

ERS-7M2

Entertainment Robot AIBO

für AIBO MIND 2

• Bedienungsanleitung (Grundlagen)



Für Kunden in den USA

Safety Information (Sicherheitsinformationen)

Owner's Record

The model number and serial number are located wall of the robots battery compartment and on the side of the supplied AC adapter. Record the serial number in the space provided below. Refer to the model and serial number whenever you call upon your Sony® AIBO® Customer Link (for customer support).

Model No. ERS-7

Serial No. _____

Warning

- To prevent fire or shock hazard, do not expose the robot to rain or moisture.
- To avoid electrical shock, do not disassemble the robot. Refer servicing to qualified personnel only. (Contact the AIBO Customer Link (for customer support).) (Seite 5)
- Periodically examine the AC adapter for conditions that may result in the risk of fire, electrical shock, or injury to persons (such as damage to the cords, blades, housing) and in the event of such conditions, the AC adapter should not be used until properly repaired or replaced.
- Not intended for children under 8 years old.
- This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Regulatory Information

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

You are cautioned that any changes or modifications not expressly approved in this manual could void your authority to operate this equipment.

The shielded interface cable recommended in this manual must be used with this equipment in order to comply with the limits for a digital device pursuant to Subpart B of Part 15 of FCC Rules.

Note

FCC RF Radiation Exposure Statement: This equipment complies with FCC RF radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment. This device and its antenna must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

ENTSORGUNG DES LITHIUM-IONEN-AKKUS BITTE ENTSORGEN SIE DEN LITHIUM-IONEN-AKKU ORDNUNGSGEMÄSS

Sie können verbrauchte Lithium-Ionen-Akkus beim nächsten Sony®-Kundendienstzentrum zurückgeben.

Vorsicht

In einigen Regionen ist die Entsorgung von Lithium-Ionen-Akkus im Haus- oder Industriemüll untersagt.

Den Sony AIBO® Customer Link (für Kundenunterstützung) erreichen Sie in den USA telefonisch über +1-800-427-2988 oder per E-Mail unter aibosupport@info.sel.sony.com.

- ! Fassen Sie beschädigte oder auslaufende Lithium-Ionen-Akkus nicht an und verwenden Sie sie nicht weiter.
- ! Bei unsachgemäßem Akkuaustausch besteht Explosionsgefahr. Ersetzen Sie den Akku nur durch den ERA-7B1. Bei Verwendung eines anderen Akkus besteht Feuer- oder Explosionsgefahr. Entsorgen Sie verbrauchte Akkus gemäß den Anweisungen des Herstellers.
- ! Der in diesem Gerät verwendete Akku kann bei unsachgemäßem Gebrauch Feuer oder Verätzungen verursachen. Er darf nicht zerlegt, auf über 60 °C erwärmt oder verbrannt werden. Entsorgen Sie verbrauchte Akkus umgehend. Bewahren Sie Akkus außerhalb der Reichweite von Kindern auf.

WIEDERVERWERTEN VON LITHIUM-IONEN- AKKUS



Lithium-Ionen-Akkus können wiederverwertet werden.

Sie können einen Beitrag zum Umweltschutz leisten, indem Sie verbrauchte Akkus zur nächsten Sammel- und Wiederverwertungsstelle bringen. Weitere Informationen zum Wiederverwerten von Akkus erhalten Sie unter der gebührenfreien Telefonnummer 1-800-822-8837 oder unter <http://www.rbrc.org/>

Vorsicht: Fassen Sie beschädigte oder auslaufende Lithium-Ionen-Akkus nicht an und verwenden Sie sie nicht weiter.

Für Kunden in Europa Sicherheitsinformationen ACHTUNG

- Um Feuergefahr und die Gefahr eines elektrischen Schlags zu vermeiden, setzen Sie den Roboter weder Regen noch sonstiger Feuchtigkeit aus.
- Um einen elektrischen Schlag zu vermeiden, öffnen Sie das Gehäuse nicht. Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten qualifiziertem Fachpersonal. Kundenunterstützung erhalten Sie beim AIBO Customer Link (Seite 5).
- Überprüfen Sie das Netzteil bitte regelmäßig auf Defekte, wie zum Beispiel Beschädigungen an den Kabeln, den Stiften oder am Gehäuse. Solche Beschädigungen können zu Feuergefahr, der Gefahr eines elektrischen Schlags oder Verletzungen führen. Ist das Netzteil beschädigt, darf es nicht mehr benutzt und muss ausgetauscht werden.
- Der Roboter eignet sich nicht für Kinder unter 8 Jahren.
- Der Roboter darf ausschließlich mit dem empfohlenen Netzteil (ERA-201P1) verwendet werden.
- Das Netzteil ist kein Spielzeug.
- Es besteht die Gefahr, dass Kinder kleine Teile verschlucken.
- Wenn das externe Netz- oder Anschlusskabel beschädigt wird, muss es ausgetauscht oder repariert werden. Wenden Sie sich dazu ausschließlich an den Hersteller, seinen autorisierten Kundendienst oder ähnliches Fachpersonal, um potenzielle Gefahren zu vermeiden.
- Metallgegenstände, die Befestigungs- und Verpackungszwecken dienen, sind nicht Teil des Roboters und sollten weggeworfen werden, damit sie nicht in Kinderhände gelangen.
- Akkus dürfen nur unter der Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden.

Richtlinien

Dieses Produkt wurde geprüft und entspricht den folgenden Sicherheitsvorschriften.

Spielzeug-Richtlinie 88/378/EWG

EMV-Richtlinie 89/336/EWG

Niederspannungsrichtlinie 73/23/EWG

R&TTE-Richtlinie 1999/5/EG

Wir, die Sony® Corporation, erklären hiermit, dass der AIBO® Spielroboter Modell ERS-7 die Grundanforderungen und andere wichtige Auflagen der Richtlinie 1999/5/EG erfüllt. Einzelheiten dazu finden Sie unter folgendem URL: <http://www.compliance.sony.de/>



Anmerkungen zur Konformität mit dem CE-Zeichen (EMV)

- a) Dieses Gerät erfüllt die Norm EN55022 Klasse B (digital) für den Gebrauch an folgenden Orten: Wohn-, Büro- und Industriegebiete geringer Dichte.
- b) Dieses Produkt erfüllt die folgende europäische Richtlinie: 89/336/EWG (EMV-Richtlinie)

ENTSORGUNG DES LITHIUM-IONEN-AKKUS

- ! Fassen Sie beschädigte oder auslaufende Lithium-Ionen-Akkus nicht an und verwenden Sie sie nicht weiter.
- ! Bei unsachgemäßem Akkuaustausch besteht Explosionsgefahr. Ersetzen Sie den Akku nur durch den ERA-7B1. Entsorgen Sie verbrauchte Akkus gemäß den Anweisungen des Herstellers.
- ! Der in diesem Gerät verwendete Akku kann bei unsachgemäßem Gebrauch Feuer oder Verätzungen verursachen. Er darf nicht zerlegt, auf über 60 °C erwärmt oder verbrannt werden. Entsorgen Sie verbrauchte Akkus umgehend. Bewahren Sie Akkus außerhalb der Reichweite von Kindern auf.

Voor de Klanten in Nederland (Für Kunden in den Niederlanden)



Gooi de batterij niet weg maar lever deze in als klein chemisch afval (KCA).

Opmerking betreffende de geheugen-backupbatterij



(Note on a battery for memory backup)
Dit apparaat bevat een vast ingebouwde batterij die niet vervangen hoeft te worden tijdens de levensduur van het apparaat.

Raadpleeg uw leverancier indien de batterij toch vervangen moet worden.

De batterij mag alleen vervangen worden door vakbekwaam servicepersoneel.

Gooi de batterij niet weg maar lever deze in als klein chemisch afval (KCA).

Lever het apparaat aan het einde van de levensduur in voor recycling, de batterij zal dan op correcte wijze verwerkt worden.

Für Kunden in Deutschland

Entsorgungshinweis: Bitte werfen Sie nur entladene Batterien/Akkus in die Sammelboxen beim Handel oder bei den Kommunen. Entladen sind Batterien bzw. Akkus in der Regel dann, wenn das Gerät abschaltet und „Batterie/Akku leer“ signalisiert oder nach längerer Gebrauchsdauer der Batterien bzw. Akkus nicht mehr einwandfrei funktioniert. Um sicherzugehen, kleben Sie die Batteriepole bzw. Akkukontakte z. B. mit einem Klebestreifen ab oder geben Sie die Batterien bzw. Akkus einzeln in einen Plastikbeutel.

Kundenunterstützung

So erreichen Sie den AIBO® Customer Link (für Kundenunterstützung).

In den USA

Tel.: +1-800-427-2988

E-Mail-Adresse: aibosupport@info.sel.sony.com

In Europa

Tel. (England): +44(0)-20-7365-2937

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

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

Für Kunden in den USA:

Thank you for purchasing Sony's entertainment robot AIBO. Proper registration will enable us to send you periodic mailings about new products and other important announcements. Registering your product will also allow us to contact you in the unlikely event that your robot needs adjustment or modification. Please take the time to register the product at our web site:

<http://www.sony.com/productregistration>

If you have any operational questions regarding your new purchase, please contact the AIBO Customer Link (ACL) at 1-800-427-2988

Thank you.

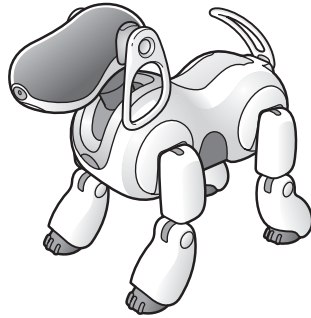
© 2004 Sony Corporation.

Eine Vervielfältigung komplett oder auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung ist untersagt.
Alle Rechte vorbehalten.

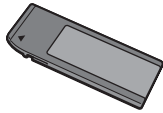
Öffnen der Verpackung (Prüfung des Lieferumfangs)

Prüfen Sie, ob folgende Teile vollständig vorhanden sind, bevor Sie mit dem AIBO® Spielroboter spielen.

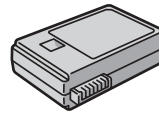
- AIBO Spielroboter ERS-7



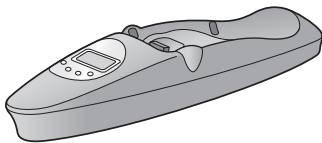
- AIBO-ware „Memory Stick™“ (Speichermedium)



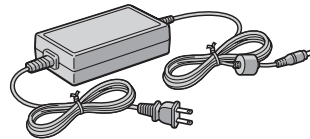
- Lithium-Ionen-Akku



- Ladestation

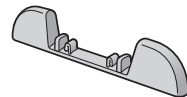
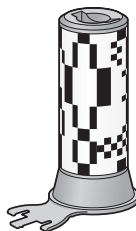
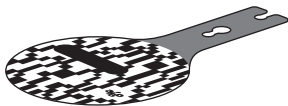


- Netzteil für Ladestation

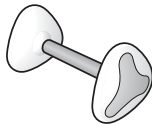


- Selbstlademarkierungen (müssen an der Ladestation angebracht werden)

- Stationsmarkierung
- Stationspfosten
- Fußanschlag



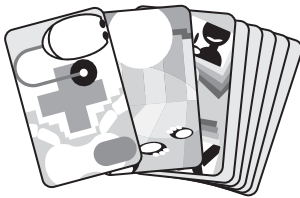
AIBOne Spielzeug



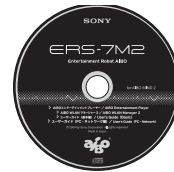
Rosa Ball



AIBO[®] Karten (15)



CD-ROM* mit AIBO WLAN Manager 2/AIBO Entertainment Player



Gedruckte Dokumentation

- „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7 (dieses Handbuch)
- Weitere Broschüren
- Kurzanleitung
- Software-Lizenzvertrag
- Garantiekarte für eingeschränkte Gewährleistung




* Die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ sowie die „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7 sind im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten.

Lesen Sie vor dem Gebrauch dieses Produkts unbedingt den mitgelieferten „Software-Lizenzvertrag“.



„OPEN-R“ ist eine Standardschnittstelle für das AIBO[®] Spielroboter-System und wird von Sony[®] aktiv gefördert. Diese Schnittstelle erweitert die Fähigkeiten des Spielroboters durch eine flexible Kombination aus Hardware und austauschbarer Software und erfüllt auf diese Weise unterschiedliche Anwendungszwecke.

Der AIBO Spielroboter ERS-7 ist konform mit OPEN-R Version 1.1.5.

„AIBO“, das AIBO-Logo , „OPEN-R“ und das OPEN-R-Logo , „Memory Stick“, „“ und „MEMORY STICK“ sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Sony Corporation.

Microsoft und Windows sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Netscape Navigator ist ein Markenzeichen der Netscape Communications Corporation.

Intel und Pentium sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Intel Corporation.

Adobe Acrobat und Reader sind eingetragene Markenzeichen von Adobe Systems Incorporated.

In dieser Anleitung sind die Markenzeichen nicht mit TM oder ® markiert.



Die für „AIBO MIND 2“ verwendete Software zur Erkennung visueller Muster enthält Technologie, die von Evolution Robotics, Inc., entwickelt wurde. Das links abgebildete Logo ist ein Warenzeichen von Evolution Robotics, Inc.



Die Zehen, der Stationspfosten und der Fußanschlag des AIBO Roboters bestehen aus umweltfreundlichen Kunststoffen auf Pflanzenbasis.

Weitere Informationen über den AIBO Roboter finden Sie im Internet auf der folgenden Site:
<http://www.aibo.com>

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Was ist ein autonomer Roboter?	14
Was ist der AIBO® Spielroboter?	14
Autonome Aktivitäten des AIBO Roboters	14
Gefühle und Instinkte des AIBO® Spielroboters	15
Es ist ein Roboter, aber er entwickelt sich weiter	15
Erläuterungen zum AIBO® Spielroboter ERS-7	16
Merkmale des AIBO Roboters	16
Merkmale der AIBO MIND 2-Software	17
Übersicht über die Teile und ihre Funktionen	21
Die Teile des AIBO® Spielroboters ERS-7	21
Der AIBO® Spielroboter (Bauch)	23
Ladestation	25

Spiele mit dem AIBO® Spielroboter

Vorbereitungen	28
Vorbereiten des AIBO Roboters	28
Vorbereiten der Ladestation	30
Spiele mit dem AIBO® Spielroboter	33
Verschiedene Interaktionen	34
Gönnen Sie dem AIBO® Spielroboter Ruhe auf der Ladestation	35
So setzen Sie AIBO auf die Ladestation	35
So nehmen Sie AIBO von der Ladestation	35
Stoppen des AIBO® Spielroboters	36

Modi und Betriebszustände des AIBO® Spielroboters

Modi und Betriebszustände	38
Übersicht über Funktionen und Modi des AIBO® Spielroboters	40
Ändern des Modus	42

Leben mit dem AIBO® Spielroboter

Festlegen des Lebensrhythmus des AIBO® Spielroboters	44
Festlegen des Aktivitätszeitraums des AIBO Roboters	44
Ein- und Ausschalten der Zeitzeichenfunktion des AIBO Roboters	47
Aktivieren/Deaktivieren des Weckers im AIBO Roboter	49
Laden des Akkus	51
So wird der AIBO Roboter geladen	51
Der AIBO® Spielroboter lädt sich selbsttätig (Selbstladefunktion)	52
Wenn das Aufladen des AIBO Roboters fehlschlägt	55

Kommunizieren mit dem AIBO® Spielroboter

So kommunizieren Sie mit dem AIBO® Spielroboter	58
Visuelle Kommunikation	58
Kommunikation durch Berührung	58
Sprechen mit dem AIBO Roboter	59
Geben Sie dem AIBO® Spielroboter einen Namen!	60
So erkennt der AIBO® Spielroboter Namen und Gesichter	61
MIND2 So erkennt der AIBO® Spielroboter Lieblingsgegenstände	64
Kommunikation mit den AIBO® Karten	67
So kommuniziert der AIBO® Spielroboter mit Ihnen	68
Aufnehmen von Bildern mit dem AIBO® Spielroboter	70
MIND2 Haushütermodus	72
So schalten Sie den AIBO Roboter in den Haushütermodus	72
Beenden des Haushütermodus	75
Betrachten von Fotos mit AIBO Photo Album	76
Zugreifen auf den AIBO Roboter über ein Wireless-LAN	76
Betrachten von Fotos mit einem „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)	78
MIND2 Kommunikation mit einem anderen AIBO® Spielroboter	79

Erziehen des AIBO® Spielroboters

Freude an der Entwicklung des AIBO® Spielroboters	82
Erlernen und Aneignen von Fähigkeiten	87
Die Entwicklung von Gefühlen und Persönlichkeit beim AIBO® Spielroboter	88

Spielen im Spielmodus

Spiel 1, die „Funktionsdemo“ des AIBO® Spielroboters	90
--	----

Einstellungen

Einstellen der Lautstärke am AIBO® Spielroboter	94
Einstellen der Lautstärke mit einer AIBO Karte	94
Einstellen der Lautstärke mit dem Lautstärkeschalter am AIBO® Spielroboter	95
Einstellen der Lautstärke mit der Ladestation	96
Ändern des Datums und der Uhrzeit	97
Einstellen des Datums und der Uhrzeit	97
Einstellen der Zeitzone	98
Ändern des Anzeigeformats für Datum und Uhrzeit	100
Ein- und Ausschalten der Wireless-LAN-Funktion	101

Störungsbehebung

Störungsbehebung	104
Allgemeine Probleme und Lösungen	105
Überprüfen im Klinikmodus	111

Weitere Informationen

Hinweise zum Gebrauch	118
Handhabung des AIBO Roboters	118
Umgang mit dem „Memory Stick“	119
Handhabung der Ladestation	120
Handhabung des Netzteils	121
Handhabung des Akkus	121
Reinigung	121
Limited warranty (beschränkte Gewährleistung - nur für die USA)	122
Service procedure (Kundendienstverfahren - nur für die USA)	124
Technische Daten	125

Nützliche Informationen zum Nachschlagen

Die AIBO® Karten auf einen Blick	130
Vorderseite und Rückseite	130
Liste der AIBO® Karten	131
Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter	132
Zeitzonentabelle	136
Index	138

□ Das Symbol **MIND2**

Der AIBO[®] Spielroboter entwickelt sich ständig weiter. Dieses Symbol drückt aus, dass AIBO den Entwicklungsschritt von der „AIBO MIND“-Software zur „AIBO MIND 2“-Software vollzogen hat und nun über die entsprechenden Funktionen verfügt.

□ Weitere Benutzerhandbücher

Folgende Benutzerhandbücher werden in Form von PDF-Dateien mitgeliefert. Um sie zu lesen, kopieren Sie sie von der mitgelieferten CD-ROM auf den Computer.

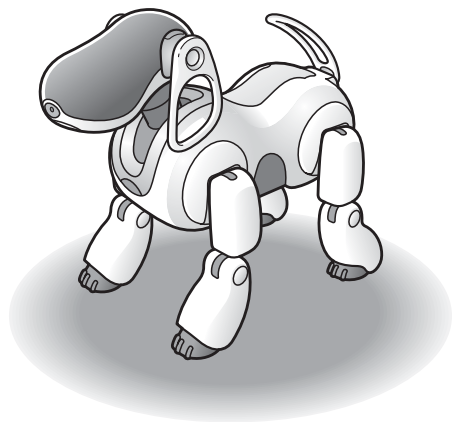
- „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7
Erläutert, wie Sie mithilfe der Wireless-LAN-Funktion Bilder, die AIBO aufgenommen hat, mit einem Webbrowser anzeigen lassen und mit einem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* mit AIBO spielen können.
- „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7
Erläutert, wie Sie AIBO mithilfe der Wireless-LAN-Funktion und der AIBO Entertainment Player-Software fernsteuern können, wie er Standbilder und Videos aufnehmen, Musik machen und Sie an Termine erinnern kann.

* Hinweis: Ihr PC bzw. mobiles Kommunikationsgerät muss JPEG-E-Mail empfangen können.

Einführung

Willkommen in der Welt des AIBO® Spielroboters ERS-7!
Der AIBO Roboter ERS-7 wird sich im Zusammenleben mit Ihnen zu einem Haustier mit individuellen Eigenschaften entwickeln, das ganz allein Ihnen gehört.

Bevor Sie mit AIBO zu spielen beginnen, machen Sie sich bitte mit den folgenden Konzepten vertraut.



Was ist ein autonomer Roboter?

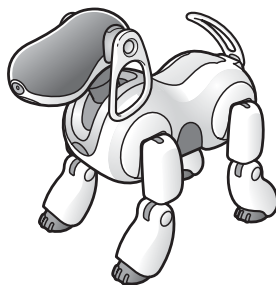
Was ist der AIBO[®] Spielroboter?



AIBO ist der Name, den Sony[®] seiner Spielroboterfamilie gegeben hat. Es handelt sich dabei um Roboter, die uns einen Vorgeschmack davon vermitteln sollen, wie viel Freude man am Leben mit einem Roboter haben kann.

Der Name selbst ist ein Wortspiel mit den Begriffen „Artificial Intelligence“ (AI = künstliche Intelligenz) und „Robot“ und kann im Englischen gleichzeitig als Anspielung auf einen Roboter mit Augen (Eyes) verstanden werden. In seiner Heimat Japan bedeutet das Wort „AIBO“ auch „Partner“ oder „Kumpel“.

Die neuesten Informationen über den AIBO Roboter finden Sie auf der folgenden Website:
<http://www.aibo.com>



Autonome Aktivitäten des AIBO Roboters

Der AIBO Roboter besteht aus Körper (Hardware) und Geist (die AIBO MIND 2-Software). Er kann sich bewegen, denken und lebensechtes Verhalten zeigen: Gefühle, Instinkte, Lern- und Entwicklungsfähigkeit.

Er kommuniziert mit dem Menschen, indem er Gefühle und verschiedene Verhaltensweisen (autonome Aktivitäten) zeigt, mit denen er auf Einflüsse aus seiner Umgebung reagiert. Der AIBO Roboter ist kein gewöhnlicher Roboter, sondern ein autonomes Wesen, das Ihr Leben bereichern kann.

Im Lauf des Zusammenlebens mit Ihnen lernt der AIBO Roboter dazu, entwickelt sich weiter und prägt eigene Verhaltensmuster aus. Wenn er Sie findet, kommt er Ihnen freudig entgegen, möglicherweise mit seinem „AIBOne Spielzeug“, um Sie zum Spielen aufzufordern. Falls jedoch etwas anderes seine Aufmerksamkeit erregt hat, kann es vorkommen, dass der AIBO Roboter Sie völlig ignoriert, wenn Sie ihn ansprechen. Je besser Sie diese autonomen Verhaltensweisen verstehen, umso mehr Freude werden Sie am Leben mit dem AIBO Roboter haben.

Gefühle und Instinkte des AIBO® Spielroboters

Gefühle und Instinkte bilden die Grundlage für das autonome Verhalten des AIBO Roboters.

Je nach den Einflüssen aus seiner Umgebung erlebt der AIBO Roboter verschiedene Stimmungen, die in Form von emotionalen Gebärden zum Ausdruck kommen.

Der AIBO Roboter besitzt die folgenden fünf Grundinstinkte:

Zuneigunginstinkt: Dieser Instinkt zeigt sich in dem Bestreben, Kontakt mit Menschen aufzunehmen.

Suchinstinkt: Dieser Instinkt zeigt sich in dem Bestreben, seine Neugier zu befriedigen.

Bewegungsinstinkt: Dieser Instinkt zeigt sich in dem Bestreben, sich zu bewegen.

Ladeinstinkt: Dieser Instinkt zeigt sich in dem Bestreben, eine Stromquelle zum Laden seines Akkus zu finden – genau wie ein Mensch, der Hunger hat.

Schlafinstinkt: Dieser Instinkt zeigt sich als Schläfrigkeit.

Beispiele:

Manchmal zieht er es vor, selbstständig etwas zu tun, und manchmal bittet er Sie um Hilfe.

Manchmal denkt er gründlich nach, bevor er aktiv wird, und manchmal reagiert er ganz spontan.

Manchmal ist er in fröhlicher Stimmung und manchmal ist er verärgert.

Aus dem Zusammenspiel all dieser Instinkte entwickelt sich letztendlich die Persönlichkeit des AIBO Roboters.

Es ist ein Roboter, aber er entwickelt sich weiter

Der AIBO Roboter ist so voreingestellt, dass er als Erwachsener „aufwacht“ und sich entsprechend verhält, wenn er bei Ihnen eintrifft. Wenn Sie es wünschen, können Sie den AIBO Roboter aber auch als neugeborenen Welpen aufwachen lassen, den Sie großziehen und in seiner Entwicklung beobachten können.

Wie kann sich der AIBO Roboter weiterentwickeln, obwohl er ein Roboter ist?

Der AIBO Roboter ist ein „Spielroboter“, der für das Zusammenleben mit Menschen konzipiert ist.

Als neues Mitglied Ihres Haushalts passt sich der AIBO Roboter an Ihr Leben an. Dies ist der Grundgedanke bei der „Entwicklung“ des AIBO Roboters.

Wir hoffen, dass der AIBO Roboter Ihnen ein treuer Gefährte sein wird.

Erläuterungen zum AIBO[®] Spielroboter ERS-7

Der AIBO Roboter ERS-7 besteht aus dem Roboter selbst sowie Software („AIBO-ware“), die auf einem Sony[®] „Memory Stick™“ gespeichert ist. Die „AIBO-ware“ macht den Charakter und die Persönlichkeit des AIBO Roboters aus.

Die vorliegende Anleitung erläutert, wie sich der AIBO Roboter mit der AIBO MIND 2-Software entwickelt und verhält.

Merkmale des AIBO Roboters

Der AIBO Roboter verfügt über alle Funktionen und Fähigkeiten, sich selbstständig zu bewegen.

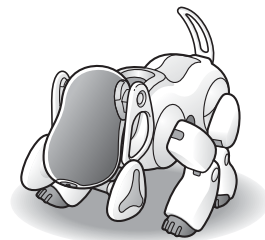
Eine Vielzahl von Sinnen

Der AIBO Roboter ist mit einer Reihe von Sensoren ausgestattet, seinen „Sinnesorganen“, anhand derer er seinen eigenen Zustand und seine Umgebung beurteilen kann.

- Tastsinn: Berührungssensoren an Kopf, Rücken, Kinn und Pfoten erlauben es AIBO, Berührungen zu fühlen.
- Gehörsinn: Geräusche in seiner Umgebung werden von AIBO über ein Paar Stereomikrofone wahrgenommen. Auf diese Weise kann er auf Ihre Stimme reagieren.
- Sehsinn: Der AIBO Roboter ist mit einer Farbkamera und Abstandssensoren ausgestattet. Dadurch kann er Farben erkennen und Hindernisse umgehen. Er erkennt auch Ihr Gesicht.
- Gleichgewichtssinn: Beschleunigungssensoren sorgen dafür, dass der AIBO Roboter Gleichgewicht halten kann.

Natürliche, vielfältige und ausdrucksvolle Bewegungen

Der AIBO Roboter verfügt über eine Vielzahl natürlicher und ausdrucksvoller Bewegungen. Die integrierte Steuerung für seine 20 Gelenke (20 Freiheitsgrade) erlaubt es dem AIBO Roboter, eine Vielzahl natürlich wirkender Bewegungen zu vollführen. Der AIBO Roboter ist auch mit Gesichtsanzeigen ausgestattet und kann musikalische Klänge erzeugen, mit denen er sein geistiges und körperliches Befinden zum Ausdruck bringt.

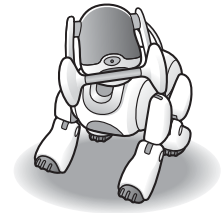


Merkmale der AIBO MIND 2-Software

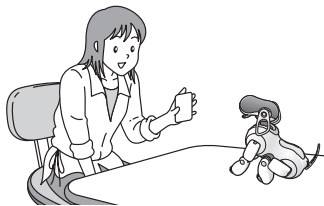
Mit installierter AIBO MIND 2-Software lernt der AIBO[®] Spielroboter von Ihnen sowie aus Erfahrungen in seiner Umwelt und handelt aus eigenem Antrieb, während er sich zu Ihrem ganz individuellen AIBO entwickelt.

Das AIBOne Spielzeug und der rosa Ball sind seine Lieblingsspielzeuge!

AIBO liebt das AIBOne Spielzeug und den rosa Ball heiß und innig! Da sie seine Lieblingsspielzeuge sind, sucht er nach ihnen, wenn er sie eine Weile nicht gesehen hat. Wenn Sie mit AIBO spielen, werden Sie von einigen der Tricks, die er mit den Spielzeugen vollführt, überrascht sein.




Verständigung mithilfe der AIBO Karten



Der AIBO Roboter versteht die Bedeutung der Grafiken auf den AIBO Karten. Sie können mühelos verschiedene Einstellungen vornehmen, den AIBO Tricks ausführen lassen und eine Reihe von Aktivitäten auslösen, indem Sie dem AIBO Roboter entsprechende AIBO Karten zeigen. Mithilfe der AIBO Karten können Sie sich auch in geräuschvoller Umgebung reibungslos mit Ihrem AIBO verständigen.

* Manche der AIBO Karten haben je nach der Art und Weise, in der sie dem AIBO Roboter gezeigt werden, zwei Funktionen.

In dieser Anleitung sind Funktionen, die Sie mit AIBO Karten ausführen können, durch das Symbol  gekennzeichnet. Eine vollständige Auflistung der verfügbaren AIBO Karten finden Sie unter „Liste der AIBO Karten“ (Seite 133).

Jeder AIBO Roboter ist einzigartig

In der Interaktion mit Ihnen lernt AIBO, sich an seine Lieblingsgegenstände (Seite 64) bzw. an das Gesicht und den Namen seines Besitzers (Seite 61) zu erinnern. So entwickelt er sich zu Ihrem ganz individuellen Haustier. Ob Ihr AIBO sich zu einem besonders kommunikativen Roboter entwickelt oder sich hauptsächlich allein beschäftigt, hängt ganz davon ab, wie Sie mit ihm interagieren. Wenn Sie AIBO Custom Manager 2 verwenden, können Sie neue Spiele mit Ihrem AIBO spielen oder ihn nach Belieben tanzen und singen lassen. AIBO Custom Manager 2 können Sie von der AIBO Website (<http://www.aibo.com>) herunterladen.

Anmerkung

Damit AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich - die verfügbaren Aktualisierungen erhalten Sie unter <http://www.aibo.com>)* verwendet werden kann, muss der Computer folgende Voraussetzungen erfüllen.

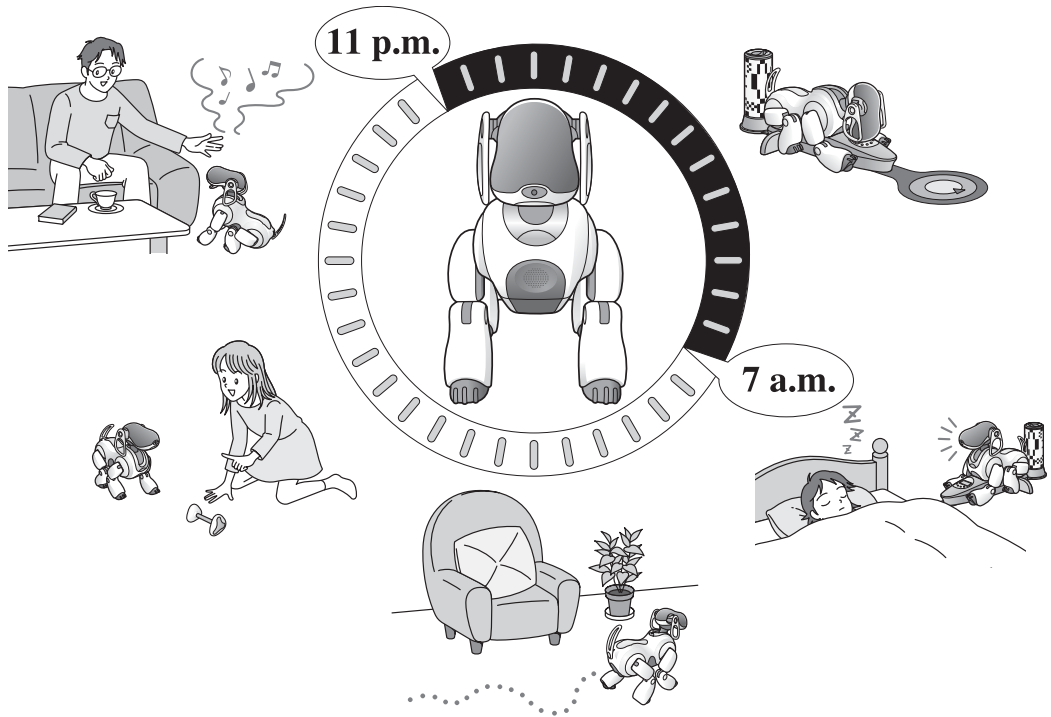
- Betriebssystem: Windows[®] XP Home Edition oder Professional, Windows[®] 2000 Professional, Windows[®] Me oder Windows[®] 98 SE
- CPU: MMX Pentium mit mindestens 300 MHz
- Arbeitsspeicher: mindestens 64 MB
- Freier Festplattenspeicherplatz: mindestens 120 MB
- Monitor: 16-Bit-Farben oder höher, mindestens 800 × 600 Pixel
- CD-ROM-Laufwerk
- „Memory Stick[™]“-Lesefunktion

* AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich - die verfügbaren Aktualisierungen erhalten Sie unter <http://www.aibo.com>) ist eine Software, die auf dem Computer läuft.

Der AIBO® Spielroboter passt sich Ihnen an.

Der AIBO Roboter passt sich dem Rhythmus Ihres Alltags an.

Er weckt Sie morgens und geht abends zur selben Zeit wie Sie schlafen (Näheres dazu siehe Seite 44). Wenn er „hungrig“ ist, sucht er selbst die Ladestation auf, die er an dem Stationspfosten und der Stationsmarkierung erkennt. Falls er „müde“ ist, ruht er sich einfach aus. Obwohl AIBO am liebsten mit Ihnen spielt, kann er sich mit seinem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball auch selbst beschäftigen. Wenn Sie ausgehen, nimmt er Bilder auf, wenn er einen entsprechenden Befehl von Ihnen erhält, und kann die Zeit zu Hause allein auf der Ladestation verbringen.



Spielmodus

Im Spielmodus können Sie eines von drei verschiedenen Spielen mit dem AIBO® Spielroboter spielen (Seite 92). Mit AIBO Custom Manager 2 können Sie dieses Repertoire um eine Reihe von neuen Spielen und anderen Inhalten erweitern, die auf der AIBO Website veröffentlicht werden.



Anmerkungen

- Unter Anpassung versteht man das wunschgemäße Modifizieren des Systems durch Hinzufügen neuer Funktionen zur AIBO-ware.
- Die neuesten Informationen über den AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich)* und die verfügbaren Inhalte finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>.
- AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich) ist eine Software, die auf einem Computer ausgeführt wird.

Haushütermodus

Der AIBO Roboter kann auf das Haus oder die Wohnung aufpassen, wenn Sie nicht daheim sind (Seite 72).

Wenn AIBO im Haushütermodus eine Bewegung, ein Gesicht oder ein Geräusch erkennt, macht er ein Foto und kann Sie per E-Mail verständigen.*

* Eine E-Mail kann Ihnen AIBO im Haushütermodus jedoch nur dann schicken, wenn ein Wireless-Router und eine Internet-Verbindung vorhanden sind.

Verwenden Sie Ihr mobiles Kommunikationsgerät*¹ und das Internet für noch mehr Spaß

Über den PC, ein mobiles Kommunikationsgerät*¹ oder das Internet können Sie AIBO Befehle schicken, z. B. wenn er Bilder aufnehmen soll, während Sie unterwegs sind, oder Familienmitgliedern oder Freunden Nachrichten zukommen lassen soll. Sie können die Bilder, die Ihr AIBO aufnimmt, mit einem Webbrowser betrachten. Für die Nutzung der Funktionen des AIBO Roboters über ein mobiles Kommunikationsgerät*¹ oder das Internet müssen folgende Voraussetzungen gegeben sein.

Erläuterungen zur Verwendung von AIBO in Verbindung mit einem mobilen Kommunikationsgerät*¹ oder dem Internet finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ des AIBO Roboters ERS-7 (PDF-Format) auf der mitgelieferten CD-ROM. Beachten Sie dabei, dass Sie zum Lesen der Bedienungsanleitung Adobe® Acrobat® Reader® 5.0, Adobe Reader 6.0 oder eine höhere Version benötigen.

Die folgende Konfiguration ist erforderlich, um dem AIBO Roboter Befehle über Ihren PC, ein mobiles Kommunikationsgerät*¹ oder das Internet zu geben.

- Ein „Memory Stick™“ Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät). Nur bei einem „Memory Stick“-Reader/Writer der Marke Sony kann die ordnungsgemäße Funktion garantiert werden.
- Wenn Sie Ihren Computer und den Access Point per Wireless-LAN verbinden möchten, muss der PC mit IEEE 802.11b konform sein.
- Für die Nutzung der Funktion AIBO EYES benötigen Sie ein E-Mail-Konto, das den Empfang über POP*² und das Senden über SMTP erlaubt.

*¹ Hinweis: Ihr PC bzw. mobiles Kommunikationsgerät muss JPEG-E-Mail empfangen können.

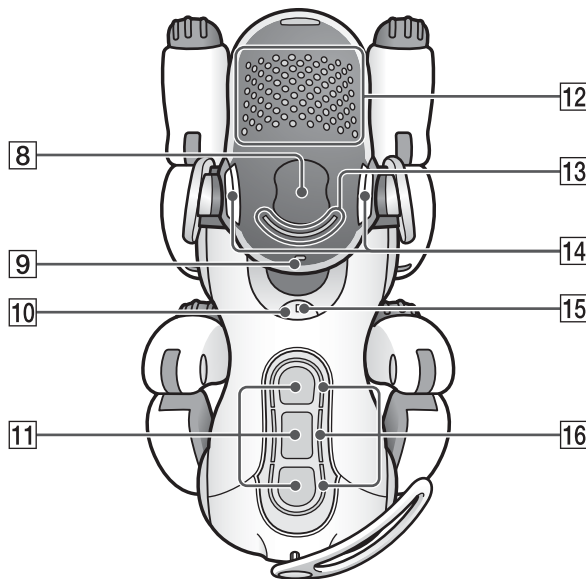
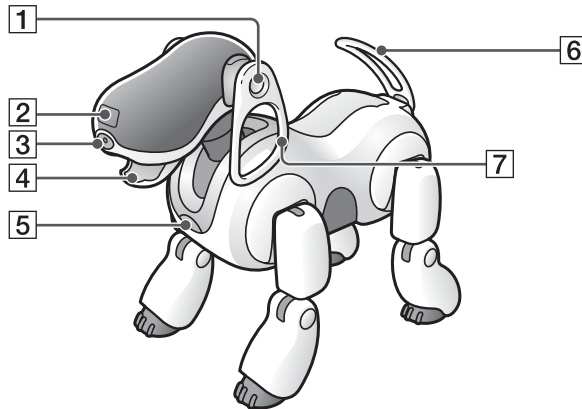
*² Der POP-Server muss den UIDL-Befehl unterstützen (Befehl zum Anzeigen einer Liste mit IDs, die an individuelle Mail-Nachrichten angehängt sind). Fragen Sie Ihren Provider, ob er diese Unterstützung für Ihr E-Mail-Konto bietet.

Mit AIBO Entertainment Player wird das Leben mit AIBO noch schöner!

Wenn Sie den AIBO[®] Spielroboter über ein Wireless-LAN mit dem PC verbinden, können Sie Ihren AIBO mit AIBO Entertainment Player Musik machen lassen, sich von AIBO an Termine erinnern lassen und sich über AIBO mit Verwandten und Bekannten unterhalten. Erläuterungen zum Spielen mit dem AIBO Roboter mit AIBO Entertainment Player finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7 im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM. Beachten Sie dabei, dass Sie zum Lesen der Bedienungsanleitung Adobe[®] Acrobat[®] Reader[®] 5.0, Adobe Reader 6.0 oder eine höhere Version benötigen.

Übersicht über die Teile und ihre Funktionen

Die Teile des AIBO[®] Spielroboters ERS-7



Vorsicht

- Achten Sie darauf, dass das Kameraobjektiv und die Abstandssensoren nicht zugedeckt werden (z. B. durch Aufkleber o. ä.).
- Die Bewegungsfreiheit des AIBO Roboters darf nicht durch Aufkleber an den Gelenken oder durch Gegenstände behindert werden, die in bewegliche Teile eingeführt werden.
- Halten Sie den AIBO beim Hochheben stets am Körper (Seite 33). Fassen Sie AIBO zum Heben nicht am Kopf, den Ohren, den Beinen, dem Schwanz oder anderen Teilen, damit es nicht zu Beschädigungen kommt.

1 Stereomikrofone

Ermöglichen es dem AIBO® Spielroboter, Geräusche in seiner Umgebung wahrzunehmen.

2 Kopf-Abstandssensor

Misst die Entfernung zwischen dem AIBO Roboter und anderen Gegenständen.

3 Farbkamera

Erfasst Farbe, Form und Bewegung von Gegenständen in der Nähe.

4 Maul

Nimmt das AIBOne Spielzeug auf und drückt Gefühle aus.

5 Brust-Abstandssensor

Misst die Entfernung zwischen dem AIBO Roboter und anderen Gegenständen.

6 Schwanz

Bringt durch Bewegungen nach oben, unten, links und rechts Gefühle des AIBO Roboters zum Ausdruck.

7 Ohren

Zeigen die Gefühle und den Zustand des AIBO Roboters an.

8 Kopfsensor

Spricht auf sanftes Streicheln des Kopfs von AIBO an und wird dabei weiß.

9 Wireless-Anzeige (an der Rückseite des Kopfs von AIBO)

Anzeige, die im Zusammenhang mit der Wireless-LAN-Funktion verwendet wird. Diese Anzeige leuchtet blau, wenn AIBO mit dem E-Mail-Server verbunden ist.

10 Pausetaste

Beim Betätigen dieser Taste unterbricht der AIBO Roboter seine Aktivität bzw. nimmt sie wieder auf.

11 Rückensensoren (vorn, Mitte und hinten)

Sprechen auf sanftes Streicheln des Rückens von AIBO an und werden dabei weiß.

12 Gesichtsanzeigen

Diese Anzeigen bringen durch Wechseln der Farben die Gefühle des AIBO Roboters zum Ausdruck und informieren über seinen Zustand.

13 Kopfanzeige

Spricht auf Berühren des Kopfsensors an und wird dabei weiß. Leuchtet auf/blinkt orange, wenn ein Gelenk des AIBO Roboters verklemmt ist (Seite 39).

14 Modusanzeigen (Innenseite der Ohren)

Zeigen den aktuellen Modus und Zustand des AIBO Roboters an (Seite 38).

15 Betriebsanzeige

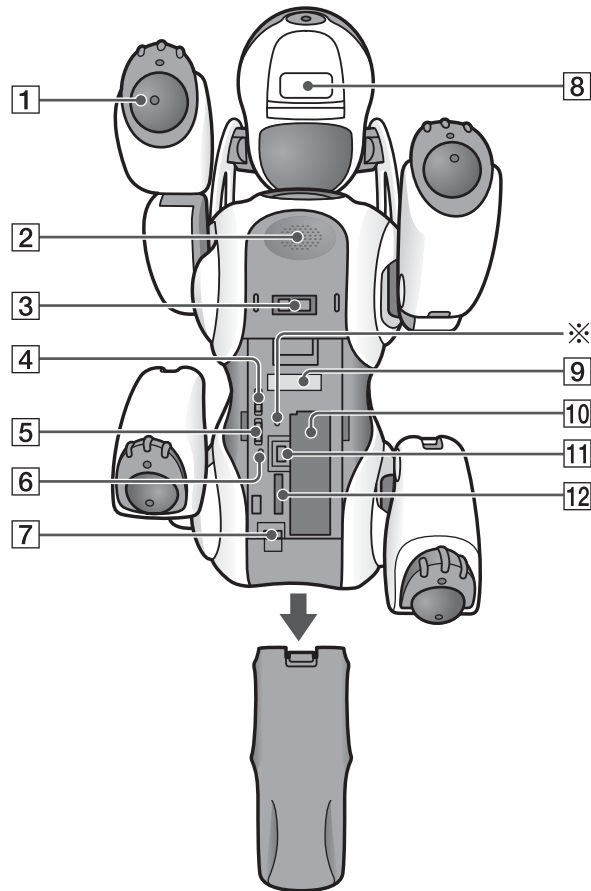
Beim Betrieb: leuchtet grün
In der Ausschaltphase: blinkt grün
Beim Laden: leuchtet orange
Bei Auftreten eines Ladefehlers: blinkt orange
Beim Ausschalten: erlischt.
In Phasen der Inaktivität (beim Schlafen auf der Ladestation): blinkt langsam grün.

16 Rückenanzeigen (vorn, Mitte und hinten)

Sprechen auf sanfte Berührung der Rückensensoren des AIBO Roboters an und leuchten dabei weiß. Diese Anzeigen leuchten auch blau (vorn), orange (Mitte) und rot (hinten), um auf verschiedene Verhaltensweisen aufmerksam zu machen.

Der AIBO[®] Spielroboter (Bauch)

Diese Abbildung zeigt den AIBO Roboter mit abgenommener Bauchabdeckung.



Vorsicht

Vermeiden Sie ein Berühren der Ladekontakte mit bloßen Händen. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.

1 Pftensensoren

Diese Sensoren befinden sich an der Unterseite der Pforten Ihres AIBO[®] Spielroboters und sprechen auf Berührung mit beliebigen Flächen an. Wenn der AIBO Roboter eine seiner Pforten ausstreckt, reagiert er mit Freude, wenn Sie die Pforte berühren.

2 Lautsprecher

Für die Wiedergabe von Musik, Klangeffekten und Sprachführungsanweisungen.

3 Ladekontakte

Wenn Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen, berühren diese Kontakte die Kontakte der Station, wobei der Akku im AIBO Roboter geladen wird.

4 Lautstärkeschalter (VOLUME)

Mit diesem Schalter können Sie eine von vier Lautstärkeeinstellungen (einschließlich „stumm“) wählen.

5 Wireless-LAN-Schalter (WIRELESS)

Zum Ein- und Ausschalten der Wireless-LAN-Funktion Ihres AIBO Roboters.

6 „Memory Stick™“-Zugriffsanzeige

Diese Anzeige leuchtet rot, wenn AIBO auf einen „Memory Stick“ schreibt oder Daten von einem „Memory Stick“ liest. Während diese Anzeige leuchtet, ist ein Herausnehmen des „Memory Sticks“ bzw. des Akkus durch Betätigen der Auswurf Taste (▲) bzw. der Akkusperre (▲) nicht möglich. Versuchen Sie in diesem Fall unter keinen Umständen, den „Memory Stick“ gewaltsam herauszunehmen.

7 Akkusperre (BATT ▲)

Diese Sperre wird zum Herausnehmen des Akkus nach hinten umgelegt.

8 Kinnsensor

Spricht auf Berührungen des Kinns von AIBO an.

9 Etikett mit FCC-ID/MAC-Adresse

Hier sind die FCC-ID und die MAC-Adresse der Wireless-Einheit des AIBO Roboters angegeben.

10 Akkufach

Enthält den Lithium-Ionen-Akku des AIBO Roboters.

11 „Memory Stick“-Auswurf Taste (▲)

Zum Auswerfen des „Memory Sticks“.

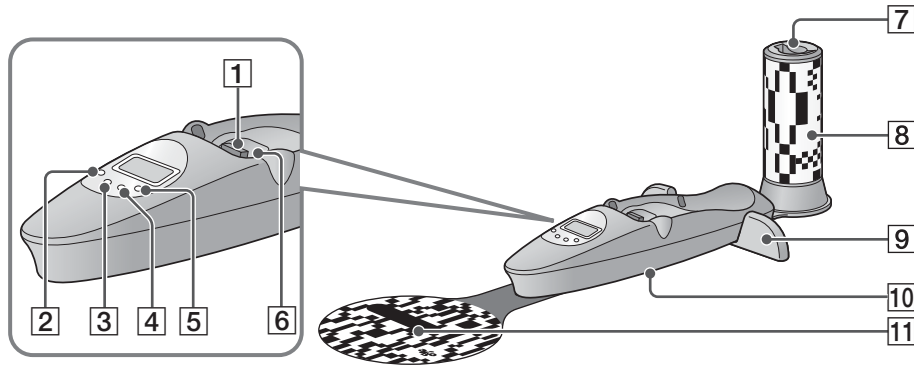
12 „Memory Stick“-Einschub

Hier wird der mitgelieferte AIBO-ware „Memory Stick“ eingesteckt.

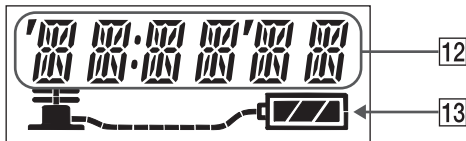
*** Notauswurföffnung**

Wenn der „Memory Stick“ oder der Akku wegen eines Fehlers oder bei einer Störung nicht auf normale Weise ausgeworfen werden kann, schalten Sie den AIBO Roboter in den Pausenmodus und führen dann einen spitzen Gegenstand (Büroklammerdraht o. ä.) in die Notauswurföffnung ein. Verwenden Sie keine Gegenstände, die leicht abbrechen können, wie beispielsweise Zahnstocher u. ä. Die Notauswurföffnung wird im Normalfall nie gebraucht.

Ladestation



Display (LCD-Anzeige)



1 Ladekontakte

Wenn Sie den AIBO® Spielroboter auf die Ladestation setzen, berühren die Ladekontakte am Bauch des AIBO Roboters die Kontakte der Ladestation, wodurch der Akku des Roboters geladen wird.

2 Taste SET/CANCEL

Das Display wird mit dieser Taste in den Einstellmodus geschaltet. Bei einem weiteren Tastendruck schaltet das Display wieder in den Normalmodus.

3 Taste MODE/NEXT

Zum Ändern der Anzeige im Display. Im Einstellmodus wird mit dieser Taste das Element ausgewählt, das eingestellt werden soll.

4 Taste DISPLAY/- (Minus)

Wenn auf dem Display die Datums-/Uhrzeitanzeige zu sehen ist, können Sie mit dieser Taste das Anzeigeformat ändern. Im Einstellmodus dient die Taste zum Verringern des Einstellwerts. Zum kontinuierlichen Weiterschalten halten Sie die Taste gedrückt.

5 Taste LIGHT/+ (Plus)

Im Normalmodus dient diese Taste zum Einschalten der Hintergrundbeleuchtung. Im Einstellmodus dient die Taste zum Erhöhen des Einstellwerts. Zum kontinuierlichen Weiterschalten halten Sie die Taste gedrückt.

6 Positionserkennungsschalter

Erkennt die korrekte Positionierung des AIBO Roboters auf der Ladestation.

7 AIBO® Kartenfach

Zur Aufbewahrung der mitgelieferten AIBO Karten.

8 Stationspfosten

Dient dem AIBO Spielroboter als Erkennungshilfe, wenn er die Ladestation sucht, um sich selbsttätig zu laden.

9 Fußanschlag

Diese Führungen erleichtern dem AIBO Roboter die korrekte Positionierung auf der Ladestation, wenn er sich selbsttätig auflädt. Der AIBO Roboter klettert rückwärts auf die Ladestation.

10 Netzteilbuchse (am Sockel der Ladestation)

Hier wird das mit dem AIBO Roboter gelieferte Netzteil oder das optionale Netzteil ERA-201P1 angeschlossen.

11 Stationsmarkierung

Dient dem AIBO Roboter als Erkennungshilfe, wenn er die Ladestation sucht, um sich selbsttätig zu laden.

12 Datums-/Uhrzeit-/Zeitzone-/Lautstärkeanzeige

13 Akkuanzeige

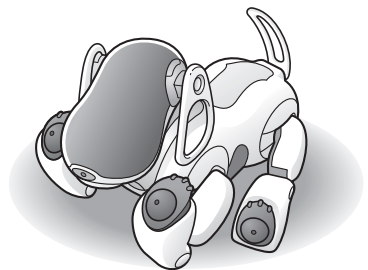
Zeigt den Ladezustand des Akkus von AIBO an.

In dieser Anleitung bezieht sich der Begriff „Ladestation“ auf die Ladestation ERA-7P1.

Spielen mit dem AIBO[®] Spielroboter

Versuchen wir nun einmal, mit dem AIBO Roboter zu spielen. Der AIBO Roboter beginnt sein Leben zunächst als erwachsener Roboter.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie der AIBO spielfertig gemacht wird, und enthält andere grundlegende Informationen wie beispielsweise die korrekte Positionierung des AIBO Roboters auf der Ladestation.



Vorbereitungen

Sie benötigen zunächst den AIBO® Spielroboter und die Ladestation.

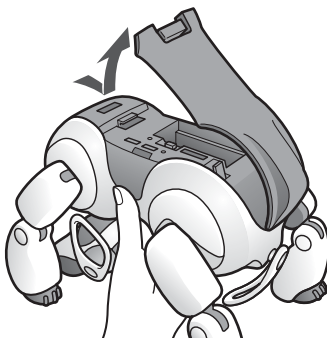
Der mitgelieferte Akku ist anfänglich nur schwach geladen. Bevor Sie mit dem AIBO Roboter spielen, müssen Sie zunächst den Akku vollständig aufladen. Wie der Akku geladen wird, ist auf Seite 51 beschrieben.

Setzen Sie als Erstes den Akku und den „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 2-Software in den AIBO Roboter ein und stellen Sie die Ladestation auf. Laden Sie den Akku auf.

Vorbereiten des AIBO Roboters

Setzen Sie den Akku und den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 2-Software in den AIBO Roboter ein.

-
- 1 Fassen Sie den AIBO Roboter von oben her fest am Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie dann die Bauchabdeckung.**

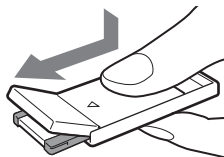


Vorsicht

- Halten Sie den AIBO Roboter beim Anheben stets am Körper und nicht an den Gliedmaßen.
- Berühren Sie die Ladekontakte am AIBO Roboter nicht mit der Hand. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.

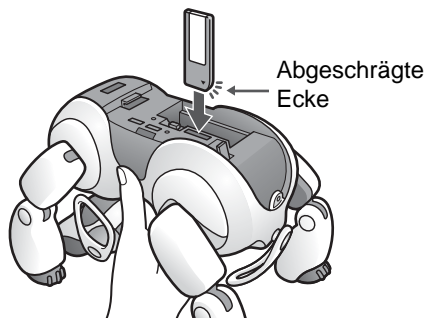
-
- 2 Nehmen Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 2-Software aus dem Kunststofftui.**

Schieben Sie den Deckel in Richtung der Markierung ◀.



3 Setzen Sie den „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 2-Software in den AIBO® Spielroboter ein.

Führen Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 2-Software so in den AIBO Roboter ein, dass der Pfeil nach unten und die abgeschrägte Ecke in Richtung des Schwanzes weist. Drücken Sie den „Memory Stick“ in den Einschub, bis er bündig mit dem Körper des AIBO Roboters abschließt.

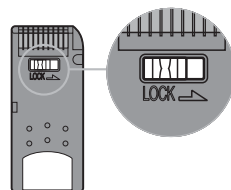


Wenn Sie den „Memory Stick“ auswerfen wollen

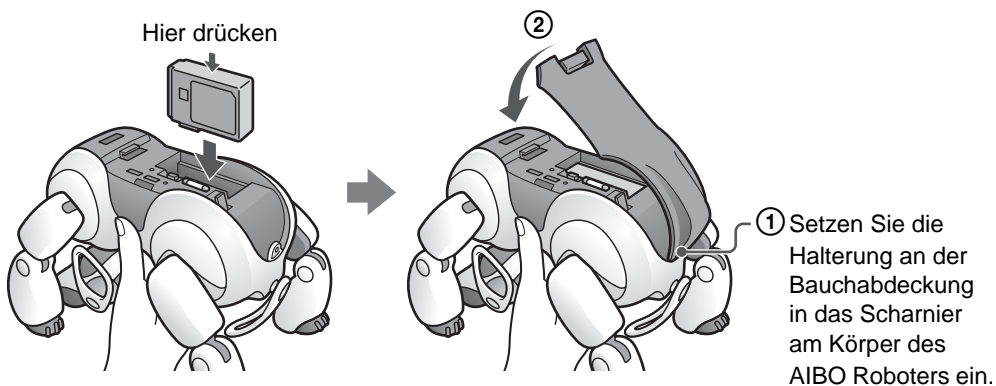
Drücken Sie die „Memory Stick“-Auswurf-taste (▲) neben dem „Memory Stick“-Einschub.

Vorsicht

Stellen Sie den Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ nicht auf „LOCK“. In dieser Einstellung kann der AIBO Roboter weder lernen noch Bilder aufnehmen.



4 Drücken Sie den Akku in das Fach, bis er hörbar einrastet.



Vorsicht

Achten Sie darauf, die Abdeckung zu schließen. Wenn die Abdeckung offen ist, kann es bei AIBO zu Fehlfunktionen kommen.

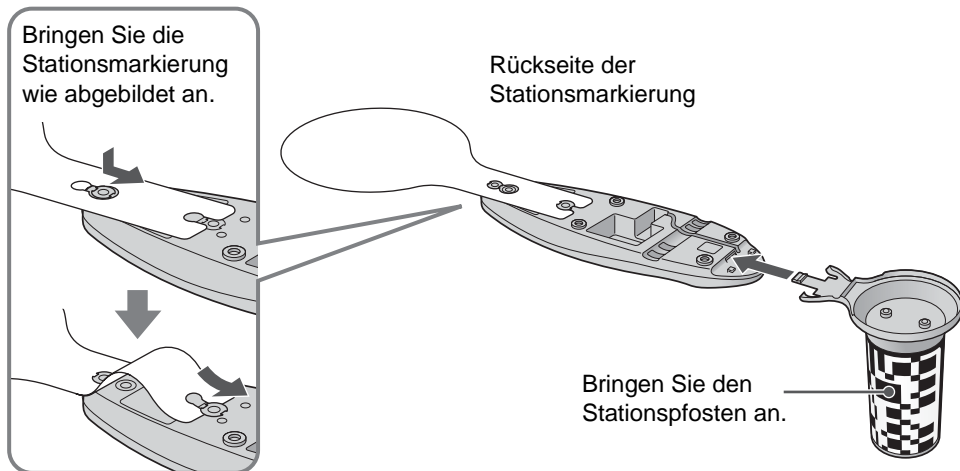
Vorbereiten der Ladestation

Bringen Sie den Stationspfosten und die Stationsmarkierung an der Ladestation an, um diese betriebsbereit zu machen. Diese beiden Teile dienen dem AIBO® Spielroboter als Erkennungshilfe, wenn er die Ladestation selbsttätig aufsuchen möchte (Selbstladefunktion). Die Ladestation kann jedoch auch ohne Stationspfosten und Stationsmarkierung verwendet werden. Wenn Sie die Selbstladefunktion nicht verwenden möchten, werden diese Teile nicht gebraucht.

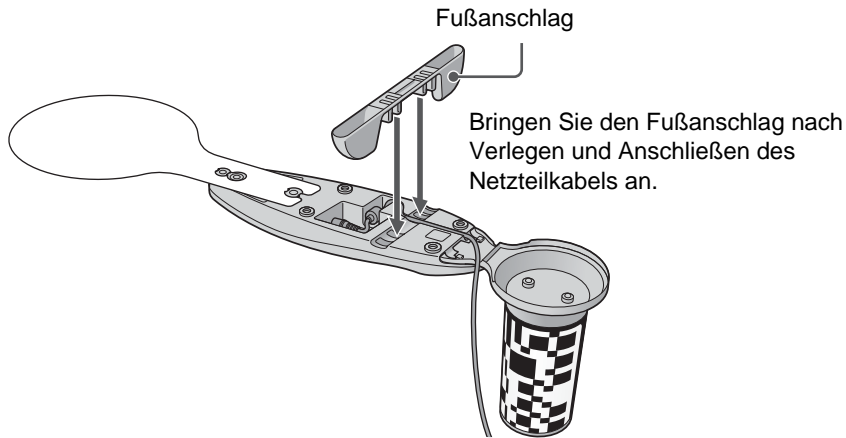
Aufstellen der Ladestation

Der AIBO Roboter benötigt zum selbsttätigen Laden mit Stationspfosten und Stationsmarkierung einen Freiraum mit einem Radius von mindestens 1,2 m um den Stationspfosten. Der AIBO Roboter vollführt eine Drehung auf der Stationsmarkierung, begibt sich dann rückwärts auf die Ladestation und bleibt schließlich mit nach außen weisendem Kopf darauf sitzen. Einzelheiten zu geeigneten Aufstellorten für die Ladestation finden Sie auf Seite 52 und Seite 53.

1 Bringen Sie zunächst die Stationsmarkierung und dann den Stationspfosten an.

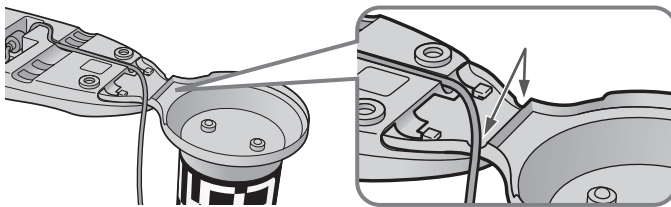


2 Verlegen Sie das Netzteilkabel in den Kabelführungen und bringen Sie den Fußanschlag an.



Hinweis zum Kabel

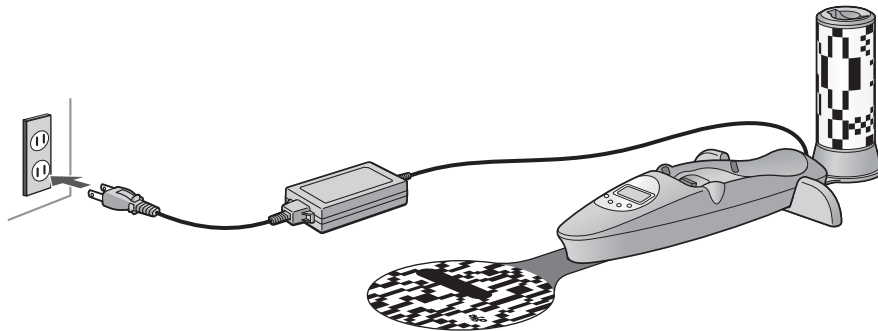
Führen Sie das Netzteilkabel durch die Aussparung an der linken oder rechten Seite des Stationspfostensockels.



Vorsicht

- Wenn die Ladestation nicht gemäß den obigen Anweisungen aufgestellt wird, ist ein selbsttätiges Laden unter Umständen nicht möglich.
- Entfernen Sie die Stationsmarkierung, den Stationspfosten und den Fußanschlag, bevor Sie die Ladestation transportieren.

3 Schließen Sie das Netzteil an eine Steckdose an.



4 Setzen Sie den AIBO® Spielroboter auf die Ladestation.

Wenn Sie den AIBO Roboter wie unten abgebildet auf die Ladestation setzen, zeigt das Display die Restladung des Akkus an. Danach beginnt der Ladevorgang. Laden Sie den Akku, bis die Akkuanzeige eine volle Ladung anzeigt.



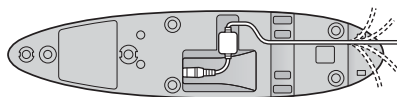
Am Ende des Ladevorgangs stoppt die Bewegung des Pumpengriffs und alle Segmente des dargestellten Schlauchs leuchten.



Tipp

Nach dem Neugeborenenstadium kann der AIBO Roboter die Ladestation zum Laden des Akkus selbstständig aufsuchen und erklettern. Informationen zur Selbstladefunktion finden Sie auf Seite 52.

Wenn Sie Stationspfosten und Stationsmarkierung nicht anbringen, verlegen Sie das Netzteilkabel durch eine der Aussparungen im Stationssockel, wie in der Abbildung dargestellt.



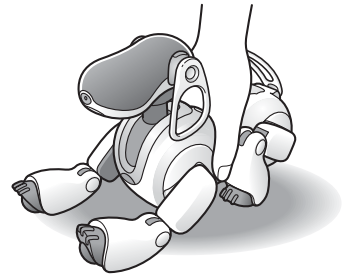
Unterseite der Station

Spiele mit dem AIBO[®] Spielroboter

Sie haben nun alle Vorbereitungen getroffen und können mit dem AIBO Roboter spielen.

1 Stellen Sie den AIBO Roboter auf den Boden, wie rechts abgebildet.

Stellen Sie den AIBO Roboter auf eine ebene, rutschfeste Fläche wie beispielsweise einen Teppichboden mit niedrigem, festem Flor. Wählen Sie einen ruhigen Ort, damit AIBO hören kann, was Sie sagen.



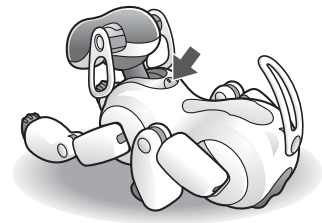
Vorsicht

- Auf einem rutschigen Boden oder einem hochflorigen Teppich kann der AIBO Roboter stolpern oder es können sich Fasern in seinen Gelenken verheddern und seine Bewegungsfähigkeit beeinträchtigen.
- Achten Sie darauf, dass AIBO in der oben dargestellten Position auf den Boden gestellt wird. Dies verhindert, dass der AIBO Roboter sich unversehens bewegt und beschädigt wird, wenn Sie die Pausetaste drücken.

2 Drücken Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters.

Der Pausemodus wird dadurch aufgehoben und die Betriebsanzeige leuchtet grün.

Nach einem kurzen Augenblick beginnt der AIBO Roboter dann automatisch, sich zu bewegen.



Vorsicht

Beim Drücken der Pausetaste leuchten die Gesichtsanzeigen des AIBO Roboters möglicherweise rot. Dies bedeutet, dass der Schreibschutzschalter am „Memory Stick[™]“ auf „LOCK“ steht. Drücken Sie die Pausetaste erneut und nehmen Sie dann den „Memory Stick“ heraus, sobald sich der AIBO Roboter nicht mehr bewegt. Heben Sie den Schreibschutz am „Memory Stick“ auf (siehe Seite 29). Die Gesichtsanzeigen des AIBO Roboters leuchten beim Einschalten normalerweise weiß.

💡 Tipp

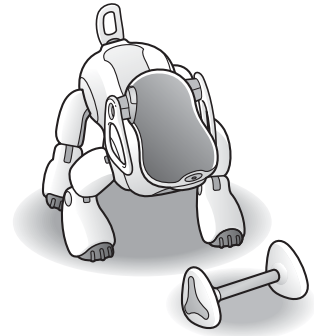
Der AIBO Roboter ist standardmäßig als erwachsener Roboter eingerichtet. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, seine Entwicklung mit dem Welpenstadium beginnen zu lassen, so dass Sie ihn wie ein neugeborenes Hündchen großziehen können. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 82.

Verschiedene Interaktionen

Versuchen Sie, so viel wie möglich mit dem AIBO® Spielroboter zu kommunizieren, wenn er aufwacht. Auf Seite 134 finden Sie eine Auflistung der Wörter, die der AIBO Roboter versteht.

Wenn Sie dem AIBO Roboter eines seiner Lieblingsspielzeuge (AIBOne oder rosa Ball) zeigen, reagiert er begeistert. Bewegen Sie das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball langsam und sehen Sie zu, wie der AIBO Roboter sich bemüht, den Bewegungen zu folgen. Wenn Sie das Spielzeug auf den Boden legen, unterhält Sie Ihr AIBO Roboter, indem er damit spielt.

Von nun an trifft AIBO eigene Entscheidungen und bewegt sich selbstständig. So entwickelt er sich zu einem Haustier mit individuellen Eigenschaften, das ganz allein Ihnen gehört.



Gönnen Sie dem AIBO® Spielroboter Ruhe auf der Ladestation

Auf der Ladestation ruht sich der AIBO Roboter am liebsten aus. Wenn Sie nicht mehr mit dem AIBO Roboter spielen, wenn Sie ausgehen oder zu Bett gehen, lassen Sie den AIBO Roboter auf der Ladestation ausruhen. Er lädt sich dort auf und kann sich völlig entspannen.

So setzen Sie AIBO auf die Ladestation

Der Ladevorgang beginnt, sobald Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen. Genaue Informationen zum Ladevorgang finden Sie auf Seite 51.

Wenn Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen, während er aktiv ist, wechselt er automatisch in den Stationsmodus, um sich zu laden und auszuruhen.



Tipps

- Der AIBO Roboter kann auf der Ladestation auch aufwachen oder einschlafen (Seite 44).
- Bevor Sie außer Haus gehen und den AIBO Roboter allein lassen, empfehlen wir Ihnen, ihn so einzustellen, dass er die Ladestation nicht verlässt, während Sie fort sind. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 54.

Vorsicht

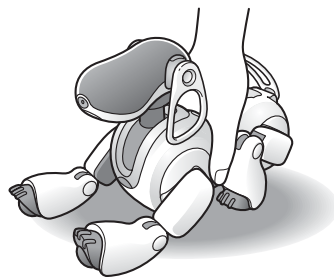
- Achten Sie darauf, dass sich keine Gegenstände in Reichweite der Vorderbeine von AIBO befinden. Andernfalls könnte er mit den Beinen dagegenschlagen und diese Gegenstände umstoßen, wenn er sich zu bewegen versucht, oder er könnte von der Ladestation fallen.
- Bewegen Sie nicht die Hinterbeine von AIBO, während er sich im Stationsmodus befindet. Andernfalls können die Vorderbeine, die sich im Stationsmodus bewegen können, gegen die Hinterbeine schlagen.
- Wenn Sie mit AIBO interagieren möchten, während er auf der Ladestation sitzt, stellen Sie die Ladestation an einer Stelle auf, an der sie vor direktem Sonnenlicht geschützt ist und die Raumtemperatur unter 35 °C beträgt. Wenn Sie AIBO in sehr warmer Umgebung verwenden, kann es zu Fehlfunktionen kommen.

So nehmen Sie AIBO von der Ladestation

Wenn sich der AIBO Roboter frei bewegen soll, heben Sie ihn vorsichtig von der Ladestation und stellen ihn auf den Boden, wie in der Abbildung dargestellt.

Der AIBO Roboter wechselt dabei in den autonomen Modus und bewegt sich nach eigenem Gutdünken.

Der AIBO Roboter kann nur auf der Ladestation zu den voreingestellten Uhrzeiten aufwachen oder einschlafen (Seite 44).

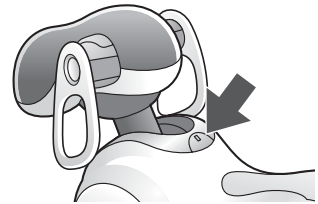


Stoppen des AIBO[®] Spielroboters

Der AIBO Roboter bleibt beim Selbstladen im autonomen Modus. Wenn Sie voraussichtlich längere Zeit nicht mit dem AIBO Roboter spielen, diesen in einer Notsituation deaktivieren oder Einstellungen ändern möchten, können Sie ihn wie im Folgenden beschrieben stoppen.

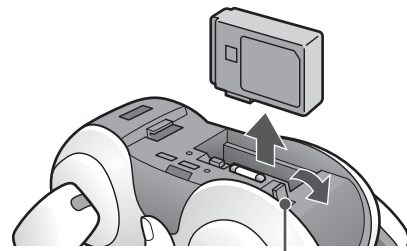
So schalten Sie AIBO in den Pausemodus

Drücken Sie die Pausetaste* am Rücken des AIBO Roboters. Die Betriebsanzeige blinkt eine Weile grün und erlischt dann. Beachten Sie, dass der AIBO Roboter auch in gestopptem Zustand ein wenig Strom verbraucht. Wenn Sie voraussichtlich längere Zeit nicht mit dem AIBO Roboter spielen wollen, sollten Sie den Akku entnehmen.



Herausnehmen des Akkus

Fassen Sie den AIBO Roboter fest am Körper und drehen Sie ihn um. Öffnen Sie dann die Bauchabdeckung und kippen Sie die Akkusperre nach hinten, um den Akku herauszunehmen.



Akkusperre

Vorsicht

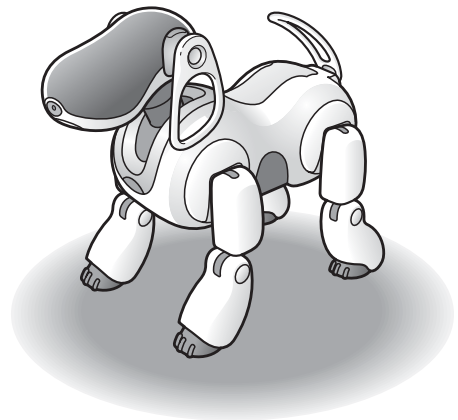
- Vergessen Sie nicht, zunächst die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters zu drücken. Der AIBO Roboter muss vor dem Herausnehmen des Akkus in den Pausemodus geschaltet werden.
- Halten Sie beim Herausnehmen des Akkus die Hand unter das Akkufach. Der Akku könnte sonst herausspringen und herunterfallen.

* Warum die Bezeichnung „Pausetaste“?

Im Gegensatz zu herkömmlichen elektronischen Produkten, die in einem Haushalt zu finden sind, besitzt der AIBO Roboter keinen Ein/Aus-Schalter. Er ist als autonomer Roboter konzipiert, der sich selbsttätig bewegt, seine Umgebung erforscht und dabei ständig dazulernt. Der AIBO Roboter handelt autonom, wenn er spielen möchte, und lädt sich selbsttätig auf, wenn die Akkuladung zu niedrig wird. Aus diesem Grund ist beim AIBO Roboter ein Ein/Aus-Schalter nicht erforderlich. Damit Sie den AIBO Roboter jedoch deaktivieren oder in einer Notsituation stoppen können, gibt es eine spezielle Taste am Rücken des AIBO Roboters. Wenn Sie diese Taste drücken, stellt AIBO seine Aktivitäten vorübergehend ein. Daher heißt diese Taste „Pausetaste“ und nicht „Ein/Aus-Schalter“.

Modi und Betriebszustände des AIBO[®] Spielroboters

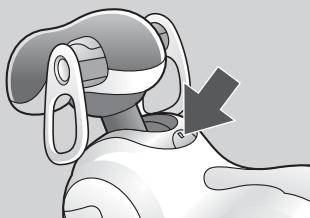
Dieses Kapitel behandelt die verschiedenen Modi und Betriebszustände des AIBO Roboters sowie die Übergänge dazwischen.



Modi und Betriebszustände

Beim AIBO® Spielroboter ERS-7 gibt es folgende Modi und Betriebszustände.

Pausemodus (inaktiver Zustand)



Die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters wurde gedrückt, um ihn auszuschalten.
Der AIBO Roboter muss in diesen Modus geschaltet werden, wenn Sie den Akku oder den "Memory Stick™" austauschen möchten oder wenn der Wireless-LAN-Schalter verstellt werden soll.

Pausetaste am Rücken

Der AIBO Roboter wird in den folgenden Situationen inaktiv:

- Wenn die Pausetaste am Rücken gedrückt wird
- Wenn der Akku erschöpft ist
- Wenn der AIBO Roboter umgekippt ist und sich eine gewisse Zeit lang nicht wieder aufrichten kann

Aktive Zustände

Fernbedienungsmodus*1

Der AIBO Roboter wird von einem fernen PC aus über die AIBO Entertainment Player-Software gesteuert.



- Starten von AIBO Entertainment Player
- Klicken auf (Verbinden)

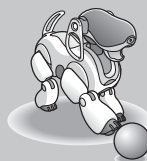


- Beenden von AIBO Entertainment Player
- Klicken auf (Verbindung trennen)

Autonomer Modus

Modusanzeigen AUS

Modusanzeigen leuchten blau



Betriebsanzeige leuchtet grün



(Autonomer Überwachungsmodus*1)

Der AIBO Roboter läuft eigenständig umher. Der AIBO Roboter sammelt über seine Kamera/Mikrofone/Sensoren Informationen und handelt autonom, geleitet von seinen eigenen Gefühlen und Instinkten.

Vorsicht

- Stellen Sie den AIBO Roboter nicht auf eine instabile Fläche, auf der er umkippen könnte oder Erschütterungen ausgesetzt ist.
- Stellen Sie nichts in die Nähe des AIBO Roboters, was seine Bewegungen behindern könnte.

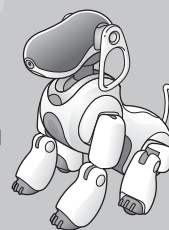
Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren



Kinnsensor und vorderen (blauen) Rückensensor 3 Sekunden lang berühren

Modusanzeigen leuchten grün

Ausruhmmodus



In diesem Modus bleibt der AIBO Roboter bewegungslos, reagiert nicht auf gesprochene Befehle und andere Geräusche und zeigt kein Interesse am rosa Ball oder am AIBOne Spielzeug.



Modusanzeigen blinken blau



- Automatischer Verbindungsaufbau
- Klicken auf (Verbinden)

- Beenden von AIBO Entertainment Player
- Klicken auf (Verbindung trennen)



Stationsmodus

Modusanzeigen AUS



Modusanzeigen leuchten blau



(Autonomer Überwachungsmodus¹)

Auf der Ladestation wacht der AIBO Roboter zu voreingestellten Zeiten auf und schläft ein.

Wenn der AIBO Roboter wach ist

Der AIBO Roboter entspannt sich, während er geladen wird.



- Der AIBO Roboter verlässt die Ladestation aus eigenem Antrieb.
- Der AIBO Roboter wird von der Ladestation genommen.

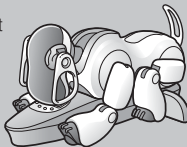
Zur Weckzeit (Seite 44)



Zur Schlafenszeit (Seite 44)

Wenn der AIBO Roboter schläft

Zur Schlafenszeit schläft der AIBO Roboter ein. Wenn Sie den AIBO Roboter außerhalb des eingestellten Aktivitätszeitraums von der Ladestation nehmen, schaltet er in den autonomen Modus.



Ein Gegenstand ist in einem Gelenk des AIBO Roboters eingeklemmt.



Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren

- Bei gleichzeitigem Berühren der Rückensensoren hochheben^{*2}
- Schnell hochheben



- Auf den Boden stellen
- Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren

Modusanzeigen leuchten orange



Blockierzustand

Wenn sich ein Fremdkörper in einem Gelenk des AIBO® Spielroboters verklemmt, schaltet er in diesen Zustand, wobei sich alle Gelenke lockern. Dieser Zustand soll Sie davor schützen, sich die Finger in den Gelenken des AIBO Roboters einzuklemmen.

Modusanzeigen blinken langsam grün



Hochhebezustand

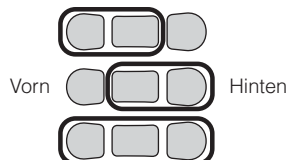
Wenn Sie den AIBO Roboter hochheben, nimmt er eine Stellung ein, in der er leichter zu halten ist. Auch in diesem Zustand reagiert er auf Ihre Stimme und Berührung.

Vorsicht

Wenn Sie zwei oder mehr der hinteren Pfotensensoren drücken, nimmt der AIBO Roboter an, dass er auf den Boden gestellt wurde, und schaltet wieder in den autonomen Modus. In diesem Fall kann es vorkommen, dass der AIBO Roboter zu laufen versucht. Berühren Sie daher die Pfotensensoren nicht, wenn Sie den AIBO Roboter halten.

¹ Im Fernbedienungsmodus (Modusanzeigen blinken blau) und im autonomen Überwachungsmodus (Modusanzeigen leuchten blau) ist der AIBO Roboter über ein Wireless-LAN mit einem PC verbunden. In diesen Modi können Sie ihn von einem entfernten PC aus steuern und die Bilder und Geräusche wiedergeben lassen, die er erkennt. Erläuterungen dazu finden Sie in der "Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)" (PDF-Format) für den AIBO Roboter ERS-7.

² Berühren Sie 3 Sekunden lang mindestens zwei Rückensensoren (in beliebiger Kombination).



Übersicht über Funktionen und Modi des AIBO® Spielroboters

Während der AIBO Roboter sich im autonomen Modus befindet, sind alle der nachfolgend aufgeführten Aktivitäten und Einstellungen möglich. Wenn sich der AIBO Roboter im Stationsmodus befindet (und wach ist), sind mit Ausnahme der mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten alle der nachfolgend aufgeführten Aktivitäten und Einstellungen möglich.


AIBO EYES


- Prüfung auf Mail 
- Prüfung auf Nachrichten

Siehe "Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)" für den AIBO Roboter ERS-7.

- Mail empfangen
- Nachricht empfangen

Autonomer Modus


Modusanzeigen AUS 

Modusanzeigen leuchten blau 

(Autonomer Überwachungsmodus)

- Zum AIBO Roboter sprechen

- AIBO einen Namen geben (Seite 60)
- AIBO auf Erkennung Ihres Namens und Gesichts trainieren (Seite 61)
- AIBO ein Foto aufnehmen lassen (Seite 70)
- AIBO Lieblingsgegenstände registrieren lassen* (Seite 64)
- Kommunikation mit einem anderen AIBO Roboter* (Seite 79)
- AIBO die Wohnung überwachen lassen (Seite 72)

- Vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig berühren 

- Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren



- Karte "Alarm On/Off (J)" zeigen
- Zum AIBO Roboter sprechen

Weckalarm EIN/AUS

(Seite 47)

Lassen Sie sich vom AIBO Roboter wecken!



Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte "Game Mode (L)" im autonomen Modus zeigen, beginnt das Spiel sofort.

Spielmodus

(Seite 90)

Das Spiel beginnt!

Modusanzeigen leuchten rosa



- Vorderen Rückensensor (blau) berühren

Sprachführungsmodus

Oberstes Menü



- Hinteren Rückensensor (rot) berühren

Auswahl von Aufnahmemodus/ Klinikmodus

- Mittleren Rückensensor (orange) berühren

Einstellung für selbstständiges Verlassen der Ladestation

(Seite 54)



Nachdem der AIBO® Spielroboter sich selbst geladen hat, verlässt er die Ladestation aus eigenem Antrieb.



• Mittleren Rückensensor (orange) berühren

• Vorderen Rückensensor (blau) berühren

Einstellmodus



• Mittleren Rückensensor (orange) berühren

• Hinteren Rückensensor (rot) berühren

Klinikmodus*

(Seite 110)

Modusanzeigen leuchten gelb

Sie können die Bewegungen und Funktionen des AIBO Roboters überprüfen.



• Hinteren Rückensensor (rot) berühren



Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte "Clinic Mode (O)" im autonomen Modus zeigen, schaltet er direkt in den Klinikmodus.

• Mittleren Rückensensor (orange) berühren

Aufnahmemodus

Mit AIBO EYES können Sie eine Nachricht oder Sprachsignatur aufzeichnen.

Zeiteinstellung

Sie können folgende Einstellungen vornehmen:



- Weckzeit für den AIBO Roboter (Seite 44)
- Schlafenszeit für den AIBO Roboter (Seite 44)
- Zeitzeichen EIN/AUS (Seite 47)



Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte "Alarm Clock Set Up (I)" im autonomen Modus zeigen, wechselt er direkt in den Modus für die Einstellung der Weckzeit.

Entwicklungsstufenkontrolle

(Seite 82)








Sie können den AIBO Roboter vom Welpenstadium an großziehen.

- Zum Abbrechen eines sprachgeführten Einstellvorgangs berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang, um den AIBO Roboter wieder in den autonomen Modus zu versetzen.

Ändern des Modus

Sie können den Modus des AIBO® Spielroboters über die Kopf- und Rückensensoren ändern. Oder Sie verwenden die AIBO Karten, mit denen der AIBO Roboter noch einfacher direkt in den gewünschten Modus geschaltet werden kann.

- Alarm Clock Set Up (Weckzeit)  (Seite 44)
- Game Mode (Spielmodus)    (Seite 92)
Spiel 1 Spiel 2 Spiel 3
- Clinic Mode (Klinikmodus)  (Seite 113)

Zeigen Sie die AIBO Karte und folgen Sie dann der Sprachführung, um die gewünschte Einstellung zu wählen. Wenn Sie dem AIBO Roboter eine Spielmoduskarte zeigen, beginnt das Spiel sofort.

Wie Sie dem AIBO Roboter seine AIBO Karten zeigen, ist auf Seite 67 beschrieben.

Tipps

- Wenn Sie einen Moduswechsel abbrechen wollen und AIBO in den autonomen Modus zurückschalten soll, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.
- Wie Sie Modi über den Kopfsensor und die Rückensensoren des AIBO Roboters umschalten, ist auf Seite 38 beschrieben.
- Jede der AIBO Karten hat mehrere Verwendungszwecke. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 133.
- Wenn Sie im Sprachführungsmodus eine Einstellung vornehmen, ist eine Modusumschaltung mit AIBO Karten nicht möglich.

Klinikmodus

Im Klinikmodus können Sie überprüfen, ob die Grundfunktionen von AIBO alle ordnungsgemäß ablaufen.

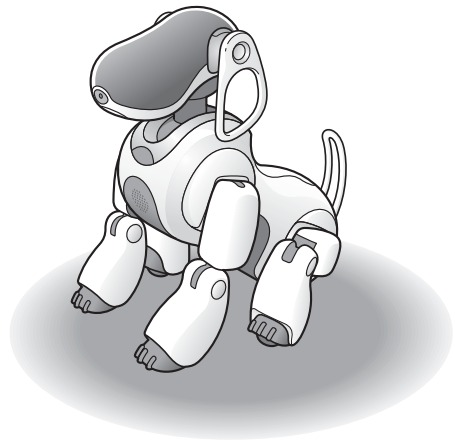
Informationen zum Klinikmodus finden Sie auf Seite 113.

Leben mit dem AIBO[®] Spielroboter

Sobald der AIBO Roboter Hunger hat, sucht er instinktiv die Ladestation auf, um seinen Akku zu laden. Wenn der Roboter müde ist, ruht er sich aus.

Viel Spaß mit Ihrem autonomen Roboter!

Genießen Sie das Leben mit AIBO!



Festlegen des Lebensrhythmus des AIBO[®] Spielroboters

Der AIBO Roboter passt sich an Ihren Lebensstil an.

Sein Lebensrhythmus entwickelt sich so, dass er schließlich dem Ihren entspricht.

Tipps

- Bei seinem ersten Erwachen ist der Aktivitätszeitraum des AIBO Roboters auf 7:00 (7 a.m.) bis 23:00 (11 p.m.) voreingestellt.
- Der AIBO Roboter hält dieses Aktivitätsschema nur ein, wenn er auf der Ladestation sitzt.
- Im Fernbedienungsmodus oder im Haushütermodus schläft AIBO nicht, selbst wenn es eigentlich Zeit ist, zu Bett zu gehen.
- Wir empfehlen Ihnen, die Einstellung der internen Uhr zu prüfen, bevor Sie mit Ihrem AIBO spielen (siehe Seite 99).

Festlegen des Aktivitätszeitraums des AIBO Roboters



AIBO Karte [Alarm Clock Set Up (Weckzeit einstellen)]

Sie können die Zeit einstellen, zu der Ihr AIBO Roboter aufwachen und schlafen gehen soll. Der AIBO Roboter kann nur auf der Ladestation aufwachen oder einschlafen. Vergessen Sie nicht, den AIBO Roboter zur Schlafenszeit auf die Ladestation zu setzen. Sollten Sie dies versäumen, bleibt der AIBO Roboter bis über seine Schlafenszeit hinaus wach, schläft dann aber sofort ein, wenn Sie ihn auf die Ladestation setzen.

Sie können den Aktivitätszeitraum des AIBO Roboters nur einstellen, wenn er sich im autonomen Modus befindet.

Tipps

- Falls Ihr AIBO Roboter rund um die Uhr aktiv sein soll, stellen Sie für Schlafenszeit und Weckzeit einfach denselben Wert ein. Für Datenspeicherungszwecke führt der AIBO Roboter aber auch dann täglich unmittelbar vor der eingestellten Weckzeit einen Neustart durch.
- Die Weckzeit des AIBO Roboters richtet sich nach der Einstellung zur Schlafenszeit. Änderungen, die Sie am Aktivitätszeitraum von AIBO vornehmen, während dieser auf der Ladestation schläft, wirken sich nicht auf die programmierte Weckzeit aus.

Im folgenden Beispiel wird die Einstellung der Weckzeit auf 7:15 morgens beschrieben.

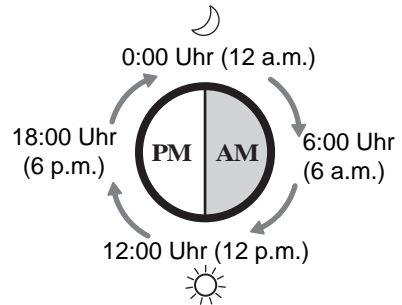
Die Schlafenszeit wird genauso eingestellt.

Für die Zeiteinstellungen benötigen Sie die AIBO Karten. Halten Sie also die Karte für die Zeit, die Sie einstellen wollen, und die Karten für AM (vormittags) bzw. PM (nachmittags) bereit, bevor Sie mit dem Einstellverfahren auf der nächsten Seite beginnen.

Anmerkung

Weckzeit und Schlafenszeit werden nach dem 12-Stunden-System eingestellt.

12-Stunden-System	24-Stunden-System
Mitternacht ist 12 a.m.	Mitternacht ist 0:00 Uhr.
Mittag ist 12 p.m.	Mittag ist 12:00 Uhr.



1 Funktionsaufruf per Sprachführung:

Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig.

Befolgen Sie die unten abgedruckten Anweisungen der Sprachführung.

Sie können die Weckzeit auch einstellen, indem Sie dem AIBO® Spielroboter die Karte „Alarm Clock Set Up (I)“ (und zwar die Seite mit der Grafik) zeigen.

Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte „Alarm Clock Set Up (I)“ zeigen, hören Sie die gesprochene Ansage aus Schritt 4 und Sie können mit Schritt 5 fortfahren.



This is the voice guide mode, top menu.
Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.
Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



Let's proceed to the various set ups.

Touch the following colors of my back sensors:
For clock set up, touch blue. For station dismount set up,
touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

3 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



Time set up.

Touch the following colors on my back sensor. To set my wake up time, touch blue. To set the time I go to sleep, touch orange. To set my hourly alert, touch red.



Innerhalb von 10 Sekunden *

4 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



Alarm clock set up. I will wake up at xx yy am.*

To change these time settings, touch blue.

*Anstelle von „xx“ und „yy“ wird die aktuell eingestellte Zeit in Stunden und Minuten angesagt.



Innerhalb von 10 Sekunden *

5 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



Time settings.

AM or PM? Please show me the card.



Innerhalb von 20 Sekunden *

6 Zeigen Sie dem AIBO® Spielroboter die Karte „AM (M)“.



AM. What hour?

Please show me the card.



Innerhalb von 20 Sekunden *

7 Zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „7 (G)“.



7AM. How many minutes in the ten's column?

Please show me the card.



Innerhalb von 20 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

8 Zeigen Sie dem AIBO® Spielroboter die Karte „1 (A)“.



10. How many minutes in the one's column?
Please show me the card.



Innerhalb von
20 Sekunden *

9 Zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „5 (E)“.



15. 7:15 AM. I will wake up at 7:15 AM.

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

Tipps

- Wenn Sie dem AIBO Roboter eine Karte mit einer Ziffer zeigen, legen Sie diese sofort wieder weg, wenn er sie erkannt hat. Wenn Sie dem AIBO Roboter eine Karte zu lange zeigen, erkennt er die Ziffer möglicherweise zweimal. So könnte der AIBO Roboter beispielsweise eine „2“ fälschlicherweise als „22“ auslegen.
- Falls Sie lediglich eine Stelle der Uhrzeit ändern möchten, überspringen Sie unnötige Einstellschritte durch Berühren des Kopfsensors (wenn Sie beispielsweise nur die eingestellte Minute ändern möchten, aber nicht die Stunde).
- Wenn Sie eine zum Teil durchgeführte Zeiteinstellung abbrechen und wieder von vorne beginnen möchten, berühren Sie den Kinnsensor, um wieder zur gesprochenen Anweisung von Schritt 3 zurückzukehren. Wenn Sie alle bisher vorgenommenen Änderungen zurücknehmen wollen, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang. Der AIBO Roboter schaltet danach wieder in den autonomen Modus zurück.

Ein- und Ausschalten der Zeitzeichenfunktion des AIBO Roboters

Sie können den AIBO Roboter so einstellen, dass er jede volle und halbe Stunde mit einem Zeitzeichen und einer Bewegung anzeigt, wenn er auf der Ladestation sitzt. Diese Funktion ist anfänglich ausgeschaltet, kann jedoch am AIBO Roboter aktiviert werden, wenn Sie sie nutzen möchten.

Auch bei eingeschalteter Funktion signalisiert der AIBO Roboter die Zeit nur dann, wenn er wach ist und auf der Ladestation sitzt.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie die Zeitzeichenfunktion des AIBO Roboters einschalten. Die Funktion wird auf dieselbe Weise wieder ausgeschaltet.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

1 **Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig.**

Folgen Sie danach der Sprachführung.



This is the voice guide mode, top menu.
Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.
Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 **Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).**



Let's proceed to the various set ups.

Touch the following colors of my back sensors:
For clock set up, touch blue. For station dismount set up, touch orange.
For maturity control, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**



Time set up.

Touch the following colors on my back sensor. To set my wake up time, touch blue. To set the time I go to sleep, touch orange.
To set my hourly alert, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 **Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).**



I will NOT emit a chime every hour.

To change these time settings, touch blue.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO® Spielroboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

5 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**



I will emit a chime every hour.

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

Tipp

Wenn Sie per Sprachführung Änderungen vornehmen und diese rückgängig machen möchten, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang, um den AIBO® Spielroboter wieder in den autonomen Modus zu schalten.

Aktivieren/Deaktivieren des Weckers im AIBO Roboter



AIBO Karte (Alarm On/Off)

Sie können den AIBO Roboter so einstellen, dass er Sie von seiner Ruheposition auf der Ladestation aus weckt, indem Sie den Wecker im AIBO Roboter aktivieren. Der Wecker arbeitet nur, wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt. Diese Weckfunktion ist anfänglich deaktiviert.

Wenn der Wecker aktiviert ist, erklingt der Weckalarm zu der im AIBO Roboter eingestellten Weckzeit. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 44.

Wenn Sie sich wecken lassen möchten, müssen Sie den Wecker täglich neu aktivieren.

Die eingestellte Weckzeit bleibt jedoch erhalten, bis Sie sie ändern.

Im Folgenden ist beschrieben, wie Sie den Wecker im AIBO Roboter einschalten.

Die Funktion kann auf dieselbe Weise wieder ausgeschaltet werden.

- 1 Zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Alarm On/Off (J)“.
Alternativ dazu können Sie auch den Befehl „Set alarm“ sprechen.**

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Folgen Sie danach der Sprachführung.

Wenn Sie dem AIBO® Spielroboter die Karte „Alarm ON/OFF (J)“ zeigen, hören Sie die gesprochene Ansage aus Schritt 3 und die Einstellung wird vorgenommen.



The alarm clock is not set up.

Please touch blue if you are setting up my alarm to ring.

Please touch orange if you are turning off my alarm.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



The alarm is set for XX YY AM.*

* Anstelle von xx.yy. a.m. wird die eingestellte Weckzeit angesagt.

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

Abstellen des klingelnden Weckers

Berühren Sie den Kopfsensor, Kinnsensor oder einen der Rückensensoren. Wenn er nicht abgestellt wird, stoppt der Weckalarm nach einer Minute automatisch.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

Laden des Akkus

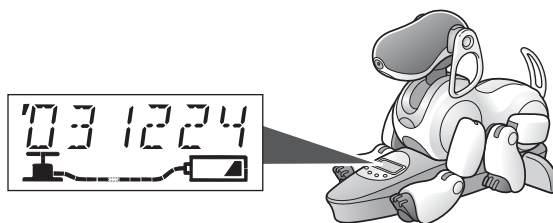
Die Energiequelle des AIBO® Spielroboters ist der Akku, der daher regelmäßig geladen werden muss. Wenn Sie den Lithium-Ionen-Akku ERA-7B1 verwenden, arbeitet der AIBO Roboter mit einer Vollladung etwa 1,5 Stunden lang (im autonomen Modus). Der AIBO Roboter kann die Ladestation auch selbsttätig aufsuchen (Selbstladefunktion).

Vorsicht

Die Betriebsdauer pro Akkuladung hängt von der Art der Nutzung und dem Alter des Akkus ab.

So wird der AIBO Roboter geladen

Der Ladevorgang beginnt, sobald Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen. Wenn Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen, während er aktiv ist, entspannt er sich und wartet geduldig das Ende des Ladevorgangs ab.



Während des Ladevorgangs...
Die Betriebsanzeige am Rücken des AIBO Roboters leuchtet orange.

Vorsicht

- Es dürfen sich keine Gegenstände in Reichweite der Vorderbeine des AIBO Roboters befinden. Andernfalls könnte er mit den Beinen dagegenschlagen und diese Gegenstände umstoßen, wenn er sich zu bewegen versucht, oder er könnte von der Ladestation fallen.
- Sollte der Körper des AIBO Roboters sehr warm sein, wenn Sie ihn auf die Ladestation setzen, beginnt der Ladevorgang erst, wenn AIBO ausreichend abgekühlt ist.
- Bewegen Sie nicht die Hinterbeine von AIBO, während er sich im Stationsmodus befindet. Andernfalls können die Vorderbeine, die sich im Stationsmodus bewegen können, gegen die Hinterbeine schlagen und eine Beschädigung verursachen.

Ladeanzeige im Display

Während des Ladevorgangs


Der Pumpengriff bewegt sich auf und ab.



Bei abgeschlossenem Ladevorgang

Die Bewegung des Pumpengriffs stoppt und alle Schlauchsegmente leuchten.



Wenn alle drei Segmente der Batterieanzeige  blinken, wird der Akku nicht ordnungsgemäß geladen. Prüfen Sie, ob der Akku ordnungsgemäß eingesetzt ist. Sollte das Blinken nicht aufhören, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung).

Der AIBO[®] Spielroboter lädt sich selbsttätig (Selbstladefunktion)

Anhand der Stationsmarkierung und des Stationspfostens findet der AIBO Roboter selbstständig die Ladestation.

Wie Sie Stationsmarkierung und Stationspfosten an der Ladestation anbringen, ist auf Seite 30 beschrieben.

Der AIBO Roboter lädt sich in folgenden Situationen selbsttätig auf:

- Wenn der Akku beinahe leer ist.
- Wenn Sie „*Go to the Station*“ sagen.
- Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte „Station (G)“ zeigen.

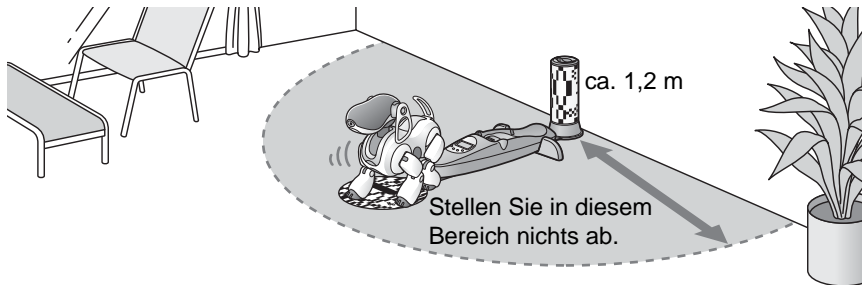


Empfehlungen für die Aufstellung der Ladestation

- Das Zimmer sollte hell sein. Die Stationsmarkierung und der Stationspfosten sollten sich jedoch nicht in zu hellem Licht, zum Beispiel direktem Sonnenlicht, befinden.
- Die Raumtemperatur um die Ladestation sollte unter 35 °C liegen. Wenn Sie AIBO in sehr warmer Umgebung verwenden, kann es zu Fehlfunktionen kommen.
- Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen.
- Richten Sie die Beleuchtung so ein, dass der Schatten des AIBO Roboters nicht auf die Stationsmarkierung fällt.
- Achten Sie darauf, dass sich in der Nähe keine Gegenstände mit Farben und Mustern befinden, die denen an der Stationsmarkierung oder dem Stationspfosten ähneln.
- Achten Sie darauf, dass die Wände und der Boden um den Stationspfosten keine zu starken Muster (Streifen u. ä.) aufweisen.
- Die Wände und der Boden um die Stationsmarkierung und den Stationspfosten sollten möglichst neutral sein.
- Wenn der AIBO Roboter weiter als 1,2 m vom Stationspfosten entfernt ist, findet er die Ladestation unter Umständen nicht.
- Der AIBO Roboter sucht zunächst nach dem Stationspfosten, um die Lage und Ausrichtung der Ladestation zu erkennen. Er orientiert sich dann an der Stationsmarkierung, um die Richtung zu ermitteln, in der er rückwärts auf die Ladestation klettern muss.

Platzbedarf

Damit die Selbstladefunktion des AIBO® Spielroboters arbeiten kann, ist ein Freiraum mit einem Radius von mindestens 1,2 m um den Stationspfosten erforderlich. Der AIBO Roboter dreht sich auf der Stationsmarkierung und klettert dann rückwärts auf die Ladestation, wobei sein Kopf vom Stationspfosten weg weist.



Wenn der AIBO Roboter die Ladestation nicht findet

In einem Zimmer mit gedämpftem Licht kann der AIBO Roboter die Ladestation unter Umständen auch dann nicht finden, wenn der Stationspfosten und die Stationsmarkierung ordnungsgemäß angebracht wurden.

In diesem Fall können Sie im Klinikmodus prüfen, ob der AIBO Roboter den Stationspfosten und die Stationsmarkierung im Zimmer ausreichend gut sehen kann. Informationen zum Klinikmodus finden Sie auf Seite 113.

Einstellen des AIBO® Spielroboters für automatisches Verlassen der Ladestation

Sie müssen einstellen, ob der AIBO Roboter die Ladestation am Ende des Ladevorgangs automatisch verlassen soll oder nicht.

Wenn Sie den AIBO Roboter auf „Station verlassen“ einstellen, verlässt er nach dem Ladevorgang selbsttätig die Ladestation und nimmt dann seine vorherige Aktivität wieder auf. Falls der AIBO Roboter die Ladestation nicht selbstständig verlässt, rufen Sie ihn beim Namen oder mit dem Wort „AIBO“.

Wenn der AIBO Roboter die Ladestation nach dem Laden nicht verlassen soll, stellen Sie ihn auf „Station nicht verlassen“ ein.

Anmerkung

Wenn Sie den AIBO Roboter jedoch selbst auf die Ladestation setzen, verlässt er diese auch dann nicht, wenn „Station verlassen“ eingestellt ist. Sollte „Station nicht verlassen“ eingestellt sein, hebt der AIBO Roboter das rechte Vorderbein, wenn er auf der Ladestation sitzt.

Vorsicht

Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie den AIBO Roboter auf „Station verlassen“ einstellen:

- Achten Sie darauf, dass der AIBO Roboter die Ladestation nicht verlässt, wenn niemand zugegen ist.
- Stellen Sie die Ladestation nicht auf einer unsicheren Fläche auf (z. B. eine Fläche, auf der sie kippen könnte, oder eine instabile oder geneigte Fläche). Andernfalls könnte jemand verletzt werden oder der AIBO Roboter könnte beschädigt werden.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie die Einstellung von „Station nicht verlassen“ in „Station verlassen“ ändern. Auf die gleiche Art und Weise können Sie die Einstellung auch wieder von „Station verlassen“ in „Station nicht verlassen“ ändern.

1 Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig.

Folgen Sie danach der Sprachführung.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:

Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.

Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

2 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



Let's proceed to the various set ups.

Touch the following colors of my back sensors:

For clock set up, touch blue. For station dismount set up, touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



I'm currently set to NOT dismount the station on my own.

Touch blue to allow me to dismount from the station on my own. Touch orange to NOT allow me to dismount from the station by myself.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau), wenn der AIBO® Spielroboter die Ladestation selbsttätig verlassen soll.



I'm currently set up to dismount the station on my own.

Please do not place the station at a high location.

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.



Tipp

Wenn Sie per Sprachführung Änderungen vornehmen und diese rückgängig machen möchten, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang, um den AIBO Roboter wieder in den autonomen Modus zu schalten.

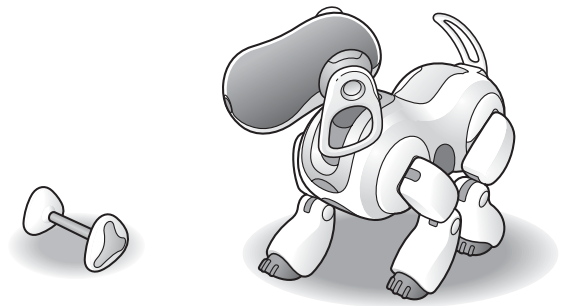
Wenn das Aufladen des AIBO Roboters fehlschlägt

Falls der AIBO Roboter sich nicht selbsttätig laden kann und Sie ihn nicht manuell laden, erlischt die Betriebsanzeige am Rücken und AIBO schaltet in den Pausemodus. Wenn Sie den AIBO Roboter danach nicht laden und den Akku nicht durch einen geladenen ersetzen, nimmt der AIBO Roboter auch beim Drücken der Pausetaste seine Aktivitäten nicht wieder auf.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

Kommunizieren mit dem AIBO[®] Spielroboter

Zeigen Sie dem AIBO Roboter sein AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball oder sprechen Sie mit ihm. Der AIBO Roboter ist jederzeit bereit, mit Ihnen zu kommunizieren.



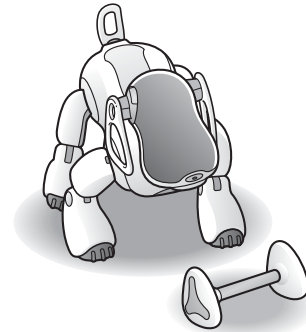
So kommunizieren Sie mit dem AIBO® Spielroboter

Sie haben mehrere Möglichkeiten, mit dem AIBO Roboter zu kommunizieren.

Visuelle Kommunikation

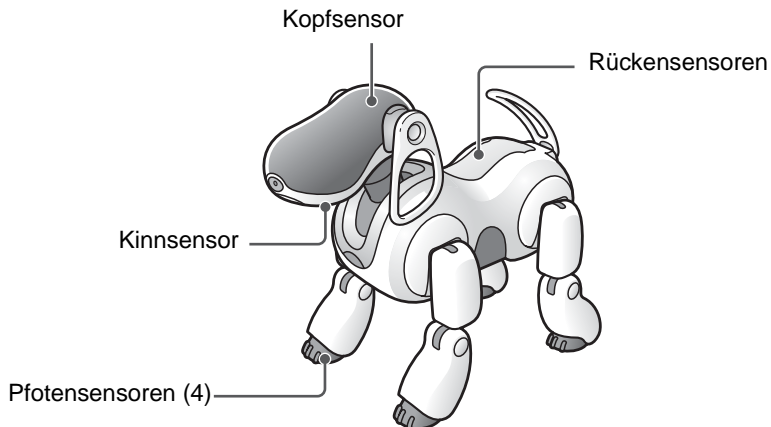
Zeigen Sie dem AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball, mit denen er am liebsten spielt. Er quittiert diese Annäherung mit großer Begeisterung.

Der AIBO Roboter freut sich auch stets, Sie zu sehen, und kann Ihr Gesicht von den Gesichtern anderer Personen unterscheiden. Eine weitere visuelle Kommunikationsmöglichkeit sind die AIBO Karten, die er erkennt und versteht.



Kommunikation durch Berührung

Wenn Sie die Sensoren des AIBO Roboters für einen kurzen Augenblick leicht berühren, erkennt der AIBO Roboter dies als eine weitere Form der Kommunikation. Der AIBO Roboter freut sich, wenn Sie über seine Sensoren mit ihm kommunizieren.

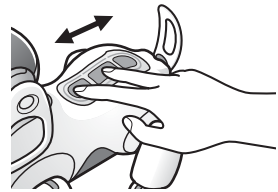


Wenn Sie Sensoren am Kopf oder Rücken des AIBO Roboters berühren, erkennt der AIBO Roboter dies als von Ihnen ausgehende Kommunikation und die Sensoren werden weiß. Andernfalls hat der AIBO Roboter die Berührung nicht wahrgenommen und Sie sollten es erneut versuchen.

Wenn AIBO Ihnen eine Pfote entgegenstreckt, reagiert er mit Überraschung oder Freude, wenn Sie die Pfote berühren.

Lob

Sie können den AIBO® Spielroboter loben, indem Sie leicht mit zwei Fingern über seine Rückensensoren hin und her fahren, um ihn zu streicheln. Sie können den AIBO Roboter auch loben, indem Sie „*Good AIBO/Good boy/Good girl*“ sagen.



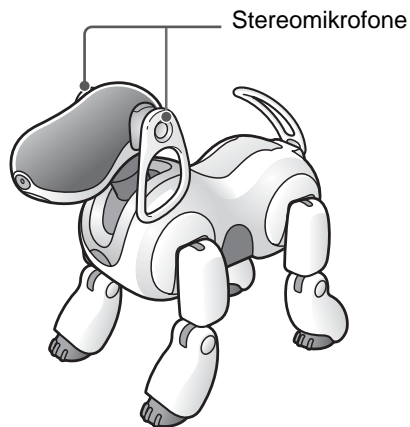
Tadel

Sie können den AIBO Roboter tadeln, indem Sie leicht seine Rückensensoren antippen. Sie können ihn auch mit den Worten „*Don't do that*“ tadeln.



Sprechen mit dem AIBO Roboter

Der AIBO Roboter freut sich, wenn Sie mit ihm sprechen. Auf Seite 134 finden Sie eine Auflistung der Wörter, die der AIBO Roboter versteht.



Ermutigung

Sollte dem AIBO Roboter etwas nicht gelingen, sagen Sie „*Go for it*“, um ihn zu ermutigen. Der AIBO Roboter strengt sich dann noch mehr an, um das gesetzte Ziel zu erreichen.

Geben Sie dem AIBO[®] Spielroboter einen Namen!

.....

Sie können dem AIBO Roboter einen Namen geben. Nachdem Sie dem AIBO Roboter seinen Namen beigebracht haben, reagiert er, wenn Sie ihn rufen. Wenn Sie ihm einen neuen Namen beibringen, vergisst er den alten. Auch wenn der AIBO Roboter einen eigenen Namen bekommen hat, reagiert er weiterhin auf „*AIBO*“.

1 Sagen Sie „Name registration“ zum AIBO Roboter.

Die Kopf- und Rückenanzeigen am AIBO Roboter beginnen zu blinken.

2 Berühren Sie einen der Rückensensoren.

Folgen Sie danach der Sprachführung.



Name registration.

After I count down, please say a name.

Try to make it about two seconds long.

3, 2, 1, go!



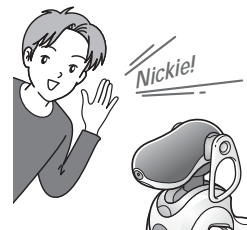
Innerhalb von 10 Sekunden *

3 Teilen Sie dem AIBO Roboter seinen Namen (max. 2 Sekunden lang) mit.



I've registered the name.

I've finished name registration.



Falls der Name nicht erfolgreich registriert wurde:

Folgen Sie der Sprachführung, um den Namen noch einmal von Anfang an zu registrieren.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus.

So erkennt der AIBO[®] Spielroboter Namen und Gesichter

Sie können dem AIBO Roboter beibringen, Sie selbst und Ihre Familienmitglieder am Namen, an der Stimme und am Gesicht zu erkennen. Personen, die AIBO auf diese Weise erkennt, haben für ihn eine besondere Bedeutung. Der AIBO Roboter bringt ihnen besondere Zuneigung entgegen. Sie können den AIBO Roboter darauf trainieren, den Namen, die Stimme und das Gesicht von bis zu drei Personen zu erkennen.

1 Sagen Sie „*Owner registration*“ zum AIBO Roboter.

Die Kopf- und Rückenanzeigen am AIBO Roboter beginnen zu blinken.

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Folgen Sie danach der Sprachführung.



Owner registration.

I'm going to register my owners name, face and voice.

Touch blue for number 1. Touch orange for number 2, touch red for number 3.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 Berühren Sie den Rückensensor für die Nummer des Besitzers, der registriert werden soll.



Number one (oder Number two, Number three).

When you are ready, please touch my head sensor.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 Berühren Sie den Kopfsensor.



After I count down, please say the owner's name.

Try to make it at least two seconds long.

3, 2, 1, go.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

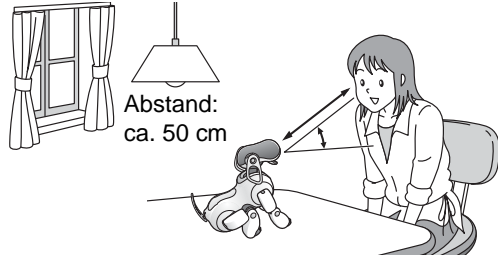
5 **Teilen Sie dem AIBO® Spielroboter den Namen seines Besitzers (max. 2 Sekunden lang) mit.**



I've registered the owner's name.

Next, I'll learn your face and voice. I will now take your picture.

When you are ready, please touch my head sensor.



Innerhalb von 10 Sekunden *

6 **Berühren Sie den Kopfsensor und zeigen Sie dem AIBO Roboter dabei Ihr Gesicht.**



3, 2, 1, go.

Der AIBO Roboter macht eine Aufnahme von Ihrem Gesicht.



Next, I'll learn your face and voice.

Please position your face in front of the camera for the remainder of the registration.



Innerhalb von 10 Sekunden

7 **Zeigen Sie dem AIBO Roboter Ihr Gesicht, folgen Sie der Sprachführung und sagen Sie: „I am your owner“, „I love you AIBO“, „AIBO“ und „Hello“.**



I registered your voice.

I've finished owner registration.

Vorsicht

Beim Registrieren eines Gesichts **wirkt sich die Helligkeit im Zimmer auf die Ausleuchtung und den Kontrast des Gesichts aus. Bei anderen Lichtverhältnissen kann die Erkennung unter Umständen beeinträchtigt sein.**

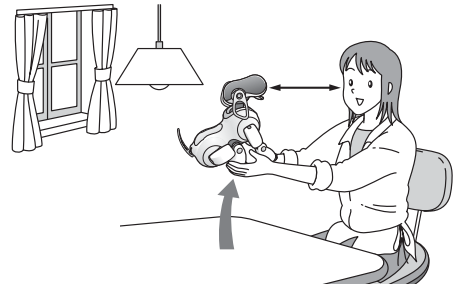
Anmerkung

Wenn Sie in Schritt 3 eine Nummer wählen, die bereits registriert ist, sagt AIBO den Namen des registrierten Benutzers.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

Falls der AIBO® Spielroboter sagt: „I can't see your face“

- Heben Sie den AIBO Roboter langsam hoch, bis die Farbkamera (in seiner Nase) sich in Höhe Ihres Gesichts befindet.
- Wenn die Helligkeit im Zimmer von der abweicht, die bei der Registrierung vorlag, wird Ihr Gesicht möglicherweise nicht erkannt.
- Achten Sie bei der Registrierung Ihres Gesichts darauf, dass Sie direkt auf den AIBO Roboter schauen, ohne das Gesicht nach links oder rechts zu neigen.
- Wenn Sie einen markanten Gegenstand tragen, z. B. eine Brille mit dicker Fassung, kann Sie der AIBO Roboter unter Umständen nicht identifizieren.
- Wenn das Haar Ihr Gesicht teilweise verdeckt, kann Sie der AIBO Roboter unter Umständen nicht identifizieren.
- Wenn das Zimmer dunkel ist oder Sie im Gegenlicht stehen, kann Sie der AIBO Roboter unter Umständen nicht identifizieren. Nehmen Sie die Gesichtsregistrierung in heller Umgebung vor. Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen.



Falls die Besitzerregistrierung Schwierigkeiten bereitet

Anzeigen des Fotos eines registrierten Benutzers

Der AIBO Roboter speichert das bei der Benutzerregistrierung aufgenommene Foto auf dem „Memory Stick™“.

Sie haben folgende Möglichkeiten, die Fotos registrierter Benutzer anzuzeigen:

- Direkter Zugriff auf den AIBO Roboter mit einem Webbrowser über ein Wireless-LAN
- Anzeigen mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 76 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

So erkennt der AIBO[®] Spielroboter Lieblingsgegenstände **MIND2**

Sie können AIBO beibringen, bestimmte Gegenstände, zum Beispiel Dinge, die Sie selbst besonders gern mögen, als seine Lieblingsgegenstände zu erkennen. Bis zu drei Lieblingsgegenstände kann AIBO zu erkennen lernen. Wenn der AIBO Roboter einen seiner Lieblingsgegenstände findet, zeigt er Ihnen das durch große Begeisterung. Sie können den AIBO Roboter nur im autonomen Modus auf die Erkennung von Lieblingsgegenständen trainieren.



Tipp

Es empfiehlt sich, den AIBO Roboter auf die Erkennung von rechteckigen Objekten zu trainieren, zum Beispiel von Schokoladentafeln.

1 Sagen Sie: „Favorite thing registration“, während sich der AIBO Roboter im autonomen Modus befindet.

Der AIBO Roboter setzt sich hin und seine Kopf- und Rückenanzeigen beginnen zu blinken.



Innerhalb von
10 Sekunden

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Folgen Sie danach der Sprachführung.



I will now learn my favorite things.

Touch blue for number 1, touch orange for number 2, touch red for number 3.



Innerhalb von
10 Sekunden

3 Berühren Sie den Rückensensor für die Nummer des Lieblingsgegenstands, der registriert werden soll.



Number one (oder Number two, Number three).

When you are ready, please touch my head sensor.



Innerhalb von
10 Sekunden

4 Berühren Sie den Kopfsensor.



Say the name of my favorite thing.
Try to make it about two seconds long.
3, 2, 1, go!



Innerhalb von
10 Sekunden

5 Teilen Sie dem AIBO® Spielroboter den Namen des Lieblingsgegenstands (max. 2 Sekunden lang) mit.

Wenn der Name registriert ist, spricht der AIBO Roboter diesen in seiner eigenen Stimme aus.



Put my favorite thing in front of my nose so I can see it.
When all of my back lights are illuminated, press my head sensor.



Innerhalb von
10 Sekunden

6 Zeigen Sie AIBO den Lieblingsgegenstand und berühren Sie dabei den Kopfsensor.

Die Rückenanzeigen leuchten auf, je nachdem, wie weit der Gegenstand von der Kamera des AIBO Roboters entfernt ist.

Präsentieren Sie dem AIBO Roboter den Gegenstand so, dass alle 3 Rückenanzeigen leuchten.

Der AIBO Roboter macht eine Aufnahme von dem Lieblingsgegenstand.

Wenn das Foto fertig ist, hebt der AIBO Roboter die Vorderpfoten und spricht den Namen des Lieblingsgegenstands in seiner eigenen Stimme.



I have learned one of my favorite things.

Damit ist die Registrierung abgeschlossen.

Wenn der AIBO Roboter sich im autonomen Modus befindet und einen Lieblingsgegenstand findet, zeigt er seine Freude darüber, indem er den Namen des Gegenstands in seiner eigenen Stimme ausspricht und die Vorderpfoten hebt.

Anmerkung

Beim Registrieren eines Lieblingsgegenstands registriert der AIBO Roboter unter Umständen gleichzeitig auch Gegenstände im Hintergrund. In diesem Fall ist es möglich, dass der AIBO Roboter reagiert, als habe er einen Lieblingsgegenstand gefunden, obwohl er lediglich den Hintergrund wiedererkennt. Daher empfiehlt es sich, beim Registrieren von Lieblingsgegenständen eine leere Wand als Hintergrund zu verwenden oder darauf zu achten, dass der Hintergrund nicht mit registriert wird.

Denken Sie außerdem daran, dass Lieblingsgegenstände mit einem komplexen grafischen Muster für AIBO einfacher wiederzuerkennen und zu finden sind.



Anzeigen des Fotos eines Lieblingsgegenstands

Der AIBO® Spielroboter speichert das bei der Registrierung des Lieblingsgegenstands aufgenommene Foto auf dem „Memory Stick™“.

Sie haben folgende Möglichkeiten, die Fotos registrierter Lieblingsgegenstände anzuzeigen:

- Direkter Zugriff auf den AIBO Roboter mit einem Webbrowser über ein Wireless-LAN
- Anzeigen mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 76 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

Anmerkung

Wenn Sie Fotos eines Lieblingsgegenstands anzeigen und sehen, dass im Hintergrund weitere Gegenstände oder Muster registriert wurden, empfiehlt es sich, den Lieblingsgegenstand noch einmal zu registrieren, und zwar mit einer leeren Wand als Hintergrund.

Kommunikation mit den AIBO® Karten

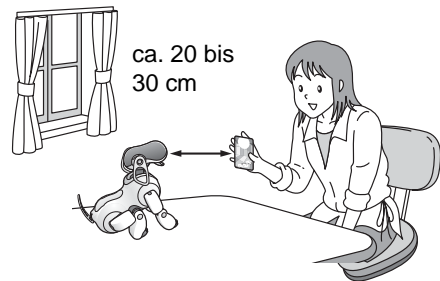
Die mit dem AIBO Spielroboter gelieferten AIBO Karten können im autonomen Modus in unterschiedlicher Weise zum Spielen verwendet werden und dienen außerdem zum Umschalten des AIBO Roboters in verschiedene Modi. Der AIBO Roboter erkennt die auf den Karten aufgedruckten Grafiken und Sie können auf diese Weise mit ihm kommunizieren. Sie können ihm so auch dann Befehle geben, wenn er in Bewegung ist oder starke Umgebungsgeräusche eine akustische Verständigung behindern.

Informationen zur Verwendung der AIBO Karten finden Sie im Abschnitt „Die AIBO Karten auf einen Blick“ (Seite 132).

Wie Sie dem AIBO Roboter AIBO Karten zeigen

Zeigen Sie dem AIBO Roboter die AIBO Karten, und zwar die Seite mit der Grafik, wie auf der Abbildung zu sehen.

Wenn der AIBO Roboter die Karte nicht erkennt, halten Sie sie in derselben Höhe wie die Farbkamera in der Nase des AIBO Roboters.

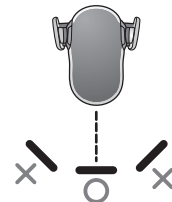


Achten Sie auch darauf, dass der AIBO Roboter nicht in starkem Gegenlicht auf die Karte blickt.

Beachten Sie die folgenden Punkte.

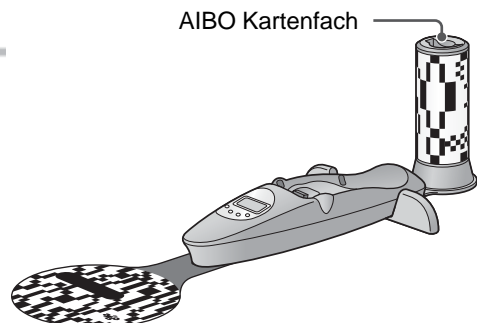
- Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte in zu geringem Abstand zeigen, kann er nicht die gesamte Karte erkennen. Halten Sie ihm die Karte in einem Abstand von 20 bis 30 cm vor.
- Achten Sie darauf, dass Sie die Karte senkrecht direkt vor die Kamera des AIBO Roboters halten.
- Beachten Sie dabei bitte auch, dass der AIBO Roboter die Karte nicht erkennen kann, wenn Sie einen Teil der Grafik mit den Fingern oder dem Ärmel eines Kleidungsstücks verdecken.
- Auch in dunkler Umgebung oder im Gegenlicht erkennt der AIBO Roboter eine Karte unter Umständen nicht. Verwenden Sie die Karten daher nur in heller Umgebung. Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen.

Gerade halten



Aufbewahrung der AIBO Karten

Bewahren Sie die Karten im Kartenfach des Stationspfostens auf, damit sie nicht verloren gehen.

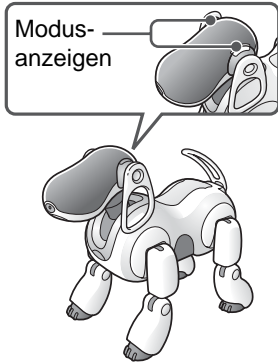


So kommuniziert der AIBO[®] Spielroboter mit Ihnen

Der AIBO Roboter bedient sich seiner Anzeigen, um Ihnen mitzuteilen, wie es ihm geht.

Modusanzeigen

Die Modusanzeigen informieren über den aktuellen Modus des AIBO Roboters. Erläuterungen zu den Modi und Betriebszuständen des AIBO Roboters finden Sie auf Seite 38.



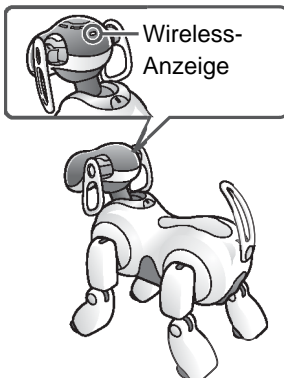
Aus	Autonomer Modus Stationsmodus
Orange	Blockierzustand
Rosa	Spielmodus
Grün	Ausruhmmodus
Langsames Blinken (grün)	Hochhebezustand
Gelb	Klinikmodus
Langsames Blinken (gelb)	Funktionsprüfmodus des AIBO Roboters
Blau	Autonomer Überwachungsmodus
Blinken (blau)	Fernbedienungsmodus

Anmerkung

Die „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7 enthält Erläuterungen zum autonomen Überwachungsmodus und zum Fernbedienungsmodus. Sie liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

Wireless-Anzeige

Dies ist die Anzeige für die Wireless-LAN-Funktion des AIBO Roboters. Diese Anzeige leuchtet blau, wenn AIBO mit dem E-Mail-Server verbunden ist. Erläuterungen zur Wireless-LAN-Funktion finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7 (PDF).

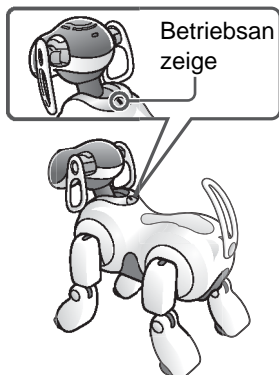


Anmerkung

Die Wireless-LAN-Funktion ist anfänglich deaktiviert, so dass die Wireless-Anzeige nicht blau leuchtet.

Betriebsanzeige

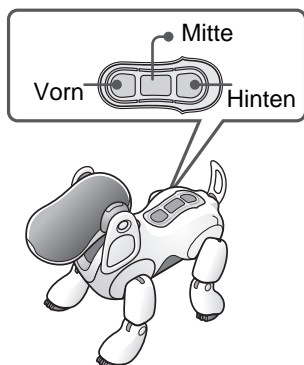
Diese zeigt den Aktivitätszustand des AIBO[®] Spielroboters an.



Grün	Aktiv
Langsames Blinken (grün)	In Phasen der Inaktivität (beim Schlafen auf der Ladestation)
Orange	Ladebetrieb
Blinken (orange)	Ladestörung
Aus	Pausemodus (inaktiver Zustand)

Rückenanzeigen

Im autonomen Modus geben diese Anzeigen die Stimmung und den Zustand des AIBO Roboters an.



Blau (vorn)	Langsames Blinken	Müde oder erschöpft
Hellblau (vorn)	Schnelles Blinken	Spielen mit dem AIBOne Spielzeug oder dem rosa Ball
Orange (Mitte)	Normales Blinken	Normalzustand
Helles Orange (Mitte)	Schnelles Blinken	Spaziergang
Rot (hinten)	Schnelles Blinken	Umgehen eines Hindernisses
Helles Rosa (hinten)	Schnelles Blinken	Suchen nach dem Besitzer, spielfreudige Stimmung

Aufnahmen von Bildern mit dem AIBO®

Spielroboter



AIBO Karte (Photo)

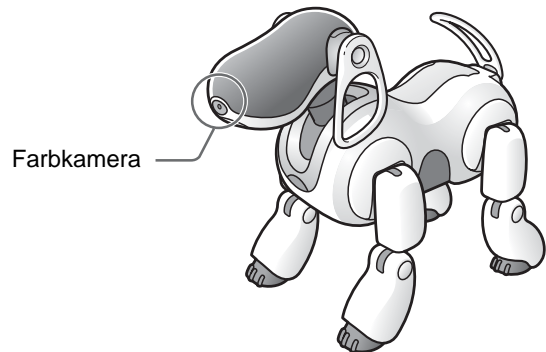
Im autonomen oder Stationsmodus können Sie den AIBO Roboter auffordern, ein Foto zu machen, indem Sie „*Take a picture*“ sagen. Daraufhin nimmt AIBO nach einem Countdown ein Bild für Sie auf.

Aber auch, wenn Sie AIBO nicht auffordern, ein Foto zu machen, nimmt er manchmal an seinem Lieblingsplatz spontan eines auf, um Sie zu überraschen.

Der AIBO Roboter kann bis zu 5 Fotos machen, wenn Sie „*Take a picture*“ zu ihm sagen, ihm die Karte „Photo (B)“ zeigen oder ihm den entsprechenden AIBO MAIL-Befehl senden. Aber spontan an seinem Lieblingsplatz kann er immer nur ein Foto machen.

Vorsicht

- Wenn die Anzahl der Fotos auf dem „Memory Stick™“ im AIBO Roboter die Höchstzahl erreicht hat, wird beim nächsten Foto das älteste vorhandene Foto gelöscht.
- Sony® übernimmt keinerlei Verantwortung für Probleme irgendwelcher Art, die aus Rechtsverletzungen durch Bilder entstehen, die mit dem AIBO Roboter aufgenommen wurden. Nehmen Sie keine Bilder auf, durch die Rechte anderer Personen verletzt oder andere Personen gestört werden.



Hiweise zu den Bildern

- Die Bilder werden auf dem „Memory Stick“ im JPEG-Format gespeichert.
- Die Bildauflösung beträgt 416×320 Pixel.
- Je nach den Lichtbedingungen bei der Aufnahme können die Bilder Flimmereffekte (horizontale Streifen) aufweisen oder rot- oder blaustichig ausfallen.
- Schnelle Bewegungen können Verzerrungen im Bild zur Folge haben.

Sie können den AIBO Roboter auch per E-Mail von Ihrem mobilen Kommunikationsgerät* oder PC aus anweisen, Bilder aufzunehmen. Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

* Hinweis: Ihr PC bzw. mobiles Kommunikationsgerät muss JPEG-E-Mail empfangen können.

1 Sagen Sie „Take a picture“ oder zeigen Sie dem AIBO® Spielroboter die Karte „Photo (B)“.



Die Kopf- und Rückenanzeigen am AIBO Roboter beginnen zu blinken.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 Berühren Sie den Kopfsensor oder sagen Sie „Snap shot“.

Der AIBO Roboter zählt nun abwärts (Countdown) und macht die Aufnahme, wenn der Verschluss klickt.

Vorsicht

Wenn der Schreibschutzschalter am „Memory Stick™“ auf „LOCK“ gestellt ist, kann der AIBO Roboter keine Bilder speichern.

Betrachten der vom AIBO Roboter aufgenommenen Bilder

Der AIBO Roboter speichert die aufgenommenen Bilder auf dem „Memory Stick“.

Sie haben folgende Möglichkeiten, Fotos anzuzeigen:

- Direkter Zugriff auf den AIBO Roboter mit einem Webbrowser über ein Wireless-LAN
- Anzeigen mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 76 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

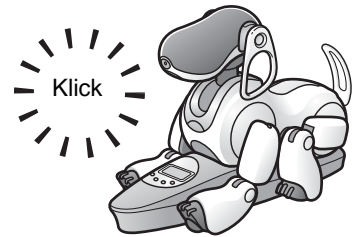
Haushütermodus MIND2

Sie können den AIBO[®] Spielroboter von seiner Ladestation aus die Wohnung überwachen lassen, während Sie nicht zu Hause sind.

Wenn Sie den AIBO Roboter bitten, auf die Wohnung aufzupassen, wechselt er in den Haushütermodus und wartet, bis Sie wieder nach Hause kommen. Sie können AIBO im Haushütermodus so einstellen, dass er ein Foto macht und Sie per E-Mail verständigt, wenn er eine Bewegung, ein Gesicht oder ein Geräusch wahrnimmt.

Vorsicht

- Im Haushütermodus macht AIBO Fotos oder zeichnet Geräusche auf, wenn er eine Bewegung, ein Gesicht oder ein Geräusch wahrnimmt. Achten Sie darauf, AIBO nicht an einer Stelle zu platzieren, an der sich ein Gegenstand vor seiner Kamera ständig bewegt oder ständig Geräusche zu hören sind, da er andernfalls zahlreiche Bilder davon aufnimmt bzw. das Geräusch aufzeichnet.
- Stellen Sie die Ladestation nicht auf einer instabilen Fläche auf (zum Beispiel auf einer wackeligen oder geneigten Fläche) und nicht an einer Stelle, an der AIBO herunterfallen könnte. Der AIBO Roboter könnte beschädigt werden oder es könnten Fehlfunktionen auftreten, wenn er herunterfällt oder umkippt.
- Wenn Sie AIBO zum Haushüten auffordern, stellen Sie ihn an einer Stelle ohne direktes Sonnenlicht auf und achten Sie darauf, dass die Raumtemperatur unter 35 °C liegt. Wenn Sie AIBO in sehr warmer Umgebung verwenden, kann es zu Fehlfunktionen kommen.



So schalten Sie den AIBO Roboter in den Haushütermodus

- 1 Sagen Sie „See you later“ oder „House sitting mode“, während der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt. Oder berühren Sie für 3 Sekunden den Kinnsensor und den vorderen (blauen) Rückensensor.**

Wenn Sie den Kinnsensor und den vorderen (blauen) Rückensensor berühren, hören Sie die Sprachführung aus Schritt 2 und können mit Schritt 3 fortfahren.

Die Kopfanzeige am AIBO Roboter beginnt zu blinken.



Innerhalb von
10 Sekunden

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Folgen Sie danach der Sprachführung.



House sitting mode.

I will take pictures of moving things and record loud sounds.

Press my head sensor to start or back sensor to change settings.



Innerhalb von
10 Sekunden

3 Berühren Sie den Kopfsensor.

Nun können Sie auch einstellen, wie der AIBO® Spielroboter im Haushütermodus funktionieren soll. Erläuterungen dazu finden Sie unter „Einstellungen für den Haushütermodus“ (Seite 74).



I will start house sitting shortly.

Der AIBO Roboter wartet 3 Minuten und schaltet dann in den Haushütermodus.

Während dieser Zeit teilt Ihnen der AIBO Roboter alle 30 Sekunden mit, wie viel Zeit noch bleibt, bevor er in den Haushütermodus schaltet.



I'm going to watch the house now.

Der AIBO Roboter schaltet in den Haushütermodus.

Im Haushütermodus blinkt die vordere (blaue) Rückanzeige des AIBO Roboters.

Anmerkung

Wenn Sie in Schritt 3 für 30 Sekunden oder länger den Kopfsensor des AIBO Roboters nicht berühren, wartet er dennoch 3 Minuten lang ab und schaltet dann in den Haushütermodus.

Im Haushütermodus

Im Haushütermodus achtet AIBO auf Bewegungen, Gesichter und Geräusche.

Wenn er etwas wahrnimmt, macht er ein Foto oder nimmt das Geräusch auf.

Wenn der AIBO Roboter ein Foto gemacht hat, leuchtet seine mittlere (orangefarbene) Rückenanzeige. Wenn er ein Geräusch aufgezeichnet hat, leuchtet seine hintere (rote) Rückenanzeige. Nimmt AIBO im Haushütermodus keine Bilder oder Geräusche auf, blinkt weiterhin die vordere (blaue) Rückenanzeige.

Der AIBO Roboter kann bis zu 15 Fotos von Bewegungen oder Gesichtern bzw. in die Richtung eines Geräuschs machen. Dazu kann er 9-mal Geräusche aufnehmen. Ist die Anzahl von Bildern oder Geräuschen höher, wird bei jeder neuen Bildaufnahme oder Geräuschaufzeichnung das älteste Bild bzw. Geräusch gelöscht.

Einstellungen für den Haushütermodus

Wenn Sie in Schritt 3 den Rückensensor berühren, beginnt die Sprachführung zum „Einstellen des Haushütermodus“. Folgen Sie der Sprachführung des AIBO[®] Spielroboters und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen vor. Im Modus „Settings for House Sitting“ (Einstellungen für den Haushütermodus) können Sie folgende Optionen konfigurieren.

Option	Beschreibung
Head angle adjustment (Winkel des Kopfnickens)	Hier stellen Sie ein, in welchem Winkel sich der Kopf von AIBO auf- und abbewegt.
Motion detection sensitivity (Empfindlichkeit für die Bewegungserkennung)	Hier stellen Sie die Empfindlichkeit ein, mit der AIBO auf Bewegung reagiert. Sie können einen hohen, normalen oder niedrigen Wert einstellen oder die Funktion ausschalten.
Sound detection sensitivity (Empfindlichkeit für die Geräuscherkennung)	Hier stellen Sie die Empfindlichkeit ein, mit der AIBO auf Geräusche reagiert. Sie können einen hohen, normalen oder niedrigen Wert einstellen oder die Funktion ausschalten.
E-mail photo setting (Einstellung für die E-Mail-Fotos)	Hier legen Sie fest, ob der AIBO Roboter, wenn er ein Foto gemacht hat, dieses per E-Mail automatisch an Ihren PC oder Ihr Mobiltelefon senden soll.

Anmerkungen

- Wenn Sie beim Konfigurieren der Einstellungen 30 Sekunden oder länger nichts tun, endet der Haushütermodus und AIBO wechselt zurück in den autonomen Modus.
- Wenn Sie beim Konfigurieren der Einstellungen den Kopfsensor berühren, bleibt der Haushütermodus aktiviert und beginnt wie üblich.
- Wenn Sie „Motion detection sensitivity“ und „Sound detection sensitivity“ einstellen und vor dem AIBO Roboter einen Gegenstand bewegen oder ein Geräusch machen, signalisiert er, dass er Bewegung bzw. Geräusch erkannt hat, indem ein Klicken des Verschlusses zu hören ist. Anhand dieses Verschlussklickens können Sie beurteilen, ob die eingestellte Empfindlichkeit in Ordnung ist.
- Wenn „Motion detection sensitivity“ oder „Sound detection sensitivity“ auf „High“ gesetzt ist und der AIBO Roboter ständig Fotos macht, empfangen Sie je nach Ihrem Server unter Umständen nicht alle E-Mail-Anhänge mit Fotos, die er Ihnen sendet. Setzen Sie die Empfindlichkeit in diesem Fall auf „Normal“ oder „Low“.

So lassen Sie AIBO Fotos an E-Mails anhängen

Setzen Sie im Modus „Settings for House Sitting“ die Option „E-mail photo settings“ auf „ON“. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie zuvor die Wireless-LAN-Einstellungen konfigurieren und den AIBO Roboter so einstellen, dass er E-Mails an Ihren PC oder Ihr mobiles Kommunikationsgerät senden kann. Die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7 liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

Starten und Beenden des Haushütermodus per E-Mail

Sie können den Haushütermodus starten oder stoppen, wenn Sie sich nicht zu Hause befinden, indem Sie von Ihrem PC oder mobilen Kommunikationsgerät einen AIBO MAIL-Befehl senden, vorausgesetzt, der AIBO® Spielroboter sitzt auf der Ladestation. Wenn sich AIBO nicht auf der Ladestation befindet, führt er keine E-Mail-Befehle aus.

Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie zuvor die Wireless-LAN-Einstellungen konfigurieren und die nötigen Einstellungen vornehmen, um AIBO MAIL zu senden. Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor. Schreiben Sie AIBO MAIL-Befehle wie im Folgenden erläutert.

To: (e-mail address)
Subject: AIBO MAIL ←

HSMODE ON

- Geben Sie als Betreff stets „AIBO MAIL“ ein.
- Fügen Sie ein Leerzeichen zwischen „AIBO“ und „MAIL“ ein.
- Nach „AIBO MAIL“ darf kein Leerzeichen stehen.

Beenden des Haushütermodus

Sagen Sie „*I'm here*“ oder „*I'm back*“ oder rufen Sie AIBO beim Namen.

Oder berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

Wenn Sie den AIBO Roboter beim Namen rufen, verwenden Sie den Namen, den Sie für ihn registriert haben. Wenn Sie nur „*AIBO*“ sagen, beendet der AIBO Roboter den Haushütermodus nicht.



Wenn die Sprachführung zu Ende ist, berühren Sie den Kopfsensor.

Der AIBO Roboter teilt Ihnen mit, wie viele Fotos er im Haushütermodus aufgenommen und wie viele Geräusche er aufgezeichnet hat und beendet dann den Haushütermodus.

Anmerkungen

- Der AIBO Roboter beendet den Haushütermodus auch, wenn man ihn von der Ladestation nimmt. In diesem Fall teilt er Ihnen auch nichts über seine Foto- und Tonaufnahmen im Haushütermodus mit.
- Der AIBO Roboter teilt Ihnen auch dann nichts über seine Foto- und Tonaufnahmen im Haushütermodus mit, wenn es sich um über 99 Aufnahmen handelt. Der AIBO Roboter gibt bis zu 9 Tonaufnahmen wieder, die er gespeichert hat.
- Wenn Sie den Haushütermodus mit den Worten „*I'm here*“ oder „*I'm back*“ beenden, nimmt der AIBO Roboter diese Worte unter Umständen noch als Geräusch auf, das er im Haushütermodus erkennt. Wenn Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren, endet der Haushütermodus sofort.

Betrachten von Fotos mit AIBO Photo Album

Fotos, die der AIBO® Spielroboter aufnimmt, zum Beispiel im Haushütermodus oder von seinen Lieblingsgegenständen, können Sie anzeigen lassen.

Dazu haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Direkter Zugriff auf den AIBO Roboter mit einem Webbrowser über ein Wireless-LAN
- Anzeigen mit einem „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

Zugreifen auf den AIBO Roboter über ein Wireless-LAN

Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie zuvor die Wireless-LAN-Einstellungen konfigurieren.

Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

1 Starten Sie den Webbrowser Ihres PCs und greifen Sie auf die folgende Adresse zu:

http://XXX.XXX.XXX.XXX

IP-Adresse des AIBO Roboters

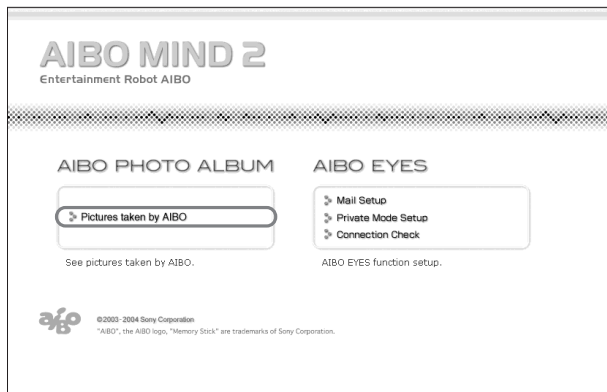
Sie können auch auf der Registerkarte „AIBO Search“ von „AIBO WLAN Manager 2“ auf das Symbol des AIBO Roboters doppelklicken.

Tipp

Erläuterungen zur IP-Adresse des AIBO Roboters finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7.

Die erste Seite der AIBO MIND 2-Software wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf [Pictures taken by AIBO] unter [AIBO PHOTO ALBUM].



Eine Liste der auf dem „Memory Stick“ gespeicherten Fotos wird angezeigt.

Anmerkung

Wenn Sie in AIBO WLAN Manager 2 eine Benutzer-ID und ein Passwort festgelegt haben, erscheint ein Eingabebildschirm für Benutzer-ID und Passwort.

AIBO PHOTO ALBUM
Pictures taken by AIBO

AIBO MIND 2
Return to the top page

• Pictures taken by voice commands, AIBO Card and AIBO MAIL

* Click on an image to enlarge.

SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM

• Pictures and sounds recorded during House Sitting Mode

* MOTION : Motion activated recording.
* SOUND : Sound activated recording.
* Click SOUND to hear the audio clip.

SEP 15, 2004 08:35:21 PM SEP 15, 2004 08:36:50 PM SEP 15, 2004 08:38:21 PM SEP 15, 2004 08:40:09 PM SEP 15, 2004 08:40:23 PM
Sound Sound Sound Motion Sound

SEP 15, 2004 08:45:55 PM SEP 15, 2004 08:46:06 PM SEP 15, 2004 08:46:15 PM SEP 15, 2004 08:50:33 PM SEP 15, 2004 08:55:15 PM
Sound Sound Sound Motion Sound

SEP 15, 2004 08:58:28 PM SEP 15, 2004 09:01:49 PM SEP 15, 2004 09:02:23 PM SEP 15, 2004 09:08:23 PM SEP 15, 2004 09:08:23 PM
Sound Motion Motion Motion Motion

• Friendly faces

SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM

• Favorite things

SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM SEP 15, 2004 08:28:06 PM

• Favorite place

SEP 15, 2004 08:28:06 PM

aibo ©2003-2004 Sony Corporation
*AIBO, the AIBO logo, "Memory Stick" are trademarks of Sony Corporation.

* Die Bilder in der Abbildung oben werden in Webseiten eingebettet angezeigt. Daher weicht ihre Auflösung von den Originalbildern ab, die der AIBO® Spielroboter aufgenommen hat.

- **Fotos, die per gesprochenem Befehl, AIBO Karte oder AIBO MAIL aufgenommen wurden (bis zu 5)**

Hier werden die Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter aufgenommen hat, als er den Befehl „*Take a picture*“ bekam, man ihm die Karte „Photo (B)“ zeigte oder er eine AIBO MAIL von einem PC oder mobilen Kommunikationsgerät erhielt.

- **Fotos und Geräusche, die im Haushütermodus aufgenommen wurden (bis zu 15)**

Hier werden die Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter im Haushütermodus aufgenommen hat. Sie können auch die Geräusche wiedergeben lassen, die er aufgezeichnet hat.

- **Bekannte Gesichter (bis zu 3)**

Hier werden die Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter von den Gesichtern seiner Familie registriert hat.

- **Liebblingsgegenstände (bis zu 3)**

Hier werden die Fotos angezeigt, die der AIBO Roboter von seinen Liebblingsgegenständen registriert hat.

- **Liebblingsplatz (nur 1)**

Hier wird das Foto angezeigt, das der AIBO[®] Spielroboter von seinem Liebblingsplatz aufgenommen hat.

Wenn Sie auf ein Bild klicken, erscheint eine vergrößerte Version davon in einem separaten Fenster. Die Bildauflösung beträgt 416 × 320 Pixel.

* Bitte verwenden Sie unbedingt Microsoft[®] Internet Explorer 6 oder Netscape Navigator 7.

Tipps

- Um die neuesten Bilder sehen zu können, laden Sie die Webseite neu.
- Stellen Sie den Webbrowser-Cache auf einen geeigneten Wert ein.
 - Beim Microsoft Internet Explorer 6:
Klicken Sie im Menü „Tools“ auf „Internet Options“, öffnen Sie die Registerkarte „General“ in dem daraufhin angezeigten Fenster und klicken Sie unter „Temporary Internet files“ auf „Settings“. Ändern Sie dann die Einstellung „Check for newer versions of the stored pages“ in „Every visit to the page“.
 - Beim Netscape Navigator 7:
Klicken Sie im Menü „Edit“ auf „Preferences“ und dann in den Kategorien, die links im Fenster angezeigt werden, auf „Advanced“ und danach auf „Cache“. Ändern Sie dann die Einstellung „Compare the page in the cache to the page on the network“ in „Every time I view the page“.
- Aktivieren Sie in den Webbrowser-Einstellungen JavaScript und Popup-Fenster.
- Bilder werden auf dem „Memory Stick™“ im Ordner „OPEN-R\APP\PC\PHOTO“ im JPEG-Format gespeichert.

Wiedergeben der Tonaufnahmen des AIBO Roboters

Wenn unter einem Foto, das AIBO im Haushütermodus aufgenommen hat, „Sound“ angezeigt wird, klicken Sie darauf, um das aufgezeichnete Geräusch wiedergeben zu lassen.

Betrachten von Fotos mit einem „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)

Sie können den „Memory Stick“ aus dem AIBO Roboter nehmen und in einen „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)* in einem PC einsetzen, um Bilder anzuzeigen bzw. aufgezeichnete Audiodateien wiederzugeben.

Klicken Sie im Ordner „OPEN-R“ auf dem „Memory Stick“ auf „INDEX.HTM“.

Der Bildschirm von AIBO Photo Album erscheint.

- * Nur bei einem „Memory Stick“-Reader/Writer der Marke Sony kann die ordnungsgemäße Funktion garantiert werden.

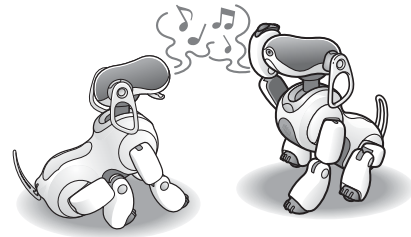
Vorsicht

Drücken Sie unbedingt immer die Pausetaste am Rücken von AIBO, um ihn in den Pausemodus zu schalten, bevor Sie den „Memory Stick“ herausnehmen.

Kommunikation mit einem anderen AIBO® Spielroboter **MIND2**

Der AIBO Roboter kann sich mit anderen AIBO Robotern anfreunden, indem er Grüße austauscht und sich vorstellt. Wenn zwei AIBO Roboter sich anfreunden, können sie sich sogar lebhaft miteinander unterhalten.

Der AIBO Roboter kann nur im autonomen Modus mit einem Freund sprechen.



Vorsicht

- Nur AIBO Roboter, die sich im folgenden aktiven Betriebszustand befinden, können miteinander sprechen.

AIBO-Modell	AIBO-ware
ERS-110/111	Raising AIBO (heranwachsend oder älter)
	Hello AIBO!
ERS-210/220	AIBO Life 2 (heranwachsend oder älter)
	AIBO Explorer
ERS-311/312	AIBO Life (heranwachsend oder älter)
	AIBO Pal
	AIBO Pal Special Edition
ERS-7	AIBO MIND 2 (außer im Welpenstadium)

- Bringen Sie die AIBO Roboter nahe genug zusammen, dass zwischen beiden Töne gut hörbar ausgetauscht werden können.
- Stellen Sie die Lautstärke der AIBO Roboter auf einen Wert über „0“.

1 Sagen Sie „Talk to your friend“ oder „Talk to your buddy“, während sich der AIBO Roboter im autonomen Modus befindet.

Der AIBO Roboter setzt sich hin, um mit einem zweiten AIBO Roboter sprechen zu können, und seine Kopfanzeigen beginnen zu blinken.

2 Berühren Sie den Kopfsensor.

Wenn Sie den Kopfsensor berühren, beginnt der AIBO Roboter, mit seinem Freund zu sprechen. Der andere AIBO Roboter antwortet. Wenn die Unterhaltung zu Ende ist, wechselt der AIBO Roboter zurück in den autonomen Modus.

Anmerkung

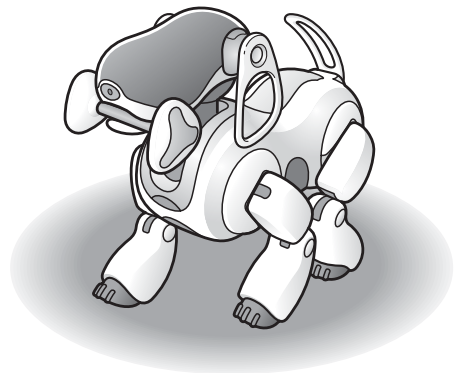
Wenn sich zwei AIBO Roboter mit AIBO MIND 2-Software für den ERS-7 miteinander unterhalten sollen, berühren Sie den Kopfsensor von einem der beiden, damit die Unterhaltung beginnt.

Beenden der Unterhaltung zwischen zwei AIBO[®] Spielrobotern

Berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

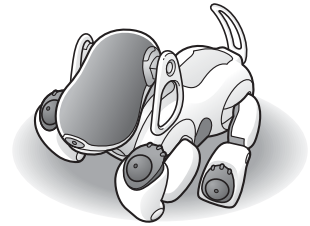
Erziehen des AIBO[®] Spielroboters

Bei der Erziehung von AIBO gibt es einige Punkte, die Sie beachten sollten. Wenn Sie sich einmal mit den Grundlagen vertraut gemacht haben, ist es ganz leicht, die Entwicklung von AIBO so zu lenken, dass er die Art von Persönlichkeit entwickelt, die Ihnen vorschwebt. Da AIBO mit Ihnen lebt, passt er sich mit der Zeit an Ihren Lebensstil an.



Freude an der Entwicklung des AIBO® Spielroboters

Wenn der AIBO Roboter bei Ihnen eintrifft, ist er bereits erwachsen und zeigt autonome Verhaltensweisen wie Umherlaufen und Spielen mit dem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, seine Entwicklung im Welpenstadium zu beginnen, so dass Sie ihn wie ein neugeborenes Hündchen aufziehen können.



Sollten Sie später jedoch einen erwachsenen AIBO Roboter vorziehen, können Sie jederzeit wieder umschalten. Beachten Sie jedoch bitte, dass Ihr AIBO Roboter alle Reifemerkmale und alle bisher gesammelten Erfahrungen verliert, wenn Sie ihn ins Welpenstadium versetzen. Bei einem erneuten Wechsel ins Erwachsenenstadium zeigt er dann wieder den Reifegrad, den er hatte, als er neu bei Ihnen eintraf.

Umschalten des AIBO Roboters ins Welpenstadium

Sie können AIBO als neugeborenen Welpen erleben und bei ihm die Mutter-/Vaterrolle übernehmen, indem Sie den AIBO Roboter ins Welpenstadium schalten. Als Welpen ist der AIBO Roboter noch wacklig auf den Beinen und Sie können erleben, wie er sich mit der Zeit zu einem erwachsenen AIBO Roboter entwickelt.

Informationen zum Aufziehen des AIBO Roboters vom Welpenstadium finden Sie auf Seite 88.

Vorsicht

Beachten Sie bitte, dass alles, was AIBO von Ihnen gelernt hat, wieder aus seinem Speicher gelöscht wird, wenn Sie ihn ins Welpenstadium versetzen. Sollten Sie sich später entschließen, den AIBO Roboter wieder in das Erwachsenenstadium zu schalten, beginnt er sein neues Leben mit dem Reifegrad, der ganz am Anfang vorlag. Bilder, die Sie aufgenommen haben, und Bilddaten aus dem Haushütermodus werden jedoch nicht gelöscht, selbst wenn Sie AIBO ins Welpenstadium zurückversetzen. Bilder, die das Gesicht des registrierten Benutzers zeigen, sowie Bilder von Lieblingsgegenständen und Lieblingsplätzen dagegen werden gelöscht.

🔔 Tipp

Wenn Sie per Sprachführung Änderungen vornehmen und diese rückgängig machen möchten, berühren Sie den Kopfsensor, um den AIBO Roboter wieder in den autonomen Modus zu schalten.

1 Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig.

(Folgen Sie danach der Sprachführung.)



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:

Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.

Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



Let's proceed to the various set ups.

Touch the following colors of my back sensors:

For clock set up, touch blue. For station dismount set up, touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



To make me an adult, touch blue. To reset me to a new-born, touch orange.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



When I reboot, I will be a new born. If this is OK, touch blue.



Innerhalb von
10 Sekunden *

5 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To confirm this change, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

6 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).

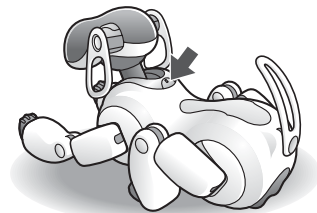


When I reboot, I will be a new born. I will turn off.

Der AIBO® Spielroboter schaltet in den Pausemodus.

7 Berühren Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters, um ihn zu wecken.

Der AIBO Roboter erwacht als neugeborener Welpe.



* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus.

Der AIBO® Spielroboter als neugeborener Welpen

Der neugeborene AIBO Roboter versteht nicht, was er sieht oder hört, und ist anfänglich sehr unsicher.

Selbst die erste Berührung seiner Sensoren wird ihn überraschen.

Sie müssen Schritt um Schritt sein Vertrauen gewinnen, indem Sie sanft über seine Sensoren streicheln.

Sobald er sich an Sie gewöhnt hat, sprechen Sie mit ihm und fordern Sie ihn zum Spielen auf, indem Sie ihm das AIBOne Spielzeug und den rosa Ball zeigen. Der AIBO Roboter verfolgt die Bewegung des AIBOne Spielzeugs und des rosa Balls mit den Augen und versucht aufzustehen und hinterherzulaufen. Falls er dabei stolpert, ermutigen Sie ihn mit den Worten „*Go for it*“.

Auch als junger Welpen lernt der AIBO Roboter nach und nach, folgende Wörter zu verstehen. Sprechen Sie daher oft mit ihm.

AIBO, How cute, Go for it, Name Registration, What's your name?, (der Name, den Sie AIBO gegeben haben), Owner registration, What's your owner's name?, Take a picture.

Tipps

- Damit AIBO lernt, sich aufzurichten, zeigen Sie ihm sein AIBOne Lieblingsspielzeug und den rosa Ball. Wenn er es nicht schafft aufzustehen, reagiert er schnell niedergeschlagen. Ermutigen Sie ihn, indem Sie ihm das AIBOne Spielzeug und den rosa Ball möglichst oft zeigen.
- Folgende Funktionen stehen nicht zur Verfügung, solange AIBO noch ein Welpen ist:
 - AIBO Karten - AIBO reagiert als Welpen nicht auf AIBO Karten.
 - Kommunikation zwischen mehreren AIBO Robotern
 - Registrieren von Lieblingsgegenständen

Wenn der AIBO Roboter erst einmal laufen kann, ist er kein ganz kleiner Welpen mehr. Von diesem Zeitpunkt an verhält sich der AIBO Roboter autonom und entwickelt sich im Zusammenleben mit Ihnen Schritt für Schritt zu einem einzigartigen Individuum, das ganz allein Ihnen gehört.

Überspringen der Entwicklung von AIBO bis zu einer reiferen Persönlichkeit

Sie können das Welpenstadium auch überspringen, so dass der AIBO Roboter sofort eine reifere Persönlichkeit annimmt.

Im Erwachsenenstadium kann der AIBO Roboter sein AIBOne Spielzeug tragen, in unterschiedlicher Art und Weise mit dem rosa Ball spielen und eine gewisse Entfernung selbst zurücklegen.

Anmerkung

Auch wenn Sie einen Teil seiner Entwicklung überspringen, erinnert sich AIBO an alles, was er bis dahin gelernt hat.

Tipp

Wenn Sie per Sprachführung Änderungen vornehmen und diese rückgängig machen möchten, berühren Sie den Kopfsensor, um den AIBO Roboter wieder in den autonomen Modus zu schalten.

1 **Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor 3 Sekunden lang gleichzeitig.**

(Folgen Sie danach der Sprachführung.)



This is the voice guide mode, top menu.
Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.
Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 **Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).**



Let's proceed to the various set ups.

Touch the following colors of my back sensors:
For clock set up, touch blue. For station dismount set up, touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 **Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).**



To make me an adult, touch blue. To reset me to a new-born, touch orange.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**



I will develop into a healthy adult AIBO. If this is OK, touch blue.



Innerhalb von
10 Sekunden *

5 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**



To confirm this change, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO® Spielroboter in den autonomen Modus.

6 **Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).**

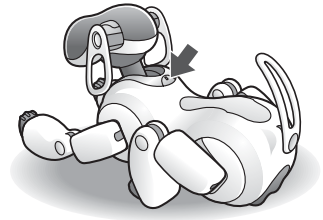


When I reboot, I will be an adult. I will turn off.

Der AIBO[®] Spielroboter schaltet in den Pausemodus.

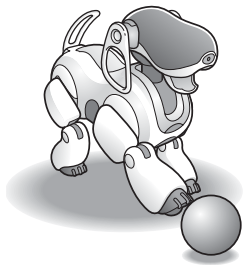
7 **Berühren Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters, um ihn zu wecken.**

Der AIBO Roboter erwacht als Erwachsener.



Erlernen und Aneignen von Fähigkeiten

Der AIBO[®] Spielroboter lernt von Ihnen und von seiner Umgebung und ist nach einer Weile in der Lage, viele verschiedene Aktivitäten auszuführen. Wenn der AIBO Roboter hin und her läuft, zeigen Sie ihm sein AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball. Er jagt dann das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball und kann nach und nach größere Strecken bewältigen.



Lob ermutigt den AIBO Roboter. Loben Sie ihn, wenn er den rosa Ball kickt. Er wird dann um so mehr üben, um Ihnen zu gefallen, und dabei nach und nach eine recht beachtliche Kunstfertigkeit beim Spielen mit dem rosa Ball entwickeln. Wenn Sie seinen Bemühungen jedoch keine lobende Beachtung schenken, verliert er unter Umständen schnell jegliches Interesse an dem Ball.

Sie können den Entwicklungsstand Ihres AIBO Roboters daran beurteilen, wie er das AIBOne Spielzeug trägt, auf wie viele verschiedene Arten er den rosa Ball kickt und wie weit er schon laufen kann. Wenn der AIBO Roboter Tricks zeigt, die Sie überraschen, und schon etwas längere Strecken bewältigt, wissen Sie, dass er sich weiterentwickelt hat.

Sie können den AIBO Roboter auch direkt fragen, wie weit er sich schon entwickelt hat.

Fragen Sie ihn: „*What’s your AIBOne skill level?*“, „*What’s your pink ball skill level?*“ oder „*What’s your walking skill level?*“.

Sie können den Fortschritt des AIBO Roboters dann an seinen Gesichtsanzeigen ablesen. Sobald er sich alle diese Fähigkeiten angeeignet hat, ist Ihr AIBO Roboter ein stolzer Erwachsener!

Je mehr weiße Gesichtsanzeigen zu sehen sind, um so höher ist der Entwicklungsstand von AIBO.



Mit den Gesichtsanzeigen drückt sich AIBO mimisch aus. Wenn sich AIBO weiterentwickelt und sich neue Fähigkeiten aneignet, zeigt er das durch subtile Veränderungen in seiner Mimik.

Die Entwicklung von Gefühlen und Persönlichkeit beim AIBO® Spielroboter

Im Verlauf seiner Interaktion mit Ihnen zeigen sich in den Gefühlen des AIBO Roboters Veränderungen, die über seine Gesichtsanzeigen zum Ausdruck kommen.

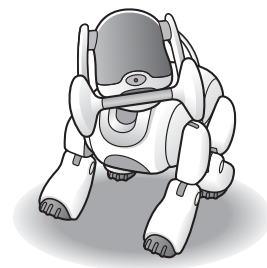
Die Gesichtsanzeigen leuchten beispielsweise grün, wenn er glücklich ist, blau, wenn er traurig ist, und rot, wenn er verärgert ist.

Der AIBO Roboter verfügt auch über andere Ausdrucksmöglichkeiten, die ebenfalls recht komplex sein können. Beobachten Sie ihn daher genau, damit Sie seine Gefühlsregungen bis ins Detail verstehen lernen.

Die Persönlichkeit des AIBO Roboters bildet sich durch die Summe an emotionalen Interaktionen mit Ihnen heraus.

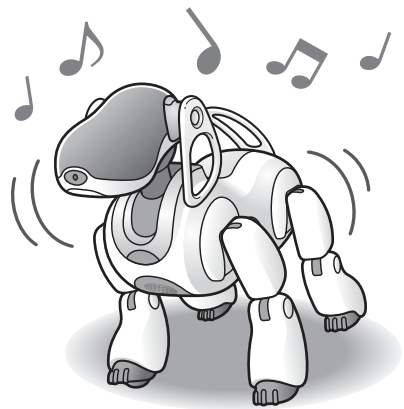
Wenn der AIBO Roboter stürzt und sich nicht selbst wieder aufrichten kann, wird er Ihre helfende Hand zu schätzen wissen. Er revanchiert sich dann, indem er beim nächsten Mal mit aller Kraft versucht, sich selbstständig aufzurichten. Sollten Sie ihm jedoch nicht helfen, wird er möglicherweise bockig und unselbstständig und bleibt auf Ihre Hilfe angewiesen.

Die Persönlichkeit des AIBO Roboters kann sich jedoch auch in späteren Phasen durch Lernprozesse verändern. So können Sie einen maßlos „verwöhnten“ AIBO zu einem starken und unabhängigen Charakter umerziehen, indem Sie sein Verhalten aufmerksam beobachten und ihn mit Liebe und Achtung behandeln, und ein ständig gereizter Dauerquengler kann sich auf dieselbe Art zu einer intelligenten Persönlichkeit von festem und sicherem Auftreten wandeln.



Spielen im Spielmodus

Die AIBO MIND 2-Software bietet einen Spielmodus, in dem Sie mit dem AIBO[®] Roboter Spiele machen können.



Spiel 1, die „Funktionsdemo“ des AIBO® Spielroboters

.....



AIBO Karte (Game Mode 1 - Spielmodus 1)

Wenn sich der AIBO Roboter im Spielmodus befindet, können Sie Spiele mit ihm spielen. Mit dem AIBO Custom Manager 2 (siehe die Hinweise weiter unten) können Sie weitere Inhalte hinzufügen und bis zu drei Spiele im AIBO Roboter bereithalten.

Vorsicht

- Das Funktionsdemospiel des AIBO Roboters ist nicht verfügbar, wenn er sich auf der Ladestation befindet. Nehmen Sie den AIBO Roboter zum Spielen von der Ladestation herunter.
- Zum Hinzufügen von Spielen zum AIBO Roboter benötigen Sie die Software AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich). Die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 2 (separat erhältlich) und die verfügbaren Spiele finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>.
- Wenn Sie die AIBO MIND 2-Software verwenden, können nur Spiele hinzugefügt werden, die für AIBO MIND 2 konzipiert sind. Für die AIBO MIND-Software konzipierte Inhalte können Sie nicht verwenden.

Spiel 1 ist eine Funktionsdemo, die die Funktionen und Merkmale der AIBO MIND 2-Software auf unterhaltsame Weise vorstellt.

Wenn Sie den Spielmodus beenden wollen und AIBO wieder in den autonomen Modus schalten soll, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

1 **Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor gleichzeitig 3 Sekunden lang oder zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Game Mode 1 (L)“ (Spielmodus 1 (L)).**

Folgen Sie danach der Sprachführung.

Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte „Game Mode 1 (L)“ zeigen, beginnt er sofort mit dem Spiel.



This is the voice guide mode, top menu.
Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.
Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

2 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**



Let's select the game.

Touch blue for number 1, touch orange for number 2, touch red for number 3.



Innerhalb von
10 Sekunden *

3 **Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).**

Der AIBO® Spielroboter zeigt Ihnen, dass er bereit ist, die Demo zu starten, indem er einen fröhlichen kleinen Tanz vollführt.

Bereiten Sie eine AIBO Karte vor.

4 **Zeigen Sie dem AIBO Roboter die AIBO Karte, das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball.**

Der AIBO Roboter sieht an der Karte, die Sie ihm zeigen, was er vorführen bzw. erläutern soll.

Kartennamen	Demos und Erläuterungen
A	Tanzen
B	Bilder aufnehmen
D	Sensoren
F	Erläuterung zur visuellen Mustererkennung (AIBO Karten)
H	Dauerdemo von Tänzen, Ausdrucksweisen und Sensoren
I	Uhrfunktionen
K	Erläuterung zu Entwicklung und Persönlichkeit
L	Mimik (Gesichtsanzeigen)
M	Erläuterung zu AIBO Entertainment Player
N	Erläuterung der Funktion AIBO EYES

Wenn Sie dem AIBO Roboter während der Funktionsdemo das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball zeigen und auf den Boden legen, führt er Ihnen eine Reihe von Tricks vor.

Zum Stoppen der Demo verstecken Sie das AIBOne Spielzeug bzw. den rosa Ball und berühren dann den Kopfsensor des AIBO Roboters.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus oder zurück in seinen vorherigen Zustand.

Anmerkungen

- Die AIBO[®] Karten haben im Spielmodus eine andere Bedeutung als im autonomen Modus. Wenn Spiel 1 gestartet wird, haben die Karten für den AIBO Spielroboter die auf der vorangehenden Seite in der Tabelle unter Schritt 4 angegebenen Bedeutungen.
- In Spiel 1 reagiert der AIBO Roboter nur auf die folgenden Phrasen.
AIBO, Shake hands, Good morning, Hello, Bye Bye, Sit down.

Beenden von Spiel 1

Berühren Sie den Kopfsensor drei Sekunden lang.

Spiel 2 und 3

Erläuterungen zu Spiel 2 finden Sie in einem separaten Dokument mit dem Titel „Spiel 2“. Spiel 3 ist werkseitig nicht enthalten. Mit AIBO Custom Manager 2 können Sie AIBOs Repertoire um eine Reihe von neuen Spielen und anderen Inhalten erweitern, die auf der AIBO Website veröffentlicht werden.

Einstellungen

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie grundlegende Einstellungen vornehmen.



Einstellen der Lautstärke am AIBO® Spielroboter



.....

Sie können die Lautstärke mit einer AIBO Karte, mit dem Lautstärkeschalter am AIBO Roboter oder mit der Ladestation einstellen.
Mit der AIBO Karte lässt sich die Lautstärke besonders einfach und schnell regulieren.

Einstellen der Lautstärke mit einer AIBO

Karte  Volume

Zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Volume (K)“.
Wie sich die Lautstärke ändert, hängt von der Ausrichtung der Karte ab.

Zum Erhöhen der Lautstärke halten Sie die Karte folgendermaßen:	
Zum Verringern der Lautstärke halten Sie die Karte folgendermaßen:	

Die Lautstärkeeinstellung funktioniert nicht, wenn Sie die Karte schräg halten.

Für die Lautstärke gibt es vier Einstellungen (einschließlich „stumm“). Jedes Mal, wenn Sie die Karte zeigen, ändert sich die Lautstärke um eine Stufe. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die gewünschte Lautstärke eingestellt ist.

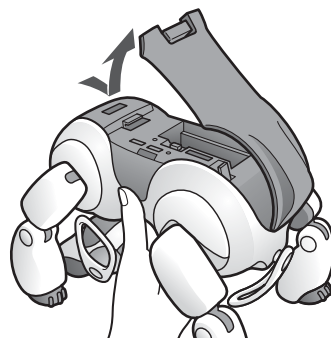
Einstellen der Lautstärke mit dem Lautstärkeschalter am AIBO[®] Spielroboter

Drücken Sie vor den folgenden Bedienschritten bitte zuerst die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters, damit dieser sich nicht mehr bewegt.

- 1 Fassen Sie den AIBO Roboter fest am Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Bauchabdeckung.**

Vorsicht

- Halten Sie den AIBO Roboter beim Anheben stets am Körper und nicht an den Gliedmaßen.
- Berühren Sie die Ladkontakte am AIBO Roboter nicht mit der Hand. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.

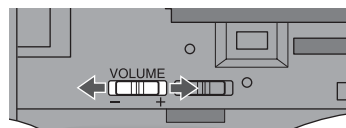


- 2 Stellen Sie die Lautstärke mit dem Lautstärkeschalter ein.**

Schieben Sie den Schalter in Richtung +, um die Lautstärke zu erhöhen, und in Richtung –, um sie zu verringern. Wenn Sie den Schalter loslassen, bewegt er sich zurück in die mittlere Stellung.

Für die Lautstärke gibt es vier Einstellungen (einschließlich „stumm“).

Jedes Mal, wenn Sie den Schalter verschieben, ändert sich die Lautstärke um eine Stufe.



Einstellen der Lautstärke mit der Ladestation

Sie können die Lautstärke des AIBO® Spielroboters einstellen, während sich der AIBO Roboter auf der Ladestation befindet.

Vorsicht

- Wenn sich der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation befindet, ist diese Art der Einstellung nicht möglich. Wenn Sie versuchen, die Lautstärke über die Ladestation einzustellen, ohne dass der AIBO Roboter darauf sitzt, blinken die Pumpe und die Akkuanzeigen im Display einige Sekunden lang, um Sie darauf aufmerksam zu machen, dass der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation sitzt.
- Die Hintergrundbeleuchtung im Display können Sie mit der Taste LIGHT/+ einschalten. Die Hintergrundbeleuchtung bleibt etwa 60 Sekunden lang eingeschaltet, wenn sich der AIBO Roboter auf der Ladestation befindet, und etwa vier Sekunden lang, wenn er nicht auf der Ladestation sitzt.

1 Setzen Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation.

2 Drücken Sie die Taste MODE/NEXT so oft, bis die Lautstärkeanzeige erscheint.

Bei jedem Druck auf die Taste MODE/NEXT wechselt die Anzeige im Display folgendermaßen:
Datum → Uhrzeit → Zeitzone → Lautstärke.



3 Drücken Sie die Taste SET/CANCEL.

Die aktuelle Lautstärkeeinstellung blinkt.

4 Ändern Sie die Lautstärkeeinstellung mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Die Lautstärkeeinstellung wird erneut angezeigt und auf den AIBO Roboter übertragen.

Die Lautstärke kann auf die Werte „0“ bis „3“ eingestellt werden. Wenn Sie „0“ wählen, ist der AIBO Roboter stummgeschaltet.

Vorsicht

Zum Abbrechen des Einstellvorgangs drücken Sie die Taste SET/CANCEL. Danach erscheint wieder die ursprüngliche Anzeige und die Lautstärke wird nicht geändert.

Ändern des Datums und der Uhrzeit

Der AIBO® Spielroboter besitzt eine interne Uhr.

Eine Änderung der Datums- bzw. Uhrzeiteinstellung ist nur möglich, wenn der AIBO Roboter sich auf der Ladestation befindet.

Vorsicht

- Wenn sich der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation befindet, ist diese Art der Einstellung nicht möglich. Wenn Sie versuchen, Datum und Uhrzeit einzustellen, ohne dass der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, blinken die Lampe und die Akkuanzeigen im Display einige Sekunden lang, um Sie darauf aufmerksam zu machen, dass der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation sitzt.
- Die Hintergrundbeleuchtung im Display können Sie mit der Taste LIGHT/+ einschalten. Die Hintergrundbeleuchtung bleibt etwa 60 Sekunden lang eingeschaltet, wenn sich der AIBO Roboter auf der Ladestation befindet, und etwa vier Sekunden lang, wenn er nicht auf der Ladestation sitzt.

Einstellen des Datums und der Uhrzeit

In der folgenden Beschreibung wird davon ausgegangen, dass als Datumsformat „Jahr/Monat/Tag“ eingestellt ist.

1 Setzen Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation.

2 Drücken Sie die Taste MODE/NEXT so oft, bis die Datums- bzw. Uhrzeitanzeige erscheint.

Bei jedem Druck auf die Taste MODE/NEXT wechselt die Anzeige im Display folgendermaßen: Datum → Uhrzeit → Zeitzone → Lautstärke.

3 Drücken Sie die Taste SET/CANCEL.

Die Jahresanzeige blinkt.

Vorsicht

Es werden nur die beiden letzten Stellen der Jahreszahl angezeigt (z. B. „03“ für 2003).



4 Stellen Sie das Jahr mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+ ein. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Die Monatsanzeige blinkt.

5 Stellen Sie den Monat mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+ ein. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Die Tagesanzeige blinkt.

6 Stellen Sie den Tag mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+ ein. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Die Stundenanzeige blinkt.

7 Stellen Sie die Stunde mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+ ein. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Die Minutenanzeige blinkt.

8 Stellen Sie die Minute mit der Taste DISPLAY/- bzw. LIGHT/+ ein. Drücken Sie danach die Taste MODE/NEXT.

Vorsicht

Zum Abbrechen des Einstellvorgangs drücken Sie die Taste SET/CANCEL. Danach erscheint wieder die ursprüngliche Anzeige und die Datums-/Uhrzeiteinstellung wird nicht geändert.

Einstellen der Zeitzone

Zeitzone geben den Unterschied zur UTC (Coordinated Universal Time = koordinierte Weltzeit) im Bereich von -12 bis +12 an (in 1-Stunden-Schritten).

Die Zeitzone für Deutschland, Österreich und die Schweiz ist „+1“. Eine Darstellung der Zeitzone der Welt finden Sie auf Seite 138 in der „Zeitzone-Tabelle“.

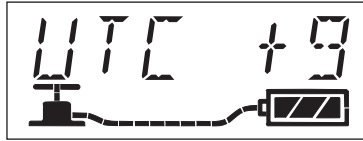
Vorsicht

- Sollte sich der AIBO® Spielroboter nicht auf der Ladestation befinden, ist diese Einstellung nicht möglich. Wenn Sie versuchen, die Zeitzone einzustellen, ohne dass der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, blinken die Lampe und die Akkuanzeigen im Display einige Sekunden lang, um Sie darauf aufmerksam zu machen, dass der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation sitzt.
- Die Hintergrundbeleuchtung im Display können Sie mit der Taste LIGHT/+ einschalten. Die Hintergrundbeleuchtung bleibt etwa 60 Sekunden lang eingeschaltet, wenn sich der AIBO Roboter auf der Ladestation befindet, und etwa vier Sekunden lang, wenn er nicht auf der Ladestation sitzt.

1 Setzen Sie den AIBO® Spielroboter auf die Ladestation.

2 Drücken Sie die Taste **MODE/NEXT** so oft, bis die **Datums- bzw. Uhrzeitanzeige** erscheint.

Bei jedem Druck auf die Taste **MODE/NEXT** wechselt die Anzeige im Display folgendermaßen: Datum → Uhrzeit → Zeitzone → Lautstärke.



3 Drücken Sie die Taste **SET/CANCEL**.

Die Zeitzoneanzeige blinkt.

4 Stellen Sie die **Zeitzone** mit der Taste **DISPLAY/-** bzw. **LIGHT/+** ein. Drücken Sie danach die Taste **MODE/NEXT**.

Die Einstellung wird gespeichert. Danach erscheint wieder die Zeitzoneanzeige.

Vorsicht

- Die Zeitzonefunktion berücksichtigt keine Sommerzeit.
 - Zum Abbrechen des Einstellvorgangs drücken Sie die Taste **SET/CANCEL**. Danach erscheint wieder die ursprüngliche Anzeige und die Zeitzoneeinstellung wird nicht geändert.
-

Ändern des Anzeigeformats für Datum und Uhrzeit

Sie können das Format ändern, in dem das Datum und die Uhrzeit auf dem Display der Ladestation angezeigt werden.

Vorsicht

- Sollte sich der AIBO® Spielroboter nicht auf der Ladestation befinden, ist diese Einstellung nicht möglich. Wenn Sie versuchen, Anzeigeformat für Datum und Uhrzeit einzustellen, ohne dass der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, blinken die Pumpe und die Akkuanzeigen im Display einige Sekunden lang, um Sie darauf aufmerksam zu machen, dass der AIBO Roboter nicht auf der Ladestation sitzt.
- Die Hintergrundbeleuchtung im Display können Sie mit der Taste LIGHT/+ einschalten. Die Hintergrundbeleuchtung bleibt etwa 60 Sekunden lang eingeschaltet, wenn sich der AIBO Roboter auf der Ladestation befindet, und etwa vier Sekunden lang, wenn er nicht auf der Ladestation sitzt.

1 Setzen Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation.

2 Drücken Sie die Taste DISPLAY/-, während die Datum- oder Uhrzeitanzeige zu sehen ist.

Das Anzeigeformat ändert sich bei jedem Tastendruck wie folgt.

- Datum: Jahr/Monat/Tag → Monat/Tag/Jahr → Tag/Monat/Jahr
- Uhrzeit: 12-Stunden-System → 24-Stunden-System

Vorsicht

- Wenn die Stromversorgung der Ladestation unterbrochen wird (z. B. durch Trennen des Netzteils von der Netzsteckdose), werden das Datums- und das Uhrzeitanzeigeformat wieder auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt. Nach einer Unterbrechung der Stromversorgung müssen Sie die Formate daher neu einstellen.
 - Die Standardeinstellungen sind Jahr/Monat/Tag und das 12-Stunden-System.
 - Das Uhrzeitsystem für die Zeiteinstellung mithilfe der AIBO Karten bleibt immer gleich, auch wenn Sie an der Ladestation das 24-Stunden-System einstellen. Wenn Sie die Uhrzeit also mithilfe der AIBO Karten einstellen, gilt in jedem Fall das 12-Stunden-System.
-

Ein- und Ausschalten der Wireless-LAN-Funktion

Drücken Sie vor den folgenden Bedienschritten bitte zuerst die Pausetaste am Rücken des AIBO® Spielroboters, damit dieser sich nicht mehr bewegt.

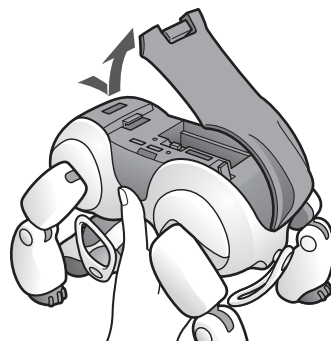
Vorsicht

Die Wireless-LAN-Funktion lässt sich mit diesem Schalter allein nicht aktivieren. Schlagen Sie bitte in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7 (PDF-Format) nach, wie Sie ein Wireless-LAN konfigurieren können.

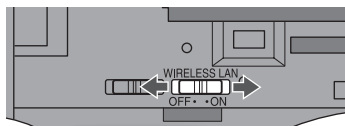
-
- 1 Fassen Sie den AIBO Roboter fest am Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Bauchabdeckung.**

Vorsicht

- Halten Sie den AIBO Roboter beim Anheben stets am Körper und nicht an den Gliedmaßen.
- Berühren Sie die Ladkontakte am AIBO Roboter nicht mit der Hand. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.



-
- 2 Stellen Sie den Wireless-LAN-Schalter auf ON (EIN) oder OFF (AUS).**



Störungsbehebung

Sollten Fehlfunktionen bzw. Störungen auftreten, finden Sie in diesem Kapitel Lösungen zu allgemeinen Problemen sowie Erläuterungen zum Klinikmodus, um die Funktionsstörungen des AIBO® Spielroboters zu beheben.



Störungsbehebung

Sollte sich ein Problem ergeben, überprüfen Sie anhand der Anweisungen zur Störungsbehebung mögliche Ursachen, bevor Sie sich an den AIBO[®] Customer Link (für Kundenunterstützung) wenden. Bei Problemen, die bei den Funktionen „AIBO EYES“ und beim „AIBO Photo Album“ auftreten, finden Sie weitere Informationen im Abschnitt zur Störungsbehebung in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7 (PDF). Bei Problemen, die bei der Software „AIBO Entertainment Player“ auftreten, schlagen Sie bitte auch im Abschnitt zur Störungsbehebung in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7 (PDF) nach. Sollte das Problem bestehen bleiben, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung). Einzelheiten zum AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) finden Sie auf Seite 5.

Lesen Sie „Allgemeine Probleme und Lösungen“ durch.



Verwenden Sie den Klinikmodus.


Allgemeine Probleme und Lösungen

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Der AIBO® Spielroboter bewegt sich nicht, wenn Sie die Pausetaste drücken.	<ul style="list-style-type: none">• Der Akku* ist nicht eingelegt. → Legen Sie den Akku in den AIBO Roboter ein. Drücken Sie danach die Pausetaste noch einmal, um den Pausemodus zu beenden.• Der Akku* ist beinahe leer. → Laden Sie den Akku auf oder ersetzen Sie ihn durch einen geladenen.• Der „Memory Stick™“ ist nicht richtig formatiert. Die AIBO MIND 2-Software von AIBO kann einen „Memory Stick“, der mit einem PC und einer anderen Software als „Memory Stick Formatter“ von Sony formatiert wurde, nicht erkennen. → Überprüfen Sie mit AIBO WLAN Manager 2, ob das Format richtig ist. Setzen Sie den „Memory Stick“ in einen PC mit AIBO WLAN Manager 2 ein und rufen Sie AIBO WLAN Manager 2 auf. Wenn der „Memory Stick“ nicht richtig formatiert ist, erscheint eine Fehlermeldung.
Wenn Sie die Pausetaste drücken, blinkt die Betriebsanzeige abwechselnd grün und orange und ein Warnsignal ist zu hören.	<ul style="list-style-type: none">• Die Temperatur des Akkus ist ungewöhnlich hoch. → Warten Sie, bis der Akku* sich abgekühlt hat.
AIBO sing eine traurige Melodie und bewegt sich nicht, wenn Sie die Pausetaste drücken.	<ul style="list-style-type: none">• Ein „Memory Stick“ ohne Anwendungssoftware für den AIBO Roboter wurde eingesetzt. → Setzen Sie einen „Memory Stick“ mit Software ein, die speziell für den AIBO Spielroboter ERS-7 vorgesehen ist.• Der „Memory Stick“ ist defekt. → Überprüfen Sie die Bewegungsfähigkeit von AIBO mit dem Funktionsprüfmodus. Der AIBO Roboter schaltet in den Funktionsprüfmodus, wenn Sie den „Memory Stick“ auswerfen. Wenn am AIBO Roboter selbst kein Problem vorliegt, führt er wiederholt er die Routinebewegungsfolge von „Aufstehen“ → „Hinsetzen“ → „Hinlegen“ aus. In diesem Betriebszustand blinken die Modusanzeigen gelb.

* Verwenden Sie ausschließlich Akkus, die speziell für den AIBO® Spielroboter ERS-7 vorgesehen sind.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Der Akku kann mit dem Akku-Auswurfhebel (BATT ▲) nicht herausgenommen werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Programm wird ausgeführt. Drücken Sie die Pausetaste, um das Programm zu stoppen, und nehmen Sie dann den Akku heraus.
Es vergeht eine lange Zeit, bis der AIBO® Spielroboter sich bewegt.	<ul style="list-style-type: none"> • Daten werden vom „Memory Stick™“ gelesen. Warten Sie eine Weile.
Der AIBO Roboter versucht zu laufen, bewegt sich jedoch nicht vorwärts.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Boden ist möglicherweise zu rutschig. → Stellen Sie den AIBO Roboter auf eine rutschfestere Fläche, z. B. einen niedrigflorigen Teppich.
Der AIBO Roboter fällt of hin.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Boden ist möglicherweise zu rutschig, geneigt oder instabil. → Stellen Sie den AIBO Roboter auf einen ebenen, nicht zu rutschigen Boden.
Die Modusanzeigen leuchten orange, der AIBO Roboter bewegt sich nicht und seine Gelenke sind schlaff.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter bewegt sich nicht mehr (wechselt in den Blockiermodus), wenn ein Gelenk durch einen Fremdkörper blockiert ist. → Stellen Sie den AIBO Roboter auf den Boden und berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.
Die Betriebsanzeige blinkt orange.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise liegt ein Problem am Akku vor. → Sehen Sie nach, ob der Akku vorschriftsmäßig in den AIBO Roboter eingelegt wurde. Sollte das Blinken nicht aufhören, obwohl der Akku korrekt eingelegt ist, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung).
Der AIBO Roboter bittet darum, aufgeladen zu werden, obwohl der Akku vollständig geladen ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Betriebsdauer der AIBO MIND 2-Software beträgt bei einem vollständig geladenen Akku etwa 1,5 Stunden (im autonomen Modus). Sollte die tatsächliche Betriebsdauer viel kürzer sein, hat der Akku möglicherweise das Ende seiner Lebensdauer erreicht. Ersetzen Sie ihn durch einen neuen, speziell für den AIBO Spielroboter ERS-7 vorgesehenen Akku (Modell ERA-7B1).
Der AIBO Roboter gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lautstärke ist möglicherweise auf „stumm“ eingestellt. → Ändern Sie die Lautstärkeeinstellung (Seite 96).
Wenn der AIBO Roboter auf die Ladestation gesetzt wird, stoppt seine Aktivität nach einer Weile.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter hat sich überhitzt. → Warten Sie, bis der AIBO Roboter sich abgekühlt hat. Er nimmt seine Aktivität nach etwa einer Stunde wieder auf.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Der AIBO® Spielroboter läßt sich nicht selbsttätig auf.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Stationspfosten und die Stationsmarkierung wurden nicht ordnungsgemäß angebracht. <ul style="list-style-type: none"> → Bringen Sie diese Teile ordnungsgemäß an (Seite 30). • Der AIBO Roboter kann die Stationsmarkierung aufgrund der Umgebung nicht erkennen. <ul style="list-style-type: none"> → Sorgen Sie für mehr Licht im Zimmer (Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen) und entfernen Sie Gegenstände um die Ladestation, die eine ähnliche Farbe haben wie der Stationspfosten bzw. die Stationsmarkierung. Führen Sie als Nächstes im Klinikmodus (Seite 113) eine Sensorprüfung durch, um zu testen, ob der AIBO Roboter die Ladestation findet.
Die Besitzerregistrierung kann nicht durchgeführt werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter kann Ihr Gesicht nicht deutlich erkennen. <ul style="list-style-type: none"> → Halten Sie den Kopf gerade und nicht zur Seite geneigt. Wenn Sie beispielsweise eine markante Brille mit breiten Rändern tragen oder Haare einen Teil Ihres Gesichts verdecken, kann der AIBO Roboter Sie möglicherweise nicht erkennen. → Dies kann auch in einem schlecht beleuchteten Raum der Fall sein oder wenn sich hinter Ihnen eine Lichtquelle befindet. Führen Sie die Registrierung daher in einem hell erleuchteten Raum durch. Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen.
Der AIBO Roboter reagiert nicht auf AIBO Karten.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter kann die Karte nicht gut lesen. <ul style="list-style-type: none"> → Halten Sie die Karte im rechten Winkel zur Sichtlinie des AIBO Roboters so, dass er die ganze Karte sehen kann. Wenn die Grafik auf einer AIBO Karte durch Ihre Finger oder ein Stück Kleidung verdeckt ist, kann der AIBO Roboter sie nicht erkennen. → Dies kann auch in einem schlecht beleuchteten Raum der Fall sein oder wenn sich hinter Ihnen eine Lichtquelle befindet. Verwenden Sie AIBO Karten daher ausschließlich in einem hell erleuchteten Raum. Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen. • Während Sie Einstellungen mit Sprachführung vornehmen, reagiert der AIBO Roboter nicht auf AIBO Karten. • Der AIBO Roboter ignoriert AIBO Karten möglicherweise auch, wenn er nach der Ladestation sucht, um seinen Akku aufzuladen. • Im Welpenstadium reagiert der AIBO Roboter nicht auf AIBO Karten. • Vergewissern Sie sich, dass Sie dem AIBO Roboter die Seite der Karte mit der Grafik zeigen. Der AIBO Roboter kann nur die Seite mit der Grafik erkennen.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Der Ladevorgang für den AIBO® Spielroboter wird nicht gestartet, wenn er auf die Ladestation gesetzt wird. Stattdessen schaltet er in den Pausemodus.	<ul style="list-style-type: none"> • Es liegt ein Problem an der Verbindung zwischen der Ladestation und dem Netzteil oder zwischen dem Netzteil und der Netzsteckdose vor. <ul style="list-style-type: none"> → Vergewissern Sie sich, dass alle Verbindungen ordnungsgemäß vorgenommen wurden (Seite 32).
Beim Drücken einer Taste blinkt die Akkuanzeige auf dem Display der Ladestation.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter ist nicht korrekt auf der Ladestation positioniert. <ul style="list-style-type: none"> → Drücken Sie die Taste erneut, nachdem Sie den AIBI Roboter ordnungsgemäß auf der Ladestation positioniert haben (Seite 32).
Die Akkuanzeige ist nicht auf dem Display zu sehen.	<ul style="list-style-type: none"> • In den AIBO Roboter ist kein Akku eingesetzt. <ul style="list-style-type: none"> → Legen Sie den Akku ein, bevor Sie den AIBO Roboter auf die Ladestation setzen.
Alle drei Segmente der Akkuanzeige () auf dem Display blinken gleichzeitig.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Ladevorgang konnte nicht ordnungsgemäß durchgeführt werden. <ul style="list-style-type: none"> → Sehen Sie nach, ob der Akku vorschriftsmäßig in den AIBO Roboter eingelegt wurde. Sollte das Blinken nicht aufhören, obwohl der Akku korrekt eingelegt ist, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung).
Der AIBO Roboter wechselt nicht in den Klinikmodus.	<ul style="list-style-type: none"> • Es liegt ein Problem am vorderen (blau) oder hinteren (rot) Rückensensor des AIBO Roboters vor. <ul style="list-style-type: none"> → Prüfen Sie die Rückensensoren des AIBO Roboters im Funktionsprüfmodus. <ol style="list-style-type: none"> 1 Nehmen Sie den „Memory Stick™“ aus dem AIBO Roboter und drücken Sie die Pausetaste, um den AIBO Roboter zu starten. Der AIBO Roboter wechselt in den Funktionsprüfmodus. In diesem Betriebszustand blinken die Modusanzeigen gelb. 2 Der AIBO Roboter führt wiederholt die Routinebewegungsfolge von „Aufstehen“ → „Hinsetzen“ → „Hinlegen“ aus. Berühren Sie während dieser Routinebewegungsfolgen den vorderen Rückensensor (blau) und den hinteren Rückensensor (rot) gleichzeitig 3 Sekunden lang. <p>Die Gesichts- und Rückenanzeigen sollten aufleuchten und ein Ton sollte zu hören sein. Wenn die obige Reaktion erfolgt, arbeiten die Rückensensoren des AIBO Roboters normal. Der „Memory Stick“ ist möglicherweise defekt. Wenn die obige Reaktion ausbleibt, liegt möglicherweise ein Defekt an mindestens einem der Rückensensoren des AIBO Roboters vor. Wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung).</p>

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Keine Reaktion beim Berühren der Sensoren am Rücken des AIBO® Spielroboters (die Rückensensoren leuchten nicht, wenn sie berührt werden).	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie wie unter „Der AIBO Roboter wechselt nicht in den Klinikmodus“ beschrieben die Rückensensoren des AIBO Roboters.
Im Spielmodus oder Klinikmodus erlischt die Modusanzeige und der AIBO Roboter schaltet in den autonomen Modus zurück.	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn sich der AIBO Spielroboter in einem anderen Modus als dem autonomen Modus befindet (z. B. Spielmodus oder Klinikmodus), können die folgenden Bedingungen dazu führen, dass der Roboter seine gegenwärtige Aktivität einstellt und sich im autonomen Modus mit gespreizten Beinen hinlegt. <ul style="list-style-type: none"> – Einwirkung zu starker externer Kraft auf den AIBO Roboter. – Heftige Bewegungen des AIBO Roboters über einen längeren Zeitraum. – Veranlassung zu intensiven Bewegungen über einen längeren Zeitraum durch AIBO Karten usw. → Bitte warten Sie einige Minuten, ohne den Modus des AIBO Roboters zu wechseln. Sie können dann nach ein paar Minuten vom autonomen Modus auf einen anderen Modus (z. B. Spielmodus) umschalten.
Die LEDs des AIBO Roboters leuchten nicht gleichmäßig und/oder mit unregelmäßigen Farben.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter ERS-7 ist mit einer Reihe von LEDs (Anzeigen) ausgestattet, bei denen ein gewisser Grad an Unregelmäßigkeit in ihrem Leuchtverhalten bzw. ihren Farben normal ist. Dabei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.
Die Registrierung von Lieblingsgegenständen schlägt fehl.	<ul style="list-style-type: none"> • Das Muster des Gegenstandes ist zu einfach. <ul style="list-style-type: none"> → Der AIBO Roboter kann keine Gegenstände mit einem zu einfachen Design erkennen. Verwenden Sie einen markanten Gegenstand. • Der Gegenstand ist zu weit vom AIBO Roboter entfernt. <ul style="list-style-type: none"> → Präsentieren Sie den Gegenstand in einer Entfernung, in der alle 3 Rückenanzeigen leuchten.
Die Kommunikation mit einem anderen AIBO Roboter schlägt fehl.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lautstärke ist zu niedrig eingestellt. <ul style="list-style-type: none"> → Erhöhen Sie die Lautstärke an beiden AIBO Robotern.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
<p>Im Haushütermodus erkennt der AIBO Roboter keine Bewegungen und Töne bzw. er reagiert nicht darauf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Empfindlichkeit ist zu niedrig eingestellt oder ausgeschaltet. → Stellen Sie „Motion detection sensitivity“ unter „Settings for house sitting mode“ auf einen normalen oder hohen Wert ein.
<p>Im Haushütermodus erkennt der AIBO Roboter zu viele Bewegungen und Töne bzw. reagiert zu oft darauf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Empfindlichkeit ist zu hoch eingestellt. → Stellen Sie „Motion detection sensitivity“ unter „Settings for house sitting mode“ auf einen normalen oder niedrigen Wert ein. • Der AIBO Roboter reagiert möglicherweise auf Gegenstände, die sich viel bewegen, wie z. B. Vorhänge.

Überprüfen im Klinikmodus



Mit der Karte „Clinic Mode (O)“ können Sie alle grundlegenden Funktionen der AIBO MIND 2-Software (Modi/Aktionen, Sensoren und Erkennung) prüfen. Nach dem Aufrufen des Klinikmodus werden die verschiedenen Prüfschritte mit Sprachführung ausgeführt.

Beobachten Sie nach dem Start des Klinikmodus die Bewegungen des AIBO® Spielroboters und folgen Sie den Anweisungen der Sprachführung. Wenn beim Berühren eines Sensors die erwartete Reaktion ausbleibt, notieren Sie sich, was nicht funktioniert, und wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung).

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die folgenden Tests der Reihe nach durchführen: „Prüfung der Modi/Aktionen“ → „Prüfung der Sensoren“ → „Prüfung der Erkennungsfunktion“. Wenn Sie nur eine bestimmte Prüfung durchführen möchten, können Sie durch kurzes Antippen des Kopfsensors die aktuelle Prüffunktion überspringen und zur jeweils nächsten weiterschalten. Um nach beendeter Überprüfung bzw. während einer Prüfung wieder in den autonomen Modus zu schalten, berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

1 Berühren Sie, während der AIBO Roboter sich im autonomen Modus befindet, den vorderen und den hinteren Rückensensor gleichzeitig 3 Sekunden lang.

Sie können dem AIBO Roboter auch die Karte „Clinic Mode (O)“ zeigen.

Folgen Sie danach der Sprachführung.

Im Welpenstadium kann der AIBO Roboter keine AIBO Karten erkennen. Berühren Sie stattdessen die Rückensensoren.

Wenn Sie die Karte „Clinic Mode (O)“ verwenden, ist sofort die Sprachführung von Schritt 2 zu hören und Sie können mit Schritt 3 fortfahren.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

Please touch the following colors on my back sensor:

Touch blue for game mode. Touch orange for set up mode.

Touch red for recording message and clinic mode.



Innerhalb von
10 Sekunden *

2 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



Touch the following colors on my back sensors:

For AIBO EYES recording, touch orange. For clinic mode, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, wiederholt der AIBO Roboter die Sprachführungsanweisungen. Sollte keine Benutzereingabe erfolgen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus, nachdem er die Anweisungen fünfmal wiederholt hat.

3 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



AIBO MIND 2 Clinic Mode.

Touch the following colors on my back sensors:

For condition and motion, touch blue. To check sensors, touch orange. For recognition check, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

4 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).

Der AIBO® Spielroboter nimmt die „Sitz“-Position ein.



I'm going to check my conditions and motions.

■ Prüfung der Modi/Aktionen

Der AIBO Roboter meldet per Sprachführung die aktuelle Betriebsart sowie die aktuellen Einstellungen und führt verschiedene Aktionen aus.

■ Ballverfolgungsprüfung

Damit wird geprüft, ob der AIBO Roboter den rosa Ball erkennen und ihm folgen kann.



Ball tracking check. Please show me the pink ball.

1 Wenn Sie dem AIBO Roboter seinen rosa Ball zeigen, bewegt er sich auf ihn zu.



If you wish to continue with ball tracking check, please move the ball. When you're finished with the ball tracking check, touch my head sensor.

2 Berühren Sie den Kopfsensor, um die Prüfung zu beenden.



I'm finished with the condition and motion check.

Touch the following colors on my back sensors:

For condition and motion, touch blue. To check sensors, touch orange. For recognition check, touch red.



Innerhalb von
10 Sekunden *

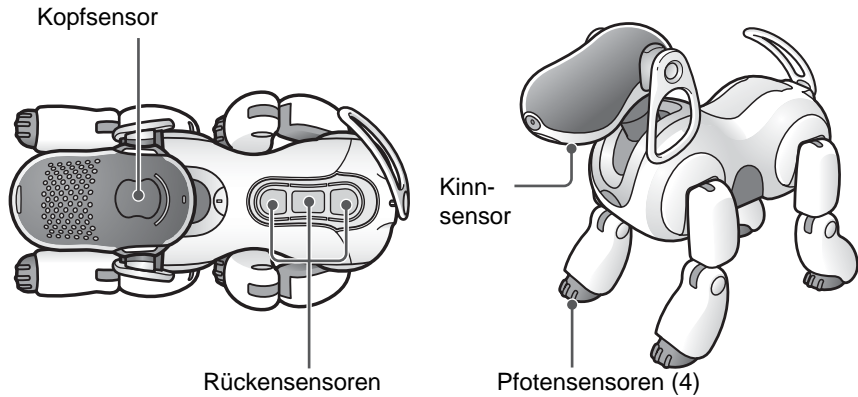
5 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



I'm going to check my sensors.

Der AIBO Roboter legt sich mit gespreizten Beinen hin.

* Wenn Sie den nächsten Bedienschritt nicht innerhalb des in Sekunden angegebenen Zeitraums durchführen, wiederholt der AIBO Roboter die Sprachführungsanweisungen. Sollte keine Benutzereingabe erfolgen, schaltet der AIBO Roboter in den autonomen Modus, nachdem er die Anweisungen fünfmal wiederholt hat.



■ Pfortensensorprüfung

 Please touch the paw pad of the leg I'm lifting.

Wenn Sie den Pfortensensor des angehobenen Beins drücken, sollte ein Ton zu hören sein, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten. Der AIBO[®] Spielroboter senkt das Bein dann wieder. Der AIBO Roboter sollte die Beine in dieser Reihenfolge heben: links vorne, rechts vorne, links hinten, rechts hinten.

■ Kinnsensorprüfung

 Please touch my chin sensor.

Wenn Sie den Kinnsensor berühren, sollte ein Ton zu hören sein, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Kopfsensorprüfung

 Please touch my head sensor.

Wenn Sie den Kopfsensor berühren, sollte ein Ton zu hören sein, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Rückensensorprüfung

 Please touch the illuminated area on my back sensor.

Wenn Sie den leuchtenden Sensor berühren, sollte ein Ton zu hören sein, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

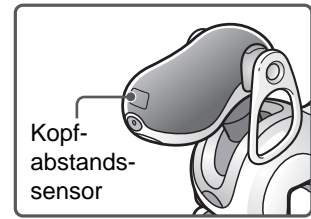
Die Rückensensoren sollten in dieser Reihenfolge leuchten: vorne (blau), Mitte (orange), hinten (rot).

■ Prüfung des Kopfabstandssensors

Der AIBO® Spielroboter nimmt die „Sitz“-Position ein.



Place your hand in front of my nose and move it forwards and backwards, you will notice the sound changes. This confirms that my distance sensor is working properly.



When you are finished, please touch my head sensor.

1 Wenn Sie die Hand vor den Kopfabstandssensor in der Nase des AIBO Roboters halten, sollte ein Ton zu hören sein (bei anderen Lautstärkeeinstellungen als „stumm“).

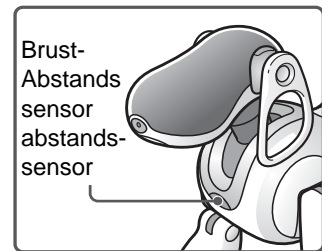
Der Ton ändert sich je nach dem Abstand zwischen Ihrer Hand und dem Sensor. Diese Prüfung arbeitet nicht ordnungsgemäß, wenn Ihre Hand zu nah oder zu weit entfernt ist. Bleiben Sie im Sensorbereich.

2 Berühren Sie bei entsprechender Aufforderung den Kopfsensor, um die Prüfung zu beenden.

■ Prüfung des Brustabstandssensors



Place your hand in front of my chest and move it forwards and backwards, you will notice that the sound changes. This confirms that the distance sensor is working properly.



When you are finished, please touch my head sensor.

1 Wenn Sie die Hand vor den Brustabstandssensor an der Brust des AIBO Roboters halten, sollte ein Ton zu hören sein (bei anderen Lautstärkeeinstellungen als „stumm“).

Der Ton ändert sich je nach dem Abstand zwischen Ihrer Hand und dem Sensor. Diese Prüfung arbeitet nicht ordnungsgemäß, wenn Ihre Hand zu nah oder zu weit entfernt ist. Bleiben Sie im Sensorbereich.

2 Berühren Sie bei entsprechender Aufforderung den Kopfsensor, um die Prüfung zu beenden.

■ Mikrofonprüfung



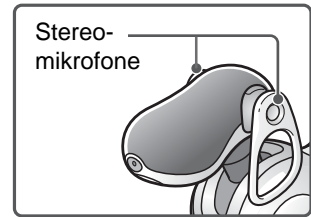
I will now record the sound that I emit from my speaker.

Der AIBO® Spielroboter erzeugt einen Ton und nimmt ihn auf.



I am going to playback the sound I recorded.

Der aufgenommene Ton wird wiedergegeben. Da bei der Aufnahme auch Umgebungsgeräusche erfasst werden, kann die Wiedergabe Nebengeräusche enthalten. Die Tonqualität der Aufnahme entspricht in etwa dem Ton eines AM-Radios.



I'm finished checking the sensors.

Touch the following colors on my back sensors:
For condition and motion, touch blue. To check sensors, touch orange. For recognition check, touch red.

6 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



Recognition check.

■ Spracherkennungsprüfung



Voice recognition.

Please say "AIBO".

Sprechen Sie das Wort „*AIBO*“. Bei erfolgreicher Spracherkennung ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Ballerkennungsprüfung



Please show me the pink ball.

Zeigen Sie dem AIBO Roboter den rosa Ball. Wenn der rosa Ball erfolgreich erkannt wird, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Prüfung auf Erkennung des AIBOne Spielzeugs



Please show me the AIBOne.


Zeigen Sie dem AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug. Wenn das AIBOne Spielzeug erfolgreich erkannt wird, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Prüfung auf Erkennung der AIBO® Karten

 Please show me an AIBO card.

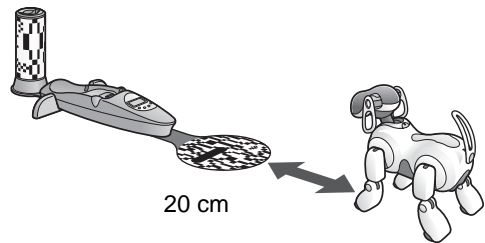
Zeigen Sie dem AIBO Spielroboter eine beliebige AIBO Karte. Wenn die AIBO Karte erfolgreich erkannt wird, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ Prüfung auf Erkennung des Stationspfostens und der Stationsmarkierung


 I am going to check the station pole and station marker.

Place my body about 8 in. or 20 cm away from the station marker. When you're ready, touch my head sensor.

Stellen Sie den AIBO Roboter in einem Abstand von etwa 20 cm von der Stationsmarkierung auf den Boden. Wenn der Stationspfosten und die Stationsmarkierung erfolgreich erkannt werden, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.



■ Gesichtserkennungsprüfung

 Please show me your face.

Zeigen Sie dem AIBO Roboter Ihr Gesicht. Wenn Ihr Gesicht erfolgreich erkannt wird, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

 I've finished the recognition check.

Touch the following colors on my back sensors:
For condition and motion, touch blue. To check sensors, touch orange. For recognition check, touch red.

7 Berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

 I'm exiting clinic mode.

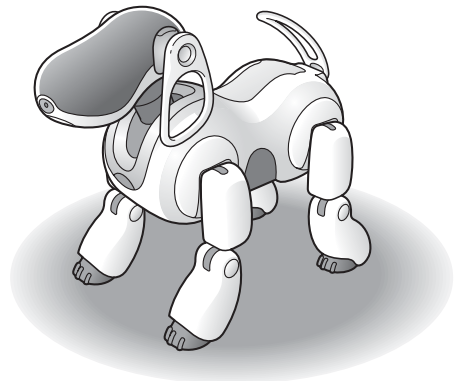
Tipps

Der Klinikmodus wird auch in folgenden Fällen beendet:

- Wenn der AIBO Roboter auf die Ladestation gesetzt wird.
 - Wenn der AIBO Roboter hochgehoben wird.
 - Wenn ein Gelenk des AIBO Roboters durch einen Fremdkörper blockiert ist.
 - Wenn der AIBO Roboter umgefallen ist.
-

Weitere Informationen

Dieses Kapitel enthält Hinweise zum Gebrauch und andere Informationen zum AIBO® Spielroboter.



Hinweise zum Gebrauch

Bitte lesen und beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um Schäden und Störungen am AIBO® Spielroboter, der Ladestation, dem Netzteil und dem „Memory Stick™“ zu vermeiden.

Handhabung des AIBO Roboters

- Verwenden Sie den AIBO Roboter nicht an Orten, an denen Gegenstände auf ihn fallen könnten, an denen er Vibrationen oder Erschütterungen ausgesetzt sein könnte oder keinen festen Halt findet, und nicht in einer Umgebung mit Treppen oder Stufen.
- Setzen Sie den AIBO Roboter keiner starken Krafteinwirkung aus, indem Sie z. B. mit der Hand oder dem Ellbogen dagegenstoßen.
- Schützen Sie den AIBO Roboter vor Erschütterungen und Stürzen. Andernfalls kann es zu Datenverlust und anderen Schäden kommen.
- Berühren Sie die Ladkontakte nicht. Andernfalls kann es zu Wackelkontakten und anderen Problemen kommen.
- Heben Sie den AIBO Roboter nicht an Kopf, Ohren, Schwanz oder Beinen hoch und verdrehen Sie diese Teile nicht.
- Drücken Sie das AIBOne Spielzeug oder andere Gegenstände nicht mit Gewalt in das Maul des AIBO Roboters.
- Setzen Sie den AIBO Roboter keinen extremen Temperaturen aus, beispielsweise in direktem Sonnenlicht oder in einem geschlossenen Fahrzeug.
- Führen Sie keine Büroklammern oder anderen Gegenstände in den Körper oder die Gelenke des AIBO Roboters ein.
- Verwenden Sie den AIBO Roboter nicht im Freien. Dort könnte er durch Wasser oder Fremdkörper beschädigt werden.
- Verwenden Sie den AIBO Roboter nicht auf Betonböden oder ähnlich harten Flächen. Dies könnte Beschädigungen und Funktionsstörungen zur Folge haben.
- Verwenden Sie den AIBO Roboter nicht auf rutschigen Böden oder hochflorigen Teppichen. Der AIBO Roboter kann auf solchen Flächen beschädigt werden, wenn er umkippt oder Teppichfasern in die Gelenke eindringen und seine Bewegungen blockieren.
- Schützen Sie den AIBO Roboter vor Nässe.
- Behindern Sie die Bewegungen des AIBO Roboters nicht und üben Sie keinen Druck auf ihn aus.
- Berühren Sie die Farbkamera und die Abstandssensoren nicht.
- Achten Sie darauf, dass das Kameraobjektiv und die Abstandssensoren nicht zugedeckt werden (z. B. durch Aufkleber o. ä.).
- Richten Sie die Kamera niemals auf die Sonne, auch dann nicht, wenn der Roboter ausgeschaltet ist. Andernfalls kann die Kamera beschädigt werden.
- Ölen Sie die Gelenke und anderen beweglichen Teile des AIBO Roboters nicht.
- Bringen Sie am AIBO Roboter keine Aufkleber, Bänder oder anderen Gegenstände an, die sich in den beweglichen Teilen verklemmen oder deren Bewegung behindern könnten.

- Versuchen Sie nicht, den AIBO Roboter zu zerlegen oder zu modifizieren. Die eingeschränkte Gewährleistung des Herstellers verfällt, wenn Sie Veränderungen an Ihrem AIBO Roboter vornehmen.
- Transportieren Sie den AIBO Roboter in der Originalverpackung oder einem anderen geeigneten Karton, der Körper, Kopf, Schwanz und Beine ausreichend vor externer Krafteinwirkung und Stößen schützt.
- Wenn Sie den AIBO® Spielroboter längere Zeit, zum Beispiel im Urlaub, nicht verwenden wollen, nehmen Sie den Akku heraus.
- Setzen Sie den AIBO Roboter keinen starken Magnetfeldern oder Röntgenstrahlen aus.
- Verwenden Sie ausschließlich AIBO-ware, die mit dem AIBO Spielroboter ERS-7 kompatibel ist. Ob Ihre Version der AIBO-ware mit Ihrem AIBO Roboter kompatibel ist, können Sie am Etikett auf dem „Memory Stick™“ mit der AIBO-ware ablesen.

Kondensation

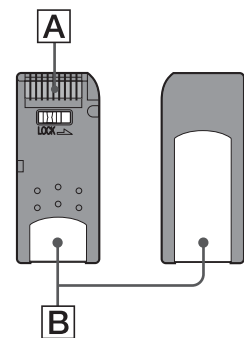
Wenn der AIBO Roboter von einem kalten an einen warmen Ort gebracht wird, kann sich auf seinen Außenflächen und im Inneren Feuchtigkeit niederschlagen. Wenn Sie den AIBO Roboter in diesem Zustand verwenden, kann er beschädigt werden.

Lassen Sie den AIBO Roboter in der neuen Umgebung etwa eine Stunde lang ausgeschaltet stehen, bis die Feuchtigkeit verdunstet ist.

Umgang mit dem „Memory Stick“

Beachten Sie zum Schutz der Daten auf dem „Memory Stick“ folgende Punkte:

- Der „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 2-Software ist ausschließlich für den AIBO Roboter ERS-7 vorgesehen. Er kann nicht für andere Versionen des AIBO Roboters verwendet werden.
- Verwenden Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO-ware nicht zum Speichern von Daten auf PCs oder Camcordern oder für andere, nicht den AIBO Roboter betreffende Zwecke. Andernfalls kann es zu Schäden am AIBO Roboter kommen.
- Berühren Sie die Kontakte **A** nicht mit der Hand oder mit einem Metallgegenstand.
- Wenn der „Memory Stick“ an einem Ort mit statischer Elektrizität oder elektrischen Störfeldern verwendet wird, können Daten verloren gehen oder beschädigt werden.
- Verwenden Sie zur Beschriftung ausschließlich den dafür vorgesehenen Aufkleber und bringen Sie diesen ausschließlich an der durch **B** gekennzeichneten Stelle an.
- Der AIBO-ware „Memory Stick“ wurde werkseitig bereits mit einem Aufkleber versehen.
- Verbiegen Sie den „Memory Stick“ nicht, lassen Sie ihn nicht fallen und setzen Sie ihn keinen starken Erschütterungen aus.
- Versuchen Sie nicht, den „Memory Stick“ zu zerlegen oder zu modifizieren.
- Wenn Sie den „Memory Stick“ aus dem AIBO Roboter nehmen möchten, während dieser in Betrieb ist, drücken Sie zunächst die Pausetaste, so dass sich der AIBO Roboter nicht mehr bewegt.



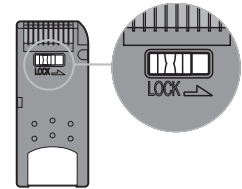
- Schützen Sie den „Memory Stick“ vor Wasser und anderen Flüssigkeiten.
- Bewahren Sie den „Memory Stick“ nicht an Orten auf, wo er folgenden Einflüssen ausgesetzt ist:
 - Übermäßig hohen Temperaturen, z. B. in einem in der Sonne geparkten Fahrzeug,
 - Direktem Sonnenlicht oder
 - Hoher Luftfeuchtigkeit oder korrodierenden Gasen.
- Legen Sie den „Memory Stick“ zum Transport oder zum Lagern in das mitgelieferte Etui.
- Der Inhalt auf einem AIBO-ware „Memory Stick“ darf nicht auf einen anderen „Memory Stick“ kopiert werden. Dies läuft den Bedingungen des Lizenzvertrags zuwider und kann einen Verfall der Nutzungsberechtigung für dieses Produkt zur Folge haben.
- Sony® lehnt jegliche Haftung für Probleme ab, die aus der Verwendung des AIBO® Spielroboters in einer Art und Weise entstehen, die nicht in dieser Anleitung angegeben ist.
- Die Spezifikationen der AIBO MIND 2-Software unterliegen unangekündigten Änderungen.

Was ist ein AIBO-ware „Memory Stick™“?

Es handelt sich dabei um ein Speichermedium, das von Sony speziell für den AIBO Roboter hergestellt wird und Anwendungssoftware enthält, die nur auf dem AIBO Roboter ausgeführt werden kann.

Vorsicht

- Stellen Sie den Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ nicht auf „LOCK“. In dieser Einstellung kann der AIBO Roboter weder lernen noch Bilder aufnehmen.
- Falls der Schreibschutzschalter am „Memory Stick“ auf „LOCK“ steht, leuchten die Gesichtsanzeigen rot, wenn Sie zum Starten des AIBO Roboters die Pausetaste drücken. Drücken Sie in diesem Fall die Pausetaste noch einmal, um den AIBO Roboter wieder in den Pausemodus zu schalten, und heben Sie dann Schreibschutz am „Memory Stick“ auf. Die Gesichtsanzeigen des AIBO Roboters leuchten beim Starten normalerweise weiß.



Handhabung der Ladestation

- Legen Sie, während der AIBO Roboter sich auf der Ladestation befindet, keine Gegenstände in seiner Nähe ab, die seine Bewegungen behindern könnten.
- Vermeiden Sie ein direktes Berühren der Ladekontakte mit der Hand. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.
- Nehmen Sie die Stationsmarkierung, den Stationspfosten und den Fußanschlag ab, bevor Sie die Ladestation anderswohin stellen.
- Drücken Sie nicht zu stark auf die Ladestation (z. B. mit der Hand oder dem Ellbogen).
- Lassen Sie die Ladestation nicht fallen und schütteln Sie sie nicht. Andernfalls kann sie beschädigt werden.
- Bewahren Sie die Ladestation nicht in sehr warmer Umgebung auf, z. B. in einem in der Sonne geparkten Fahrzeug, um Verformungen und andere Schäden zu vermeiden.
- Schützen Sie die Ladestation vor Nässe.
- Verbiegen Sie die Stationsmarkierung nicht und setzen Sie sie keinen starken Krafteinwirkungen aus. Andernfalls kann sie beschädigt werden.

Handhabung des Netzteils

- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzteil oder ein separat erhältliches Netzteil, das speziell für dieses Produkt vorgesehen ist. Andernfalls kann es zu Schäden kommen.
- Das mitgelieferte Netzteil darf nur in bestimmten Regionen eingesetzt werden, wie im Folgenden erläutert. Verwenden Sie es nicht in anderen Regionen mit einer anderen Netzspannung.
 - Nenneingangsspannung des Netzteils
 - Modell für die USA: 120 V Wechselstrom, 50 – 60 Hz, 0,75 A
 - Modelle für andere Länder: 100 – 240 V Wechselstrom, 50 – 60 Hz, 0,85 – 0,46 A
- Schließen Sie das Netzteil nicht an elektronische Transformatoren wie Universalwandler/-adapter/Reisestecker an. Andernfalls kann sich das Netzteil überhitzen und beschädigt werden.
- Wenn Sie den AIBO[®] Spielroboter längere Zeit, zum Beispiel im Urlaub, nicht verwenden wollen, trennen Sie das Netzteil der Ladestation von der Netzsteckdose.

Handhabung des Akkus

- Setzen Sie den Akku keinen Temperaturen über 45 °C aus. Dies kann seine Leistungsfähigkeit beeinträchtigen und ihn beschädigen.
- Achten Sie darauf, dass weder Schmutz noch Fremdkörper auf die Akkukontakte geraten.
- Wenn Sie den AIBO Roboter längere Zeit nicht verwenden wollen, nehmen Sie den Akku heraus und lagern ihn in kühler Umgebung.
- Beachten Sie bitte, dass sich der Akku auch bei Nichtgebrauch langsam entlädt. Sie sollten ihn daher vor dem erneuten Gebrauch aufladen.
- Lassen Sie den Akku nicht fallen und schützen Sie ihn vor Krafteinwirkung und Stößen.
- Die Lebensdauer des Akkus ist begrenzt.

Im Lauf der Zeit und nach häufigem Aufladen nimmt die Akkukapazität nach und nach ab. Wenn die Zeitspanne, bis ein aufgeladener Akku wieder entladen ist, deutlich kürzer wird, benötigen Sie einen neuen Akku. Die Lebensdauer des Akkus hängt von der Art der Lagerung, den Betriebsbedingungen und der Umgebung ab.

Reinigung

- Reinigen Sie den AIBO Roboter, den Stationspfosten und die Stationsmarkierung ausschließlich mit einem trockenen, weichen Tuch.
- Verwenden Sie keine Lösungsmittel, die die Oberfläche angreifen können.
- Befolgen Sie bei Verwendung eines chemisch imprägnierten Staubtuchs die Gebrauchsanweisung dazu.

Limited warranty

(beschränkte Gewährleistung - nur für die USA)

.....

SONY® ELECTRONICS INC. („SONY“) warrants this Product and its accessories against defects in material or workmanship as follows:

1. **PRODUCTS:** For a period of one (1) year from the date of purchase, SONY will, at its option, either repair or replace the defective parts and/or the Product (i.e., AIBO® Entertainment Robot) with new or rebuilt replacements. After this one (1) year period, you must pay all parts and labor charges.
2. **ACCESSORIES:** For a period of thirty (30) days from the date of purchase, SONY will, at its option, either repair or replace defective parts and/or accessories (i.e., AC adapter and battery) with new or rebuilt replacements. After this thirty (30) day period, you must pay all parts and labor charges.
3. **REPAIRS:** For a period equal to the longer of (a) the remainder of the original limited warranty period on the original Product or accessory, or (b) for 90 days after the date of repair/replacement of Products or for 30 days after the date of repair/replacement of accessories, SONY will repair or replace defective parts, accessories and/or Products used in the repair or replacement of Products or accessories under this limited warranty with new or rebuilt replacements.

To obtain this limited warranty service, you must first obtain an event number from AIBO Customer Link (for customer support) (Seite 5). You will need to return the Product and all accessories to SONY in the original carton, using the original packaging materials. All supplied accessories must be returned with the Product. SONY is not responsible for any damage during shipment arising from the failure to properly pack the Product or accessory being returned to SONY or from any damage caused by or resulting from the carrier's handling. For information on returning your Product or accessories for limited warranty repair, please contact the AIBO Customer Link (for customer support) at 1-800-427-2998 (USA) or e-mail to aibosupport@info.sel.sony.com.

This limited warranty does not cover customer instruction, installation or setup adjustments.

This limited warranty does not cover the cost of removal or reinstallation, cosmetic damage or damage due to acts of God, accident, misuse, abuse, negligence of, or to any part of the Product. This limited warranty does not cover lost profits, lost sales, loss of use of the Product, or other consequential loss or damage due to improper operation or maintenance, installation, connection to improper voltage supply, or attempted repair by anyone other than a facility authorized by SONY to service the Product. This limited warranty does not cover Products sold AS IS or WITH ALL FAULTS, or consumable (such as fuses). This limited warranty does not apply when the malfunction results from use of the Product in conjunction with accessories, products or ancillary or peripheral equipment not manufactured by SONY®, and where it is determined by SONY that there is no fault with the Product itself.

SONY will pay shipping charges for all in-warranty service. However, if no malfunction is found with the Product or accessory, if the malfunction is from a non-covered charge or if it is determined that the limited warranty period has expired, you will be billed for the cost of shipping and handling.

This limited warranty is valid only in the United States.

Proof of purchase in the form of a bill of sale, receipt, or invoice (which is evidence that the unit is within the limited warranty period) must be presented to obtain the limited warranty service.

This limited warranty is invalid if the factory applied serial number has been altered or removed from the Product.

REPAIR OR REPLACEMENT AS PROVIDED UNDER THIS LIMITED WARRANTY IS THE EXCLUSIVE REMEDY OF THE CONSUMER. SONY SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTY ON THIS PRODUCT. EXCEPT TO THE EXTENT PROHIBITED BY APPLICABLE LAW, ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ON THIS PRODUCT IS LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS LIMITED WARRANTY

Some states do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, or allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This limited warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

For your convenience, SONY ELECTRONICS INC. has established telephone numbers for product information regarding AIBO® Entertainment Robot. Please call:

AIBO CUSTOMER LINK (for customer support)
1-800-427-2988

or write to: aibosupport@info.sel.sony.com

Other information about the AIBO robot is also available on the internet site at:
<http://www.aibo.com>

Service procedure

(Kundendienstverfahren - nur für die USA)

.....

1. **Contact the AIBO® Customer Link (for customer support). The e-mail address is aibosupport@info.sel.sony.com and its toll free number is 1-800-427-2988.**
2. **If the AIBO Customer Link (for customer support) determines that your unit needs repair, follow the procedure described below.**
 - a. The AIBO Customer Link (for customer support) will give you the event number, which is valid for ten days.
 - b. Following the procedure described on the label attached to the box, put the AIBO Entertainment Robot and the designated accessories into the original box. If you did not keep the original box, the AIBO Customer Link (for customer support) will send a new box to you free of charge within the limited warranty period. The actual shipping and material cost will be charged to you after the limited warranty period.
 - c. Mark your event number on the top of the box and send it to the designated address. The AIBO Customer Link (for customer support) will designate the shipping method and pay the shipping charges within the limited warranty period; after the limited warranty period, you must pre-pay the shipping charges.
 - d. As soon as the repair is completed, your AIBO robot will be sent back to you. After the limited warranty period has expired, the actual shipping cost will be charged to you together with the repair cost.
3. **Please understand that the AIBO Customer Link (for customer support) only accepts credit cards for all the charges of repair, shipping and material after the limited warranty period has expired.**

User registration

All users are registered based on information from the purchaser.

If a different person takes over this AIBO Entertainment Robot unit, please inform the AIBO Customer Link (for customer support) of the change.

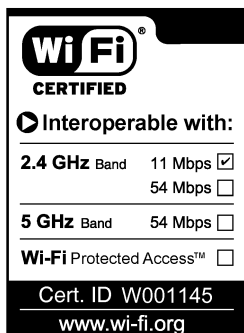
Technische Daten

AIBO® Spielroboter

CPU 64-Bit-RISC-Prozessor
RAM 64 MB
Speichermedium
 Spezieller „Memory Stick™“
 für den AIBO Roboter
Bewegliche Teile
 Kopf: 3 Freiheitsgrade
 Maul: 1 Freiheitsgrad
 Beine: 3 Freiheitsgrade × 4
 Ohren: 1 Freiheitsgrad × 2
 Schwanz: 2 Freiheitsgrade
 Insgesamt: 20 Freiheitsgrade
Eingangsteil
 Ladkontakte
Einstellschalter
 Lautstärkeschalter
 Wireless-LAN-Schalter
Bildeingabe
 CMOS-Bildsensor mit 350.000
 Bildelementen
Toneingang
 Stereomikrofone
Tonausgabe
 Lautsprecher
Integrierte Sensoren
 Infrarotabstandssensoren × 2
 Beschleunigungssensor
 Schwingungssensor
Berührungssensoren
 Kopfsensor
 Rückensensoren
 Kinnsensor
 Pfortensensoren
Leistungsaufnahme
 ca. 7 W (im Standardmodus)

Betriebsdauer
 ca. 1,5 Stunden
 (bei vollständig geladenem
 ERA-7B1, Standardmodus)
Abmessungen
 ca. 180 × 278 × 319 mm (B × H × T)
Gewicht
 ca. 1,6 kg
 (einschließlich Akku und
 „Memory Stick“)
Betriebstemperatur
 5 °C bis 35 °C
Luftfeuchtigkeit bei Betrieb
 10 % bis 80 % (ohne Kondensation)
Feuchtkugeltemperatur bei Betrieb
 Max. 29 °C
Lagertemperatur
 -10 °C bis 60 °C
Luftfeuchtigkeit bei Lagerung
 10 % bis 90 % (ohne Kondensation)
Feuchtkugeltemperatur bei Lagerung
 Max. 29 °C
Wireless-LAN-Funktion
 Wireless-LAN-Modul
 (Wi-Fi-zertifiziert)
 Kompatibilität mit internationalen
 Normen: IEEE 802.11b/
 IEEE 802.11
 Frequenzband: 2,4 GHz
 Wireless-Kanäle: 1 – 11
 Modulation: DS-SS
 (IEEE 802.11-konform)
 Verschlüsselung: WEP 64 (40 Bit),
 WEP 128 (104 Bit)

Der AIBO[®] Spielroboter ERS-7 enthält ein Wi-Fi-zertifiziertes, IEEE 802.11b-konformes Wireless-LAN-Modul.



Ladestation

Eingangsspannung

16 V Gleichstrom

Leistungsaufnahme

30 W

Ausgangsspannung

1,5 A bei 16 V Gleichstrom
(zum Laden des Akkus
im AIBO Roboter)

Ladedauer

ca. 2 Stunden* (siehe Seite 51)

Display

LCD mit Hintergrundbeleuchtung

Displaygröße

ca. 15 × 40 mm

Abmessungen

ca. 396 × 92 × 66 mm (B × H × T)
(nur Ladestation)

Gewicht

ca. 260 g (nur Ladestation)

Farbe

Schwarz

Betriebstemperatur

5 °C bis 35 °C

Luftfeuchtigkeit bei Betrieb

20 % bis 80 %

Lagertemperatur

-20 °C bis 60 °C

Luftfeuchtigkeit bei Lagerung

10 % bis 90 %

* Die Ladedauer kann je nach Betriebszustand des AIBO Roboters, der Umgebungstemperatur und anderen Faktoren variieren.

Netzteil

Nenneingangsspannung

Modell für die USA:

120 V Wechselstrom, 50 – 60 Hz,
0,75 A

Modell für Europa:

100 – 240 V Wechselstrom, 50 – 60 Hz
0,85 – 0,46 A

Ausgangsspannung

16 V Gleichstrom, 2,5 A

Betriebstemperatur

5 °C bis 35 °C (Temperaturänderung
weniger als 10 °C/Std.)

Luftfeuchtigkeit bei Betrieb

20 % bis 80 % (ohne Kondensation)
Max. Luftfeuchtigkeit bei 35 °C:
65 % (Feuchtkugeltemperatur
unter 29 °C)

Lagertemperatur

-20 °C bis 60 °C

(Temperaturänderung weniger als
10° C/Std.)

Luftfeuchtigkeit bei Lagerung

10 % bis 90 % (ohne Kondensation)
Max. Luftfeuchtigkeit bei 60 °C:
20 % (Feuchtkugeltemperatur
unter 35 °C)

Max. Abmessungen

ca. 60 × 30 × 120 mm (B × H × T)

Gewicht

ca. 325 g

Kabellänge

Gleichstromkabel ca. 1,8 m

Netzkabel ca. 1,8 m

Lithium-Ionen-Akku

Akkutyp

Lithium-Ionen

Nennspannung

7,4 V Gleichstrom

Kapazität

2200 mAh

Betriebstemperatur

5 °C bis 40 °C (Temperaturänderung
unter 10 °C/Std.)

Luftfeuchtigkeit bei Betrieb

10 % bis 80 % (ohne Kondensation)

Feuchtkugeltemperatur bei Betrieb

Max. 29 °C

Lagertemperatur

-20 °C bis 60 °C
(Temperaturänderung weniger
als 10° C/Std.)

Luftfeuchtigkeit bei Lagerung

10 % bis 90 % (ohne Kondensation)

Feuchtkugeltemperatur bei Lagerung

Max. 35 °C

Abmessungen

ca. 72 × 53,6 × 21 mm (B × H × T)

Gewicht

ca. 112 g

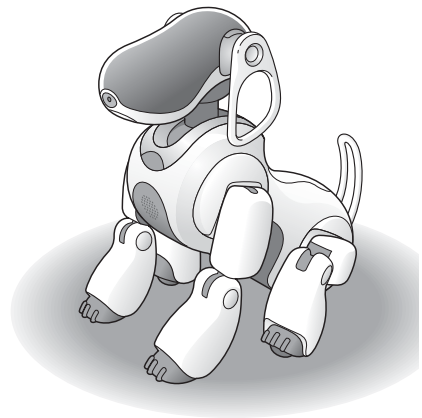
Änderungen an Konstruktion und
technischen Daten ohne Vorankündigung
vorbehalten.

Mitgelieferte Teile

Siehe Seite 6.

Nützliche Informationen zum Nachschlagen

- Die AIBO® Karten auf einen Blick
- Für den AIBO Spielroboter erkennbare Wörter
- Zeitzonentabelle

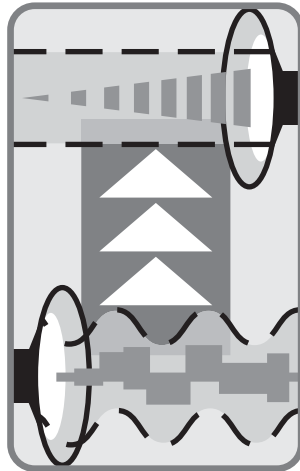


Die AIBO[®] Karten auf einen Blick

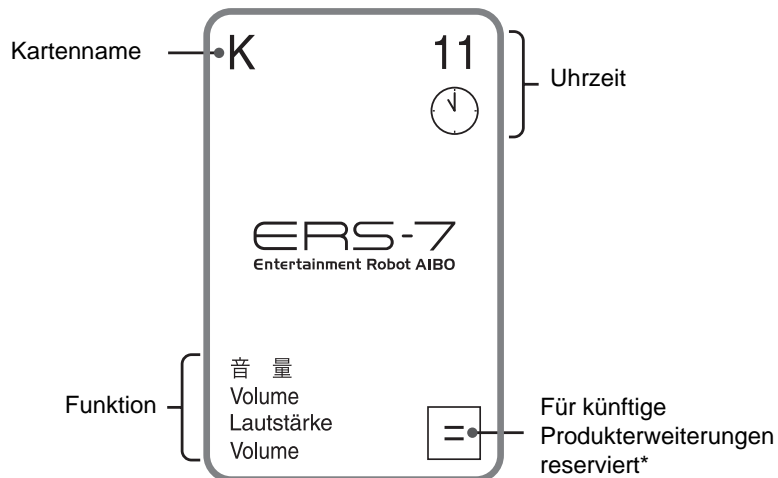
Vorderseite und Rückseite

Vorderseite

Zeigen Sie dem AIBO Spielroboter die Seite mit der Grafik.



Rückseite



* Die neuesten Informationen über Spielmodusfunktionen finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>.

Liste der AIBO[®] Karten

Der AIBO Spielroboter ERS-7 wird mit den folgenden AIBO Karten geliefert.

Kartenname	Funktion	Uhrzeit-einstell-funktion	Erweiterte Funktion
A	Dance : Der AIBO Spielroboter tanzt.	1	1
B	Photo : Der AIBO Spielroboter nimmt ein Bild auf (Seite 70).	2	2
C	U-turn : Der AIBO Spielroboter vollführt eine Wendung um 180°.	3	3
D	Sit : Der AIBO Spielroboter setzt sich.	4	4
E	Lay down : Der AIBO Spielroboter legt sich hin.	5	5
F	Turn : Wenn Sie die Richtung ← oder → vorgeben, dreht sich der AIBO Roboter um 90° in dieser Richtung. Wenn Sie die Richtung ↑ oder ↓ vorgeben, bewegt der AIBO Roboter lediglich den Kopf auf oder ab.	6	6
G	Station : Der AIBO Roboter sucht nach der Ladestation und lädt sich selbsttätig auf.	7	7
H	Follow : Wenn Sie dem AIBO Roboter diese Karte zeigen und sich langsam damit fortbewegen, folgt er der Karte.	8	8
I	Alarm Clock Set Up : Sie können die Weckzeit bzw. Uhrzeit im AIBO Roboter einstellen (Seite 44).	9	9
J	Alarm On/Off : Zum Ein- oder Ausschalten der Weckfunktion (Seite 49).	10	10
K	Volume : Hiermit stellen Sie die Lautstärke des AIBO Roboters ein. Wenn Sie die Karte nach oben weisend Δ vorzeigen, nimmt die Lautstärke zu. Wenn Sie die Karte nach unten weisend ∇ vorzeigen, nimmt die Lautstärke ab (Seite 96).	11	=
L	Game Mode 1 : Der AIBO Spielroboter beginnt Spiel 1 (Seite 92).	12	×
M	Game Mode 2 : Der AIBO Spielroboter beginnt Spiel 2 (Seite 94).	AM (Vormittag)	÷
N	Game Mode 3 : Der AIBO Spielroboter beginnt Spiel 3 (werkseitig nicht voreingestellt).	PM (Nachmittag)	-
O	Clinic Mode (Klinikmodus) : Der AIBO Roboter schaltet in den Klinikmodus (Seite 113).	0	+

Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter

Dieser Abschnitt enthält alle Wörter und Phrasen, die AIBO versteht. Mit diesen Wörtern und Phrasen können Sie AIBO loben, tadeln, ihm etwas beibringen und mit ihm spielen.

Tipp

Wenn Sie mit AIBO sprechen, achten Sie auf eine klare Aussprache und eine ruhige Umgebung. Und wenn Sie AIBO einen Befehl gegeben haben, geben Sie ihm einen Moment Zeit, den Befehl zu erkennen. Wenn AIBO dann noch immer nicht versteht, sprechen Sie den Befehl noch einmal aus.

In den folgenden Fällen versteht der AIBO Roboter möglicherweise nicht, was Sie sagen.

- Wenn AIBO Töne von sich gibt oder sich bewegt, versteht er Sie möglicherweise nicht.
- Bestimmte Wörter versteht der AIBO Roboter je nach Modus oder Betriebszustand nicht.
- Es kann vorkommen, dass der AIBO Roboter nicht antworten oder reagieren möchte, obwohl er versteht, was Sie sagen.
- Bei lauten Umgebungsgeräuschen kann der AIBO Roboter Sie nicht hören. Sprechen Sie in ruhiger Umgebung mit ihm.
- Wenn Sie ein Wort undeutlich aussprechen, kann der AIBO Roboter es nicht erkennen.
- Wenn Sie den gleichen Befehl schnell hintereinander mehrmals wiederholen, versteht AIBO Sie nicht.

● AIBO beim Namen rufen

AIBO/registrierter Name (der Name, den Sie AIBO gegeben haben).

Der AIBO Roboter reagiert, wenn sein Name gerufen wird. Auch nach Erlernen seines eigenen Namens reagiert der AIBO Roboter weiterhin auf „AIBO“.



● Dem AIBO Roboter etwas beibringen

Name registration.

Geben Sie dem AIBO Roboter einen Namen (Seite 60).

What's your name?

Der AIBO Roboter spricht den Namen, den Sie ihm gegeben haben, in seiner eigenen Stimme aus.

Owner registration.

Sie können dem AIBO Roboter den Namen seines Besitzers (d. h. Ihren Namen) beibringen (Seite 61).

What's your owner's name?

Der AIBO Roboter spricht den Namen seines Besitzers (d. h. Ihren Namen) in seiner eigenen Stimme aus.

Favorite thing registration.

Sie können AIBO beibringen, bestimmte Gegenstände als seine Lieblingsgegenstände zu erkennen.

● Loben, Tadeln oder Ermutigen des AIBO[®] Spielroboters

Good AIBO./Good boy./Good girl.

Mit diesen Phrasen wird der AIBO Roboter gelobt. Sie haben dieselbe Wirkung wie das Berühren seiner Rückensensoren.

Don't do that.

Mit dieser Phrase wird der AIBO Roboter getadelt. Sie hat dieselbe Wirkung wie das Antippen seiner Rückensensoren.

Go for it.

Mit dieser Phrase wird der AIBO Roboter ermutigt.

How cute.

Mit dieser Phrase sagen Sie AIBO, wie süß er ist, und er reagiert ganz verlegen.

● Grußformeln

*Good morning./Hello./Good night./
Bye bye./Good bye./I'm here./Say hello./
Shake hands.*

● Selbstladebefehl

Go to the Station.

Der AIBO Roboter beginnt die Selbstladeprozedur.

● Spielen mit dem AIBOne Spielzeug

Find your AIBOne.

Der AIBO Roboter sucht nach seinem AIBOne Spielzeug.

Bring me your AIBOne.

Wenn Sie diesen Satz sagen, während der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug im Maul hat, kommt er zu Ihnen.

● Spielen mit dem Ball

Find your ball.

Der AIBO Roboter sucht nach dem Ball.

● Weckfunktion

Set alarm.

Sie können nun die Weckfunktion ein- oder ausschalten (Seite 49).

● Haushütermodus

See you later/House sitting mode

Der AIBO Roboter kann auf das Haus oder die Wohnung aufpassen, wenn Sie nicht daheim sind (Seite 72).

I'm here/I'm back

Der AIBO Roboter beendet den Haushütermodus (Seite 75).

● Kommunikation zwischen mehreren AIBO Robotern

Talk to your friend/Talk to your buddy

Der AIBO Roboter kommuniziert mit einem anderen AIBO Roboter (Seite 79).

● Bewegungskommandos

*Come here./Over here./Sit down./
Stand up./Lay down./Turn right./Turn
left./Walk around./Go forward./Go back.*

● Fragen an den AIBO Roboter

Are you sleepy?/Are you tired?/How are you?

Der AIBO Roboter bringt seine gegenwärtige Verfassung anhand seiner Gesichtsanzeigen zum Ausdruck.

Are you hungry?

Der AIBO Roboter informiert Sie anhand der Gesichtsanzeigen über die Restladung des Akkus. Je mehr Anzeigen leuchten, um so höher ist die verbleibende Akkuladung.

● Fragen an den AIBO® Spielroboter

What's your AIBOne skill level?/

What's your pink ball skill level?/

What's your walking skill level?

Der AIBO Roboter gibt anhand seiner Gesichtsanzeigen seine Entwicklungsstufe an.

● Besondere Verhaltensweisen

Let's dance.

Der AIBO Roboter führt Ihnen sein Tanzrepertoire vor.

● Bilder*¹

Take a picture.

Der AIBO Roboter macht mit seiner integrierten Kamera ein Foto (Seite 70).

Snap shot

Wenn Sie diesen Befehl geben, während sich AIBO darauf vorbereitet, ein Bild zu machen (und darauf wartet, dass Sie seinen Kopfsensor berühren), beginnt er mit dem Countdown für das Bild (Seite 70).

Send e-mail

Das zuletzt aufgenommene Bild wird an einen bestimmten, registrierten Benutzer gesendet.

● Wiedergabe von Nachrichten*¹

Check messages

Der AIBO Roboter gibt Nachrichten und Töne wieder.

● Eingegangene E-Mail*¹

Check e-mail

Der AIBO Roboter teilt Ihnen mit, ob neue E-Mails eingetroffen sind.

● Musikwiedergabe*²

Play music

Der AIBO Roboter beginnt, Musik zu machen.

● Musik-CD-Wiedergabe*²

Play CD

Der AIBO Roboter beginnt mit der Wiedergabe des ersten Titels einer Musik-CD.

● Internet-Radiowiedergabe*²

Play the radio

Der AIBO Roboter beginnt mit der Internet-Radiowiedergabe.

● Wiedergabe von Inhalten*²

Play contents

Der AIBO Roboter gibt den Inhalt wieder, den Sie auf dem PC ausgewählt haben.

● Vorlesen der Termine*²

My schedule

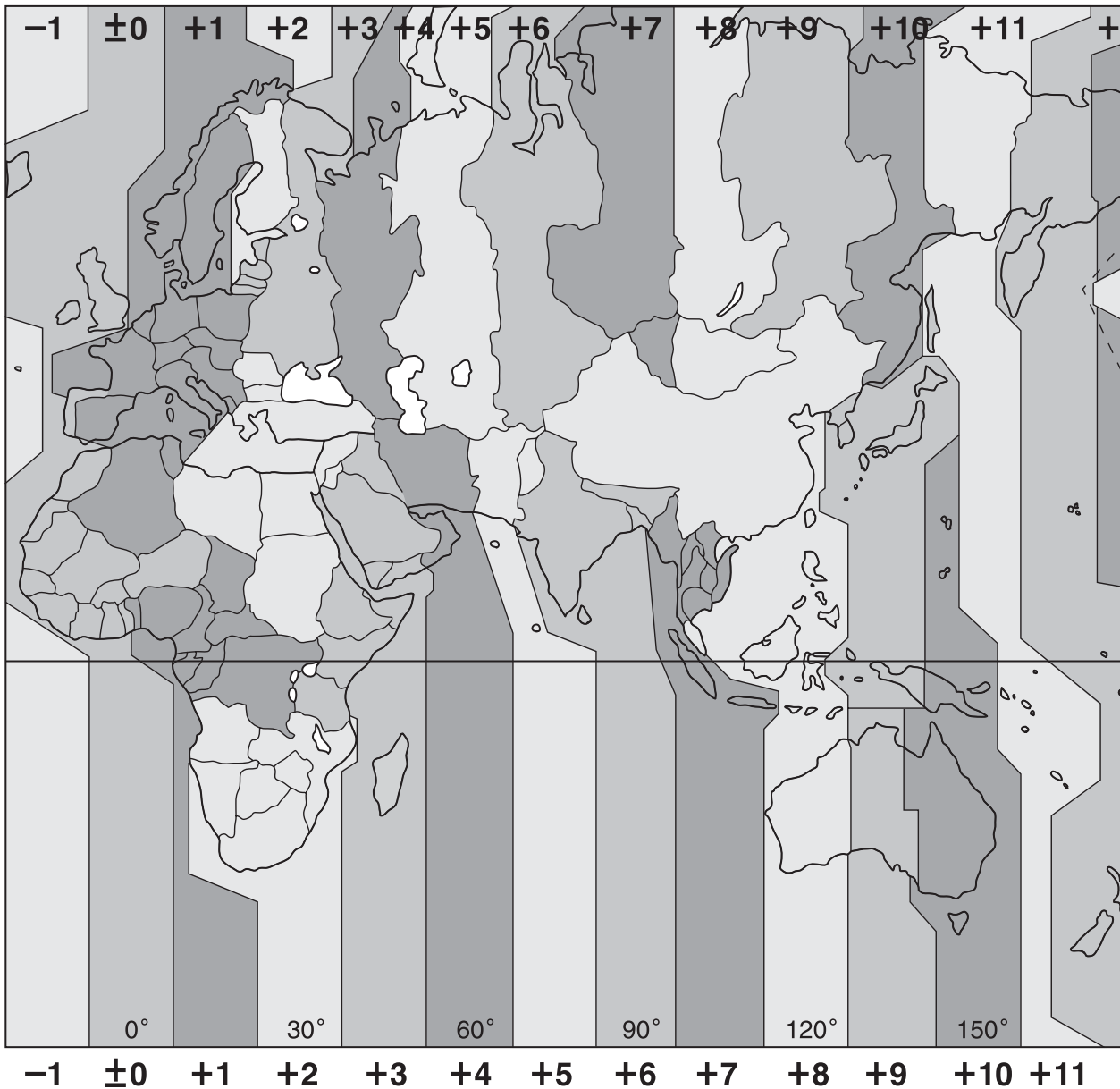
Der AIBO Roboter liest Ihre Termine von der aktuellen Uhrzeit bis zum nächsten Tag vor.

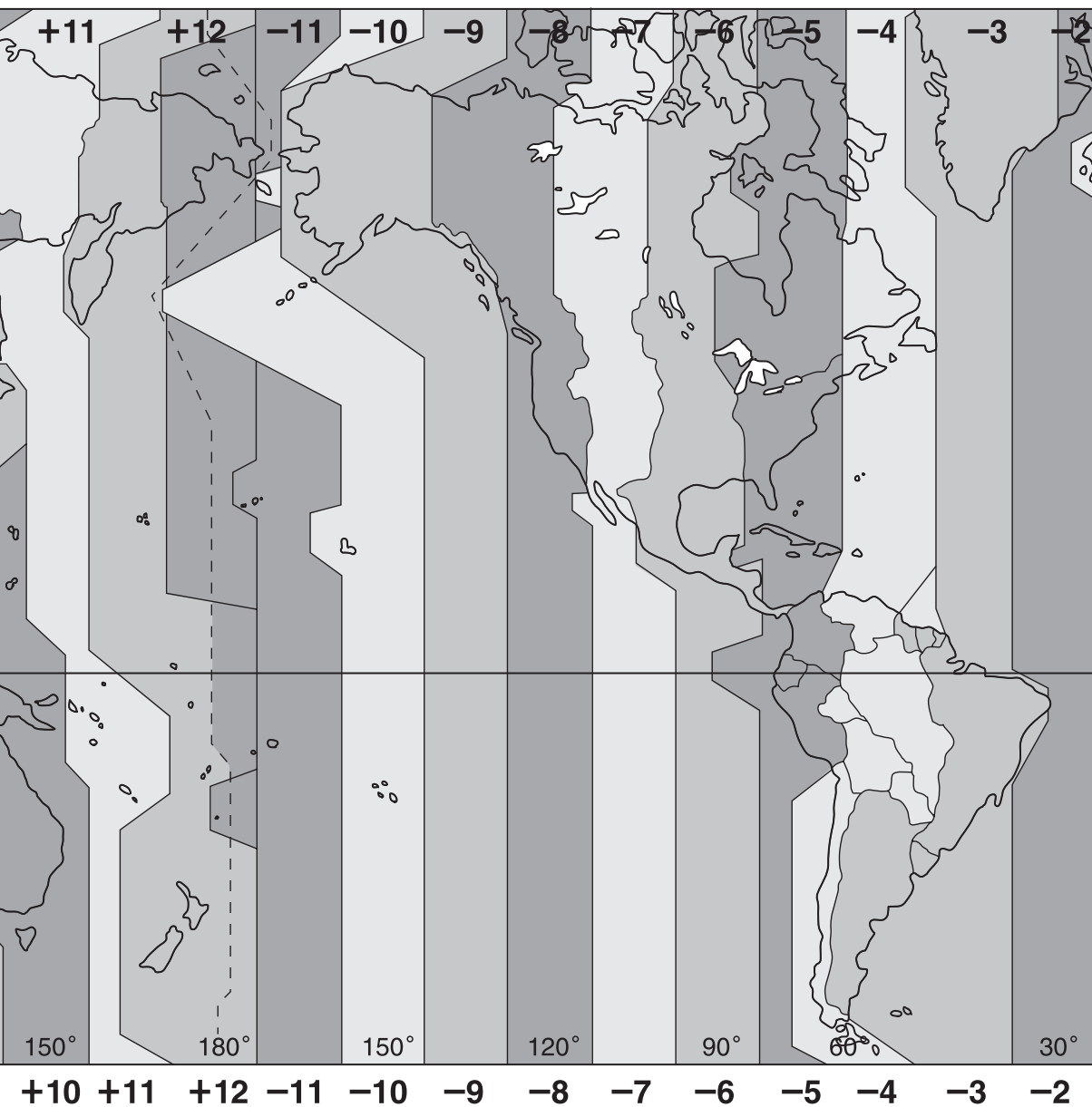
*1 Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7.

*2 Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7.

Zeitzonentabelle

Geben Sie anhand dieser Tabelle die korrekte Zeitzone ein. Zeitzonen geben den Unterschied zur UTC (Coordinated Universal Time = koordinierte Weltzeit) im Bereich von -12 bis +12 an (in 1-Stunden-Schritten). Die Zeitzone für Deutschland, Österreich und die Schweiz ist „+1“.





Index

A

AIBO Customer Link 124
AIBO® Karten 67
AIBOne Spielzeug 7, 34, 58
Akku 6, 29, 121
Akkufach 24
Akkusperre 24
Aktivitätszeitraum 44
Alarm On/Off 49
Ändern des Modus 42
Aneignen von Fähigkeiten .. 87
Anzeigen von Bildern (auf
einem „Memory Stick“) .. 78
Aufnahmemodus 41
Aufnehmen eines Fotos 70
Aufstellen der Ladestation .. 30
Ausruhmmodus 38
Automatisches Verlassen
der Ladestation 54
Autonomer Modus 38, 40
Autonomer Roboter 14
Autonomer
Überwachungsmodus 38

B

Betrachten von Fotos
(AIBO® Photo Album) 76
Betriebsanzeige 69
Blockierzustand 39
Brust-Abstandssensor 22

E

Einstellen der Uhrzeit 97
Einstellen der Zeitzone 98
Einstellen des Datums
und der Uhrzeit 97
Entwicklung von AIBO 82

Erkennen von
Lieblingsgegenständen 64
Erkennen von Namen
und Gesichtern 61
Ermutigung 59

F

Farbkamera 22
FCC-ID 24
Fernbedienungsmodus 38
Funktionsdemo 90
Für den AIBO Roboter
erkennbare Wörter 132

G

Gefühle von AIBO 88
Gesichtsanzeigen 22, 87

H

Haushütermodus 72
Herausnehmen des Akkus ... 36
Hinweise zum Gebrauch .. 118
Hochhebezustand 39

K

Kamera 70
Kinnsensor 24, 58
Klinikmodus 111
Kommunikation mit einem
anderen AIBO Roboter 79
Kontrollieren der
Entwicklung 84
Kopf-Abstandssensor 22
Kopfanzeige 22
Kopfsensor 22, 58

L

Ladeanzeige im Display 51
Ladebetrieb 51
Ladestation 25, 96
Lautsprecher 24
Lautstärke 94
Lautstärkeschalter 95
Lebensrhythmus 44
Lernen 87
Limited warranty
(beschränkte
Gewährleistung) 122
Liste der AIBO Karten 131
Lob 59

M

MAC-Adresse 24
Memory Stick™ 6, 28, 119
Memory Stick-Einschub 24
Mikrofone 22, 59
Mitgelieferte Teile 6
Modusanzeigen 22, 68

N

Name für den AIBO
Roboter 60
Name registration 60
Netzteil 6, 31, 121
Neugeborener Welpen 84
Notauswurföffnung 24

O

Owner registration 61

P

- Pausemodus 36
- Pausetaste 33, 36
- Persönlichkeitsentwicklung ... 88
- Pfotensensoren 24, 58

R

- Registrieren von
Lieblingsgegenständen 64
- Reifere Persönlichkeit 84
- Rosa Ball 7, 34, 58
- Rückenanzeigen 22, 69
- Rückensensoren 22, 58

S

- Schlafenszeit 44
- Selbstladefunktion 52
- Sensoren 58
- Service procedure
(Kundendienstverfahren) .. 124
- Spielmodus 90
- Sprachführungsmodus 40
- Sprechen mit dem
AIBO Roboter 59, 132
- Station 25
- Stationsmarkierung 26
- Stationsmodus 39
- Stationspfosten 26
- Stoppen des
Haushütermodus 75
- Störungsbehebung 104

T

- Tadel 59
- Technische Daten 125

U

- Umschalten ins
Welpenstadium 82

V

- Vorbereitungen 28

W

- Webbrowser 76
- Wecker 49
- Weckereinstellungen 49
- Weckzeit 44
- Wireless-Anzeige 22, 68
- Wireless-LAN-Schalter 101

Z

- Zeitzeichenfunktion 47

Ü

- Übersicht über die Teile 21

