur des yeux lumineux d'AIBO.

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous spécifiez le nombre de manches.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur **1** **2** **SEND** ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



2 Sélectionnez le nombre de manches.

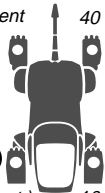
Par défaut, le nombre de manches est égal à dix. Pour modifier ce réglage, utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes. Le nombre de manches peut être réinitialisé aussi souvent que vous le souhaitez.

20 fois (Les yeux lumineux s'allument en rouge.)

3 3 SEND

40 fois (Les yeux lumineux clignotent en rouge.)

3 4 SEND



15 fois




3 2 SEND

(Les yeux lumineux clignotent en vert.)

3 1 SEND

10 fois (Les yeux lumineux s'allument en vert.)

3 Commencez le jeu.

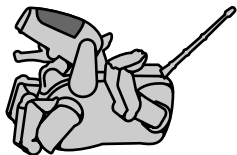
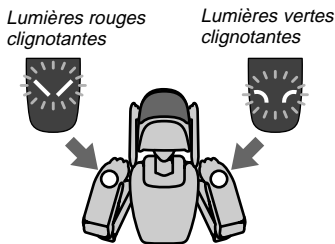
Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile.

4 Touchez le capteur des pattes à chaque fois que les yeux lumineux clignotent.

Appuyez sur le capteur situé sur la patte avant droite ou gauche en fonction de la couleur des yeux lumineux.

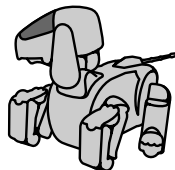
N'appuyez pas sur le capteur des pattes lorsque les deux yeux lumineux d'AIBO clignotent en vert et en rouge ou lorsqu'il émet un son. Dans le cas contraire, cela sera considéré comme une erreur.

AIBO prend une pose exprimant l'échec à chaque fois que vous vous trompez. AIBO prend une pose exprimant le succès lorsque vous gagnez à la suite le nombre de manches spécifié à l'étape 2.



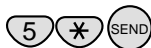
Exemple de pose exprimant le succès
(Les yeux lumineux clignotent en vert)

AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.



Exemple de pose exprimant l'échec
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

Devine le son



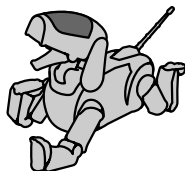
Testez votre aptitude à reconnaître les sons. A l'aide de votre contrôleur, reproduisez rapidement le son émis par AIBO. Vous avez le choix entre différents niveaux de difficulté.




Remarque

Avant de commencer ce jeu, vérifiez le type de commande d'AIBO (A ou B). Si vous ne le connaissez pas, reportez-vous à l'étape 7 de la page 12 et réglez AIBO et le contrôleur sur le même type de commande.

1 Choisissez le jeu (page 13).

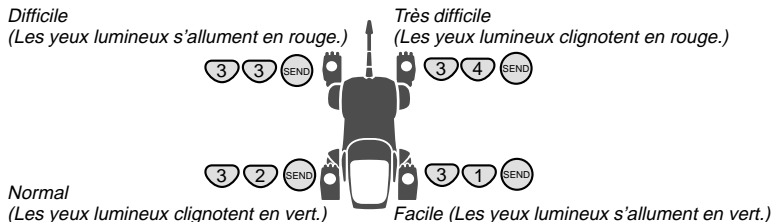
AIBO attend que vous spécifiez le niveau de difficulté.



Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur    ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

2 Sélectionnez le niveau de difficulté.

Par défaut, le niveau le plus facile est sélectionné. Pour sélectionner un autre niveau, utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes. Le niveau de difficulté peut être réinitialisé aussi souvent que vous le souhaitez.



AIBO émet un son correspondant au niveau de difficulté sélectionné.

Facile	Do Mi So	Normal	Do Ré Mi La Si
Difficile	Do Ré Mi Fa Sol La Si	Très Difficile	Do Ré Mi Fa Sol La Si Do# Ré# Fa# Sol# La#

- Si vous appuyez sur **1 2 SEND** ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO est réinitialisé en mode de veille en attendant le choix d'un jeu (page 11).
- Si vous ne commencez pas le jeu dans la minute suivante, AIBO revient au mode de veille en attendant le choix d'un jeu.

3 Commencez le jeu.

Appuyez sur **1 1 SEND** ou exercez une légère pression sur le capteur tactile. AIBO émet un son.

4 Reproduisez le son émis par AIBO.

Réglez le commutateur du contrôleur sur “L” (lorsqu’AIBO est réglé sur le type de commande A) ou sur “H” (pour le type de commande B). Dirigez le contrôleur sur AIBO, puis répétez le son dans les dix secondes.

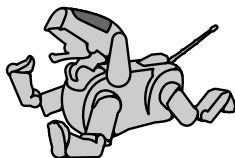
Si AIBO a du mal à saisir le son, jouez chaque note un peu plus longtemps.



Do	Ré	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do#	Ré#	Fa#	Sol#	La#
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
C	D	E	F	G	A	B	C#	D#	F#	G#	A#

5 Continuez jusqu’à ce que vous gagniez le jeu.

AIBO prend une pose exprimant l’échec à chaque fois que vous vous trompez. Si vous gagnez cinq fois de suite, AIBO prend une pose exprimant le succès.



Exemple de pose exprimant le succès
(Les yeux lumineux clignotent en vert)



Exemple de pose exprimant l’échec
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

AIBO revient ensuite à l’état de l’étape 1.

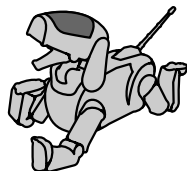
Testez votre précision lorsque vous comptez intérieurement.

Lorsque vous pensez que la durée spécifiée est écoulée, touchez AIBO !

1 Choisissez le jeu (page 13).

AIBO attend que vous spécifiez la durée.

Si vous ne jouez pas dans la minute qui suit ou si vous annulez le jeu en appuyant sur 1 2 SEND ou en appuyant légèrement sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu.



2 Sélectionnez la durée.

Par défaut, la durée est égale à trois secondes. Pour modifier ce réglage, utilisez le contrôleur ou les capteurs des pattes. La durée peut être réinitialisée aussi souvent que vous le souhaitez.

12 secondes

(Les yeux lumineux s'allument en rouge.)



20 secondes

(Les yeux lumineux clignotent en rouge.)






5 secondes




(Les yeux lumineux clignotent en vert.)

3 secondes

(Les yeux lumineux s'allument en vert.)

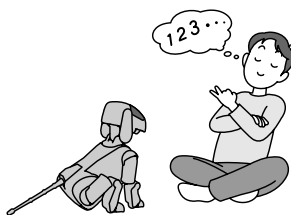
3 Confirmez la durée sélectionnée.

Appuyez sur    ou exercez une légère pression sur le capteur tactile. AIBO s'assoit.

- Si vous appuyez sur    ou si vous exercez une légère pression sur le capteur tactile pendant deux secondes minimum, AIBO revient à l'état de l'étape 1.
- Si vous ne lancez pas le jeu dans la minute suivante, AIBO revient en mode de veille en attendant le choix d'un jeu (page 11).

4 Commencez le jeu.

Exercez une petite pression sur le capteur tactile. Dès qu'AIBO émet un signal sonore, commencez à compter intérieurement.

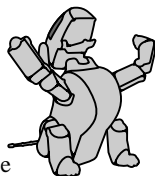


5 Indiquez lorsque vous estimez que la durée est écoulée.

Exercez une petite pression sur le capteur tactile lorsque vous pensez que la durée spécifiée est écoulée.

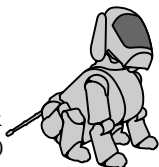
Si c'est exact, AIBO prend une pose exprimant le succès. Si ce n'est pas le cas, AIBO prend une pose exprimant l'échec.

Après avoir pris une pose, AIBO revient à l'état de l'étape 1.



Exemple de pose exprimant le succès
(Les yeux lumineux clignotent en vert)

Exemple de pose exprimant l'échec
(Les yeux lumineux clignotent en rouge)

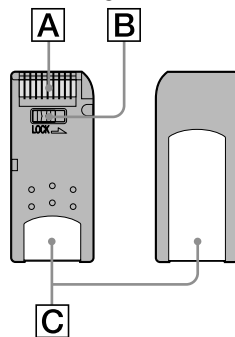




Remarques relatives à l'utilisation

Pour protéger les données sauvegardées sur le “Memory Stick”, respectez les indications suivantes:

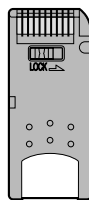
- Le “Memory Stick” fourni est un accessoire du logiciel Party Mascot ERA-102M. Si vous l'utilisez également pour sauvegarder des données provenant d'ordinateurs personnels, de caméscopes ou pour toute application autre qu'AIBO, vous risquez d'endommager AIBO.
- Ne touchez pas la borne **A** avec la main ou avec un objet métallique.
- Si l'interrupteur de sécurité **B** est réglé sur LOCK, il est impossible d'enregistrer ou de supprimer des données. Ne réglez pas l'interrupteur de sécurité sur LOCK lorsque vous utilisez le “Memory Stick” avec AIBO ERS-110/111.
- Les données sauvegardées risquent d'être effacées ou endommagées:
 - lorsque vous retirez le “Memory Stick” ou la batterie d'AIBO en cours de chargement/de sauvegarde de données,
 - lorsque vous utilisez le “Memory Stick” dans un endroit chargé en électricité statique ou soumis à des interférences électriques.
- Collez uniquement un autocollant “Memory Stick” dans la zone prévue à cet effet repérée par **C**. Un autocollant a déjà été apposé en usine sur le “Memory Stick” AIBO-ware.
- Ne tordez pas, ne faites pas tomber le “Memory Stick” et ne lui faites pas subir de choc violent.
- Ne démontez pas et ne modifiez pas le “Memory Stick”.
- Prenez garde de ne pas mouiller le “Memory Stick”.



- N'utilisez pas ou n'entreposez pas le "Memory Stick" dans des endroits soumis:
 - à des températures excessivement élevées, par exemple une voiture garée en plein soleil,
 - au rayonnement direct du soleil,
 - à une humidité élevée ou à un gaz corrosif.
- Lorsque vous transportez ou lorsque vous entreposez le "Memory Stick," laissez-le dans le boîtier fourni.
- Le logiciel Party Mascot ERA-102M est conçu exclusivement pour être utilisé avec "AIBO" ERS-110/111. Il ne peut pas être utilisé avec "AIBO" ERS-210.
- Sony décline toute responsabilité vis à vis de tout dysfonctionnement résultant d'une utilisation de Party Mascot non spécifiée dans ce guide utilisateur.
- Les spécifications de ce logiciel sont sujettes à modification sans préavis.

Qu'est-ce que le "Memory Stick" AIBO-ware ?

Il s'agit d'un "Memory Stick" conçu pour être exclusivement utilisé avec AIBO et contenant un logiciel d'application exécutable sur un AIBO.





Dépannage

Si vous rencontrez l'une des difficultés décrites ci-après, utilisez ce guide de dépannage pour résoudre le problème. Si le problème persiste, contactez l'assistance clientèle AIBO. (Reportez-vous à page 3 pour obtenir des détails sur l'assistance clientèle AIBO.)




AIBO

Symptôme	Remède
AIBO ne réagit pas lorsque la touche de pause est relâchée.	<ul style="list-style-type: none">• La batterie n'est pas insérée → Appuyez sur la touche de pause, puis insérez la batterie (page 11). Après avoir inséré la batterie, relâchez la touche de pause pour redémarrer AIBO.• La batterie est vide. → Vérifiez le niveau de la batterie (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111). Si nécessaire, rechargez la batterie ou insérez une batterie chargée.• La température de la batterie est anormalement élevée. → Attendez que la batterie refroidisse.

Symptôme	Remède
AIBO émet une mélodie triste et ne bouge pas lorsque la touche de pause est relâchée.	<ul style="list-style-type: none">• Le “Memory Stick” n’est pas inséré. → Appuyez sur la touche de pause, puis insérez le “Memory Stick” (page 10). Redémarrez AIBO en relâchant la touche de pause.• Le “Memory Stick” inséré ne comporte aucun AIBO-ware.• La batterie est vide. → Vérifiez le niveau de la batterie (reportez-vous au mode d’emploi “AIBO” ERS-110/111). Si nécessaire, rechargez la batterie ou insérez une batterie chargée.
AIBO met beaucoup de temps avant de commencer à bouger.	<ul style="list-style-type: none">• AIBO est en train de charger des données depuis le “Memory Stick”. Attendez un instant.
AIBO essaie de marcher mais n’avance pas.	<ul style="list-style-type: none">• Le sol est peut-être trop glissant. → Placez AIBO sur une surface pas trop glissante, comme une moquette à poils courts.
AIBO tombe souvent.	<ul style="list-style-type: none">• Le sol est peut-être trop glissant, incliné ou instable. → Placez AIBO sur une surface plane non glissante.

Symptôme	Remède
AIBO ne peut pas se relever après une chute.	<ul style="list-style-type: none"> Parfois, AIBO ne parvient pas à se relever seul. Dans ce cas, aidez-le.
Lorsque vous soulevez AIBO, il arrête de bouger.	<ul style="list-style-type: none"> Placez AIBO sur le sol et appuyez sur le capteur tactile situé sur sa tête pendant cinq secondes minimum pour le réanimer.
AIBO n'émet aucun son (tonalités musicales, effets sonores).	<ul style="list-style-type: none"> Réglez le volume du contrôleur (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).
Le témoin de poitrine clignote rapidement.	<ul style="list-style-type: none"> Réinsérez la batterie. Si le problème persiste, remplacez-la par une batterie neuve (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).
Les yeux lumineux clignent rapidement tour à tour dans l'une puis dans l'autre couleur.	<ul style="list-style-type: none"> Retirez la batterie (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111) Réinsérez la batterie, relâchez la touche de pause, puis appuyez de nouveau sur cette touche.
Le témoin de poitrine ne s'éteint pas lorsque vous appuyez la touche de pause.	<ul style="list-style-type: none"> Le programme est défectueux. → Retirez la batterie (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111) Réinsérez la batterie, relâchez la touche de pause, puis appuyez de nouveau sur cette touche.

Symptôme	Remède
AIBO ne reconnaît pas les cartes de couleur correctement.	<ul style="list-style-type: none">• Vous n'utilisez pas les cartes fournies avec Party Mascot. → Utilisez les cartes de couleur fournies.• Ceci peut se produire en fonction du type d'éclairage. Procédez au test de luminosité (page 18). → Essayez de changer le sens de la carte (dans le sens de la longueur ou de la largeur).• Les lumières sont éteintes ou la carte se trouve à l'ombre. → Allumez les lumières ou tenez la carte bien verticale.• La carte réfléchit la lumière directement sur la caméra couleur d'AIBO. → Modifiez l'orientation de la carte.
AIBO ne réagit pas aux commandes.	<ul style="list-style-type: none">• L'environnement est bruyant. → Répétez la commande dans un endroit moins bruyant ou appuyez sur les capteurs pour diriger AIBO.• AIBO n'accepte pas de commandes pendant qu'il émet des sons.• Le contrôleur n'est pas réglé pour fonctionner avec des commandes numériques. → Réglez le commutateur du contrôleur sur A/B ou émettez des commandes utilisant un seul son (reportez-vous à la section "Liste des commandes" du mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111.)

Symptôme	Remède
	<ul style="list-style-type: none"> • Il est possible que vous deviez modifier le type de commande. <ul style="list-style-type: none"> → Faites correspondre le type de commande d'AIBO et celui du contrôleur en appuyant sur   . • La batterie est vide. <ul style="list-style-type: none"> → Placez AIBO sur la station ou installez une batterie rechargée (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111.) • AIBO ne parvient pas à distinguer les notes les plus graves. <ul style="list-style-type: none"> → AIBO distingue plus facilement les notes aiguës. Reportez-vous à l'étape 7 de la page 12 et réglez AIBO sur le type de commande B.
<p>AIBO ne réagit pas à la balle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • AIBO ne voit pas la balle. <ul style="list-style-type: none"> → AIBO repère uniquement la balle lorsqu'elle est placée devant lui. → Il se peut qu'AIBO ne repère pas la balle si elle est placée trop loin. • La batterie est vide. <ul style="list-style-type: none"> → Placez AIBO sur la station ou installez une batterie rechargée (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111.) • L'environnement d'AIBO est trop lumineux, trop sombre ou trop coloré. <ul style="list-style-type: none"> → AIBO reconnaît la balle rose avec un éclairage correct. Réglez l'éclairage de l'environnement d'AIBO.

Station

Symptôme	Remède
L'indicateur POWER ne s'allume pas.	<ul style="list-style-type: none">• La connexion entre la station, l'adaptateur secteur et la prise murale n'est pas correcte. → Reconnectez tous ces éléments (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111.)
L'indicateur MAIN clignote.	<ul style="list-style-type: none">• La batterie n'est pas insérée dans AIBO. → Appuyez sur la touche de pause, installez la batterie et placez AIBO sur la station. Relâchez ensuite la touche de pause.• Il se peut qu'il y ait un faux contact entre les bornes d'AIBO et la station. → Remplacez AIBO sur la station.• Il se peut que la batterie soit défectueuse. → Remplacez-la par une batterie neuve (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).
La charge ne se termine pas.	<ul style="list-style-type: none">• Il se peut que la batterie soit défectueuse. → Remplacez-la par une batterie neuve (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).
L'indicateur SUB clignote.	<ul style="list-style-type: none">• Il se peut que la batterie soit défectueuse. → Remplacez-la par une batterie neuve (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).

Contrôleur audio

Symptôme	Remède
Absence d'alimentation.	<ul style="list-style-type: none">• Les piles ne sont pas insérées. → Insérez les piles (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).• Les piles sont épuisées. → Remplacez-les par des piles neuves (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111)• La polarité est incorrecte. → Insérez les piles correctement (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111).
Aucun son n'est émis.	<ul style="list-style-type: none">• Lorsque les voyants s'allument, réglez le volume en appuyant sur les touches (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111)• Les piles sont épuisées. → Remplacez-les par des piles neuves (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111)
Le voyant ne s'allume pas.	<ul style="list-style-type: none">• Les piles sont épuisées. → Remplacez-les par des piles neuves (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-110/111)

Hinweis für Benutzer

©2001 Sony Corporation Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch bzw. die darin beschriebene Software darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Sony Corporation weder ganz noch auszugsweise nachgedruckt, übersetzt oder in eine maschinenlesbare Form gebracht werden.

MIT AUSNAHME DER SPEZIELLEN BESTIMMUNGEN IM SOFTWARELIZENZVERTRAG LIEFERT DIE SONY CORPORATION DIESES HANDBUCH, DIE SOFTWARE SOWIE ANDERE DARIN ENTHALTENE INFORMATIONEN „WIE GESEHEN“ UND „SO WIE SIE SIND“ UND OHNE JEDE GEWÄHRLEISTUNG. DIE SONY CORPORATION LEHNT HIERMIT JEDE IMPLIZITE GEWÄHRLEISTUNG IM HINBLICK AUF HANDELSÜBLICHE QUALITÄT, DIE BEACHTUNG DER RECHTE DRITTER ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK DIESES HANDBUCHS, DER SOFTWARE ODER ANDERER ENTSPRECHENDER INFORMATIONEN AUSDRÜCKLICH AB. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN ÜBERNIMMT DIE SONY CORPORATION DIE HAFTUNG FÜR INDIREKTE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, OB AUF

VERTRAGSVERLETZUNGEN ODER DER EINHALTUNG DES VERTRAGS ODER ANDEREM BASIEREND, DIE AUF DIE VERWENDUNG DIESES HANDBUCHS, DER SOFTWARE ODER ANDERER DARIN ENTHALTENER INFORMATIONEN ZURÜCKGEHEN ODER IN VERBINDUNG DAMIT AUFTRETEN, SOWEIT DER SONY CORPORATION NICHT VORSATZ ODER GROBE FAHRLÄSSIGKEIT ZUR LAST FÄLLT.

Die Sony Corporation behält sich das Recht vor, an diesem Handbuch oder den darin enthaltenen Informationen jederzeit ohne Ankündigung Änderungen vorzunehmen.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software kann auch den Bestimmungen eines separaten Endbenutzerlizenzvertrags unterliegen.

Die in diesem Produkt enthaltene Software ist Eigentum von Sony oder wurde von Drittherstellern lizenziert. Die Verwendung dieser Software unterliegt den Bestimmungen des Lizenzvertrags, der diesem Produkt beiliegt. Die Spezifikationen der Software unterliegen unangekündigten Änderungen und sind nicht unbedingt mit den zur Zeit im Einzelhandel erhältlichen Versionen identisch.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte den beiliegenden Endbenutzerlizenzvertrag. Dieser enthält die Bestimmungen zur Verwendung dieser Software.

Kundendienst

So erreichen Sie den AIBO-Kundendienst.

Europa

Deutschland: +49 (0)-69-9508-6309

Großbritannien: +44 (0)-20-7365-2937

Frankreich: +33 (0)-1-5569-5117

E-Mail-Adresse: aibo@sonystyle-europe.com




OPEN-R

„OPEN-R“ ist die Standardschnittstelle für ein Spielrobotersystem, das Sony aktiv fördern möchte. Ziel dieser Schnittstelle ist es, die Palette der Funktionen und Merkmale von Spielrobotern mit Hilfe einer flexiblen Kombination von Hardware und austauschbarer Software für unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten zu erweitern.

„AIBO“ ERS-110/111 entspricht OPEN-R Version 1 (Software-Spezifikationen).

„AIBO“, das AIBO-Logo , „OPEN-R“ und das OPEN-R-Logo  sind eingetragene Marken der Sony Corporation.

„Memory Stick“, , „MEMORY STICK“, „Party Mascot“ und „Performer Kit“ sind Marken der Sony Corporation. In diesem Handbuch sind die Marken nicht mit dem Zeichen „TM“ markiert.

Weitere Informationen zu AIBO finden Sie im Internet auf folgender Web-Site:
<http://www.aibo.com/>

Die Reproduktion ganz oder auszugsweise ist ohne schriftliche Genehmigung untersagt. Alle Rechte vorbehalten.



T-0130320

„Stroll“ Music by Hisaishi Jyo

„I am so hungry“ Music by Oonaka Megumi

„Merry Christmas Mr. Lawrence“ Music by Sakamoto Ryuichi



Vorbereitungen

Überprüfen des mitgelieferten Zubehörs	7
Was ist Party Mascot?	8
Vorbereiten von AIBO für Party Mascot	10
Auswählen eines Spiels	13
AIBOs Betriebsmodi und Vorgehen zum Fortsetzen des Spiels	16
Sensortests	17

Party Mascot

Spiel 1: Gesang und Tanz	20
Spiel 2: Roulette	23
Spiel 3: Countdown	24
Spiel 4: Was versteckt AIBO?	26
Spiel 5: Boule mit AIBO	29
Spiel 6: Ballsuche	32
Spiel 7: Schere-Stein-Papier	34
Spiel 8: Reaktionsspiel 1	36
Spiel 9: Reaktionsspiel 2	38

Spiel 10: Töne erkennen	40
Spiel 11: Sekunden zählen	43

Weitere Informationen

Hinweise zur Verwendung	45
Störungsbehebung	47

Weitere Informationen zu „AIBO“ ERS-110/111 (Bezeichnung von Teilen, Einstellungen, Sicherheitsmaßnahmen usw.) finden Sie in der Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111.



Überprüfen des mitgelieferten Zubehörs

Überprüfen Sie bitte, ob folgende Teile mitgeliefert wurden:

- „Memory Stick“ mit AIBO-Ware
- „Memory Stick“-Hülle (1)
- Farbkarten (orange/blau/grün, je 1)
- Notizpapier für das „Was versteckt AIBO?“-Spiel (pink 1)
- Bedienungsanleitung (1)
- Kurzanleitung (1)
- Softwarelizenzvertrag (1)

Was Sie sonst noch zum Spielen brauchen

- Pinkfarbener Ball, der mit AIBO ERS-110/111 geliefert wird
- Sound-Controller, der mit AIBO ERS-110/111 geliefert wird



Was ist Party Mascot?

Weihnachten, Geburtstage, Hochzeiten, Parties—es gibt viele Gelegenheiten für ein unterhaltsames Spiel. Party Mascot verwandelt Ihren AIBO in einen großartigen Entertainer und belebt die Party mit elf abwechslungsreichen Spielen! **Party Mascot ERA-102M kann ausschließlich mit AIBO ERS-110/111 verwendet werden.**



Spiel 1 **Gesang und Tanz** (Seite 20)

AIBO unterhält die Partygäste mit einer Gesangs- und Tanzeinlage.

Spiel 2 **Roulette** (Seite 23)

AIBO dreht sich im Kreis wie eine Roulettekugel.

Spiel 3 **Countdown** (Seite 24)

Zur voreingestellten Zeit überrascht AIBO Sie mit einem Knall!

Spiel 4 **Was versteckt AIBO?**

(Seite 26)

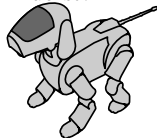
Erraten Sie die Antwort, die AIBO in seinem Maul versteckt hält.

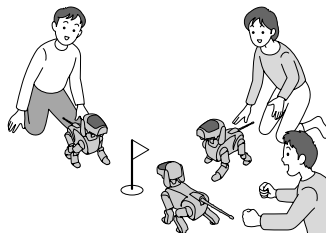
Spiel 5 **Boule mit AIBO** (Seite 29)

Das ideale Spiel, wenn mehrere AIBOs zugegen sind. Welcher AIBO kommt dem Ziel am nächsten?

Spiel 6 **Ballsuche** (Seite 32)

Welcher AIBO findet den Ball zuerst?

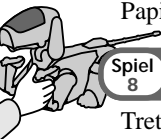




Spiel 7 Schere-Stein-Papier

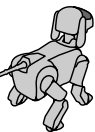
(Seite 34)

Spielen Sie mit AIBO Schere-Stein-Papier.



Spiel 8 Reaktionsspiel 1 (Seite 36)

Treten Sie gegen AIBO an und testen Sie Ihre Reaktionsschnelligkeit.



Spiel 9 Reaktionsspiel 2 (Seite 38)

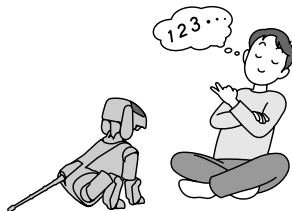
Noch schwieriger als Reaktionsspiel 1.

Spiel 10 Töne erkennen (Seite 40)

Haben Sie das absolute Gehör?

Spiel 11 Sekunden zählen (Seite 43)

Wie genau tickt Ihre innere Uhr?

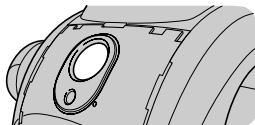




Vorbereiten von AIBO für Party Mascot

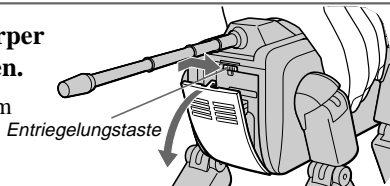
1 Überprüfen Sie, ob die Pausetaste auf AIBOs Brust gedrückt ist.

Die Taste muss etwa 1 mm tief eingedrückt sein.



2 Fassen Sie AIBO sicher um den Körper und öffnen Sie die Abdeckung hinten.

Verschieben Sie die Entriegelungstaste, um die Abdeckung zu öffnen.

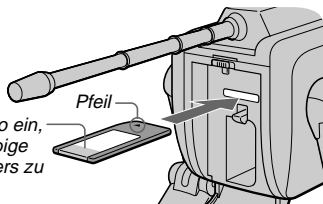


Hinweise

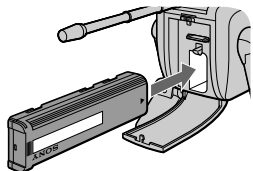
- Wenn Sie AIBO anheben, fassen Sie ihn immer um den Körper und nicht an den Gliedmaßen.
- Berühren Sie den Ladekontakt an AIBOs Unterseite nicht mit der Hand. Andernfalls könnte der Kontakt verschmutzt werden, was zu einer Beeinträchtigung der Verbindung führt.

3 Setzen Sie den „Memory Stick“ mit Party Mascot in Pfeilrichtung und mit der beschrifteten Seite nach oben ein.

Setzen Sie ihn so ein, dass nur der farbige Teil des Aufklebers zu sehen ist.

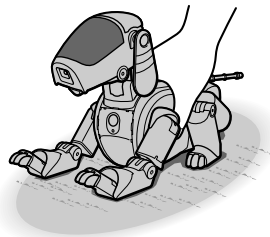


4 Schieben Sie den Akku in Pfeilrichtung hinein, bis er mit einem Klicken einrastet.



5 Schließen Sie die Abdeckung hinten und setzen Sie AIBO dann auf den Boden, wie rechts gezeigt.

Setzen Sie AIBO auf eine ebene Bodenfläche, die nicht zu glatt ist, zum Beispiel auf einen Teppich mit kurzem Flor. Und wählen Sie einen ruhigen Ort, so dass AIBO den Sound-Controller hören kann.

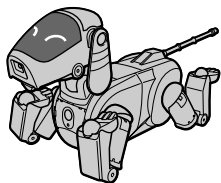


Hinweis

Setzen Sie AIBO unbedingt wie auf der Abbildung gezeigt auf den Boden. Nur so können Sie verhindern, dass sich AIBO unerwartet bewegt und dadurch unter Umständen beschädigt wird, wenn Sie die Pausetaste drücken und wieder loslassen.




6 Drücken Sie die Pausetaste auf AIBOs Brust.

AIBOs grüne Augen blinken und er wackelt mit dem Kopf und wedelt mit dem Schwanz, während die Software vom „Memory Stick“ geladen wird. Wenn die Software geladen ist, streckt AIBO die Beine, wechselt in die Bereitschaftspose für die Spielauswahl und seine grünen Augen leuchten.



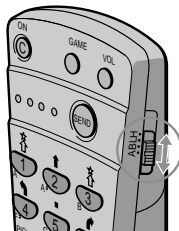
Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl

7 Stellen Sie AIBO auf den gleichen Befehlstyp ein wie den zugehörigen Sound-Controller.

Stellen Sie den Befehlstypschalter am Sound-Controller (im folgenden als „Controller“ bezeichnet) auf „A“ oder „B“ und senden Sie den Befehl   . Gehen Sie wie oben erläutert vor, auch wenn Sie AIBOs aktuellen Befehlstyp nicht wissen.

Befehlstyp A: Entspricht der niedrigeren Oktave. Numerische Befehle vom Typ A und Einzeltonbefehle vom Typ L werden aktiviert.

Befehlstyp B: Entspricht der höheren Oktave. Numerische Befehle vom Typ B und Einzeltonbefehle vom Typ H werden aktiviert.



Tipp

AIBO kann die höheren Töne (Typ B) in der Regel leichter unterscheiden.

AIBO ist nun für Party Mascot vorbereitet.
Jetzt können Sie das gewünschte Spiel auswählen.




Auswählen eines Spiels


































Wählen Sie ein Spiel aus, wenn AIBO sich im Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl befindet. Zum Auswählen eines Spiels lassen Sie über den Controller den Ton ausgeben, der dem gewünschten Spiel entspricht. Wenn die Umgebung so laut ist, dass AIBO die Töne nicht hören kann, können Sie ein Spiel auch über die Pfotensensoren auswählen (nächste Seite).

● Auswahl über den Controller

Mit dem Controller können Sie ein Spiel direkt auswählen.

Drücken Sie einfach die beiden Zahlentasten, die dem gewünschten Spiel entsprechen, und drücken Sie dann .

Liste der Befehle

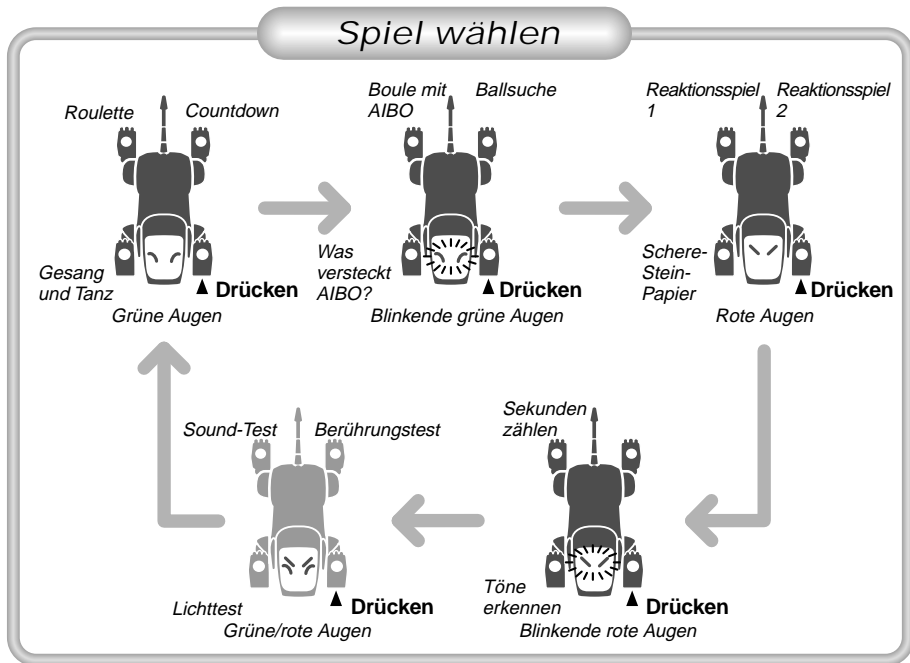
Spiel 1: Gesang und Tanz	   → Seite 20
Spiel 2: Roulette	   → Seite 23
Spiel 3: Countdown	   → Seite 24
Spiel 4: Was versteckt AIBO?	   → Seite 26
Spiel 5: Boule mit AIBO	   → Seite 29
Spiel 6: Ballsuche	   → Seite 32
Spiel 7: Schere-Stein-Papier	   → Seite 34
Spiel 8: Reaktionsspiel 1	   → Seite 36
Spiel 9: Reaktionsspiel 2	   → Seite 38
Spiel 10: Töne erkennen	   → Seite 40
Spiel 11: Sekunden zählen	   → Seite 43

● Auswählen eines Spiels mit den zwei Pfortensensoren

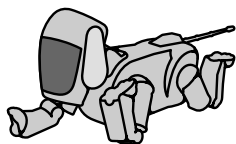
Zum Auswählen eines Spiels müssen Sie auf zwei Pfortensensoren drücken.

- 1 Drücken Sie mehrmals auf den Pfortensensor am linken Vorderbein, um die Augen auszuwählen, die dem gewünschten Spiel zugewiesen sind.
- 2 Drücken Sie dann auf den Pfortensensor, der dem gewünschten Spiel zugewiesen ist.

Sie können ein Spiel beliebig oft erneut auswählen.

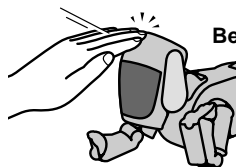


Wenn Sie beispielsweise das Schere-Stein-Papier-Spiel auswählen wollen, drücken Sie so oft auf den Pftensensor am linken Vorderbein, bis die Augen rot leuchten, und dann auf den Pftensensor am rechten Vorderbein.



AIBO senkt das Bein mit der gewählten Pfte und senkt den Kopf.

Auswahl bestätigen



Bestätigen: Berühren Sie kurz den Berührungssensor.
Abbrechen: Drücken Sie mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor.

Bereitschaft für den Spielstart




Weitere Informationen zu den einzelnen Spielen finden Sie auf den entsprechenden Seiten.

1: Gesang und Tanz	(Seite 20)	7: Schere-Stein-Papier	(Seite 34)
2: Roulette	(Seite 23)	8: Reaktionsspiel 1	(Seite 36)
3: Countdown	(Seite 24)	9: Reaktionsspiel 2	(Seite 38)
4: Was versteckt AIBO?	(Seite 26)	10: Töne erkennen	(Seite 40)
5: Boule mit AIBO	(Seite 29)	11: Sekunden zählen	(Seite 43)
6: Ballsuche	(Seite 32)		

AIBOs Betriebsmodi und Vorgehen zum Fortsetzen des Spiels

Wenn ein Fremdkörper in eins von AIBOs Gelenken gerät oder AIBO herunterfällt, gehen Sie wie im Folgenden erläutert vor, so dass AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl wechselt.

So schalten Sie AIBO in die Ladeposition

Wenn Sie AIBO laden oder ihm eine Ruhepause gönnen wollen, drücken Sie    und schalten AIBO in die Ladeposition.

Blockiermodus

Wenn Ihr Finger oder ein Fremdkörper in eins von AIBOs Gelenken gerät, lässt AIBO die Beine locker hängen.

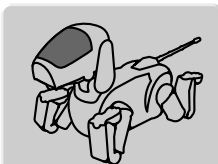
Stolpermodus

Wenn AIBO fällt, steht er alleine wieder auf.

Schalten Sie AIBO in die Kauerposition und drücken Sie mindestens fünf Sekunden lang auf den Berührungssensor.

Drücken Sie   .

Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, nehmen Sie AIBO von der Station herunter und schalten ihn in die Kauerposition.



Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl

Ihre Hilfe braucht er also nicht.

Schalten Sie AIBO in die Kauerposition und drücken Sie mindestens fünf Sekunden lang auf den Berührungssensor.

AIBO wechselt in die Ladeposition

Wenn AIBO die Ladeposition einnimmt, setzen Sie ihn auf die Station, um den Akku zu laden.

Tragemodus

Wenn Sie AIBO vom Boden aufheben, lässt er die Beine locker hängen.

Sensortests

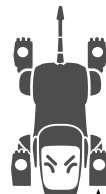
Je nach den Umgebungsbedingungen, unter denen Sie AIBO einsetzen, kann AIBO Farben oder die Töne vom Controller unter Umständen nicht erkennen. Überprüfen Sie vor dem Starten eines Spiels daher immer, ob AIBOs Sensoren in der jeweiligen Umgebung korrekt funktionieren (Licht-/Sound-Test). Außerdem können Sie das richtig Drücken des Berührungssensors üben (Berührungstest). Verwenden Sie den Controller oder die Pfotensensoren für diese Tests.

● **Um mit dem Controller einen Test auszuführen, beginnen Sie direkt mit dem Testverfahren (nächste Seite).**

● **Um mit dem Pfotensensor einen Test auszuführen, schalten Sie AIBO zuerst in den Testmodus, indem Sie auf den Pfotensensor am linken Vorderbein drücken.**

Die Augen leuchten wie in der Abbildung dargestellt.

Sie können nun mit den einzelnen Sensortests beginnen (nächste Seite).



*Grüne/rote
Augen*

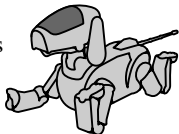
▲ **Drücken**

Lichttest



- 1 Wenn sich AIBO im Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl befindet, drücken Sie oder drücken Sie auf den Pftensensor am rechten Vorderbein.

AIBO wechselt in den Lichttestmodus und wartet mit gesenktem rechten Vorderbein.



drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

Hinweis

Wenn AIBO auf die Farbkarten nicht reagiert, wiederholen Sie den Test in hellerer Umgebung.

- 2 Zeigen Sie AIBO die Farbkarten.

Halten Sie die mitgelieferten Farbkarten senkrecht zum Boden etwa 15 cm vor AIBOs Gesicht (Farbkamera).

Wenn AIBO die Farben richtig erkennt, leuchten seine Augen wie abgebildet.

Grün



Orange



Blau



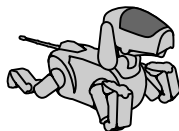
Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie

Sound-Test



- 1 Wenn sich AIBO im Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl befindet, drücken Sie oder drücken Sie auf den Pftensensor am rechten Hinterbein.

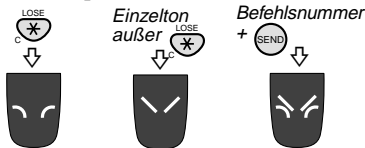
AIBO wechselt in den Sound-Testmodus und wartet mit gesenktem rechten Hinterbein.



- 2 Lassen Sie einen Ton ausgeben.

Stellen Sie den Befehlstypschalter am Controller auf „L“ (wenn AIBO

auf Befehlstyp A eingestellt ist) bzw. „H“ (bei Befehlstyp B). Lassen Sie die folgenden Noten wiedergeben und überprüfen Sie AIBOs Reaktion.



Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

Hinweise

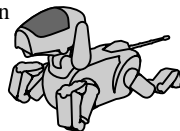
- AIBO reagiert nicht auf Befehle, die mit 0 oder 8 beginnen.
- Wenn AIBO auf den Ton nicht reagiert, wiederholen Sie den Test in ruhigerer Umgebung.
- Wenn Sie AIBOs Befehlstyp nicht wissen, stellen Sie für AIBO denselben Befehlstyp ein wie für den Controller (siehe Schritt 7, Seite 12).

Berührungstest 4 3 SEND

1 Wenn sich AIBO im Bereitschaftsmodus für die

Spielauswahl befindet, drücken Sie 4 3 SEND oder drücken Sie auf den Pftensensor am linken Hinterbein.

AIBO wechselt in den Berührungstestmodus und wartet mit gesenktem linken Hinterbein.



2 Drücken Sie auf den Berührungssensor.

Die Augen leuchten wie abgebildet je nach Druck auf den Berührungssensor auf.

Kurz berühren *Mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken*



Grün



Rot

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie 1 2 SEND drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

Hinweis

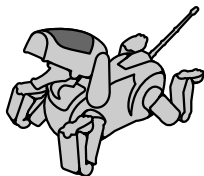
Wenn AIBO nicht auf Ihre Berührung reagiert, verändern Sie den Druck und wiederholen den Test.

Gesang und Tanz

AIBO belebt die Party mit einer Gesangs- und Tanzeinlage! Sie können aus sechs Melodien auswählen. Mit dem gesondert erhältlichen AIBO Performer Kit können Sie außerdem bis zu drei eigene (benutzerdefinierte) Melodien registrieren.

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie eine Melodie auswählen.



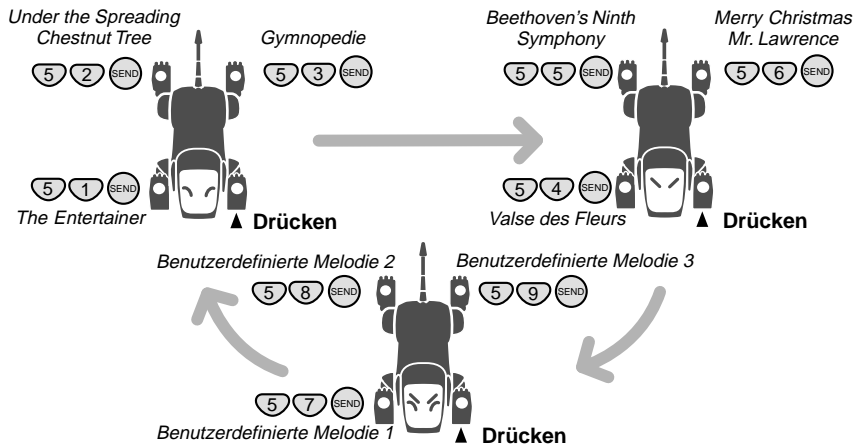
Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

2 Wählen Sie eine Melodie aus.

Wählen Sie mit dem Controller oder den Pfortensensoren eine Melodie aus.

Drücken Sie die Controller-Tasten für das gewünschte Spiel. Oder **drücken Sie mehrmals auf den Pfortensensor** am linken Vorderbein, um die Augen auszuwählen, die dem gewünschten Spiel zugewiesen sind. Drücken Sie dann auf den entsprechenden Pfortensensor.

Die ersten Sekunden der Melodie werden wiedergegeben. Bei den benutzerdefinierten Melodien 1-3 werden vordefinierte Anspielpassagen wiedergegeben.



3 Bestätigen Sie Ihre Auswahl.

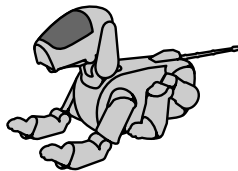
Drücken Sie **1 1 SEND** oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

Die Wiedergabe der ausgewählten Melodie stoppt und AIBO wechselt in die Position zum Tanzen.

Hinweis

Während AIBO die Melodie spielt, reagiert er möglicherweise nicht auf die Befehle vom Controller. Ist dies der Fall, bestätigen Sie die gewünschte Melodie, indem Sie auf den Berührungssensor drücken.

Wenn Sie **1 2 SEND** drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Status von Schritt 1 zurückgesetzt.



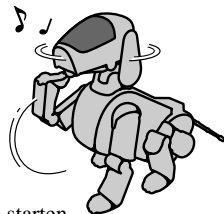
4 Starten Sie AIBOs Gesang und Tanz.

Drücken Sie  oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

AIBO beginnt zu singen und zu tanzen.

Wenn die Melodie zu Ende ist, wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.

Wenn Sie AIBOs Gesang und Tanz nicht innerhalb einer Minute starten, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



Wenn Sie das gesondert erhältliche „AIBO Performer Kit ERF-510/511“ haben

Sie können AIBOs Gesang und Tanzeinlagen mit Ihren eigenen (benutzerdefinierten) Melodien und Bewegungsabläufen bereichern. Öffnen Sie die Persönlichkeitsdatei, bearbeiten Sie den Bewegungsablauf, der der benutzerdefinierten Melodie zugeordnet ist, und verknüpfen Sie die Audiodatei damit.

Benutzerdefinierte Melodien und Bewegungsabläufe sind einander folgendermaßen zugeordnet:

- P4P1: Benutzerdefinierte Melodie 1
- P4P2: Benutzerdefinierte Melodie 2
- P4P3: Benutzerdefinierte Melodie 3

Wenn Sie einen Bewegungsablauf auswählen, der oben nicht aufgelistet ist, wirken sich die von Ihnen vorgenommenen Änderungen nicht auf

die benutzerdefinierte Melodie aus. Weitere Anweisungen finden Sie im Benutzerhandbuch zum AIBO Performer Kit.




Hinweis

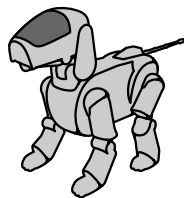
Wenn Sie mit AIBO Performer Kit benutzerdefinierte Melodien registrieren, wirken sich die vorgenommenen Änderungen in nur drei der Bewegungsdateien aus. Auf dem „Memory Stick“ wird jedoch die Persönlichkeitsdatei mit allen Bewegungsdateien (86 Dateien) gespeichert. Achten Sie daher darauf, dass durch die benutzerdefinierten Melodien die im AIBO Performer Kit vorgegebene Maximalgröße der Persönlichkeitsdatei nicht überschritten wird.

*AIBO dreht sich im Kreis wie eine Roulettekugel. Wenn AIBO zur Roulettekugel wird, kann er Kandidaten für ein Spiel auswählen - das ist ein besonderer Spaß!
Stellen Sie sich im Kreis um AIBO herum auf und drehen Sie das Roulette!*




1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie das Spiel starten.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie    drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



2 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

AIBO beginnt, sich zur Musik zu drehen. (AIBO überrascht Sie vielleicht sogar mit einem kleinen Kunststück!)

Nach einer Weile setzt AIBO sich hin und streckt sein rechtes Vorderbein aus. Der Mitspieler, auf den AIBO zeigt, ist der „Gewinner“!

Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.



Countdown

5

3

SEND

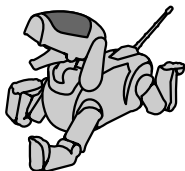
Zur voreingestellten Zeit überrascht AIBO Sie mit einem Knall!

Diese Funktion eignet sich ideal für ein Spiel mit einer zeitlichen Begrenzung. Die Countdown-Musik lässt Ihr Herz schneller schlagen!

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie den Timer einstellen.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



2 Stellen Sie den Timer ein.

Am Anfang ist der Timer auf fünf Sekunden eingestellt. Ändern Sie die Einstellung mit dem Controller oder den Pfotensensoren. Der Timer kann beliebig oft zurückgesetzt werden.

30 Sekunden (Die Augen leuchten rot auf.)

60 Sekunden (Die Augen blinken rot.)

3 3 SEND

3 4 SEND

3 2 SEND

3 1 SEND

10 Sekunden (Die Augen blinken grün.)

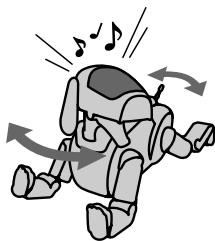
5 Sekunden (Die Augen leuchten grün auf.)

Wenn Sie **1** **2** **SEND** drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl (Seite 11) zurückgesetzt.

3 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie **1** **1** **SEND** oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

AIBOs Augen blinken und er wackelt im Rhythmus der Musik mit dem Kopf und wedelt mit dem Schwanz.

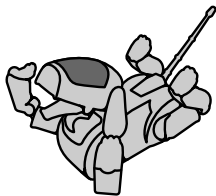


Am Ende der voreingestellten Zeit nimmt AIBO mit einem lauten Geräusch eine Pose ein.

Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Tipp

Wenn Sie AIBOs Berührungssensor vor dem Ende des Countdowns kurz berühren, startet der Countdown nochmals von vorne.

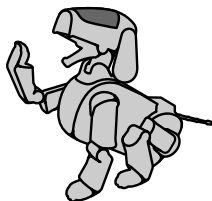


Was versteckt AIBO? — — — —

Erraten Sie die Antwort, die AIBO in seinem Maul versteckt hält. Passen Sie genau auf, sonst entgeht Ihnen die Antwort, die AIBO in seinem Maul versteckt hält! Der Mitspieler, der als Erster die richtige Antwort weiß, ist der Sieger. Dieses Spiel ist hervorragend für eine Preisvergabe geeignet. Der Quizmaster leitet das Spiel mit dem Controller.

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

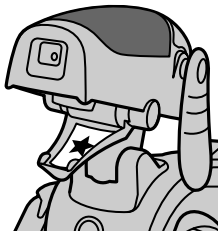
AIBO öffnet sein Maul.



Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

2 Stecken Sie das zu ratende Wort in AIBOs Maul.




Schreiben Sie das zu ratende Wort auf das mitgelieferte Notizpapier und stecken Sie dieses wie abgebildet in AIBOs Maul.

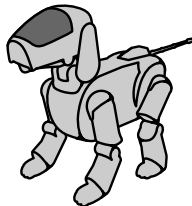


3 Schließen Sie AIBOs Maul, um die Lösung zu verstecken.

Drücken Sie    oder drücken Sie auf den Pftensensor am rechten Vorderbein.

AIBO schließt das Maul und steht auf.

Wenn Sie    drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Status von Schritt 1 zurückgesetzt.






4 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

AIBO fängt an herumzulaufen und dabei öffnet und schließt er das Maul.



5 Der Mitspieler, der die Antwort weiß, sagt sie dem Quizmaster.

Der Mitspieler flüstert die Antwort dem Quizmaster zu, so dass die anderen Mitspieler sie nicht hören können. Der Quizmaster drückt    oder berührt kurz den Berührungssensor.

AIBO schließt das Maul, um die Antwort zu verstecken.






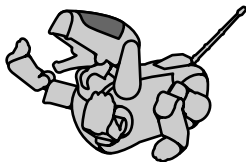
6 Geben Sie AIBO ein Signal, ob die Antwort richtig oder falsch ist.

Der Quizmaster teilt AIBO über den Controller oder einen Pfortensensor mit, ob die Antwort richtig oder falsch ist.




AIBO nimmt eine entsprechende Pose ein und wartet dann auf den nächsten Befehl vom Quizmaster.

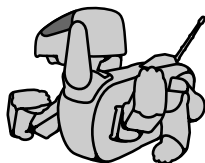
Wenn mehrere Mitspieler eine Antwort geben, führt der Quizmaster Schritt 6 für die einzelnen Mitspieler durch und urteilt, ob die Antwort richtig oder falsch ist.

Wenn richtig,   
oder rechtes Vorderbein









(Augen blinken grün)

Wenn nicht,   
oder linkes Vorderbein



(Augen blinken rot)

Zum Fortsetzen des Spiels drücken Sie    oder berühren kurz den Berührungssensor.

Wenn Sie    drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Status von Schritt 1 zurückgesetzt.

Boule mit AIBO



Das ideale Spiel, wenn mehrere AIBOs zugegen sind. Raten Sie, wie viele Schritte AIBO braucht, um das Ziel zu erreichen. Schätzen Sie die Bewegungen Ihres AIBO und den Zustand der Rennstrecke ein und versuchen Sie, dem Ziel möglichst nahe zu kommen!

Hinweise

- Stellen sie AIBOs Befehlstyp auf B ein (Seite 12). Wenn als Befehlstyp A eingestellt ist, können Sie den Triumphschrei des gewinnenden AIBO nur schwer erkennen.
- Spielen Sie das Spiel an einer Stelle mit viel Platz und ohne Hindernisse.




1 Bereiten Sie das Ziel vor.

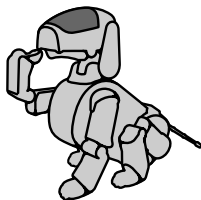
Stellen Sie einen kleinen Wimpel auf den Boden, um das Ziel zu markieren.



2 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie die Anzahl der Schritte einstellen.

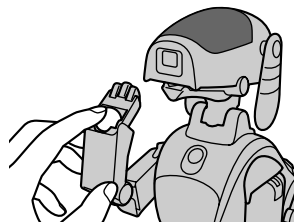
Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie    drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



3 Stellen Sie die Anzahl der Schritte ein.

Drücken Sie wiederholt auf den Pfortensensor am rechten Vorderbein und legen Sie mit der Anzahl des Drückens fest, wie viele Schritte AIBO machen soll (bis zu 50 Schritte). Ein Schritt heißt bei AIBO, dass er alle vier Beine nach vorne bewegt hat.

AIBOs Augen blinken grün, wenn er die Anzahl der Schritte akzeptiert.



4 Bestätigen Sie die Anzahl der Schritte.

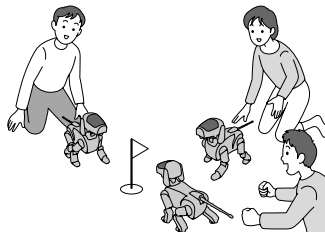
Drücken Sie **1** **1** **SEND** oder berühren Sie kurz den Berührungssensor. Wenn AIBO aufsteht, stellen Sie ihn an die Startlinie.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

5 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie **1** **1** **SEND** oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

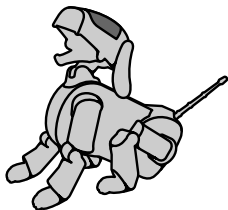
AIBOs Augen leuchten grün auf und er geht die angegebene Anzahl von Schritten vorwärts.



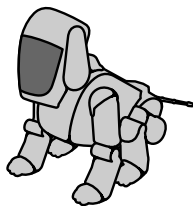
Wenn Sie **1** **2** **SEND** drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Status von Schritt 2 zurückgesetzt.

6 Loben Sie den AIBO, der gewonnen hat.

Berühren Sie kurz den Berührungssensor des AIBO, der dem Ziel am nächsten ist. Dieser AIBO nimmt daraufhin eine Siegerpose ein und die anderen AIBOs zeigen ihre Niederlage, wenn Sie den Triumphschrei des Siegers hören. Es kann auch ein schlechter Verlierer dabei sein, der vorgibt, nichts mitzubekommen.






Beispiel für Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für Verliererpose
(Augen blinken rot)

Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 2.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie    drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 2.

Welcher AIBO findet den Ball zuerst? Lassen Sie AIBOs gegeneinander antreten. Das Team, das den AIBO unterstützt, der verliert, erhält die Strafpunkte.

Hinweis

Stellen sie AIBOs Befehlstyp auf B ein (Seite 12). Wenn als Befehlstyp A eingestellt ist, können Sie den Triumphschrei des gewinnenden AIBO nur schwer erkennen.

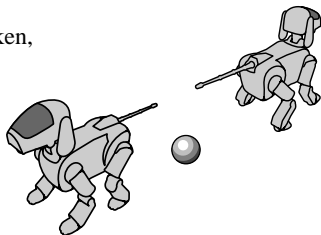
1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

Die AIBOs stehen auf und warten darauf, dass Sie das Spiel beginnen.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

2 Stellen Sie die AIBOs in Position.


Stellen Sie die beiden AIBOs Rücken an Rücken, mit dem Ball dazwischen.



Hinweis

Spielen Sie das Spiel an einer Stelle mit viel Platz und ohne Hindernisse.

3 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

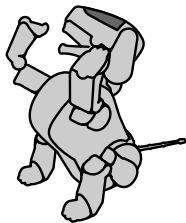


Beide AIBOs bewegen sich ein paar Schritte vorwärts und beginnen, nach dem Ball zu suchen.

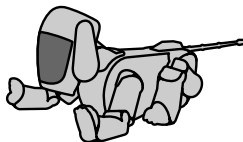


Der AIBO, der den Ball zuerst findet, nimmt eine Siegerpose an, der andere AIBO zeigt seine Niederlage, wenn er den Triumphschrei des Siegers hört.

Wenn beide AIBOs den Ball innerhalb einer Minute nicht finden können, zeigen Sie beide ihre Enttäuschung.



Beispiel für Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für Verliererpose
(Augen blinken rot)

Danach wechseln die AIBOs wieder in den Status von Schritt 1.

Schere-Stein-Papier



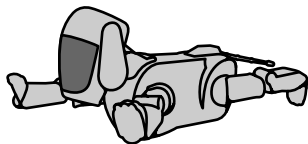
Spiele Sie mit AIBO Schere-Stein-Papier. Spielen Sie mit den mitgelieferten Farbkarten. Gehen Sie nach drei Runden als Sieger hervor? Allein zu sehen, wie AIBO die Schere-Stein-Papier-Posen einnimmt, wird Sie zum Lachen bringen.

Hinweis

Führen Sie den Lichttest durch, bevor Sie dieses Spiel spielen (Seite 18).

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie das Spiel beginnen.

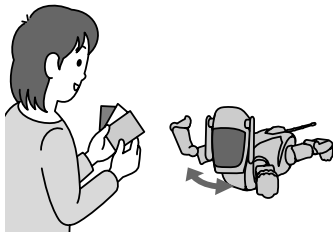


Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

2 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.




AIBO schüttelt den Kopf, um Ihnen zu zeigen, wann Sie sich bereit machen müssen, eine der Karten zu zeigen.



3 Wenn AIBO den Kopf schüttelt und dann hebt, halten Sie eine der Farbkarten vor AIBOs Farbkamera.

Gleichzeitig nimmt AIBO eine der Posen für Schere, Stein oder Papier ein.

Gewonnen → Augen leuchten grün auf
Verloren → Augen leuchten rot auf
Unentschieden → Augen leuchten grün/rot auf.
Wenn AIBO die Karte nicht sehen kann → Die Augen leuchten nicht

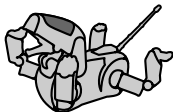
Wenn Sie jetzt das Spiel abbrechen, indem Sie    drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.

AIBO urteilt selbst, ob er gewonnen oder verloren hat, und zeigt die entsprechende Reaktion.

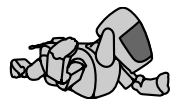
Danach geht's mit der zweiten Runde weiter. Bei einem Unentschieden wird dieselbe Runde erneut gespielt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer von Ihnen zweimal gewinnt.

Wenn AIBO zweimal gewinnt, nimmt er eine Siegerpose ein, und wenn er zweimal verliert, zeigt er seine Niederlage, indem er die Verliererpose einnimmt.

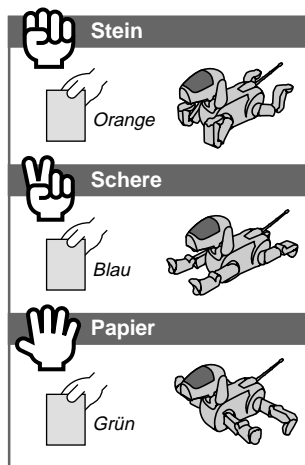
Beispiel für
Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für
Verliererpose
(Augen blinken rot)



Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.



Reaktionsspiel 1

5

8

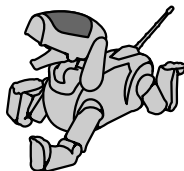
SEND

Drücken Sie gleichzeitig mit dem Blinken der Augen auf den Pftensensor. Treten Sie gegen AIBO an und testen Sie Ihre Reaktionsschnelligkeit. Wenn Sie dieses Spiel gewinnen, wartet in Reaktionsspiel 2 eine größere Herausforderung auf Sie.

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie die Anzahl der Runden einstellen.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



2 Wählen Sie die Anzahl der Runden aus.

Standardmäßig ist die Anzahl der Runden auf zehn eingestellt. Ändern Sie die Einstellung mit dem Controller oder den Pftensensoren. Die Anzahl der Runden können Sie beliebig oft neu einstellen.

20-mal (Die Augen leuchten rot auf.)

40-mal (Die Augen blinken rot.)

3 3 SEND

3 4 SEND




3 2 SEND

3 1 SEND

15-mal (Die Augen blinken grün.)

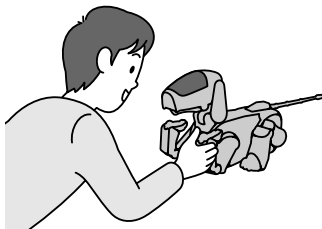
10-mal (Die Augen leuchten grün auf.)

3 Starten Sie das Spiel.

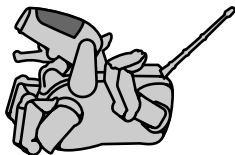
Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

4 Berühren Sie den Pfotensensor, wenn die Augen blinken.

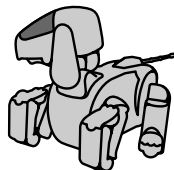
Wenn die Augen grün blinken, drücken Sie auf den Pfotensensor an einem der Vorderbeine. Drücken Sie nicht auf den Pfotensensor, wenn AIBOs Augen rot leuchten oder AIBO einen Ton von sich gibt. Dies gilt als Fehler.



AIBO nimmt jedes Mal eine Verliererpose ein, wenn Sie nicht zur rechten Zeit auf den Pfotensensor drücken. AIBO nimmt eine Siegerpose ein, wenn es Ihnen gelingt, so oft hintereinander zu gewinnen, wie Sie in Schritt 2 ausgewählt haben.



Beispiel für Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für Verliererpose
(Augen blinken rot)

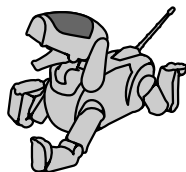
Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.

Bei diesem Spiel müssen Sie je nachdem, in welcher Farbe AIBOs Augen leuchten, auf verschiedene Pfootensoren drücken - das ist noch schwieriger als Reaktionsspiel 1!

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie die Anzahl der Runden einstellen.

Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



2 Wählen Sie die Anzahl der Runden aus.

Standardmäßig ist die Anzahl der Runden auf zehn eingestellt. Ändern Sie die Einstellung mit dem Controller oder den Pfootensoren. Die Anzahl der Runden können Sie beliebig oft neu einstellen.

20-mal (Die Augen leuchten rot auf.)




40-mal (Die Augen blinken rot.)



15-mal (Die Augen blinken grün.)

10-mal (Die Augen leuchten grün auf.)

3 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor.

4 Berühren Sie den Pftensensor, wenn die Augen blinken.

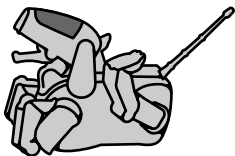
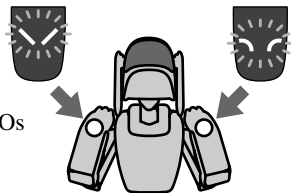
Drücken Sie je nach der aufleuchtenden Augenfarbe auf den Pftensensor am linken oder rechten Vorderbein.

Drücken Sie nicht auf den Pftensensor, wenn AIBOs Augen rot und grün leuchten oder AIBO einen Ton von sich gibt. Dies gilt als Fehler.

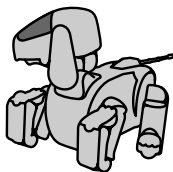
AIBO nimmt jedes Mal eine Verliererpose ein, wenn Sie nicht zur rechten Zeit auf den Pftensensor drücken. AIBO nimmt eine Siegerpose ein, wenn es Ihnen gelingt, so oft hintereinander zu gewinnen, wie Sie in Schritt 2 ausgewählt haben.

Rot blinkende Augen

Grün blinkende Augen



Beispiel für Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für Verliererpose
(Augen blinken rot)

Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.

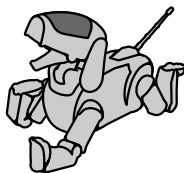
Haben Sie das absolute Gehör? Imitieren Sie mit dem Controller schnell den Ton, den AIBO ausgibt. Sie können den Schwierigkeitsgrad auswählen.

Hinweis

Bevor Sie dieses Spiel starten, überprüfen Sie AIBOs Befehlstyp (A oder B). Wenn Sie den Befehlstyp nicht wissen, gehen Sie wie in Schritt 7 auf Seite 12 erläutert vor und stellen AIBO und den Controller auf denselben Befehlstyp ein.

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

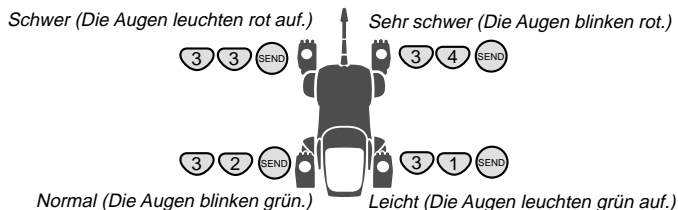
AIBO wartet darauf, dass Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen.



Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie **1** **2** **SEND** drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

2 Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus.

Standardmäßig ist das leichteste Spiel ausgewählt. Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad mit dem Controller oder den Pfortensensoren. Den Schwierigkeitsgrad können Sie beliebig oft neu einstellen.



AIBO gibt je nach dem ausgewählten Schwierigkeitsgrad einen Ton aus.

Leicht	Do Mi So	Normal	Do Re Mi La Ti
Schwer	Do Re Mi Fa So La Ti	Sehr schwer	Do Re Mi Fa So La Ti Do# Re# Fa# So# La#

- Wenn Sie **1 2 SEND** drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl (Seite 11) zurückgesetzt.
- Wenn Sie das Spiel nicht innerhalb einer Minute starten, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.

3 Starten Sie das Spiel.

Drücken Sie **1 1 SEND** oder berühren Sie kurz den Berührungssensor. AIBO gibt einen Laut von sich.

4 Imitieren Sie diesen Ton.

Stellen Sie den Schalter am Controller auf „L“ (wenn AIBO auf Befehlstyp A eingestellt ist) bzw. „H“ (bei Befehlstyp B). Richten Sie den Controller auf AIBO und wiederholen Sie den Ton innerhalb von zehn Sekunden.

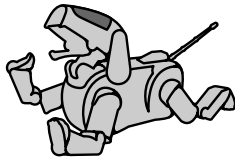
Wenn AIBO die Töne nicht richtig versteht, lassen Sie die einzelnen Töne etwas länger wiedergeben.



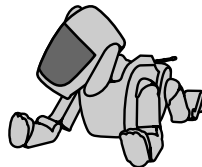
Do	Re	Mi	Fa	So	La	Ti	Do#	Re#	Fa#	So#	La#
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
C	D	E	F	G	A	B	C#	D#	F#	G#	A#

5 Fahren Sie so lange fort, bis Sie das Spiel gewinnen.

AIBO nimmt jedes Mal eine Verliererpose ein, wenn der Ton falsch ist. Wenn Sie fünfmal hintereinander den richtigen Ton treffen, nimmt AIBO eine Siegerpose ein.



Beispiel für Siegerpose
(Augen blinken grün)



Beispiel für Verliererpose
(Augen blinken rot)

Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.

Sekunden zählen



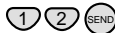
Wie genau tickt Ihre innere Uhr?

Wenn Sie denken, dass die voreingestellte Zeit verstrichen ist, berühren Sie AIBO!

1 Wählen Sie das Spiel aus (Seite 13).

AIBO wartet darauf, dass Sie die Zeit einstellen.

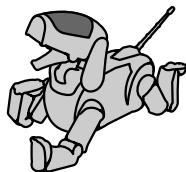
Wenn Sie nicht innerhalb einer Minute fortfahren oder wenn Sie das Spiel abbrechen, indem Sie



drücken oder den Berührungssensor mindestens zwei Sekunden lang leicht drücken,

wechselt AIBO wieder in den

Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl.



2 Wählen Sie die Zeit aus.

Standardmäßig ist die Zeit auf drei Sekunden eingestellt. Ändern Sie die Einstellung mit dem Controller oder den Pfotensensoren. Die Zeit können Sie beliebig oft neu einstellen.

12 Sekunden (Die Augen leuchten rot auf.)




20 Sekunden (Die Augen blinken rot.)






5 Sekunden (Die Augen blinken grün.)

3 Sekunden (Die Augen leuchten grün auf.)

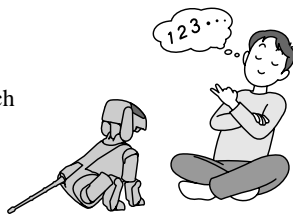
3 Bestätigen Sie die ausgewählte Zeit.

Drücken Sie    oder berühren Sie kurz den Berührungssensor. AIBO setzt sich hin.

- Wenn Sie    drücken oder mindestens zwei Sekunden lang leicht auf den Berührungssensor drücken, wird AIBO in den Status von Schritt 1 zurückgesetzt.
- Wenn Sie das Spiel nicht innerhalb einer Minute starten, wechselt AIBO wieder in den Bereitschaftsmodus für die Spielauswahl (Seite 11).

4 Starten Sie das Spiel.

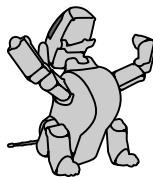
Berühren Sie kurz den Berührungssensor. Sobald AIBO einen Signalton ausgibt, fangen Sie an, nach Ihrer inneren Uhr zu zählen.



5 Geben Sie AIBO ein Zeichen, wenn Sie glauben, dass die Zeit um ist.

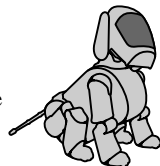
Berühren Sie kurz den Berührungssensor, wenn Sie denken, dass die angegebene Zeit verstrichen ist. Wenn Sie genau richtig liegen, nimmt AIBO eine Siegerpose ein. Andernfalls nimmt er eine Verliererpose ein.

Danach wechselt AIBO wieder in den Status von Schritt 1.



Beispiel für
Siegerpose
(Augen
blinken grün)

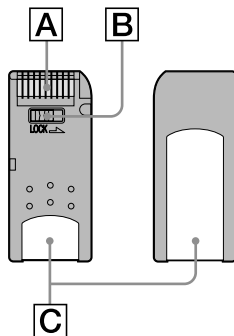
Beispiel für
Verliererpose
(Augen
blinken rot)



Hinweise zur Verwendung

Um die auf dem „Memory Stick“ gespeicherten Daten zu schützen, beachten Sie bitte folgende Hinweise.

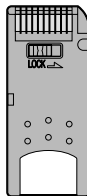
- Der mitgelieferte „Memory Stick“ ist ein Bestandteil von Party Mascot ERA-102M. Wenn Sie auf diesem „Memory Stick“ zusätzlich Daten von einem PC oder Camcorder oder Daten für etwas anderes als AIBO speichern, kann AIBO beschädigt werden.
- Berühren Sie den Kontakt **A** nicht mit der Hand oder einem Metallgegenstand.
- Wenn der Schutzschalter **B** auf LOCK gestellt ist, können Daten weder gespeichert noch gelöscht werden. Stellen Sie den Schutzschalter nicht auf LOCK, wenn Sie den „Memory Stick“ mit AIBO ERS-110/111 benutzen.
- Gespeicherte Daten können gelöscht oder beschädigt werden:
 - wenn Sie den „Memory Stick“ oder den Akku während des Einlesens oder Speicherns von Daten aus AIBO herausnehmen.
 - wenn Sie den „Memory Stick“ in einer Umgebung mit statischer Elektrizität oder elektrischen Störfeldern verwenden.
- Kleben Sie ausschließlich einen speziellen „Memory Stick“-Aufkleber auf den mit **C** markierten Bereich. Ein Aufkleber wurde bereits im Werk am AIBO Ware-„Memory Stick“ angebracht.
- Biegen Sie den „Memory Stick“ nicht, lassen Sie ihn nicht fallen und setzen Sie ihn keinen heftigen Stößen aus.
- Zerlegen Sie den „Memory Stick“ nicht und nehmen Sie keine Veränderungen daran vor.
- Schützen Sie den „Memory Stick“ vor Feuchtigkeit.



- Lagern und verwenden Sie den „Memory Stick“ nicht in einer Umgebung, in der er folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:
 - extrem hohen Temperaturen, wie sie zum Beispiel in einem in der Sonne geparkten Auto vorkommen
 - direktem Sonnenlicht
 - hoher Luftfeuchtigkeit oder korrodierenden Gasen
- Bewahren Sie den „Memory Stick“ - auch beim Transport - in der mitgelieferten Hülle auf.
- Party Mascot ERA-102M wurde ausschließlich für „AIBO“ ERS-110/111 konzipiert. Es kann nicht mit „AIBO“ ERS-210 verwendet werden.
- Sony übernimmt keinerlei Haftung für Fehlfunktionen, die darauf zurückzuführen sind, dass Party Mascot anders als in dieser Bedienungsanleitung angegeben verwendet wurde.
- Die Spezifikationen dieser Software unterliegen unangekündigten Änderungen.

Was ist ein AIBO-Ware-„Memory Stick“?

Dabei handelt es sich um einen „Memory Stick“, der ausschließlich für die Verwendung mit AIBO geeignet ist und auf dem Anwendungssoftware gespeichert ist, die mit AIBO ausgeführt werden kann.



Störungsbehebung

Sollte eine der folgenden Störungen auftreten, versuchen Sie, diese anhand der folgenden Checkliste zu beheben. Sollte sich ein Problem auf diese Weise nicht lösen lassen, wenden Sie sich bitte an die AIBO-Kundendienst-Hotline. Informationen zur AIBO-Kundendienst-Hotline finden Sie auf der hinteren Umschlagseite. (Informationen zum AIBO-Kundendienst finden Sie auf Seite 3.)




AIBO

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO bewegt sich nicht, wenn Sie die Pausetaste loslassen.	<ul style="list-style-type: none">• Der Akku wurde nicht eingesetzt. → Drücken Sie die Pausetaste und setzen Sie den Akku ein (Seite 11). Drücken Sie anschließend erneut die Pausetaste, um AIBO erneut zu starten.• Der Akku ist fast leer. → Überprüfen Sie die Akkurestladung (siehe die Bedienungsanleitung zum „AIBO“ ERS-110/111). Laden Sie den Akku gegebenenfalls oder setzen Sie einen geladenen Akku ein.• Die Temperatur des Akkus ist zu hoch. → Warten Sie, bis der Akku abgekühlt ist.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO singt eine traurige Melodie und bewegt sich nicht, wenn Sie die Pausetaste loslassen.	<ul style="list-style-type: none">• Es ist kein „Memory Stick“ eingesetzt. → Drücken Sie die Pausetaste und setzen Sie den „Memory Stick“ ein (Seite 10). Starten Sie AIBO neu, indem Sie die Pausetaste nochmals drücken.• Der eingesetzte „Memory Stick“ enthält keine AIBO-Ware.• Der Akku ist fast leer. → Überprüfen Sie die Akkurestladung (siehe die Bedienungsanleitung zum „AIBO“ ERS-110/111). Laden Sie den Akku gegebenenfalls oder setzen Sie einen geladenen Akku ein.
AIBO braucht sehr lange, bis er sich bewegt.	<ul style="list-style-type: none">• AIBO liest Daten vom „Memory Stick“ ein. Warten Sie bitte ein bisschen.
AIBO versucht zu laufen, kommt aber nicht vom Fleck.	<ul style="list-style-type: none">• Möglicherweise ist der Boden zu glatt. → Setzen Sie AIBO auf eine Bodenfläche, die nicht zu glatt ist, zum Beispiel auf einen Teppich mit kurzem Flor.
AIBO fällt oft hin.	<ul style="list-style-type: none">• Möglicherweise ist der Boden zu glatt, geneigt oder instabil. → Setzen Sie AIBO auf eine waagrechte, nicht zu glatte Bodenfläche.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO kann nach einem Sturz nicht aufstehen.	<ul style="list-style-type: none"> • Manchmal kann AIBO nicht aus eigener Kraft aufstehen. Helfen Sie ihm in diesem Fall.
Nachdem Sie AIBO hochgehoben haben, bewegt er sich nicht mehr.	<ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie AIBO auf den Boden und drücken Sie mehr als fünf Sekunden lang auf den Berührungssensor auf AIBOs Kopf, um ihn wieder zu beleben.
AIBO bleibt stumm (keine Töne oder Toneffekte).	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie die Lautstärke des Controllers ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Die Brustlampe blinkt schnell.	<ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie den Akku erneut ein. Bleibt das Problem bestehen, tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Die Augen blinken abwechselnd schnell in zwei Farben.	<ul style="list-style-type: none"> • Nehmen Sie den Akku heraus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111). Setzen Sie den Akku erneut ein, drücken Sie die Pausetaste, so dass sie herausspringt, und drücken Sie die Pausetaste dann nochmals.
Die Brustlampe erlischt nicht, wenn Sie die Pausetaste gedrückt haben.	<ul style="list-style-type: none"> • Am Programm ist ein Fehler aufgetreten. → Nehmen Sie den Akku heraus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111). Setzen Sie den Akku erneut ein, drücken Sie die Pausetaste, so dass sie herausspringt, und drücken Sie die Pausetaste dann nochmals.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO erkennt die Farbkarten nicht richtig.	<ul style="list-style-type: none">• Sie verwenden andere als die mit Party Mascot mitgelieferten Karten. → Verwenden Sie die mitgelieferten Farbkarten.• Dies ist bei bestimmten Lichtbedingungen möglich. Führen Sie den Lichttest durch (Seite 18). → Versuchen Sie es erneut, indem Sie die Karte statt längs quer halten oder umgekehrt.• Unter Umständen ist es zu dunkel oder ein Schatten fällt auf die Karten. → Sorgen Sie für helleres Licht oder halten Sie die Karten weiter nach oben.• Licht, das von einer Karte reflektiert wird, fällt direkt in AIBOs Farbkamera. → Halten Sie die Karte in einem anderen Winkel.
AIBO reagiert nicht auf Befehle.	<ul style="list-style-type: none">• Die Umgebung ist laut. → Wiederholen Sie den Befehl in einer ruhigeren Umgebung oder geben Sie AIBO über die Pfotsensoren Anweisungen.• Wenn AIBO gerade selbst Laute äußert, reagiert er nicht auf Befehle.• Der Controller ist nicht auf numerische Befehle eingestellt. → Stellen Sie den Schalter des Controllers auf A/B oder senden Sie Einzeltonbefehle (siehe „Liste der Befehle“ in der Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).

- Möglicherweise muss ein anderer Befehlstyp eingestellt werden.
→ Passen Sie AIBOs Befehlstyp an den des Controllers an, indem Sie    drücken.
- Der Akku ist erschöpft.
→ Setzen Sie AIBO auf die Station oder setzen Sie einen vollständig geladenen Akku ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
- AIBO kann niedrigere Töne nicht unterscheiden.
→ AIBO fällt es leichter, hohe Töne zu unterscheiden.
Lesen Sie unter Schritt 7 auf Seite 12 nach und stellen Sie den Befehlstyp von AIBO auf B ein.

AIBO reagiert nicht auf den Ball.

- AIBO sieht den Ball nicht.
→ AIBO kann den Ball nur erkennen, wenn er vor ihn hingelegt wird.
→ AIBO erkennt den Ball möglicherweise nicht, wenn er sich zu weit weg befindet.
- Der Akku ist erschöpft.
→ Setzen Sie AIBO auf die Station oder setzen Sie einen vollständig geladenen Akku ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
- AIBOs Umgebung ist zu hell, zu dunkel oder zu bunt.
→ AIBO erkennt den rosa Ball bei geeigneter Beleuchtung.
Stellen Sie die Beleuchtung in AIBOs Umgebung entsprechend ein.

Station

Symptom	Abhilfemaßnahme
Die Netzanzeige POWER leuchtet nicht auf.	<ul style="list-style-type: none">• Die Verbindung zwischen Station, Netzteil und Netzsteckdose ist nicht korrekt. → Schließen Sie alle diese Komponenten erneut an (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Die Anzeige MAIN blinkt.	<ul style="list-style-type: none">• In AIBO befindet sich kein Akku. → Drücken Sie die Pausetaste, setzen Sie den Akku ein und setzen Sie AIBO auf die Station. Drücken Sie die Pausetaste dann erneut.• Die Verbindung zwischen den Kontakten an AIBO und der Station ist möglicherweise nicht korrekt. → Setzen Sie AIBO nochmals auf die Station.• Der Akku ist möglicherweise defekt. → Tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Das Laden geht nicht zu Ende.	<ul style="list-style-type: none">• Der Akku ist möglicherweise defekt. → Tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Die Anzeige SUB blinkt.	<ul style="list-style-type: none">• Der Akku ist möglicherweise defekt. → Tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).

Sound-Controller

Symptom	Abhilfemaßnahme
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	<ul style="list-style-type: none">• Es sind keine Batterien eingelegt. → Legen Sie Batterien ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).• Die Batterien sind erschöpft. → Tauschen Sie beide Batterien gegen neue aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).• Die Batterien sind mit der falschen Polarität eingelegt. → Legen Sie Batterien richtig ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Es ist kein Ton zu hören.	<ul style="list-style-type: none">• Wenn die Anzeigen aufleuchten, stellen Sie mit den Tasten die Lautstärke ein (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).• Die Batterien sind erschöpft. → Tauschen Sie beide Batterien gegen neue aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).
Die Anzeigen leuchten nicht auf.	<ul style="list-style-type: none">• Die Batterien sind erschöpft. → Tauschen Sie beide Batterien gegen neue aus (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-110/111).

ソニー株式会社

〒141-0001 東京都品川区北品川6-7-35

お問い合わせ

ソニー株式会社 AIBOクリニック

電話：ナビダイヤル  0570-008833

(全国どこからでも市内通話料でご利用いただけます)

携帯電話・PHSでのご利用は：03-5470-0688

受付時間：10:00～17:00(年末年始を除く)

お電話の前に、必ず付属の「ユーザーガイド」をご覧ください。

このユーザーガイドは再生紙を使用しています。



* 4 6 5 5 2 4 9 0 2 * (1)