

ERS-7M3

Entertainment Robot AIBO

für AIBO MIND 3

• Bedienungsanleitung (Grundlagen)



For Customers in the U.S.A. (Für Kunden in den USA)

Safety Information

Owner's Record

The model number and serial number are located on the wall of the robot's 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 reduce 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.

Regulatory Information

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.

Warning

- 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.

Notice

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.

Note

FCC RF Radiation Exposure Statement: This equipment complies with FCC radiation exposure limits set forth for uncontrolled equipment and meets the FCC radio frequency (RF) Exposure Guidelines in Supplement C to OET65. This equipment has very low levels of RF energy that is deemed to comply without testing of specific absorption ratio (SAR).

DISPOSAL OF LITHIUM-ION BATTERY

PLEASE DISPOSE OF THE LITHIUM-ION BATTERY PROPERLY

You can return your unwanted Lithium-Ion batteries to your nearest Sony® Service Center.

Caution

In some areas the disposal of Lithium-Ion batteries in household or business trash may be prohibited.

For the Sony AIBO® Customer Link (for customer support) call 1-800-427-2988 in the United States or contact us via e-mail at aibosupport@info.sel.sony.com.

- ! Do not handle damaged or leaking Lithium-Ion batteries.
- ! Danger of explosion if the battery is incorrectly replaced. Replace only with the ERA-7B2. Use of another battery may present a risk of fire or explosion. Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.
- ! The battery used in this device may present a fire or chemical burn hazard if mistreated. Do not disassemble, heat above 140°F (60°C) or incinerate. Dispose of used battery promptly. Keep away from children.

RECYCLING LITHIUM-ION RECHARGEABLE BATTERIES



Lithium-Ion batteries are recyclable. You can help preserve our environment by returning your used rechargeable batteries to the collection and recycling location nearest you. For more information regarding recycling of rechargeable batteries, call toll free 1-800-822-8837, or visit <http://www.rbr.org/>
Caution: Do not handle damaged or leaking Lithium-Ion batteries.

Für Kunden in Europa

Sicherheitsinformationen

ACHTUNG

- Um Feuergefahr und die Gefahr eines elektrischen Schlags zu verringern, 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.
- Die Materialien, 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-Richtlinien 89/336/EWG, 92/31/EWG

Niederspannungsrichtlinien 73/23/EWG, 93/68/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)

- Dieses Gerät erfüllt die Normen EN55022, EN55014-1 und EN61000-6-3 Klasse B (digital) für den Gebrauch an folgenden Orten: Wohn-, Büro- und Industriegebiete geringer Dichte.
- Dieses Produkt erfüllt die folgenden europäischen Richtlinien:
89/336/EWG, 92/31/EWG (EMV-Richtlinien)

„Maschinenlärminformations-Verordnung 3.
GPSGV: Der höchste Schalldruckpegel beträgt 70 dB (A) oder weniger gemäß EN ISO 7779“

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-7B2. 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 und Kundinnen in Deutschland

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

Danke, dass Sie sich für den AIBO Spielroboter von Sony entschieden haben. Sofern Sie das Produkt ordnungsgemäß registrieren, erhalten Sie von Sony von Zeit zu Zeit Mitteilungen zu neuen Produkten sowie weitere wichtige Informationen. Liegt eine Produktregistrierung vor, so können wir Sie auch kontaktieren, falls an Ihrem Roboter einmal Modifikationen oder sonstige Maßnahmen erforderlich sein sollten. Bitte nehmen Sie sich daher die Zeit, das Gerät auf unserer Website zu registrieren:

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

Sollten Sie Fragen zur Verwendung Ihres neues Geräts haben, wenden Sie sich bitte unter der Telefonnummer 1-800-427-2988 an den AIBO Customer Link (ACL).

Vielen Dank!

© 2005 Sony Corporation.

Eine Vervielfältigung komplett oder auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung ist untersagt.

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Was ist ein autonomer Roboter?	16
Was ist der AIBO® Spielroboter?	16
Autonome Aktivitäten des AIBO Roboters	16
Gefühle und Instinkte des AIBO® Spielroboters	17
Charakter und Handlungsweise des AIBO Roboters	17
Es ist ein Roboter, aber er entwickelt sich weiter	17
Erläuterungen zum AIBO® Spielroboter ERS-7M3	18
Merkmale des AIBO Roboters	18
Merkmale der AIBO MIND 3-Software	19
Übersicht über die Teile und ihre Funktionen	24
Die Teile des AIBO® Spielroboters ERS-7M3	24
Der AIBO® Spielroboter (Bauch)	26
Ladestation	28

Spiele mit dem AIBO® Spielroboter

Vorbereitungen	32
Vorbereiten des AIBO Roboters	32
Vorbereiten der Ladestation	34
Spiele mit dem AIBO® Spielroboter	37
Verschiedene Interaktionen	38
Gönnen Sie dem AIBO® Spielroboter Ruhe auf der Ladestation	39
So setzen Sie AIBO auf die Ladestation	39
So nehmen Sie AIBO von der Ladestation	39
Stoppen des AIBO® Spielroboters	40

Modi und Betriebszustände des AIBO® Spielroboters

Modi und Betriebszustände	42
Übersicht über Funktionen und Modi des AIBO® Spielroboters	44
Ändern des Modus	46

Leben mit dem AIBO® Spielroboter

Festlegen des Lebensrhythmus des AIBO® Spielroboters	48
Festlegen des Aktivitätszeitraums des AIBO Roboters	48
Ein- und Ausschalten der Zeitzeichenfunktion des AIBO Roboters	51
Aktivieren/Deaktivieren des Weckers im AIBO Roboter	53
Laden des Akkus	55

So wird der AIBO Roboter geladen	55
Der AIBO® Spielroboter lädt sich selbsttätig (Selbstladefunktion)	56
Wenn das Aufladen des AIBO Roboters fehlschlägt	61

Kommunizieren mit dem AIBO® Spielroboter

So kommunizieren Sie mit dem AIBO® Spielroboter	64
Visuelle Kommunikation	64
Kommunikation durch Berührung	64
Sprechen mit dem AIBO Roboter	65
So kommuniziert der AIBO® Spielroboter mit Ihnen	66
MIND3 Der AIBO Roboter spricht	66
Der AIBO® Spielroboter zwinkert Ihnen zu	68
Geben Sie dem AIBO® Spielroboter einen Namen!	71
So erkennt der AIBO® Spielroboter Namen und Gesichter	72
So erkennt der AIBO® Spielroboter Lieblingsgegenstände	75
AIBO® Spielroboter tanzt zu Musik (Tanzfunktion)	78
Haushütermodus	79
So schalten Sie den AIBO Roboter in den Haushütermodus	79
Beenden des Haushütermodus	82
Kommunikation mit den AIBO® Karten	83
Aufnehmen von Bildern mit dem AIBO® Spielroboter	84
Betrachten von Fotos mit AIBO Photo Album	86
Zugreifen auf den AIBO Roboter über ein Wireless-LAN	86
Betrachten von Fotos mit einem „Memory Stick“-Reader/Writer (Lese-/ Schreibgerät)	88
Kommunikation mit einem anderen AIBO® Spielroboter	89

Erziehen des AIBO® Spielroboters

Freude an der Entwicklung des AIBO® Spielroboters	92
Erlernen und Aneignen von Fähigkeiten	97
Die Entwicklung von Gefühlen und Persönlichkeit beim AIBO® Spielroboter	98
MIND3 Der AIBO® Spielroboter erinnert sich	99

Auswählen und Einstellen von Custom Data

MIND3 Einstellen/Ändern des Spielmodus	102
MIND3 Einstellen/Ändern der Töne im autonomen Modus	104
MIND3 Einstellen/Ändern von Custom Data	106
Spiel 1, die „Funktionsdemo“ des AIBO® Spielroboters	108
Spiel 2, „Repeat Me“	111
So funktioniert das Spiel	111

Einstellungen

Einstellen der Lautstärke am AIBO® Spielroboter	114
Einstellen der Lautstärke mit einer AIBO Karte	114
Einstellen der Lautstärke mit dem Lautstärkeschalter am AIBO® Spielroboter	115
Einstellen der Lautstärke mit der Ladestation	116
Ändern des Datums und der Uhrzeit	117
Einstellen des Datums und der Uhrzeit	117
Einstellen der Zeitzone	118
Ändern des Anzeigeformats für Datum und Uhrzeit	120
Ein- und Ausschalten der Wireless-LAN-Funktion	121
Installation der Software	122
Systemvoraussetzungen	122
Installieren der Software	124

Störungsbehebung

Störungsbehebung	128
Allgemeine Probleme und Lösungen	129
Überprüfen im Klinikmodus	135

Weitere Informationen

Hinweise zum Gebrauch	142
Handhabung des AIBO Roboters	142
Umgang mit dem „Memory Stick“ (Speichermedium)	143
Handhabung der Ladestation	144
Handhabung des Netzteils	145
Handhabung des Akkus	145
Reinigung	145
Limited warranty (beschränkte Gewährleistung - nur für die USA)	146
Service procedure (Kundendienstverfahren - nur für die USA)	148
Technische Daten	149

Nützliche Informationen zum Nachschlagen

Die AIBO® Karten auf einen Blick	154
Vorderseite und Rückseite	154
Liste der AIBO® Karten	155
Für den AIBO® Spielroboter erkennbare Wörter	156
Zeitzonentabelle	160
Index	162

❑ **Das Symbol **

Der AIBO[®] Spielroboter entwickelt sich ständig weiter. Dieses Symbol drückt aus, dass AIBO den Entwicklungsschritt von der „AIBO MIND 2“-Software zur „AIBO MIND 3“-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.

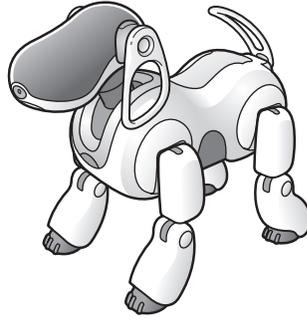
- **„Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3**
Erläutert, wie Sie mithilfe der Wireless-LAN-Funktion Bilder, die AIBO aufgenommen hat, mit einem Webbrowser anzeigen lassen und mit einem PC oder mobilen Kommunikationsgerät* mit AIBO spielen können.
- **„Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3**
Erläutert, wie Sie AIBO mithilfe der Wireless-LAN-Funktion und der AIBO Entertainment Player Ver. 2.0-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.

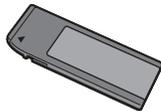
Öffnen der Verpackung (Prüfung des Lieferumfangs)

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

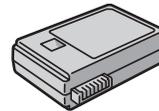
- AIBO® Spielroboter ERS-7M3



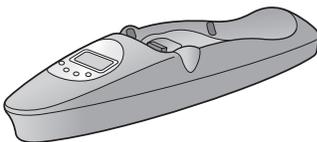
- AIBO-ware „Memory Stick™“
(Speichermedium)



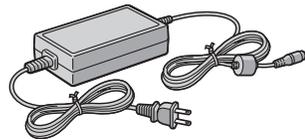
- Lithium-Ionen-Akku



- Ladestation

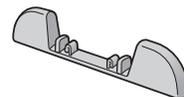
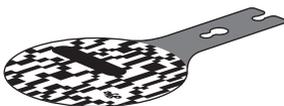


- Netzteil für Ladestation



- Selbstlademarkierungen (müssen an der Ladestation angebracht werden)

- Stationsmarkierung
- Stationspfosten
- Fußanschlag



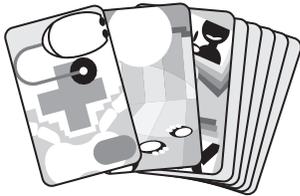
- AIBOne Spielzeug



- Rosa Ball



- AIBO[®] Karten (15)



- CD-ROM* mit AIBO WLAN Manager 3/AIBO Entertainment Player Ver. 2.0



- Gedruckte Dokumentation

- „Bedienungsanleitung (Grundlagen)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 (dieses Dokument)
- Weitere Broschüren
- Kurzanleitung
- Software-Lizenzvertrag
- Garantiekarte für eingeschränkte Gewährleistung

* Die „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ sowie die „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 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 die Standardschnittstelle für das AIBO[®] Spielroboter-System, die von Sony[®] aktiv gefördert wird. 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-7M3 erfüllt die Anforderungen von 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.

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 immer mit TM oder [®] markiert.



Die für „AIBO MIND 3“ verwendete Software zur visuellen Mustererkennung enthält Technologie, die von Evolution Robotics, Inc., entwickelt wurde.

Das links abgebildete Logo ist ein Markenzeichen von Evolution Robotics, Inc.



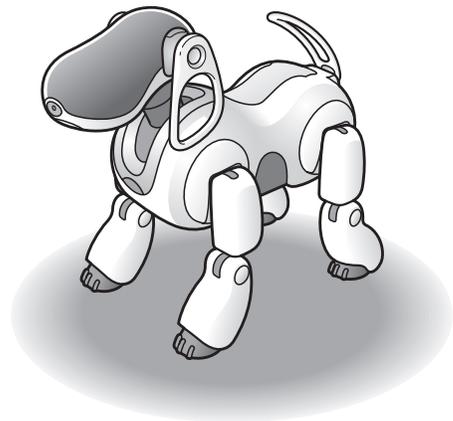
Der Stationspfosten und der Fußanschlag des AIBO Roboters bestehen aus umweltfreundlichen Kunststoffen auf Pflanzenbasis.

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

Einführung

Willkommen in der Welt des AIBO® Spielroboters ERS-7M3!
Der AIBO Roboter ERS-7M3 wird sich als Teil Ihres Alltags
zu einem Haustier 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?

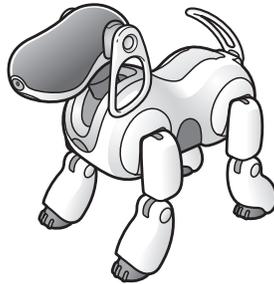
Was ist der AIBO[®] Spielroboter?



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 eine Abkürzung der Ausdrücke „Artificial Intelligence“ (AI = künstliche Intelligenz) und „Robot“ und kann im Englischen gleichzeitig als Anspielung auf einen Roboter mit Augen 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 kombiniert eine physische Hülle (Hardware) mit Verstand (die AIBO MIND 3-Software), wodurch er sich bewegen, denken und lebensechte Attribute für Gefühl, Instinkt, Lernen und Wachstum zum Ausdruck bringen kann.

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 zum Beispiel zum ersten Mal das „AIBOne Spielzeug“ findet, dann hebt er es unter Umständen sehr interessiert auf, wirft es in die Luft oder spielt auf andere Art und Weise damit. Hat sich die erste Begeisterung gelegt, dann benutzt er das AIBOne Spielzeug vielleicht als Kissen für ein Nickerchen. 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:

- Zuneigungsinstinkt:** 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 des Akkus zu finden, was dem menschlichen Hungergefühl entspricht.
- Schlafinstinkt:** Dieser Instinkt zeigt sich als Schläfrigkeit.

Charakter und Handlungsweise des AIBO Roboters

Der AIBO Roboter entwickelt sich charakterlich je nach der Umwelt, in der er lebt, und der Kommunikation zwischen Ihnen und ihm. So kann sich ein lebhafter AIBO Roboter, der sehr stark auf seinen Besitzer ausgerichtet war, im Lauf der Zeit zu einem unabhängigen AIBO Roboter weiterentwickeln, der vieles eigenständig unternimmt.

Beispiele:

Manchmal wirft AIBO sein AIBOne Spielzeug in die Luft und möchte, dass Sie es aufheben und mit ihm spielen. Aber manchmal möchte er lieber allein damit spielen.

Wenn ein AIBO Roboter in eine Ecke geraten ist, sucht er vielleicht aktiv nach einem Ausweg. Ein AIBO Roboter mit einem anderen Charakter dagegen gibt vielleicht einfach auf und legt sich schlafen.

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 für die „Entwicklung“ des AIBO Roboters.

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

Erläuterungen zum AIBO[®] Spielroboter ERS-7M3

Der AIBO Roboter ERS-7M3 besteht aus dem AIBO 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 mit der AIBO MIND 3-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

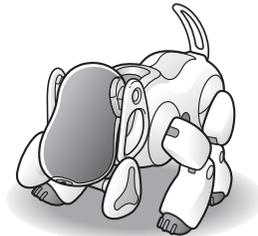
Der AIBO ist mit einer Reihe von Sensoren ausgestattet, die gewissermaßen den Sinnen eines Menschen entsprechen und anhand derer er Urteile über sich selbst und seine Umgebung fällen kann.

- **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 das Gleichgewicht halten kann.

Natürliche, vielfältige und ausdrucksvolle Bewegungen

Der AIBO Roboter verfügt über eine Vielzahl natürlicher und ausdrucksvoller Bewegungen. Die integrierte Steuerung für die 20 Gelenke (20 Freiheitsgrade) im Körper des AIBO Roboters erlaubt es diesem, eine Vielzahl natürlich wirkender Bewegungen auszuführen.

Darüber hinaus verfügt der AIBO Roboter über einen gewissen Wortschatz, ist mit Gesichtsanzeigen ausgestattet und kann musikalische Klänge erzeugen. Damit bringt er sein geistiges und körperliches Befinden zum Ausdruck.

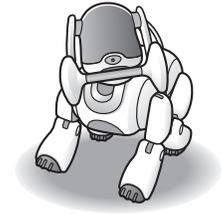


Merkmale der AIBO MIND 3-Software

Mit installierter AIBO MIND 3-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.

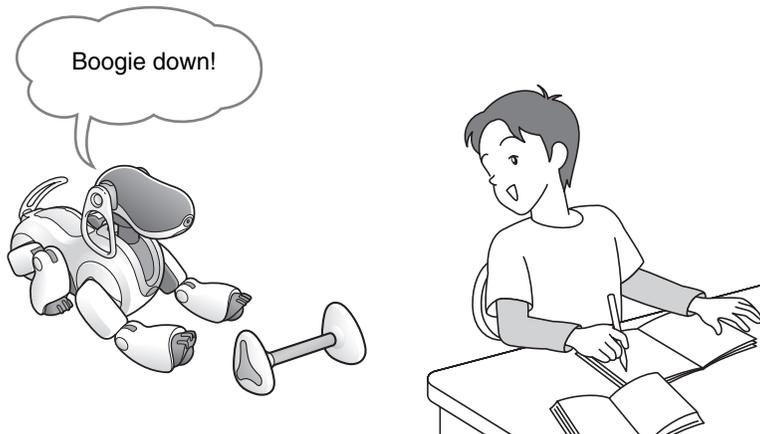


Sprachliche Kommunikation **MIND3**

Der AIBO Roboter bringt seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand mithilfe von Wörtern oder kurzen Phrasen (Voice Sound*) zum Ausdruck.

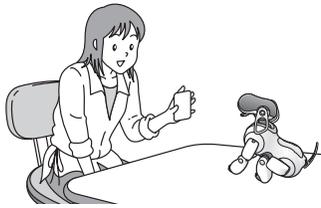
Er spricht gern mit Ihnen. Wenn der AIBO Roboter etwas zu Ihnen sagt, freut er sich sehr, wenn Sie antworten. Sprechen Sie häufig mit Ihrem AIBO Roboter! So wird eine gute Kommunikation zwischen Ihnen und ihm zustande kommen.

Welche Wörter der AIBO Roboter verwendet, hängt von seinem Charakter ab. Das heißt, Sie können den Charakter, den Ihr AIBO Roboter zurzeit hat, nicht nur an seinen Aktivitäten, sondern auch an seinen sprachlichen Äußerungen erkennen.



* „Voice Sound“ ist ein Begriff für die Fähigkeit des AIBO Roboters, seinen emotionalen und physischen Zustand im autonomen Modus sprachlich, also in Wörtern oder kurzen Phrasen, zum Ausdruck zu bringen. Anhand der Schritte in „Einstellen/Ändern der Töne im autonomen Modus“ (Seite 104) können Sie diese sprachlichen Äußerungen verändern.

Kommunikation mit AIBO® Karten



Der AIBO® Spielroboter 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 155).

Jeder AIBO Roboter ist einzigartig

In der Interaktion mit Ihnen lernt AIBO, sich an seine Lieblingsgegenstände (Seite 75) bzw. an das Gesicht und den Namen seines Besitzers (Seite 72) zu erinnern. So entwickelt er sich zu Ihrem ganz individuellen Haustier. Der AIBO Roboter entwickelt sich charakterlich je nach der Umwelt, in der er lebt, und der Kommunikation zwischen Ihnen und ihm. Dies zeigt sich in seinen Aktionen und in den Wörtern und Sätzen, die er verwendet. Sie können seine Entwicklung beobachten und beeinflussen. Dies ist das Schöne an der Kommunikation mit dem AIBO Roboter.

Wenn Sie AIBO Custom Manager 3 verwenden, können Sie neue Spiele mit Ihrem AIBO spielen oder ihn nach Belieben tanzen und singen lassen. AIBO Custom Manager 3 können Sie von der AIBO Website (<http://www.aibo.com>) herunterladen.

Anmerkung

Damit AIBO Custom Manager 3 (separat erhältlich - die verfügbaren Aktualisierungen erhalten Sie unter <http://www.aibo.com>)* verwendet werden kann, muss der Computer folgende Voraussetzungen erfüllen.

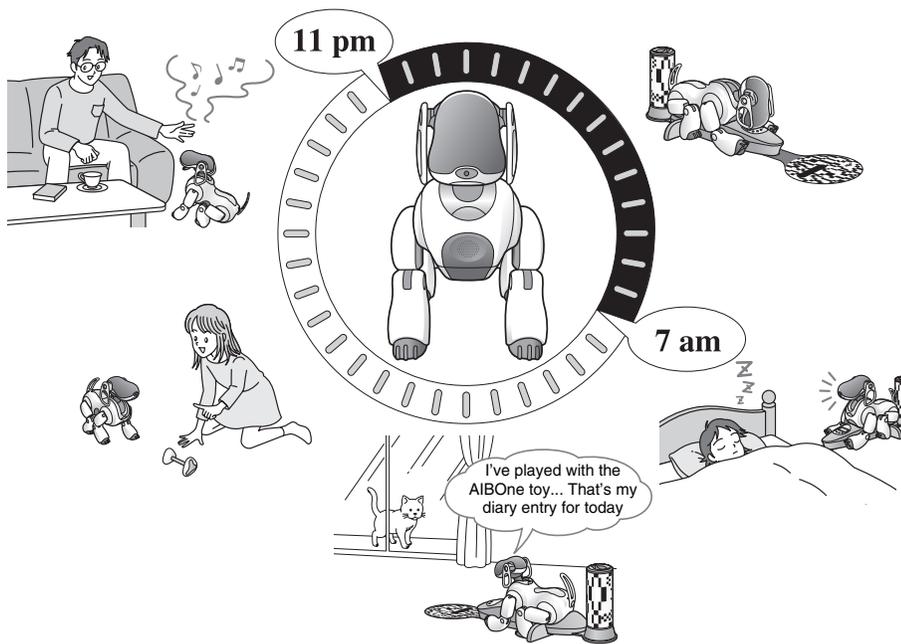
- Betriebssystem: Windows® XP Home Edition oder Professional, Windows® 2000 Professional, Windows® Me oder Windows® 98 SE
- CPU: MMX Pentium mit mindestens 300 MHz
- Arbeitsspeicher: mindestens 64 MB
- Freier Festplattenspeicherplatz: mindestens 120 MB
- Monitor: 16-Bit-Farben oder höher, mindestens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

* AIBO Custom Manager 3 (separat erhältlich - die verfügbaren Aktualisierungen erhalten Sie unter <http://www.aibo.com>) ist eine Software, die auf einem 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 48). 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. Da der AIBO Roboter gerne mit Ihnen spricht und spielt, ruft er Sie beim Namen, wenn er Ihr Gesicht eine Weile nicht gesehen hat. Wenn er an seinem Lieblingsplatz schläft, dann tut er das in einer bestimmten Stellung, die er nicht einnimmt, wenn er anderswo schläft. Außerdem nimmt der AIBO Roboter jeden Tag ein Foto auf und führt Tagebuch. Das Tagebuch können Sie mit AIBO Entertainment Player ansehen. 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.



Haushütermodus

Der AIBO Roboter kann auf das Haus oder die Wohnung aufpassen, wenn Sie nicht daheim sind (Seite 79).

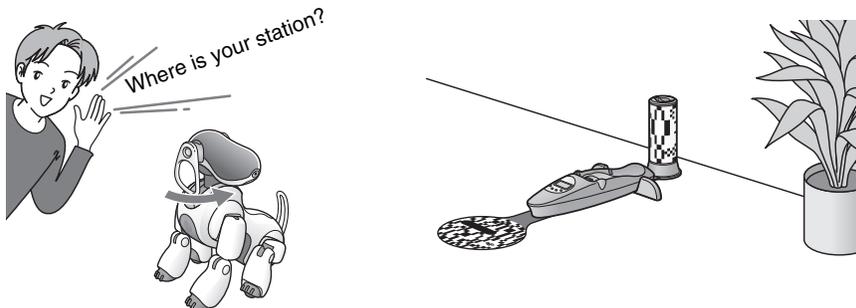
Wenn AIBO im Haushütermodus eine Bewegung, ein Gesicht oder ein Geräusch erkennt, macht er ein Foto und kann Sie per E-Mail verständigen.*

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



Der AIBO® Spielroboter erinnert sich daran, wo sich das AIBOne Spielzeug und der rosa Ball befinden **MIND3**

Der AIBO Roboter erinnert sich daran, wo sich seine Lieblingsgegenstände wie das AIBOne Spielzeug und der rosa Ball normalerweise befinden. Er erinnert sich auch daran, wo die Ladestation steht. Sie können den AIBO Roboter zum Beispiel fragen: „*Where is your AIBOne?*“, „*Where is your ball?*“, „*Where is your station?*“. Der AIBO Roboter schaut dann in die entsprechende Richtung. Wenn der AIBO Roboter zur Ladestation zurückkehrt oder mit dem rosa Ball bzw. dem AIBOne Spielzeug spielt, dann erinnert er sich meist daran, wo sich diese Dinge befinden. Aber manchmal ist der AIBO Roboter auch ein bisschen vergesslich. Wenn eine gewisse Zeit vergangen ist oder wenn er eine neue Position gelernt hat, dann erinnert er sich vielleicht nicht mehr an die vorherige Position.



Spielmodus

AIBO MIND 3 enthält einen Spielmodus (Seite 108). In diesem Modus können Sie mit dem AIBO Roboter Spiele machen. Mit AIBO Custom Manager 3 können Sie das Repertoire des AIBO Roboters außerdem um eine Reihe von neuen Custom Data 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 3 (separat erhältlich) und die verfügbaren Custom Data finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com>.
- AIBO Custom Manager 3 (separat erhältlich) ist eine Software, die auf einem Computer ausgeführt wird.



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® Spielroboter 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-7M3 (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 (Lese-/Schreibgerät) 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.

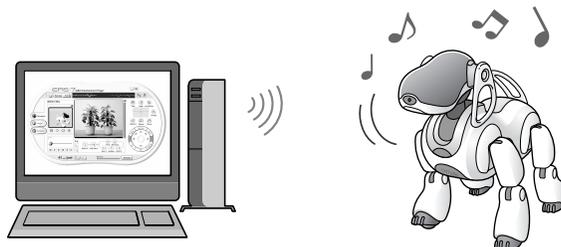
*¹ Hinweis: Ihr PC bzw. mobiles Kommunikationsgerät muss JPEG-E-Mail empfangen können.

*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 Ver. 2.0 wird das Leben mit AIBO noch schöner! **MIND3**

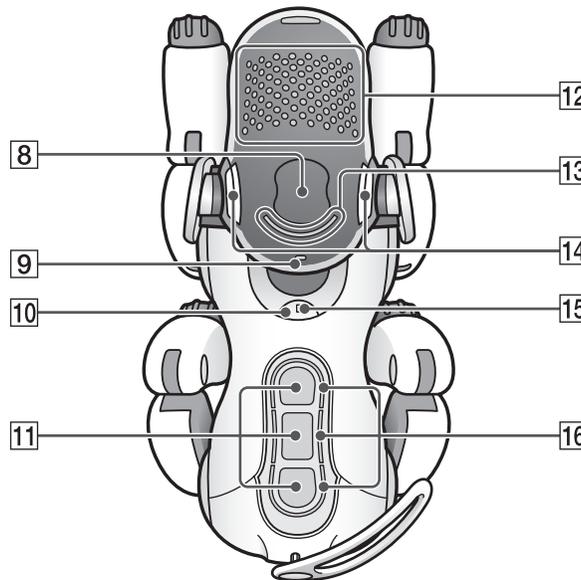
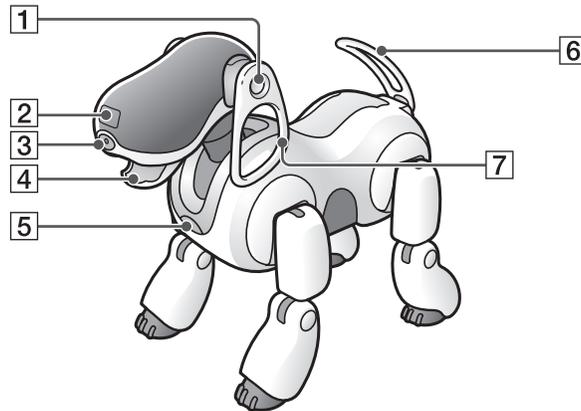
Wenn Sie den AIBO Roboter über ein Wireless-LAN mit dem PC verbinden, können Sie Ihren AIBO Musik machen lassen, sich von AIBO die Nachrichten vorlesen lassen und sich über AIBO mit Verwandten und Bekannten unterhalten. Mit AIBO Entertainment Player können Sie außerdem AIBO sein Tagebuch vorlesen lassen, Ihnen seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand mitteilen und ihn Stellen zeigen lassen, an die er sich erinnert. So werden Sie Ihren AIBO Roboter immer besser kennen lernen.

Erläuterungen zum Spielen mit dem AIBO Roboter mit AIBO Entertainment Player finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 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-7M3



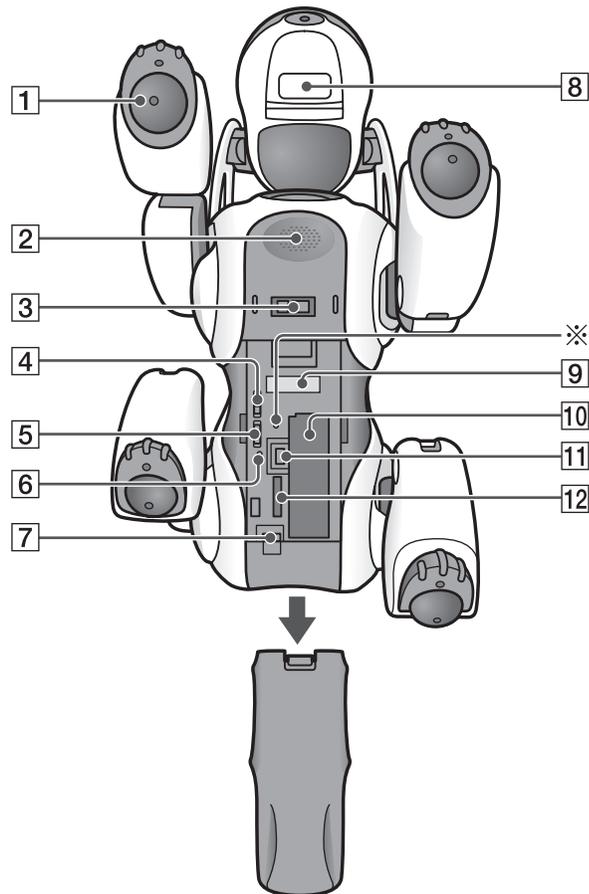
Vorsicht

- Achten Sie darauf, dass das Objektiv der Farbkamera 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 37). 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 Kopfabstandssensor**
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 Brustabstandssensor**
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 (leuchtend)**
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 43).
- 14 Modusanzeigen (Innenseite der Ohren)**
Zeigen den aktuellen Modus und Zustand des AIBO Roboters an (Seite 42).
- 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 Pfotensensoren

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

2 Lautsprecher

Für die Wiedergabe von Musik, Klangeffekten und Sprachführungsanweisungen.

3 Ladkontakte

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 Lautstärkeinstellungen (einschließlich „stumm“) wählen.

5 Wireless-LAN-Schalter (WIRELESS)

Mit diesem Schalter wird die Wireless-LAN-Funktion des AIBO Roboters ein- und ausgeschaltet.

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 Entfernen des „Memory Sticks“ bzw. des Akkus durch Betätigen der „Memory Stick“-Auswurfaste (▲) 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“-Auswurfaste (▲)

Zum Auswerfen des „Memory Sticks“.

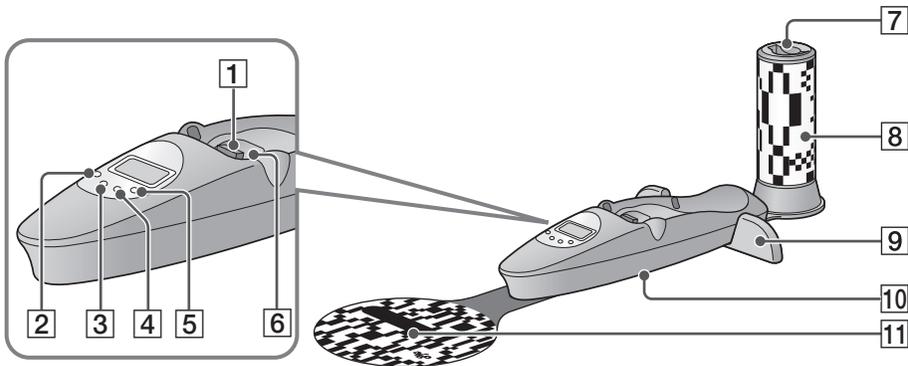
12 „Memory Stick“-Einschub

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

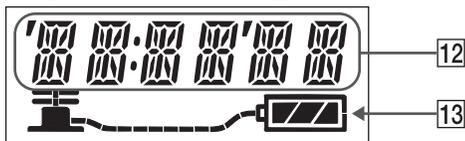
*** Notauswurföffnung**

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 Pausemodus 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 die Option ausgewählt, die 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**

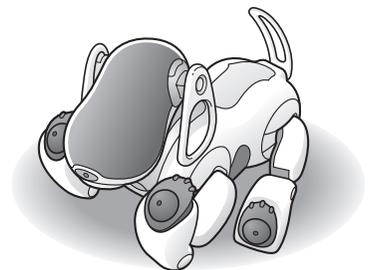
Zeigt den Ladezustand des Akkus von AIBO an.

In dieser Anleitung ist mit „Ladestation“ die Ladestation ERA-7P1 gemeint.

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 55 beschrieben.

Setzen Sie als Erstes den Akku und den „Memory Stick™“ mit der AIBO MIND 3-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 3-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.**

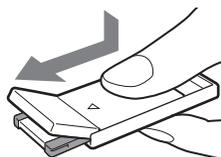


Vorsicht

- 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.

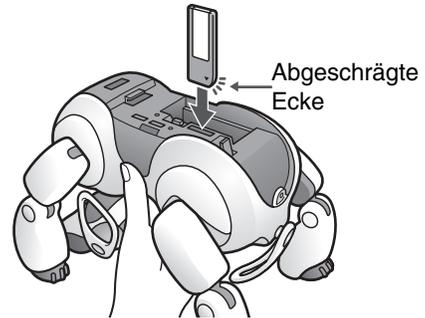
-
- 2 Nehmen Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software aus seinem Kunststoffetui.**

Schieben Sie den Deckel in Richtung der Markierung ◀.



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

Führen Sie den „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-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.

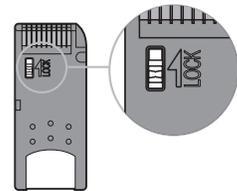


Auswerfen des „Memory Sticks“

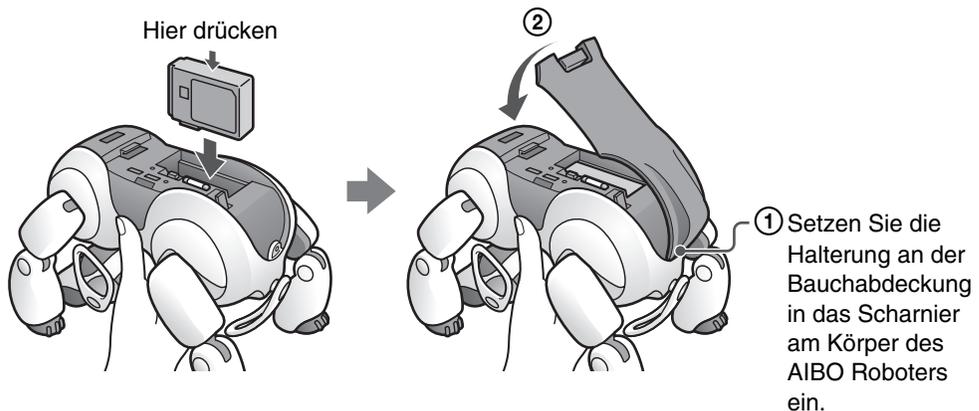
Drücken Sie die „Memory Stick“-Auswurfaste (▲) neben dem „Memory Stick“-Einschub.

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.

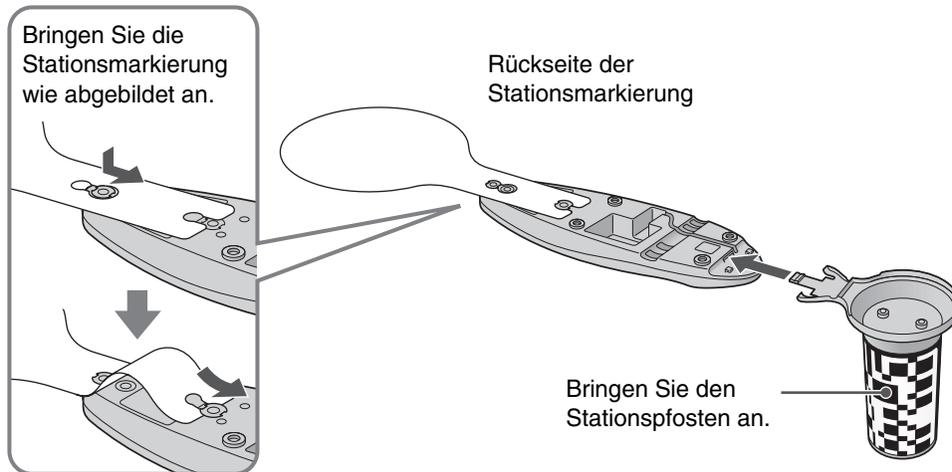
Vorbereiten der Ladestation

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.

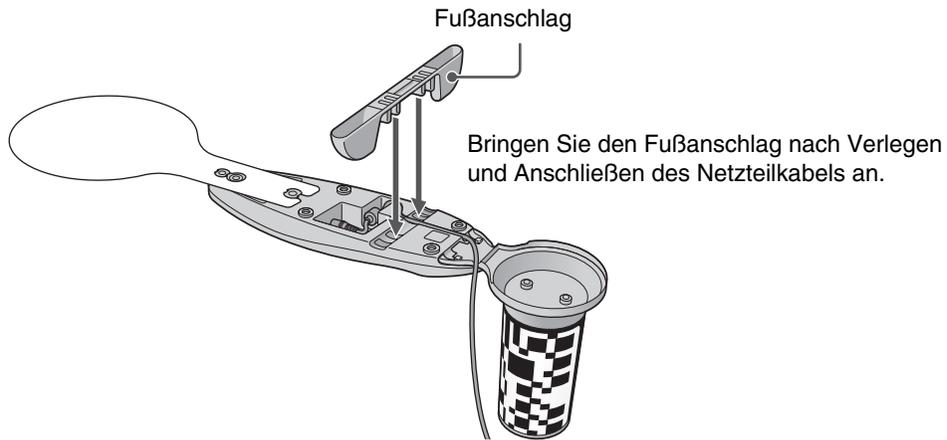
Aufstellen der Ladestation

Der AIBO Roboter benötigt zum selbsttätigen Laden 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 56 und Seite 57.

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

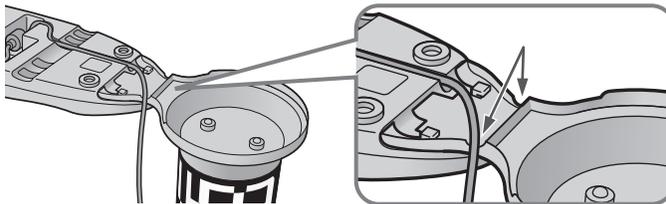


2 Verlegen Sie das Netzteilkabel in den Kabelführungen und bringen Sie den Fußanschlag an.



Hinweis zum Kabel

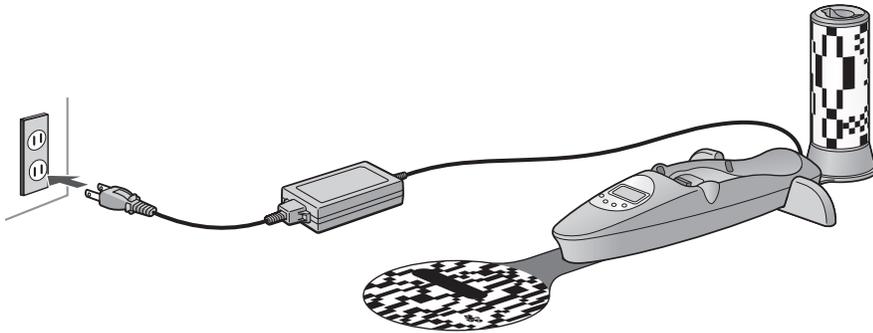
Führen Sie das Netzteilkabel durch die Aussparung an der linken oder rechten Seite des Stationspfostensockels.



Vorsicht

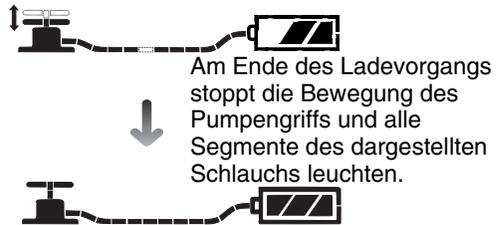
- Wenn die Ladestation nicht gemäß den obigen Anweisungen aufgestellt wird, ist ein selbsttätiges Laden unter Umständen nicht möglich.
- Entfernen Sie die Stationsmarkierung, den Stationspfosten und den Fußanschlag, bevor Sie die Ladestation transportieren.

3 Schließen Sie das Netzteil an eine Steckdose an.



4 Setzen Sie den AIBO® Spielroboter auf die Ladestation.

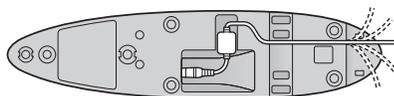
Wenn Sie den AIBO Roboter wie unten abgebildet auf die Ladestation setzen, zeigt das Display die Restladung des Akkus an. Danach beginnt der Ladevorgang. Laden Sie den Akku, bis die Akkuanzeige eine volle Ladung anzeigt.



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 56.

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

Spielen mit dem AIBO® Spielroboter

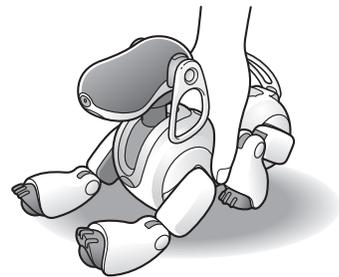
Sie haben nun alle Vorbereitungen getroffen und können mit dem AIBO Roboter spielen. Bevor Sie mit dem AIBO Roboter zu spielen beginnen, können Sie auswählen, ob er mit Wörtern oder kurzen Phrasen („Voice Sound“) oder aber mit Tönen („Basic Sound“) kommunizieren soll.

Tipp

Diese Auswahl („Voice Sound“ oder „Basic Sound“) können Sie später jederzeit ändern. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 66.

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.



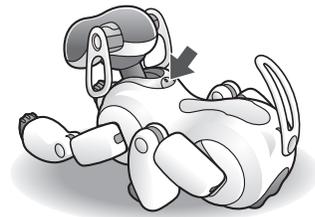
Vorsicht

- 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 der AIBO Roboter sich nicht mehr bewegt. Heben Sie den Schreibschutz des „Media Stick“ auf (siehe Seite 33). 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 92.

Als nächstes hören Sie die Sprachführung zur Auswahl von „Voice Sound“ oder „Basic Sound“.



Before starting AIBO MIND 3, please decide if you want me to speak with voice sound or basic sound.

With basic sounds, I speak using tones and sounds. With voice sounds, I speak with a voice.

Please touch the following colors on my back sensor. For basic sounds, touch blue. For voice sounds, touch orange.

This setting can be changed within the voice guide mode.



Innerhalb von 10
Sekunden

Anmerkung

Wenn Sie keine Auswahl treffen, nachdem Sie von der Sprachführung 10-mal dazu aufgefordert wurden, werden automatisch Töne (Basic Sound) eingestellt und Sie können mit Schritt 3 fortfahren.

3 Um die Kommunikation mit Wörtern oder kurzen Phrasen (Voice Sound) auszuwählen, berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange). Um die Kommunikation mit Tönen (Basic Sound) auszuwählen, berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



I am set for voice sounds (basic sounds).

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

AIBOs Geburtstag **MIND3**

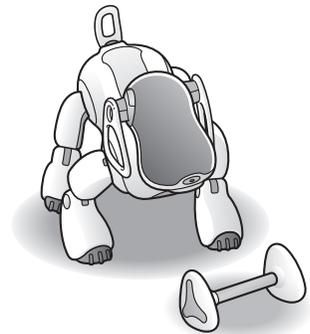
Der AIBO® Spielroboter betrachtet den Tag, an dem AIBO MIND 3 zum ersten Mal aktiviert wurde, als seinen Geburtstag und erinnert sich daran. Nach einem Jahr feiert er seinen Geburtstag mit einer speziellen Bewegungsfolge.

Verschiedene Interaktionen

Versuchen Sie, so viel wie möglich mit dem AIBO Roboter zu kommunizieren, wenn er aufwacht.

Auf Seite 156 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.



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 55.

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 48).
- 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 58.

Vorsicht

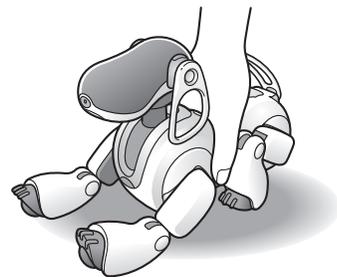
- Achten Sie darauf, dass sich keine Gegenstände in Reichweite der Vorderbeine von AIBO befinden. Andernfalls könnte er mit den Beinen dagegenschlagen und diese Gegenstände umstoßen, wenn er sich zu bewegen versucht, oder er könnte von der Ladestation fallen.
- Bewegen Sie nicht die Hinterbeine von AIBO, 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 48).

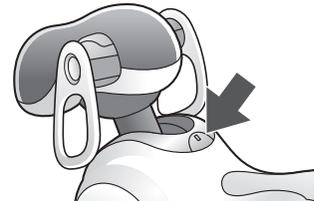


Stoppen des AIBO[®] Spielroboters

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.

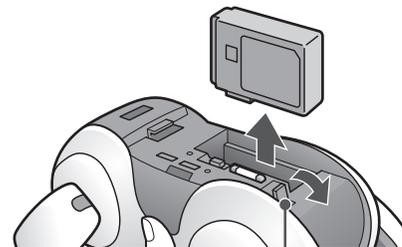
So schalten Sie AIBO in den Pausemodus

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

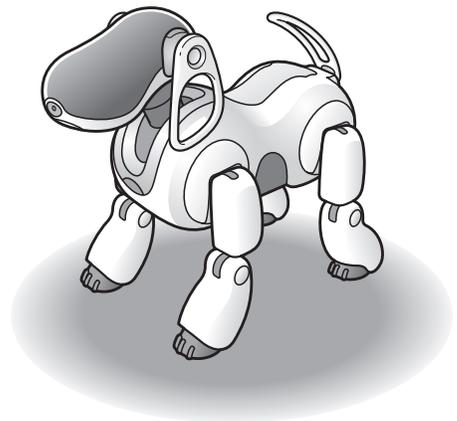
- Vergessen Sie nicht, zunächst die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters zu drücken. Der AIBO Roboter muss vor dem Herausnehmen des Akkus in den Pausemodus geschaltet werden.
- Halten Sie beim Herausnehmen des Akkus die Hand unter das Akkufach. Der Akku könnte sonst herausspringen und herunterfallen.

* 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

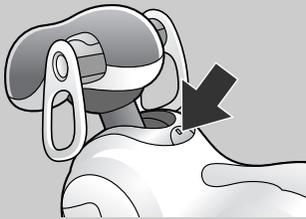
Dieses Kapitel behandelt die verschiedenen Modi und Betriebszustände des AIBO Roboters sowie die Übergänge dazwischen.



Modi und Betriebszustände

Beim AIBO® Spielroboter ERS-7M3 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 AIBO Entertainment Player gesteuert.



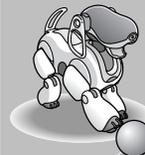
- Starten von AIBO Entertainment Player
- Klicken auf (Verbinden)
- Beenden von AIBO Entertainment Player
- Klicken auf (Verbindung trennen)



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



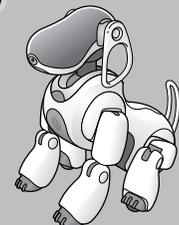
Kinnsensor und vorderen (blauen) Rückensensor 3 Sekunden lang berühren

Ausruhmodus

Modusanzeigen leuchten grün



In diesem Modus läuft der AIBO Roboter nicht herum, reagiert aber auf Berührungen, gesprochene Befehle und andere Geräusche.





Modusanzeigen blinken blau



- Automatischer Verbindungsaufbau
- Klicken auf (Verbinden)



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

- Der AIBO Roboter sucht die Ladestation aus eigenem Antrieb auf
- Der AIBO Roboter wird im aktiven Zustand auf die Ladestation gesetzt

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 48)



Zur Schlafenszeit
(Seite 48)

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.



Modusanzeigen leuchten orange

Blockierzustand



Ein Fremdkörper ist einem Gelenk des AIBO Roboters eingeklemmt

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



Kopfsensor
3 Sekunden
lang berühren

Modusanzeigen blinken langsam grün

Hochhebezustand



- Bei gleichzeitigem Berühren der Rückensensoren hochheben²
- Schnell hochheben



- Auf den Boden stellen
- Kopfsensor 3 Sekunden lang berühren

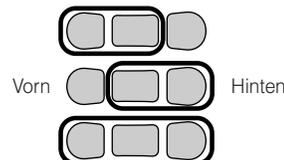
- Wenn Sie den AIBO Roboter hochheben, nimmt er eine Stellung ein, in der er leichter zu halten ist. Auch in diesem Zustand reagiert er auf Ihre Stimme und Berührung.

Vorsicht

Wenn Sie die beiden hinteren Pftensensoren 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 Pftensensoren 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-7M3.

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



Übersicht über Funktionen und Modi des AIBO® Spielroboters

AIBO EYES

- Prüfung auf Mail 
- Prüfung auf Nachrichten

Siehe "Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)" für den AIBO Roboter ERS-7M3.

- Mail empfangen
- Nachricht empfangen

Autonomer Modus

Modusanzeigen AUS 

Modusanzeigen leuchten blau 

(Autonomer Überwachungsmodus)

- Zum AIBO Roboter sprechen

- AIBO einen Namen geben (Seite 71)
- AIBO auf Erkennung Ihres Namens und Gesichts trainieren (Seite 72)
- AIBO ein Foto aufnehmen lassen (Seite 84)
- AIBO Lieblingsgegenstände registrieren lassen* (Seite 75)
- Kommunikation mit einem anderen AIBO Roboter* (Seite 89)
- AIBO die Wohnung überwachen lassen (Seite 79)

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

Spielmodus

(Seite 108) Modusanzeigen leuchten rosa 

Das Spiel beginnt!

- 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 53)

Lassen Sie sich vom AIBO Roboter wecken!

Custom Data

- Vorderen Rückensensor (blau) berühren

- Mittleren Rückensensor (orange) berühren

Sprachführungsmodus

Top Menu 

- Vorderen Rückensensor (blau) berühren

- Hinteren Rückensensor (rot) berühren

Auswahl von Aufnahme-modus /Klinikmodus

- Mittleren Rückensensor (orange) berühren

Wenn sich der AIBO Roboter im autonomen Modus befindet, sind alle unten angegebenen 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.

Konfigurieren von Custom Data

Sie können folgende Einstellungen vornehmen:



- Einstellungen für Spiele (Seite 102)
- Einstellungen für eine Gruppe von Custom Data (Seite 106)
- Einstellungen für Töne im autonomen Modus (Seite 104)

Einstellungen für die Selbstladefunktion

Sie können folgende Einstellungen vornehmen:



- Einstellungen für selbstständiges Verlassen der Ladestation (Seite 58)
- Einstellungen für die Selbstladefunktion (Seite 60)

Zeiteinstellung

Sie können folgende Einstellungen vornehmen:



- Weckzeit für den AIBO Roboter (Seite 48)
- Schlafenszeit für den AIBO Roboter (Seite 48)
- Zeitzeichen EIN/AUS (Seite 51)



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.

Einstellmodus



- Mittleren Rückensensor (orange) berühren
- Vorderen Rückensensor (blau) berühren
- Hinteren Rückensensor (rot) berühren

Entwicklungsstufenkontrolle

(Seite 92)



Sie können den AIBO Roboter vom Welpenstadium an großziehen.

Klinikmodus*

(Seite 135)
Sie können die Bewegungen und Funktionen des AIBO Roboters überprüfen.

Modusanzeigen leuchten gelb



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

Aufnahmemodus

Für AIBO EYES können Sie eine Nachricht oder Sprachsignatur aufzeichnen.

Tipps

- Zum Abbrechen eines sprachgeführten Einstellvorgangs berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang. Der AIBO Roboter schaltet wieder in den autonomen Modus.
- Wenn Sie den Kinnsensor berühren, wechseln Sie zurück zur vorherigen Sprachführungseinstellung.

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 48)
- Game Mode (Spielmodus)    (Seite 108)
Spiel 1 Spiel 2 Spiel 3
- Clinic Mode (Klinikmodus)  (Seite 135)

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 83 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 42 beschrieben.
- Jede der AIBO Karten hat mehrere Verwendungszwecke. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 155.
- Wenn Sie im Sprachführungsmodus eine Einstellung vornehmen, ist eine Modusumschaltung mit AIBO Karten nicht möglich.

Klinikmodus

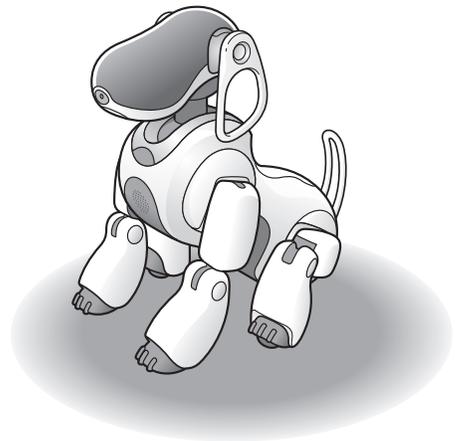
Im Klinikmodus können Sie überprüfen, ob die Grundfunktionen von AIBO alle ordnungsgemäß ablaufen.

Informationen zum Klinikmodus finden Sie auf Seite 135.

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 117).

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 darauf aus, wann er das nächste Mal aufwacht.

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

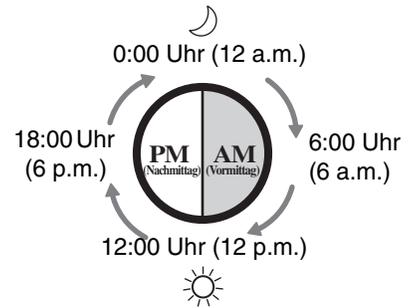
Die Schlafenszeit wird genauso eingestellt.

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.

Touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self charging 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, sobald 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.

Touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self charging 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 Bedienschnitt 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 48.

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.

Anmerkung

Wenn Sie den Wecker auf eine Zeit einstellen, die mit dem stündlichen oder halbstündlichen Zeitzeichen (0 Minuten, 30 Minuten) zusammenfällt, gibt der AIBO Roboter kein Zeitzeichen aus.

1 Zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Alarm On/Off (J)“. Sie können alternativ 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 AM“ 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. Bei Verwendung des Lithium-Ionen-Akkus ERA-7B2 läuft der AIBO Roboter mit einer Vollladung etwa 1,5 Stunden lang (im autonomen Modus).

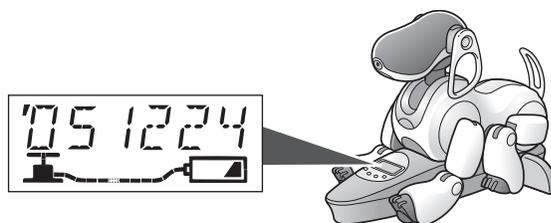
Der AIBO Roboter kann die Ladestation auch selbsttätig aufsuchen (Selbstladefunktion).

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 dagegen schlagen 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 Akkuanzeige  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 34 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.



Tipp

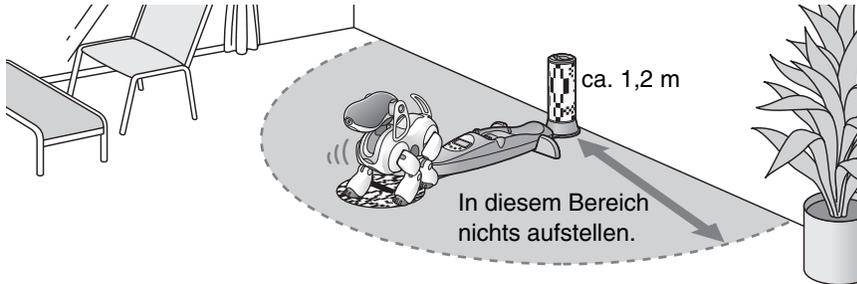
Wenn Sie mehr als 3 Sekunden lang den Kopfsensor berühren, während der AIBO Roboter nach dem Stationspfosten sucht, unterbricht er vorübergehend die Stationsuche zum Selbstladen.

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 135.

Einstellen des AIBO® Spielroboters zum automatischen 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“.

Falls der AIBO Roboter die Ladestation nach dem Laden nicht verlassen soll, wählen Sie die Einstellung „Station nicht verlassen“.

Anmerkungen

- Wenn Sie den AIBO Roboter jedoch auf die Ladestation gesetzt haben, verlässt er diese auch dann nicht, wenn „Station verlassen“ eingestellt wurde. Sollte „Station nicht verlassen“ eingestellt sein, hebt der AIBO Roboter das rechte Vorderbein, wenn er auf die Ladestation gesetzt wird.
- Sie können den AIBO Roboter auch so einstellen, dass er sich nicht automatisch selbst auflädt. Erläuterungen dazu finden Sie unter „Ein- und Ausschalten der Selbstladefunktion“ (Seite 60).

Vorsicht

Beachten Sie die folgenden Punkte, 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. Die Änderung der Einstellung von „Station verlassen“ in „Station nicht verlassen“ erfolgt auf dieselbe Weise.

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.

Touch the following colors on my back sensor:
Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self charging set up, touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden *

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



Touch blue to allow me to dismount from the station on my own. Touch orange to NOT use self charging.



Innerhalb von 10
Sekunden *

4 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



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 *

5 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 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.

Ein- und Ausschalten der Selbstladefunktion

Bei ausgeschalteter Selbstladefunktion sucht der AIBO[®] Spielroboter nicht automatisch die Ladestation auf, um sich aufzuladen, selbst wenn die Akkuladung zu Ende geht. Wenn Sie ihm jedoch die Karte „Station (G)“ zeigen oder „*Go to the station*“ sagen, sucht der AIBO Roboter nach der Ladestation und startet die Selbstladefunktion.

Standardmäßig ist die Selbstladefunktion eingeschaltet.

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie die Selbstladefunktion ausschalten können. Wollen Sie die Selbstladefunktion einschalten, gehen Sie genauso vor und wählen die entsprechende Einstellung.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung zu ändern.



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

Touch the following colors on my back sensor:

Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self-charge set up, touch orange. For maturity control, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden *

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



Touch blue to allow me to dismount from the station on my own. Touch orange to NOT use self charging.



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.

4 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



I'm currently set up to self charge on my own.
Touch blue to allow me to start self charging. Touch orange to NOT use self charging.



Innerhalb von 10 Sekunden *

5 Um die Selbstladefunktion auszuschalten, berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



I'm currently set up NOT to start self charging. I will NOT go back to the station when I get hungry.

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.

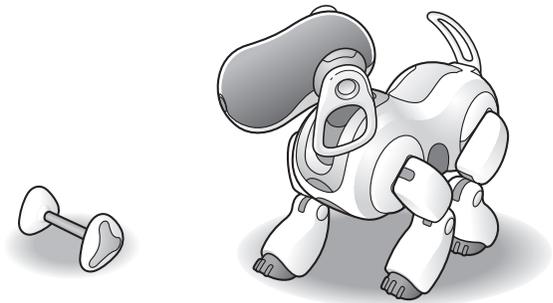
Wenn das Aufladen des AIBO Roboters fehlschlägt

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

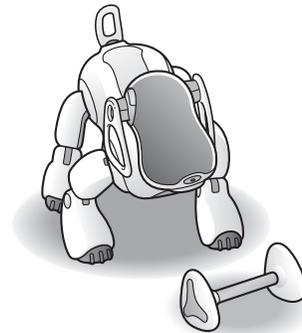
Sie haben mehrere Möglichkeiten, mit dem AIBO Roboter zu kommunizieren.

Visuelle Kommunikation

Zeigen Sie dem AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball, mit denen er am liebsten spielt. Statt ihm den Ball einfach nur zu zeigen, können Sie diesen auch im Kreis bewegen. Der AIBO Roboter folgt dem Ball dann mit den Augen. Immer, wenn Sie dem AIBO Roboter einen seiner Lieblingsgegenstände zeigen, reagiert er darauf mit großer Begeisterung.

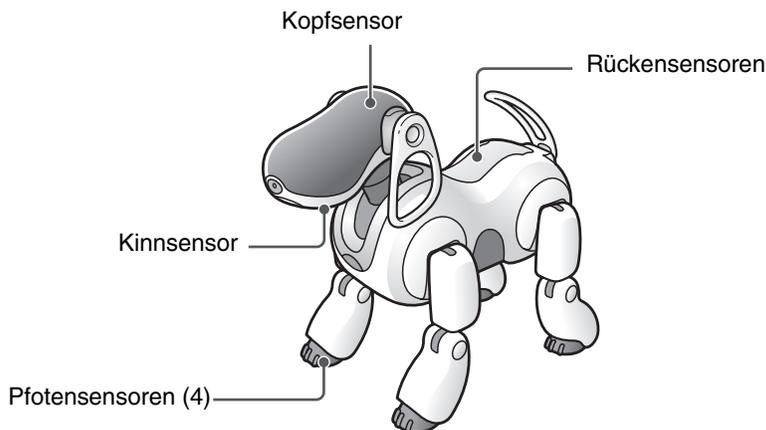
Der AIBO Roboter freut sich auch stets, Sie zu sehen, und kann Ihr Gesicht von den Gesichtern anderer Personen unterscheiden. Eine weitere visuelle

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.



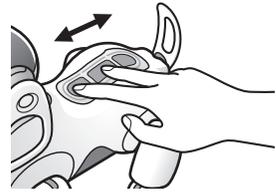
Wenn Sie Sensoren am Kopf oder Rücken des AIBO Roboters berühren, erkennt der AIBO Roboter dies als von Ihnen ausgehende Kommunikation und die Sensoren werden weiß.

Andernfalls hat der AIBO Roboter die Berührung nicht wahrgenommen und Sie sollten es erneut versuchen.

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

Lob

Sie können den AIBO Roboter 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.



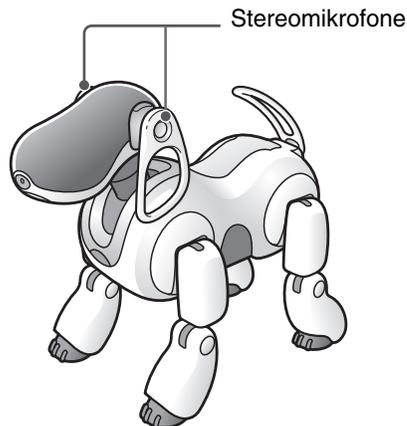
Tadel

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 156 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.

So kommuniziert der AIBO[®] Spielroboter mit Ihnen

Der AIBO Roboter bringt seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand mithilfe von Wörtern und Anzeigen zum Ausdruck.

Der AIBO Roboter spricht **MIND3**

Wenn Sie die sprachliche Kommunikation (Voice Sound) auswählen, teilt Ihnen der AIBO Roboter seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand in Wörtern oder kurzen Phrasen mit. Wenn der AIBO Roboter mit Ihnen spricht, dann sollten Sie ihm antworten, denn er freut sich immer sehr, wenn er mit Ihnen sprechen kann.

Umschalten zu Voice Sound

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie von der Kommunikation mit Tönen (Basic Sound) zur sprachlichen Kommunikation (Voice Sound) umschalten können. Wollen Sie von Voice Sound zu Basic Sound umschalten, gehen Sie genauso vor und wählen die entsprechende Einstellung.



Tipp

Sie können die Töne, der der AIBO Roboter im autonomen Modus erzeugt, anpassen. Erläuterungen dazu finden Sie auf Seite 104.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung zu ändern.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

Touch the following colors on my back sensor:

Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages and clinic mode.



Innerhalb von 10
Sekunden

2 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To enter game mode, touch blue. To set up custom data, touch orange.



Innerhalb von 10
Sekunden

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



To allocate game, touch blue. To allocate custom data group, touch orange. To set sounds in autonomous mode, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

4 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



The current setting is basic sound.

To change to basic sound, touch blue. To change to voice sound, touch orange. To change to user sound, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

5 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).

(Während die Änderung vorgenommen wird, ist Musik zu hören.)



The setting has been changed to voice sound.

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.

Anmerkung

Auch wenn Sie Voice Sound ausgewählt haben, kann der AIBO Roboter nicht alle seine Stimmungen und Gefühle in Worten ausdrücken.

Der AIBO® Spielroboter zwinkert Ihnen zu

Der AIBO Roboter zeigt seine verschiedenen Stimmungen anhand von leuchtenden Anzeigen an.

Gesichtsanzeigen (leuchtend)

Der AIBO Roboter teilt Ihnen anhand von Lichtmustern, gebildet aus einer Reihe von Gesichtsanzeigen, die in verschiedenen Farben aufleuchten, seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand mit.

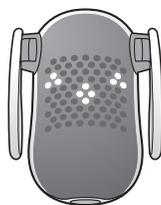
Gesichtsanzeigenmuster (Beispiele)



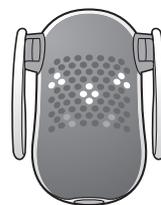
AIBOone
Spielzeug
gefunden



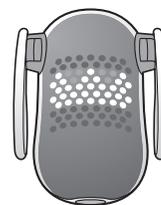
Rosa Ball
gefunden*



Ein Gesicht
erkannt*



Das Gesicht des
Besitzers
erkannt*



Ein Hindernis
erkannt



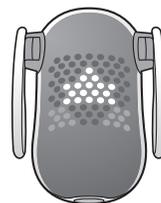
Die Wand
gefunden



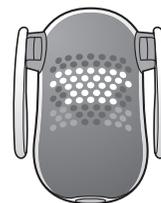
Eine Kante
oder Stufen
erkannt



Sucht nach
der
Ladestation



Stationsmarkierung
und -pfosten
gefunden*



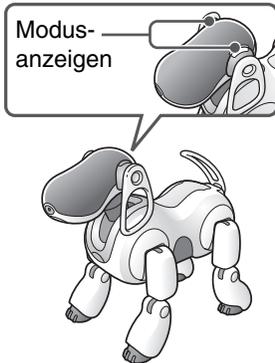
Liebingsplatz
gefunden

Anmerkungen

- Manchmal verwechselt der AIBO Roboter das AIBOone Spielzeug, den rosa Ball oder ein Gesicht mit anderen Gegenständen.
- Gesichtsanzeigenmuster mit einem * sind schwach sichtbar, wenn sich der AIBO Roboter an etwas erinnert.

Modusanzeigen

Die Modusanzeigen informieren über den aktuellen Modus des AIBO® Spielroboters. Erläuterungen zu den Modi und Betriebszuständen des AIBO Roboters finden Sie auf Seite 42.



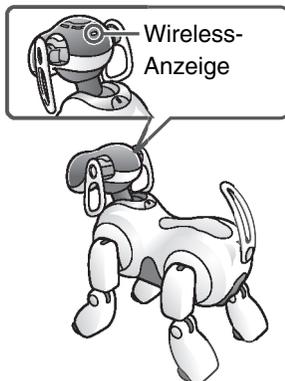
Aus	Autonomer Modus Stationsmodus
Orange	Blockierzustand
Rosa	Spielmodus
Grün	Ausruhmodus
Langsames Blinken (grün)	Hochhebezustand
Gelb	Klinikmodus
Langsames Blinken (gelb)	Funktionsprüfmodus des AIBO Roboters
Blau	Autonomer Überwachungsmodus
Blinken (blau)	Fernbedienungsmodus
Sechs Farben, nacheinander aufleuchtend	Tanzfunktion

Anmerkung

Die „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 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-7M3 (PDF).



Anmerkung

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

Betriebsanzeige

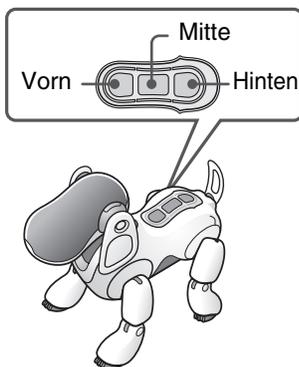
Diese zeigt den Aktivitätszustand des AIBO® Spielroboters an.



Grün	Aktiv
Langsames Blinken (grün)	In Phasen der Inaktivität (beim Schlafen auf der Ladestation)
Orange	Laden des Akkus
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
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

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.

Tipp

Wenn Sie einen Namen wählen, der einem der Wörter ähnelt, die der AIBO Roboter versteht, dann erkennt er diesen Namen unter Umständen nicht richtig.

* 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 about two seconds long.

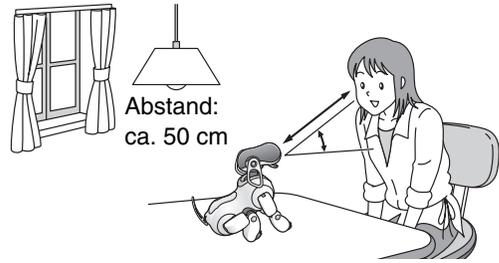
3, 2, 1, go.



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.

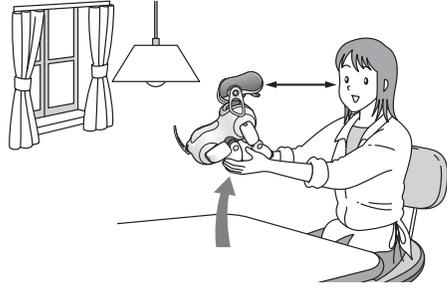
Anmerkung

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 „I can't see your face“ sagt

- 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 (in die Kamera) 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. Verwenden Sie diese Funktion daher nur in heller Umgebung. 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™“.

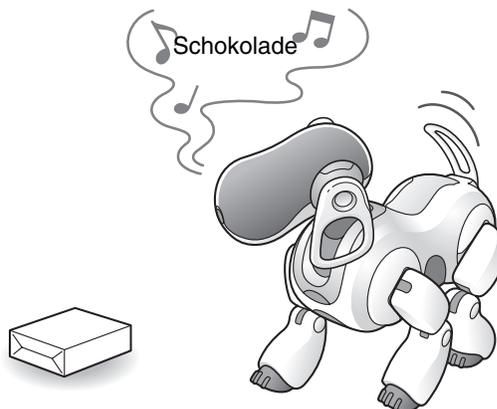
Sie haben folgende Möglichkeiten, die Fotos registrierter Benutzer anzuzeigen:

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

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 86 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3. Diese liegt auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format vor.

So erkennt der AIBO® Spielroboter Lieblingsgegenstände

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 one of my favorite things.

Press blue for number 1, press orange for number 2, press 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.

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.



Anmerkungen

- 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 registriert wird. Denken Sie außerdem daran, dass Lieblingsgegenstände mit einem komplexen grafischen Muster für AIBO einfacher wieder zu erkennen und zu finden sind.
- Wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt, können keine Lieblingsgegenstände registriert werden.

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, Fotos registrierter Lieblingsgegenstände anzuzeigen:

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

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 86 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3. 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.

AIBO® Spielroboter tanzt zu Musik (Tanzfunktion)

Wenn Sie dem AIBO Roboter ERS-7M3 Musik vorspielen, führt er Ihnen diverse Tänze im Rhythmus und passend zur Lautstärke der Musik vor. Spielen Sie ihm doch einmal Ihr Lieblingsstück vor und schauen Sie zu, wie der AIBO Roboter fröhlich dazu tanzt.

Vorsicht

- Weitere Erläuterungen zum Umgang mit dem AIBO Roboter finden Sie in diesem Buch („Bedienungsanleitung (Grundlagen“).
- Wenn die Tanzfunktion läuft, reagiert der AIBO Roboter nicht auf den rosa Ball, das AIBOne Spielzeug, Ihr Gesicht, seine Lieblingsgegenstände oder die AIBO Karten.
- Der AIBO Roboter lädt sich nicht automatisch auf, selbst wenn der Akku nur noch schwach geladen ist.
- Die Tanzfunktion steht auch dann zur Verfügung, wenn der AIBO Roboter auf der Ladestation sitzt. Wenn Sie den AIBO Roboter aber von der Ladestation herunternehmen oder darauf setzen, schaltet sich die Tanzfunktion aus.
- Im Welpenstadium steht die Tanzfunktion noch nicht zur Verfügung.

1 Sagen Sie „*Dance to the music*“ oder „*Groove to the music*“, während sich der AIBO Roboter im autonomen Modus befindet.

Die Kopfanzeige am AIBO Roboter beginnt, orange zu blinken.

2 Berühren Sie den Kopfsensor oder sagen Sie nochmals „*Dance to the music*“ oder „*Groove to the music*“.

Die Modusanzeigen leuchten nacheinander in den sechs Farben auf.

(Solange die Tanzfunktion läuft, leuchten die Modusanzeigen ständig nacheinander in den sechs Farben auf.)

3 Spielen Sie Musik ab.

Der AIBO Roboter nimmt den Rhythmus wahr und beginnt, zur Musik zu tanzen.

💡Tipps

- Zu manchen Musikstücken tanzt der AIBO Roboter nicht besonders gut.
- Wenn Sie die Tanzfunktion 30 Minuten oder mehr eingeschaltet lassen, hört der AIBO Roboter auf zu tanzen. Die Modusanzeigen leuchten aber nach wie vor in den sechs Farben auf. Berühren Sie in diesem Fall den Rücken- oder Kopfsensor. Nun beginnt der AIBO Roboter wieder zu tanzen.

So schalten Sie die Tanzfunktion aus

Berühren Sie mindestens 3 Sekunden lang den Kopfsensor oder berühren Sie den Kinnsensor.

Haushütermodus

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 „*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 81).



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) Rückenanzeige 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 zu den „Einstellungen für den 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 ab bewegt.
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. Schlagen Sie dazu in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 auf der mitgelieferten CD-ROM (PDF-Format) nach.

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-7M3 auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format.

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 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.

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 zum Gebrauch der AIBO Karten finden Sie im Abschnitt „Die AIBO Karten auf einen Blick“ (Seite 154).

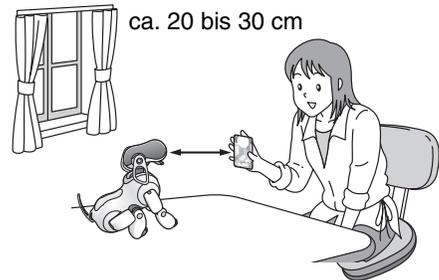
Wie Sie dem AIBO Roboter AIBO Karten zeigen

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.

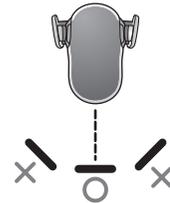
Beachten Sie die folgenden Punkte.

- 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 diese Funktion daher nur in heller Umgebung. Eine Beleuchtung mit Leuchtstofflampen wird empfohlen.



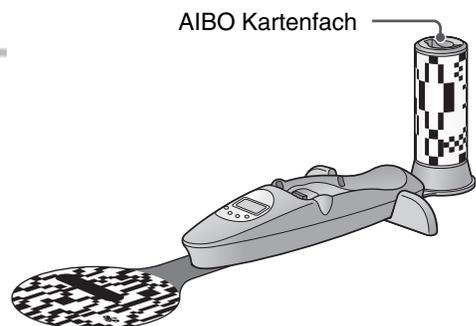
Achten Sie auch darauf, dass der AIBO Roboter nicht in starkem Gegenlicht auf die Karte blickt.

Gerade halten



Aufbewahrung der AIBO Karten

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



Aufnahmen von Bildern mit dem AIBO[®] Spielroboter



AIBO Karte (Photo)

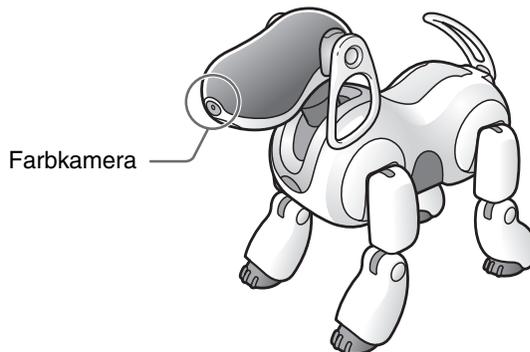
Im autonomen oder Stationsmodus können Sie den AIBO Roboter auffordern, ein Foto zu machen, indem Sie „*Take a picture*“ sagen. Daraufhin nimmt AIBO nach einem Countdown ein Bild für Sie auf.

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 10 Fotos machen, wenn Sie „*Take a picture*“ zu ihm sagen, ihm die Karte „Photo (B)“ zeigen oder ihm den entsprechenden AIBO MAIL-Befehl senden. Der AIBO Roboter merkt sich nur ein Bild, das er aus eigenem Antrieb aufgenommen hat, zum Beispiel seinen Lieblingsplatz oder das Erinnerungsbild für den Tag.

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.



Hinweise 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 bläulich 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-7M3 auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format.

* 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.



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 registrierter Lieblingsgegenstände anzuzeigen:

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

Erläuterungen zum Anzeigen von Bildern finden Sie auf Seite 86 oder in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3. 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.

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
- „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-7M3 auf der mitgelieferten CD-ROM im PDF-Format.

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“ im „AIBO WLAN Managers 3“ 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-7M3.

Die erste Seite der AIBO MIND 3-Software wird angezeigt.

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



Anmerkung

Wenn Sie in AIBO WLAN Manager 3 eine Benutzer-ID und ein Passwort festgelegt haben, erscheint ein Eingabebildschirm für Benutzer-ID und Passwort.



* 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 10)**
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 registrierten Liebblingsgegenständen aufgenommen hat.
- **Liebblingsplatz (nur 1)**
Hier wird das Foto angezeigt, das der AIBO[®] Spielroboter von seinem Liebblingsplatz aufgenommen hat.
- **Erinnerungsbild für den Tag (nur 1)**
Hier wird das Foto angezeigt, das der AIBO Roboter für sein Tagebuch 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.

Tipps

- Um die neuesten Bilder sehen zu können, laden Sie die Webseite neu.
- Stellen Sie den Webbrowser-Cache auf einen geeigneten Wert ein.
 - Bei Microsoft Internet Explorer 6:
Klicken Sie im Menü „Extras“ auf „Internetoptionen“, öffnen Sie die Registerkarte „Allgemein“ in dem daraufhin angezeigten Fenster, klicken Sie auf „Einstellungen“ und dann auf „Temporäre Internetdateien“. Ändern Sie dann die Einstellung unter „Neuere Versionen der gespeicherten Seiten suchen“ in „Bei jedem Zugriff auf die Seite“.
- Aktivieren Sie in den Webbrowser-Einstellungen JavaScript und Popup-Fenster.
- Bilder werden im JPEG-Format auf dem „Memory Stick™“ im Ordner „OPEN-R\APP\PCPHOTO“ 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 (Lese-/Schreibgerät) der Marke Sony kann die ordnungsgemäße Funktion garantiert werden.

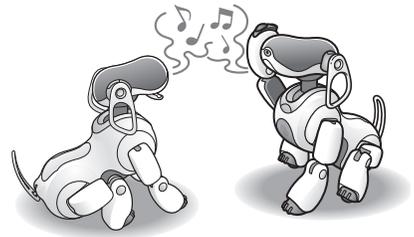
Vorsicht

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

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-7/7M2/7M3	AIBO MIND / MIND2 / MIND3 (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

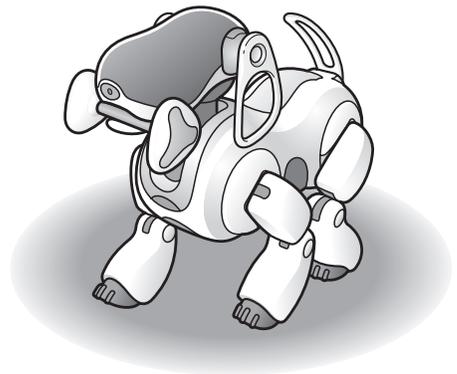
Wenn sich zwei AIBO Roboter mit AIBO MIND 3-Software für den ERS-7M3 miteinander unterhalten sollen, berühren Sie den Kopfsensor von einem der beiden, damit die Unterhaltung beginnt.

Beenden der Unterhaltung zwischen zwei AIBO[®] Spielrobotern

Berühren Sie den Kopfsensor 3 Sekunden lang.

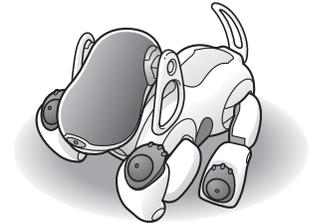
Erziehen des AIBO® Spielroboters

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 97.

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.
- Wenn Sie den AIBO Roboter mit der Funktion „Maturity control“ vom Erwachsenen- ins Welpenstadium zurückversetzen, wird die Anzahl der aktiven Tage im Tagebucheintrag zu diesem Tag auf 1 gesetzt. Früher geschriebene Tagebucheinträge bleiben unverändert erhalten. Erläuterungen zur Tagebuchfunktion finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ (PDF-Format).

☺ 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 and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self charging 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 *

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

6 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).

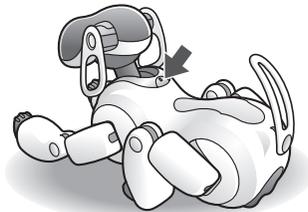


When I reboot, I will be a new born. I will now turn off.

Der AIBO® Spielroboter schaltet in den Pausemodus.

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

Als Nächstes wählen Sie aus, ob der AIBO Roboter mit Wörtern („Voice Sound“) oder mit Tönen („Basic Sound“) kommunizieren soll. Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung vorzunehmen.



Der AIBO Roboter als neugeborener Welpe

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. Sollte er dabei stolpern, ermutigen Sie ihn mit den Worten „Go for it“.

Auch als junger Welpe 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?, (Name, den Sie AIBO gegeben haben), Owner registration, What's your owner's name?, Take a picture, Good morning, Hello, Good night, What are you doing?, Good AIBO, Shake hands.

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 Welpe ist:
 - AIBO Karten - AIBO reagiert als Welpe nicht auf AIBO Karten.
 - Kommunikation zwischen mehreren AIBO Robotern
 - Registrieren von Lieblingsgegenständen
 - Tanzfunktion

Wenn der AIBO® Spielroboter 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 and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 self charging 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.

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 *

6 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).

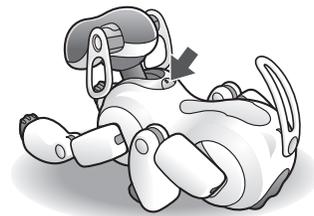


When I reboot, I will be an adult. I will now turn off.

Der AIBO® Spielroboter schaltet in den Pausemodus.

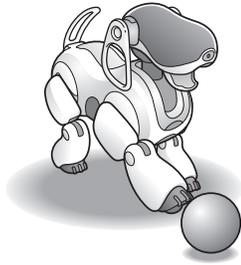
7 Berühren Sie die Pausetaste am Rücken des AIBO Roboters, um ihn zu wecken.

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.

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.

Wenn Sie sehen möchten, wie weit sich der AIBO Roboter bereits entwickelt hat, können Sie ihm folgende Fragen stellen: „*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 (leuchtenden) 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 (leuchtenden) Gesichtsanzeigen drückt sich AIBO mimisch aus. Wenn sich AIBO weiterentwickelt und sich neue Fähigkeiten aneignet, zeigt er das durch subtile Veränderungen in seiner Mimik.

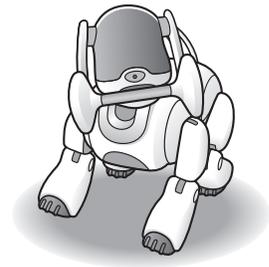
Der AIBO Roboter erinnert sich, wo sich Dinge wie das AIBOne Spielzeug, der rosa Ball und die Ladestation befinden. Sie können den AIBO Roboter zum Beispiel fragen: „*Where is your AIBOne?*“, „*Where is your ball?*“, „*Where is your station?*“. Der AIBO Roboter schaut dann in die entsprechende Richtung. Aber manchmal ist der AIBO Roboter auch ein bisschen vergesslich. Wenn eine gewisse Zeit vergangen ist oder wenn er einen neuen Standort gelernt hat, dann erinnert er sich vielleicht nicht mehr an den vorherigen Standort.

Die Entwicklung von Gefühlen und Persönlichkeit beim AIBO[®] Spielroboter

.....

Der AIBO Roboter interagiert mit Ihnen und drückt seine Gefühle dabei mit Worten und mit seinen Gesichtsanzeigen aus.

Die Gesichtsanzeigen leuchten beispielsweise grün, wenn er glücklich ist, blau, wenn er traurig ist, und rot, wenn er verärgert ist. Außerdem kann der AIBO Roboter einige seiner Gefühle auch sprachlich (Voice Sound) ausdrücken. Wenn Sie die komplexeren Bedeutungen seiner Gesichtsanzeigen nicht genau verstehen, aktivieren Sie die sprachliche Kommunikation (Voice Sound) und hören Sie zu, was der AIBO Roboter Ihnen zu sagen hat. Die Persönlichkeit des AIBO Roboters bildet sich durch die Summe an Interaktionen mit Ihnen heraus.



So kann sich der AIBO Roboter zum Beispiel zu einem unabhängigen Charakter entwickeln, der seine Ladestation selbstständig aufsucht, wenn er aufgeladen werden muss, oder aber zu einem verwöhnten und unselbstständigen Charakter, der Sie um Hilfe bittet, weil er die Ladestation nicht allein findet. Wenn er seinen Lieblingsplatz aufsucht, macht er Sie vielleicht darauf aufmerksam und zeigt Ihnen seinen Lieblingsplatz. Oder er legt sich einfach dorthin und entspannt sich, ohne auf Sie zu achten.

Die Persönlichkeit des AIBO Roboters kann sich jedoch auch in späteren Phasen durch Lernprozesse verändern.

So verändern und entwickeln sich die Persönlichkeit und das Verhalten des AIBO Roboters ständig weiter.

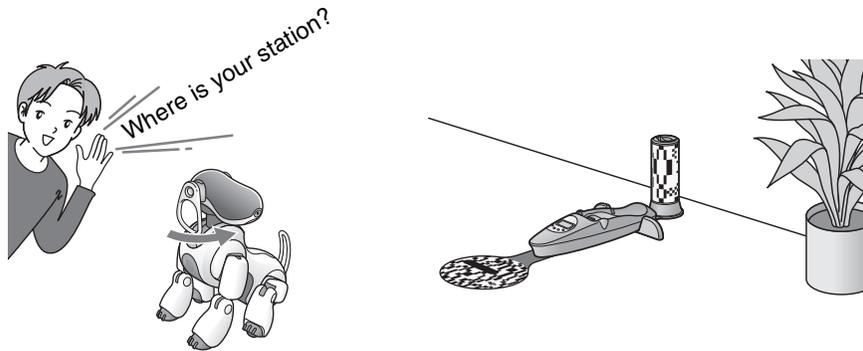
Tipp

Erläuterungen zum Aktivieren der sprachlichen Kommunikation (Voice Sound) finden Sie auf Seite 66.

Der AIBO[®] Spielroboter erinnert sich MIND3

Manches lernt der AIBO Roboter für immer. Aber er hat auch ein Kurzzeitgedächtnis. Darin merkt er sich, wo sich Gegenstände wie das AIBOne Spielzeug, der rosa Ball, sein Lieblingsplatz oder die Ladestation befinden.

Wenn der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug, den rosa Ball oder seinen Lieblingsplatz findet, erinnert er sich an deren Position. Wenn der AIBO Roboter sich gemerkt hat, wo sich bestimmte Dinge befinden, können Sie ihn danach fragen: „*Where is your AIBOne?*“, „*Where is your ball?*“, „*Where is your station?*“ oder „*Where is your favorite place?*“. Er schaut dann in die entsprechende Richtung. Wenn Sie sagen „*Find the AIBOne*“, „*Find the ball*“ oder „*Find the station*“, läuft der AIBO Roboter auf die entsprechenden Dinge zu.



Dies ist eine neue Fähigkeit und Sie werden im Zusammenleben mit Ihrem AIBO Roboter einige neue Bewegungs- und Verhaltensmuster kennen lernen.

Wenn der AIBO Roboter zum Beispiel beim Spielen mit dem AIBOne Spielzeug in die Nähe der Position kommt, an der sich der rosa Ball befindet und die er sich gemerkt hat, dann beginnt er vielleicht, mit dem AIBOne Spielzeug und dem rosa Ball zu spielen. Wenn er sich an seinen Lieblingsplatz oder die Ladestation erinnert, dann nimmt er vielleicht das AIBOne Spielzeug und den rosa Ball mit dorthin und spielt dort damit.

Wenn der AIBO Roboter gerade an Dinge oder Orte denkt, die er sich gemerkt hat, erscheint ein entsprechendes Muster schwach sichtbar in seinen Gesichtsanzeigen. Daran können Sie erkennen, woran der AIBO Roboter gerade denkt.

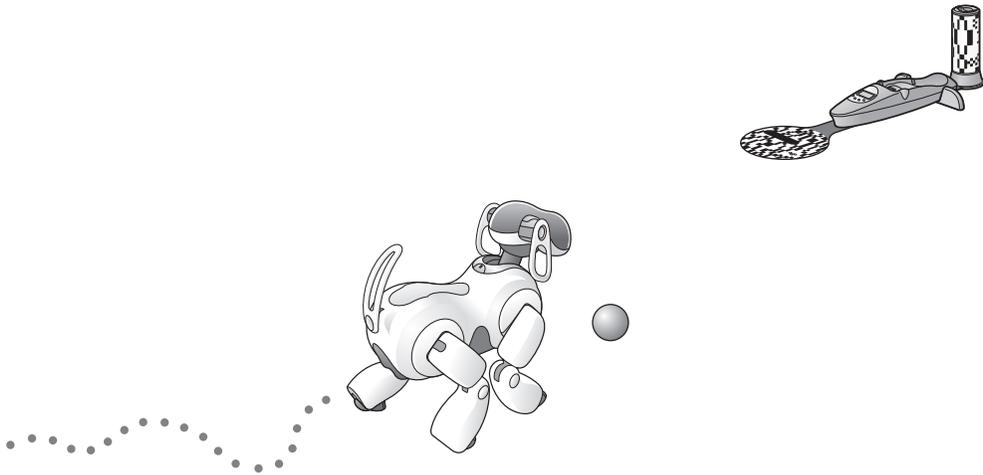
Anhand der Kartenanzeige in AIBO Entertainment Player können Sie die Position von Dingen, an die sich AIBO erinnert, am Bildschirm sehen. Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ (PDF-Format).

Manchmal ist der AIBO[®] Spielroboter jedoch ein bisschen vergesslich. Nach einer gewissen Zeit erinnert er sich dann nicht mehr, wo sich etwas befunden hat. Außerdem kann sich der

AIBO Roboter für jeden Gegenstand immer nur an eine Position erinnern. Wenn er sich zum Beispiel die Position des rosa Balls gemerkt hat, Sie den rosa Ball dann anderswohin bringen und ihn dem AIBO Roboter zeigen, so erinnert er sich nur noch an die neue Position.

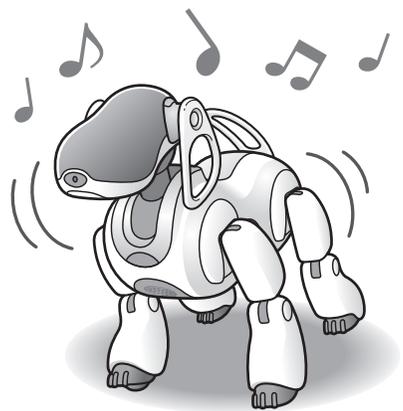
Tipps

- Manchmal verwechselt der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball mit anderen Gegenständen, wenn er versucht, sich deren Position zu merken.
- Auch im Hochhebe- oder Blockierzustand, wenn er auf die Seite oder den Rücken fällt oder wenn man ihn auf die Ladestation setzt, vergisst der AIBO Roboter unter Umständen, wo sich etwas befindet.



Auswählen und Einstellen von Custom Data

AIBO MIND 3 enthält Custom Data, mit denen Sie verschiedene Verhaltensweisen des AIBO® Spielroboters verändern können, zum Beispiel die Töne, die er äußert, oder seine Tänze. Außerdem steht ein Spielmodus zur Verfügung, so dass Sie mit dem AIBO Roboter auch Spiele machen können.



Einstellen/Ändern des Spielmodus MIND3

Im Spielmodus können Sie bis zu drei Typen von Custom Data festlegen, die auf der AIBO-Website zur Verfügung stehen.

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie Custom Data nach dem Herunterladen von der AIBO-Website für den AIBO[®] Spielroboter einstellen bzw. die ausgewählten Custom Data wechseln können.

Anmerkungen

- Standardmäßig sind im AIBO Roboter eine Funktionsdemo (siehe Seite 108) als Spiel 1 und ein Gedächtnisspiel als Spiel 2 geladen. Im Spielmodus 3 ist kein Spiel geladen. In den Schritten unten wird erklärt, wie Sie Custom Data, die auf der AIBO-Website zur Verfügung stehen, mit dem AIBO Custom Manager 3 als Spiel 3 laden und diese Custom Data als Spiel nutzen können.
- Zum Laden neuer Spiele in den AIBO Roboter ist AIBO Custom Manager 3 (PC-Software) erforderlich.
- Wenn Sie die AIBO MIND 3-Software verwenden, können nur Custom Data für Spiele hinzugefügt werden, die für AIBO MIND 3 konzipiert sind. Custom Data für frühere Versionen (AIBO MIND und AIBO MIND 2) lassen sich nicht mehr nutzen.
- Die AIBO Custom Manager 3-Software steht auf der AIBO-Website zum Herunterladen zur Verfügung. Detaillierte Erläuterungen sowie die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 3 und die verfügbaren Custom Data finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com/>.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung zu ändern.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

Touch the following colors on my back sensor: Touch blue for game and custom mode. Touch orange for set up mode.

Touch red for recording messages and clinic mode.



Innerhalb von 10
Sekunden

2 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To enter game mode, touch blue. To set up custom data, touch orange.



Innerhalb von 10
Sekunden

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



To change games, touch blue. To change custom data, touch orange. To set sounds in autonomous mode, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

4 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



I will change games. To change game mode 1, touch blue. To change game mode 2, touch orange. To change game mode 3, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

5 Zum Einstellen oder Ändern von Spielmodus 1 berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau). Zum Einstellen oder Ändern von Spielmodus 2 berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange). Zum Einstellen oder Ändern von Spielmodus 3 berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).

Der Titel des gerade eingestellten Spiels wird von der Sprachführung angesagt.

6 Berühren Sie den Rückensensor so oft, bis der Titel des gewünschten Spiels angesagt wird.

Jedes Mal, wenn Sie den Rückensensor berühren, wird der Titel des nächsten Spiels angesagt.

7 Wenn Sie den Titel des gewünschten Spiels hören, berühren Sie den Kopfsensor.

Damit ist das Verfahren zum Einstellen/Ändern von Spielen abgeschlossen.

Einstellen/Ändern der Töne im autonomen Modus **MIND3**

Der AIBO® Spielroboter bringt seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand mithilfe von Wörtern oder kurzen Phrasen (Voice Sound) oder von Tönen (Basic Sound) zum Ausdruck. Darüber hinaus gibt es eine dritte Option, mit der Sie die Lautäußerungen des AIBO Roboters anpassen können (User Sound - benutzerdefinierte Töne).

Anmerkungen

- Zum Hinzufügen der Custom Data im „User Sound“-Modus benötigen Sie AIBO Custom Manager 3 (PC-Software).
- Wenn Sie die AIBO MIND 3-Software verwenden, können nur Custom Data hinzugefügt werden, die für AIBO MIND 3 konzipiert sind. Custom Data für frühere Versionen (AIBO MIND und AIBO MIND 2) lassen sich nicht mehr nutzen.
- Die AIBO Custom Manager 3-Software steht auf der AIBO-Website zum Herunterladen zur Verfügung. Detaillierte Erläuterungen sowie die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 3 und die verfügbaren Custom Data finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com/>.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung zu ändern.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

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



Innerhalb von 10 Sekunden

2 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To enter game mode, touch blue. To set up custom data, touch orange.



Innerhalb von 10 Sekunden

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



To change games, touch blue. To change custom data, touch orange. To set sounds in autonomous mode, touch red.



Innerhalb von 10 Sekunden

4 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



The current setting is basic sound (voice sound, user sound).

To change to basic sound, touch blue. To change to voice sound, touch orange. To change to user sound, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

5 Berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).

(Während die Änderung vorgenommen wird, ist Musik zu hören.)

Die Einstellung wechselt zu benutzerdefinierten Tönen (User Sound).

Einstellen/Ändern von Custom Data MIND3

Damit Sie Custom Data nach dem Herunterladen von der AIBO-Website nutzen können, müssen Sie diese einer Gruppe zuordnen: Gruppe 1, Gruppe 2 oder Gruppe 3.

Anmerkungen

- Zum Hinzufügen von Custom Data benötigen Sie AIBO Custom Manager 3 (PC-Software).
- Wenn Sie die AIBO MIND 3-Software verwenden, können nur Custom Data hinzugefügt werden, die für AIBO MIND 3 konzipiert sind. Custom Data für frühere Versionen (AIBO MIND und AIBO MIND 2) lassen sich nicht mehr nutzen.
- Die AIBO Custom Manager 3-Software steht auf der AIBO-Website zum Herunterladen zur Verfügung. Detaillierte Erläuterungen sowie die neuesten Informationen über AIBO Custom Manager 3 und die verfügbaren Custom Data finden Sie auf unserer Website unter <http://www.aibo.com/>.

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

Folgen Sie danach der Sprachführung, um die Einstellung zu ändern.



This is the voice guide mode, top menu.

Please select a function.

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



Innerhalb von 10 Sekunden

2 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To enter game mode, touch blue. To set up custom data, touch orange.



Innerhalb von 10 Sekunden

3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



To change games, touch blue. To change custom data, touch orange. To set sounds in autonomous mode, touch red.



Innerhalb von 10 Sekunden

4 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



The current setting is group 1 (group 2, group 3). (There is no setting.)

To change group 1, touch blue. To change group 2, touch orange. To change group 3, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden

5 Zum Einstellen oder Ändern von Gruppe 1 berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau). Zum Einstellen oder Ändern von Gruppe 2 berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange). Zum Einstellen oder Ändern von Gruppe 3 berühren Sie den hinteren Rückensensor (rot).



The setting has been changed to group 1 (group 2, group 3). (There is no custom data in group 1 (group 2, group 3).)

Damit ist das Verfahren zum Einstellen/Ändern von Custom Data abgeschlossen.

So ändern Sie Custom Data, die Gruppe 1/Gruppe 2/Gruppe 3 zugeordnet sind

Custom Data, die Gruppe 1, Gruppe 2 oder Gruppe 3 zugeordnet sind, können Sie mit AIBO Custom Manager 3 ändern.

Erläuterungen dazu finden Sie in der Dokumentation zu AIBO Custom Manager 3 unter <http://www.aibo.com>.

Spiel 1, die „Funktionsdemo“ des AIBO[®] Spielroboters

 AIBO Karte (Game Mode 1 - Spielmodus 1)

Spiel 1 ist eine Funktionsdemo, die die Funktionen und Merkmale der AIBO MIND 3-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.

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.

1 Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor gleichzeitig 3 Sekunden lang oder zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Game Mode 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 and custom mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages and clinic mode.



Innerhalb von 10 Sekunden *

2 Berühren Sie den vorderen Rückensensor (blau).



To enter game mode, touch blue. To set up custom data, touch orange.



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).



Let's select the game.

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



Innerhalb von 10 Sekunden *

4 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.

5 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.

Kartenname	Demos und Erläuterungen
A	Tanzfunktion
B	Bilder aufnehmen
C	Hindernisse erkennen
D	Sensoren
E	Entwicklung und Charakter
F	Erläuterung zur visuellen Mustererkennung (AIBO Karten)
G	Selbstladebefehl
H	Erkennungsfunktionen
I	Uhrzeitfunktionen
J	Automatische Demo
K	Einige weitere Funktionen
L	Mimik (Gesichtsanzeigen)
M	Erläuterung zu AIBO Entertainment Player
N	Erläuterung der Funktion AIBO EYES
O	Klinikmodus

* 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.

Wenn Sie dem AIBO® Spielroboter während der Funktionsdemo das AIBOne Spielzeug oder den rosa Ball zeigen und auf den Boden legen, führt AIBO 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.

Anmerkungen

- Die AIBO® Karten haben im Spielmodus eine andere Bedeutung als im autonomen Modus. Wenn Spiel 1 gestartet wird, interpretiert der AIBO Roboter die Karten wie in der Tabelle unter Schritt 5 (siehe vorherige Seite) angegeben.
- In Spiel 1 reagiert der AIBO Roboter nur auf die folgenden Phrasen.
AIBO, den Namen, den Sie AIBO gegeben haben, Shake hands, Good morning, Hello, Bye Bye, Good bye, Sit down, Lay down.

Beenden von Spiel 1

Berühren Sie den Kopfsensor drei Sekunden lang.

Spiel 2, „Repeat Me“

Als Spiel 2 ist ein Gedächtnisspiel namens „Repeat Me“ eingestellt.

Und wo gibt es dieses tolle Spiel zu kaufen?

Nirgendwo - denn es ist bereits in Ihrem AIBO® Spielroboter installiert!

Ist das nicht eine tolle Geste von den Machern von AIBO?

So funktioniert das Spiel

„Repeat Me“ („Mach's nach!“) ist ein einfaches Gedächtnisspiel. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, drücken Sie erst die Pfoten des AIBO Roboters und merken sich die Töne, die AIBO dann von sich gibt.

Wenn Sie die Anweisungen zum Spiel hören möchten, sagen Sie „Instructions“ (Spielregeln) oder berühren Sie den Kopfsensor des AIBO Roboters.

-
- 1 Berühren Sie den vorderen und hinteren Rückensensor gleichzeitig 3 Sekunden lang oder zeigen Sie dem AIBO Roboter die Karte „Game Mode 2 (M)“.**

Wenn Sie dem AIBO Roboter die Karte „Game Mode 2 (M)“ zeigen, beginnt er sofort mit dem Spiel.

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

-
- 3 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).**

-
- 4 Sagen Sie „Let's go!“ (Los!) oder berühren Sie den Rückensensor des AIBO Roboters.**

Der AIBO Roboter spielt zunächst einen einzigen Ton. Bringen Sie ihn dazu, durch Drücken der richtigen Pfote genau diesen Ton zu wiederholen. Dazu haben Sie drei Sekunden Zeit. Achten Sie dabei auf die Gesichtsanzeigen von AIBO. Damit gibt er Ihnen Tipps, welche Pfote Sie drücken müssen. Im weiteren Verlauf spielt AIBO immer mehr Töne, die Sie wiederholen müssen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie die Tonfolge falsch wiederholen oder wenn Sie alle 16 Level von „Repeat Me“ geschafft haben.

Einstellungen

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie die Software installieren und verschiedene Einstellungen vornehmen können.



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 Ladekontakte am AIBO Roboter nicht mit der Hand. Dies könnte einen Wackelkontakt zur Folge haben.

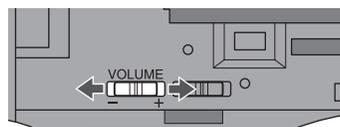


2 Stellen Sie die Lautstärke mit dem Lautstärkeschalter ein.

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, können Sie die Einstellung nicht auf diese Weise vornehmen. Wenn Sie versuchen, die Einstellung zu ändern, 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 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, können Sie die Einstellung nicht auf diese Weise vornehmen. Wenn Sie versuchen, die Einstellung zu ändern, 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. „05“ für 2005).



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 160 in der „Zeitzoneentabelle“.

Vorsicht

- Wenn sich der AIBO® Spielroboter nicht auf der Ladestation befindet, können Sie die Einstellung nicht auf diese Weise vornehmen. Wenn Sie versuchen, die Einstellung zu ändern, 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 Zeitzonenanzeige 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 Zeitzonenanzeige 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 Zeitzonenanzeige.

Vorsicht

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

- Wenn sich der AIBO® Spielroboter nicht auf der Ladestation befindet, können Sie die Einstellung nicht auf diese Weise vornehmen. Wenn Sie versuchen, die Einstellung zu ändern, 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 Roboter auf die Ladestation.

2 Drücken Sie die Taste DISPLAY/-, während die Datums- 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 dem Wireless-LAN-Schalter allein nicht aktivieren. Schlagen Sie bitte in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3 (PDF-Format) nach, wie Sie ein Wireless-LAN konfigurieren können.

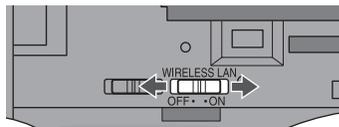
- 1 Fassen Sie den AIBO Roboter fest am Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Bauchabdeckung.**

Vorsicht

- Halten Sie den AIBO Roboter beim Anheben stets am Körper und nicht an den Gliedmaßen.
- Berühren Sie die Ladekontakte 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).**



Installation der Software

Wenn Sie die Funktion „AIBO EYES“ oder die Software „AIBO Photo Album“ bzw. „AIBO Entertainment Player“ in Kombination mit der Wireless-LAN-Funktion des AIBO[®] Spielroboters verwenden möchten, müssen Sie zunächst die folgende Software auf dem Computer installieren.

Wenn Sie lediglich „AIBO EYES“ und „AIBO Photo Album“ verwenden möchten, brauchen Sie nur „AIBO WLAN Manager 3“ zu installieren.

Für „AIBO Entertainment Player“ ist die Installation der gesamten unten genannten Software erforderlich.

■ Von der mitgelieferten CD-ROM zu installierende Software

- AIBO WLAN Manager 3
- AIBO Entertainment Player Ver. 2.0
- Additional package for AIBO Entertainment Player (Zusatzpaket für AIBO Entertainment Player, nur für Windows 2000)
- Microsoft[®] DirectX[®] 9

■ Von der Website herunterzuladende Software

- Microsoft[®] Windows Media[®] Player 9 oder 10 (wenn nicht bereits auf dem PC installiert)
- Microsoft[®] Internet Explorer 6 (nur für Windows 2000)
- Adobe[®] Reader[®] (wenn nicht bereits auf dem PC installiert)

Systemvoraussetzungen

■ Systemvoraussetzungen für die Installation von „AIBO WLAN Manager 3“

- Betriebssystem: Microsoft[®] Windows[®] 98 SE,
Microsoft[®] Windows[®] Me,
Microsoft[®] Windows[®] 2000,
Microsoft[®] Windows[®] XP
- „Memory Stick[™]“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)^{*1}

■ Systemvoraussetzungen für „AIBO EYES“

- „Memory Stick[™]“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)^{*1}
- Wireless-LAN-Funktion, IEEE802.11b-konform^{*2}
- Internet-Verbindung^{*3}
- E-Mail-Konto, mit dem Mails über SMTP/POP^{*4} gesendet und empfangen werden können
- Webbrowser

■ Systemvoraussetzungen für „AIBO Photo Album“

- „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)^{*1}
- Wireless-LAN-Funktion, IEEE802.11b-konform^{*2} (empfohlen)
- Webbrowser

■ Systemvoraussetzungen für „AIBO Entertainment Player Ver. 2.0“^{*5}

- Betriebssystem: Microsoft® Windows® XP (Service Pack 1, Service Pack 2)
Microsoft® Windows® 2000 (Service Pack 4)
- CPU/Hauptspeicher/Festplatte
Mindestvoraussetzungen
CPU: Intel® Pentium® III-Prozessor, 800 MHz oder mehr
Hauptspeicher: 256 MB oder mehr
Festplatte: 120 MB oder mehr verfügbarer Speicherplatz
Empfohlene Umgebung^{*6}
CPU: Intel® Pentium® 4-Prozessor, 2 GHz oder mehr
Hauptspeicher: 512 MB oder mehr
Festplatte: 1 GB oder mehr verfügbarer Speicherplatz
- Grafikkarte: Microsoft DirectX-kompatible Grafikkarte
- Microsoft® DirectSound®-kompatible Sound-Karte
- „Memory Stick™“-Reader/Writer (Lese-/Schreibgerät)^{*1}
- Wireless-LAN-Funktion, IEEE802.11b-konform^{*2}
- Internet-Verbindung^{*3}

*1 Nur bei Produkten der Marke Sony kann die ordnungsgemäße Funktion garantiert werden.

*2 Wenn Ihr Computer über ein Wireless-LAN auf einen Access Point zugreifen soll, muss eine IEEE802.11b-konforme Wireless-LAN-Funktion vorhanden sein. Wenn Sie „AIBO EYES“ verwenden, muss entweder das Modem oder der Access Point mit einer Router-Funktion ausgestattet sein.

*3 Empfohlen wird eine Standleitung, zum Beispiel über FTTH, ADSL oder Kabel.

*4 Der POP-Server muss den UIDL-Befehl unterstützen (Befehl zum Anzeigen einer Liste mit IDs, die den einzelnen E-Mail-Nachrichten zugeordnet sind). Bei Ihrem Service Provider erfahren Sie, ob Ihr E-Mail-Konto diese Funktion unterstützt.

*5 Je nach CPU-Leistung und Wireless-LAN-Umgebung kann es bei der Wiedergabe von Musik, aufgezeichneten Videoinhalten und Ton zu Aussetzern kommen.

*6 Wenn Sie die Videoaufnahmefunktion verwenden möchten, wird diese Umgebung empfohlen.

Wenn Ihr System diese Voraussetzungen nicht unterstützt, kann es zu Problemen kommen, beispielsweise zu häufigen Aussetzern bei Ton- und Sprachaufnahmen und einer langsamen Auffrischungsrate bei Videos.

Installieren der Software

1 Legen Sie die mitgelieferte CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk am Computer ein.

Das Installationsprogramm startet automatisch und der Bildschirm „ERS-7M3 Software Installation Menu“ erscheint.



2 Klicken Sie auf [AIBO WLAN Manager 3].

Der Bildschirm „Welcome to set up for AIBO WLAN Manager 3“ erscheint. Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

Tipp

Wenn AIBO WLAN Manager bereits installiert ist, erscheint eine Meldung, in der Sie zur Deinstallation der alten Version aufgefordert werden. Gehen Sie bei der Deinstallation nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor und installieren Sie dann AIBO WLAN Manager 3.

Wenn die Meldung „InstallShield Wizard Complete“ erscheint, klicken Sie auf [Finish], um die Installation von „AIBO WLAN Manager 3“ abzuschließen.

Sobald Sie die Netzwerkeinstellungen und die Funktion „AIBO EYES“ konfiguriert haben, können Sie „AIBO EYES“ und „AIBO Photo Album“ verwenden.

Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM.

Zum Anzeigen der PDF-Datei mit der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ muss Adobe Reader installiert sein. Ist das nicht der Fall, fahren Sie mit Schritt 8 fort.

Um „AIBO Entertainment Player“ zu installieren, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

3 Klicken Sie auf [AIBO Entertainment Player Ver. 2.0].

Der Bildschirm „Welcome to InstallShield Wizard for the AIBO Entertainment Player“ erscheint.

Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

Ist „AIBO Entertainment Player“ bereits auf dem Computer installiert, erscheint ein Bildschirm zum Aufrüsten auf „AIBO Entertainment Player Ver. 2.0“.

Wenn die Meldung „InstallShield Wizard Complete“ erscheint, klicken Sie auf [Finish], um die Installation von „AIBO Entertainment Player“ abzuschließen.

Bei Windows 2000: Fahren Sie mit Schritt 4 fort.

Bei Windows XP: Fahren Sie mit Schritt 5 fort.

4 Klicken Sie auf [Additional package for the AIBO Entertainment Player].

Der Bildschirm „Welcome to the AIBO Entertainment Player Additional Package Setup Wizard“ erscheint.

Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

Wenn die Meldung „Installation Complete“ erscheint, klicken Sie auf [Close], um die Installation von „Additional package for the AIBO Entertainment Player“ abzuschließen.

5 Klicken Sie auf [DirectX 9].

Der Bildschirm „Welcome to setup for DirectX“ erscheint.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben [I Agree] und klicken Sie auf [Next].

Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

Wenn die Meldung „Installation Complete“ erscheint, klicken Sie auf [Close], um die Installation von „DirectX“ abzuschließen.

Nach der Installation muss der Computer unter Umständen neu gestartet werden.

6 Installieren Sie Microsoft Windows Media Player 9 oder 10.

Diese Software müssen Sie von der Microsoft-Website herunterladen.

Weitere Informationen finden Sie auf der Microsoft-Website (<http://www.microsoft.com/>).

Wenn diese Software bereits auf dem Computer installiert ist, brauchen Sie sie nicht erneut zu installieren.

Bei Windows 2000: Fahren Sie mit Schritt 7 fort.

Bei Windows XP: Fahren Sie mit Schritt 8 fort.

7 Installieren Sie Microsoft Internet Explorer 6.

Diese Software müssen Sie von der Microsoft-Website herunterladen.

Weitere Informationen finden Sie auf der Microsoft-Website (<http://www.microsoft.com/>).

Wenn diese Software bereits auf dem Computer installiert ist, brauchen Sie sie nicht erneut zu installieren.

8 Installieren Sie Acrobat Reader.

Adobe Reader muss installiert sein, damit Sie die Bedienungsanleitungen im PDF-Format anzeigen können. Diese kostenlose Software können Sie von der Website von Adobe Systems, Inc., herunterladen und installieren. Erläuterungen dazu finden Sie auf der Website von Adobe Systems, Inc. (<http://www.adobe.com/>).

Wenn diese Software bereits auf dem Computer installiert ist, brauchen Sie sie nicht erneut zu installieren.

Damit ist die Installation der erforderlichen Software abgeschlossen.

Bevor Sie die Funktionen verwenden, konfigurieren Sie die Netzwerkeinstellungen mit dem „AIBO WLAN Manager 3“. Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ im PDF-Format auf der mitgelieferten CD-ROM.

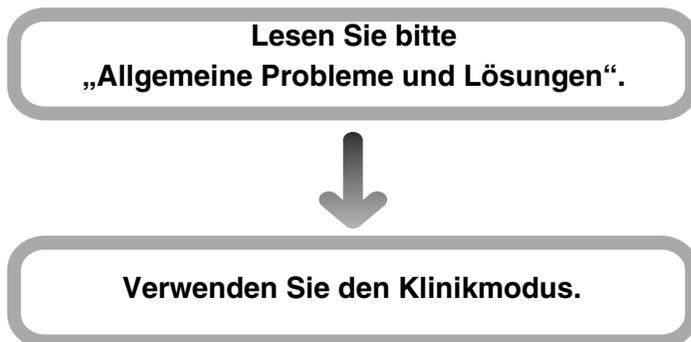
Störungsbehebung

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-7M3 (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-7M3 (PDF) nach. Sollte das Problem bestehen bleiben, wenden Sie sich an den AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung). Erläuterungen zum AIBO Customer Link (für Kundenunterstützung) finden Sie auf Seite 5.



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 3-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 3, ob das Format richtig ist. Setzen Sie den „Memory Stick“ in einen PC mit AIBO WLAN Manager 3 ein und rufen Sie AIBO WLAN Manager 3 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.
* Verwenden Sie ausschließlich Akkus, die speziell für den AIBO® Spielroboter der Serie ERS-7 vorgesehen sind.	
AIBO singt 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 einer Software ein, die speziell für den AIBO® Spielroboter ERS-7M3 gedacht ist.• Der „Memory Stick“ ist defekt. → Überprüfen Sie die Bewegungsfähigkeit von AIBO mit dem Funktionsprüfmodus. Der AIBO Roboter begibt sich in den Funktionsprüfmodus, wenn Sie den „Memory Stick“ entnehmen. Wenn am AIBO Roboter selbst kein Problem vorliegt, wiederholt er die Bewegungsfolge „Aufstehen“ → „Sitz“ → „Platz“. In diesem Betriebszustand blinken die Modusanzeigen gelb.

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 sich der AIBO® Spielroboter bewegt.	<ul style="list-style-type: none"> • Daten werden vom „Memory Stick™“ eingelesen. 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. <ul style="list-style-type: none"> → 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. <ul style="list-style-type: none"> → 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. <ul style="list-style-type: none"> → 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. <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 bittet darum, aufgeladen zu werden, obwohl der Akku vollständig geladen ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Betriebsdauer der AIBO MIND 3-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-7M3 vorgesehenen Akku (Modell ERA-7B2).
Der AIBO Roboter gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lautstärke ist möglicherweise auf „stumm“ eingestellt. <ul style="list-style-type: none"> → Ändern Sie die Lautstärkeeinstellung (Seite 114).
Wenn der AIBO Roboter auf die Ladestation gesetzt wird, stoppt seine Aktivität nach einer Weile.	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist Schlafenszeit für den AIBO Roboter. <ul style="list-style-type: none"> → Während seiner Schlafenszeit stoppt der AIBO Roboter alle seine Aktivitäten und liegt ruhig auf der Ladestation. • Der AIBO Roboter hat sich überhitzt. <ul style="list-style-type: none"> → 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 lädt sich nicht selbsttätig auf.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Stationspfosten und die Stationsmarkierung wurden nicht ordnungsgemäß angebracht. → Bringen Sie diese Teile ordnungsgemäß an (Seite 34). • Der AIBO Roboter kann die Stationsmarkierung aufgrund der Umgebung nicht erkennen. → 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 135) eine Sensorprüfung durch, um zu testen, ob der AIBO Roboter die Ladestation findet. • Der AIBO Roboter lädt sich nicht selbsttätig auf. → Wählen Sie die gewünschte Einstellung: Schalten Sie die Selbstladefunktion ein oder aus (Seite 60).
Wenn sich der AIBO Roboter mit der Selbstladefunktion aufgeladen hat, verlässt er die Ladestation nicht von allein. Der AIBO Roboter wird plötzlich nicht mehr mit Strom versorgt.	<ul style="list-style-type: none"> • Ein anderer Akkutyp als der, mit dem der ordnungsgemäße Betrieb gewährleistet ist, wurde eingelegt. → Verwenden Sie für den ERS-7M3 ausschließlich den Akku ERA-7B2.
Der AIBO Roboter lädt sich selbsttätig auf, obwohl die Selbstladefunktion ausgeschaltet ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn der AIBO Roboter den entsprechenden gesprochenen Befehl oder die entsprechende AIBO Karte erkennt, beginnt er, sich aufzuladen.
Die Besitzerregistrierung kann nicht durchgeführt werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter kann Ihr Gesicht nicht deutlich erkennen. → 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.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Der AIBO® Spielroboter 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.
Der AIBO Roboter beginnt nicht, sich aufzuladen, wenn man ihn auf die Ladestation setzt. 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 36).
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 AIBO Roboter ordnungsgemäß auf der Ladestation positioniert haben (Seite 36).
Die Akkuanzeige ist nicht auf dem Display zu sehen.	<ul style="list-style-type: none"> • In den AIBO Roboter ist kein Akku eingelegt. <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).

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
<p>Der AIBO® Spielroboter wechselt nicht in den Klinikmodus.</p>	<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 Entfernen 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 wiederholt die Bewegungsfolge „Aufstehen“ → „Sitz“ → „Platz“. Berühren Sie während dieser Routinebewegungsfolgen den vorderen Rückensensor (blau) und den hinteren Rückensensor (rot) gleichzeitig 3 Sekunden lang. 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>Es erfolgt keine Reaktion beim Berühren der Sensoren am Rücken des AIBO Roboters. Die Rückensensoren leuchten nicht, wenn sie berührt werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie die Rückensensoren des AIBO Roboters, wie unter „Der AIBO Spielroboter wechselt nicht in den Klinikmodus“ beschrieben.
<p>Im Spielmodus oder Klinikmodus erlischt die Modusanzeige und der AIBO Roboter schaltet in den autonomen Modus zurück.</p>	<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 Kraft von außen 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.

Symptom	• Ursache → Abhilfemaßnahme (siehe Seite)
Die LEDs des AIBO Roboters leuchten nicht gleichmäßig und/oder mit unregelmäßigen Farben.	<ul style="list-style-type: none"> • Der AIBO Roboter ERS-7M3 besitzt eine Reihe von LEDs und ein gewisses Maß an Unregelmäßigkeit in ihrem Leuchtverhalten bzw. ihren Farben ist normal. 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® Spielroboter 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.
Im Haushütermodus erkennt der AIBO Roboter keine Bewegungen und Töne bzw. er reagiert nicht darauf.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Empfindlichkeit ist zu niedrig eingestellt oder ausgeschaltet. <ul style="list-style-type: none"> → Stellen Sie „Motion detection sensitivity“ (Empfindlichkeit für die Bewegungserkennung) unter „Einstellungen für den Haushütermodus“ auf einen normalen oder hohen Wert ein.
Im Haushütermodus erkennt der AIBO Roboter zu viele Bewegungen und Töne bzw. reagiert zu oft darauf.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Empfindlichkeit ist zu hoch eingestellt. <ul style="list-style-type: none"> → Stellen Sie „Motion detection sensitivity“ (Empfindlichkeit für die Bewegungserkennung) unter „Einstellungen für den Haushütermodus“ 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 3-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 können: „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.)

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 and custom data mode. Touch orange for set up mode. Touch red for recording messages 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 3 Clinic Mode.

Touch the following colors on my back sensor:
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 seinen aktuellen Modus sowie die aktuellen Einstellungen und führt verschiedene Aktionen aus.

Ist die Kommunikation über Wireless-LAN aktiviert, meldet der AIBO Roboter auch seine IP-Adresse.

■ 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 darauf 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 sensor:
For condition and motion, touch blue. To check sensors, touch orange. For recognition check, touch red.



Innerhalb von 10
Sekunden *

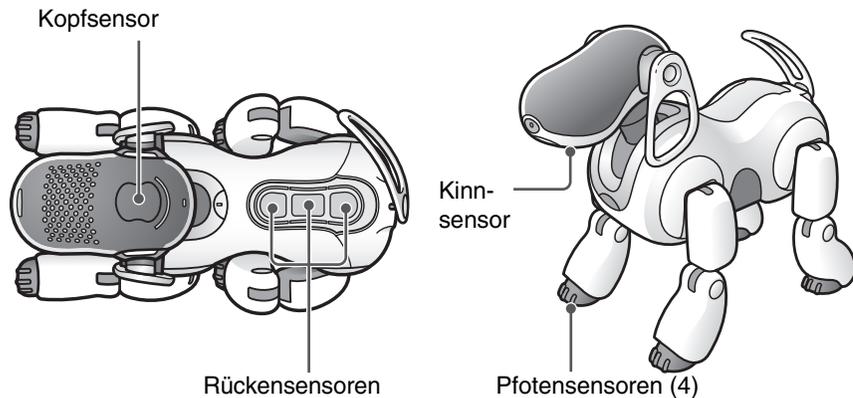
5 Berühren Sie den mittleren Rückensensor (orange).



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.



■ Pftensensorprüfung



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

Wenn Sie den Pftensensor 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 Kopfanzeige aufleuchtet.

■ Rückensensorprüfung



Please touch the illuminated area on my back sensor.

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

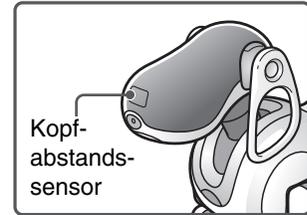
Die Rückensensoren sollten in dieser Reihenfolge leuchten: vorne (blau), Mitte (orange), hinten (rot).

■ 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, sofern die Lautstärke nicht auf „stumm“ eingestellt ist.

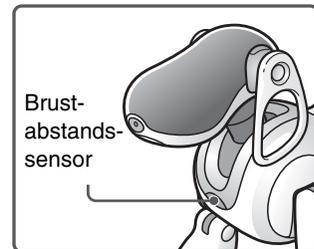
Der Ton ändert sich je nach dem Abstand zwischen Ihrer Hand und dem Sensor. Diese Prüfung arbeitet nicht ordnungsgemäß, wenn Ihre Hand zu nah oder zu weit entfernt ist. Bleiben Sie im Sensorbereich.

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, sofern die Lautstärke nicht auf „stumm“ eingestellt ist.

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

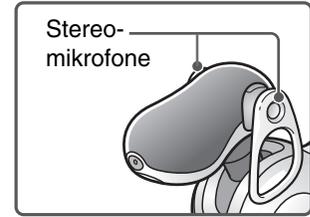


I will now record the sound that I emit from my speaker.

(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 sensor:
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.

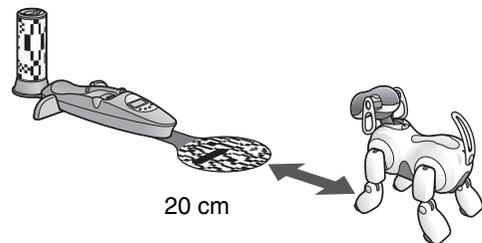
Zeigen Sie dem AIBO® Spielroboter eine beliebige AIBO Karte. Wenn die AIBO Karte erfolgreich erkannt wird, ist ein Ton zu hören, während die Gesichtsanzeigen aufleuchten.

■ 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 sensor:
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.

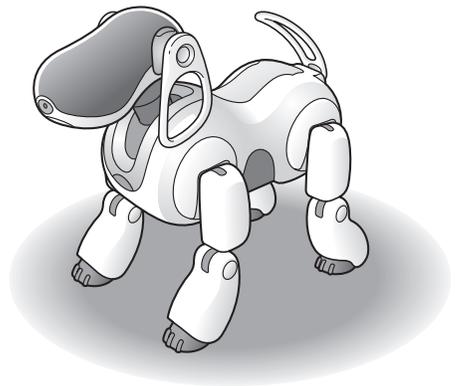
Tipps

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 umfällt.
-

Weitere Informationen

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



Hinweise zum Gebrauch

Beachten Sie bitte die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um Schäden und Störungen am AIBO® Spielroboter, an der Ladestation, am Netzteil und am „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 dagegen stoßen.
- 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 und keine 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 das Objektiv der Farbkamera und die Abstandssensoren nicht.
- Achten Sie darauf, dass das Objektiv der Farbkamera und die Abstandssensoren nicht zugedeckt werden (z. B. durch Aufkleber o. ä.).
- Richten Sie die Farbkamera 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 für den AIBO Roboter ERS-7M3 ausschließlich die AIBO-ware „AIBO MIND 3“. Ob Ihre Version der AIBO-ware mit Ihrem AIBO Roboter kompatibel ist, können Sie am Aufkleber auf dem AIBO-ware „Memory Stick™“ („Memory Stick™“ mit der AIBO-ware) ablesen.
- Der mitgelieferte Akku ist ausschließlich für die Geräteserien AIBO ERS-7 und 300 gedacht.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Akku oder den angegebenen Ersatzakku ERA-7B2 (separat erhältlich). Bei anderen Akkus kann ein ordnungsgemäßer Betrieb nicht gewährleistet werden.

Kondensation

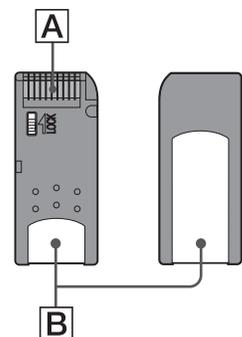
Wenn der AIBO Roboter von einem kalten an einen warmen Ort gebracht wird, kann sich auf seinen Außenflächen und im Inneren Feuchtigkeit niederschlagen. Wenn Sie den AIBO Roboter in diesem Zustand verwenden, kann er beschädigt werden.

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“ (Speichermedium)

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

- Der „Memory Stick“ mit der AIBO MIND 3-Software ist ausschließlich für AIBO Roboter der Serie ERS-7 vorgesehen. Er kann nicht für andere Versionen des AIBO Roboters verwendet werden.
- Verwenden Sie den AIBO-ware „Memory Stick™“ 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 des AIBO-ware „Memory Sticks™“ 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.
- Änderungen an den Spezifikationen der AIBO MIND 3-Software ohne Vorankündigung bleiben vorbehalten.

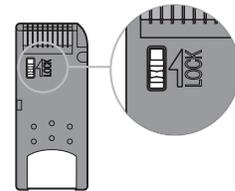
Was ist ein AIBO-ware „Memory Stick“?

Der AIBO-ware „Memory Stick“ ist 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 versetzen, 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 Ladkontakte 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 Netzkabel des Netzteils für die Ladestation von der Netzsteckdose.

Handhabung des Akkus

- Setzen Sie den Akku keinen Temperaturen über 45 °C aus. Sehr hohe Temperaturen können 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, die Ladestation, 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 o. ä. 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® Spielroboter 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-
 7B2, 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
 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)

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 55)

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

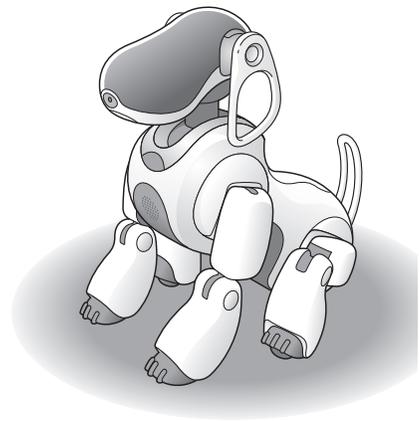
Änderungen an Konstruktion und technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.

Mitgelieferte Teile

Siehe Seite 11.

Nützliche Informationen zum Nachschlagen

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

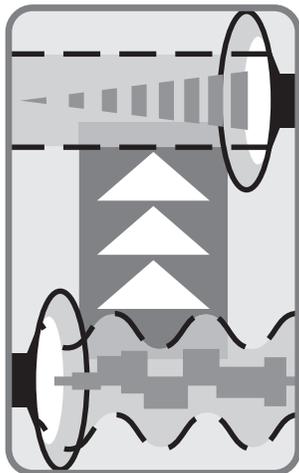


Die AIBO[®] Karten auf einen Blick

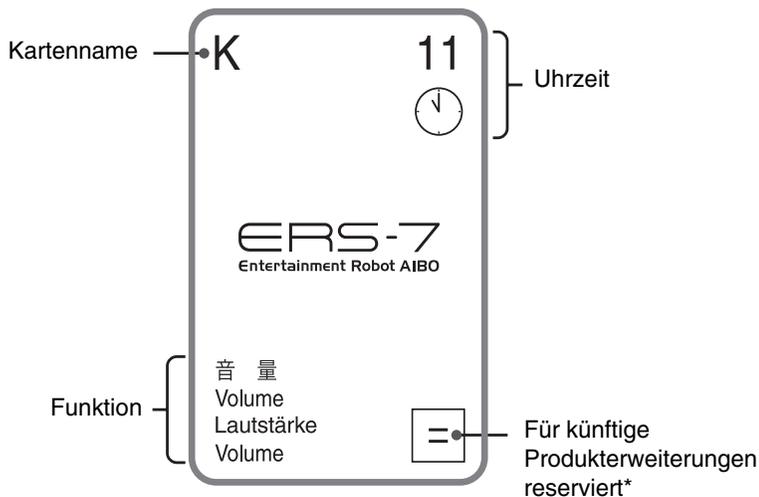
Vorderseite und Rückseite

Vorderseite

Zeigen Sie dem AIBO[®] Spielroboter immer 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

Folgende AIBO Karten werden mit dem AIBO® Spielroboter ERS-7M3 mitgeliefert.

Karten-name	Funktion	Uhrzeit-einstell-funktion	Erweiterte Funktion
A	Dance : Der AIBO Roboter tanzt.	1	1
B	Photo* : Der AIBO Roboter nimmt ein Bild auf (Seite 84).	2	2
C	U-turn : Der AIBO Roboter vollführt eine Wendung um 180°.	3	3
D	Sit : Der AIBO Roboter setzt sich.	4	4
E	Lay down : Der AIBO Roboter 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. Schlafenszeit für den AIBO Roboter einstellen (Seite 48).	9	9
J	Alarm On/Off* : Zum Ein- oder Ausschalten der Weckfunktion (Seite 53).	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 114).	11	=
L	Game Mode 1* : Der AIBO Roboter beginnt Spiel 1 (Seite 108).	12	×
M	Game Mode 2* : Der AIBO Roboter beginnt Spiel 2 (Seite 111).	AM (Vormittag)	÷
N	Game Mode 3* : Der AIBO Roboter beginnt Spiel 3 (werkseitig nicht voreingestellt).	PM (Nachmittag)	-
O	Clinic Mode* : Der AIBO Roboter schaltet in den Klinikmodus (Seite 135).	0	+

* Wird vom AIBO Roboter bereits im Neugeborenenstadium erkannt.

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.

● Den AIBO Roboter bei seinem 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 71).

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 72).

What's your owner's name?

Der AIBO Roboter reagiert, indem er den Namen seines Besitzers (d. h. Ihren Namen) in seiner eigenen Stimme sagt.

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./The other paw.

● 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./Give it to me.

Wenn Sie diesen Satz sagen, während der AIBO Roboter das AIBOne Spielzeug im Maul hat, lässt er es los.

● 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 53).

● Haushütermodus

House sitting mode.

Der AIBO Roboter kann auf das Haus oder die Wohnung aufpassen, wenn Sie nicht daheim sind (Seite 79).

I'm here./I'm back.

Der AIBO Roboter beendet den Haushütermodus (Seite 82).

● Kommunikation zwischen mehreren AIBO Robotern

Talk to your friend./Talk to your buddy.

Der AIBO Roboter kommuniziert mit einem anderen AIBO Roboter (Seite 89).

● Bewegungsbefehle

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

● AIBO tanzt

Let's dance.

Der AIBO Roboter führt Ihnen sein Tanzrepertoire vor.

Dance to the music./Groove to the music.

Der AIBO Roboter beginnt, im Rhythmus der Musik zu tanzen.

● Fragen nach der Uhrzeit

What time is it?

Sie können den AIBO® Spielroboter nach der Uhrzeit fragen.

● 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.

What are you doing?

Der AIBO Roboter bringt seinen momentanen emotionalen und physischen Zustand 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.

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.

Look around.

Der AIBO Roboter schaut, wo sich Wände, das AIBOne Spielzeug, der rosa Ball und die Ladestation befinden. Dann merkt er sich die entsprechenden Stellen.

Where is your AIBOne?/Where is your pink ball?/Where is your ball?/Where is your station?/Where is your home?/Where is your favorite place?

Der AIBO Roboter zeigt auf die Stellen, die er sich gemerkt hat.

Tell me your favorite place.

Der AIBO Roboter zeigt seinen Lieblingsplatz, indem er dorthin geht.

● Bilder*¹

Take a picture.

Der AIBO Roboter macht mit seiner integrierten Kamera ein Foto (Seite 84).

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 84).

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 mithilfe von Tönen mit, ob neue E-Mails eingetroffen sind.

● Musikwiedergabe*²

Play music.

Der AIBO Roboter beginnt, Musik wiederzugeben.

● 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[®] Spielroboter gibt den Inhalt wieder, den Sie auf dem PC ausgewählt haben.

● Vorlesen des Tagebuchs ^{*2}

AIBO, read the diary.

Der AIBO Roboter liest das Tagebuch vor, das er verfasst hat.

● Vorlesen von Nachrichten ^{*2}

AIBO, read the news.

Der AIBO Roboter liest Nachrichten, Blogs oder ähnliche Informationsquellen aus dem Internet vor.

● Vorlesen der Termine ^{*2}

My schedule.

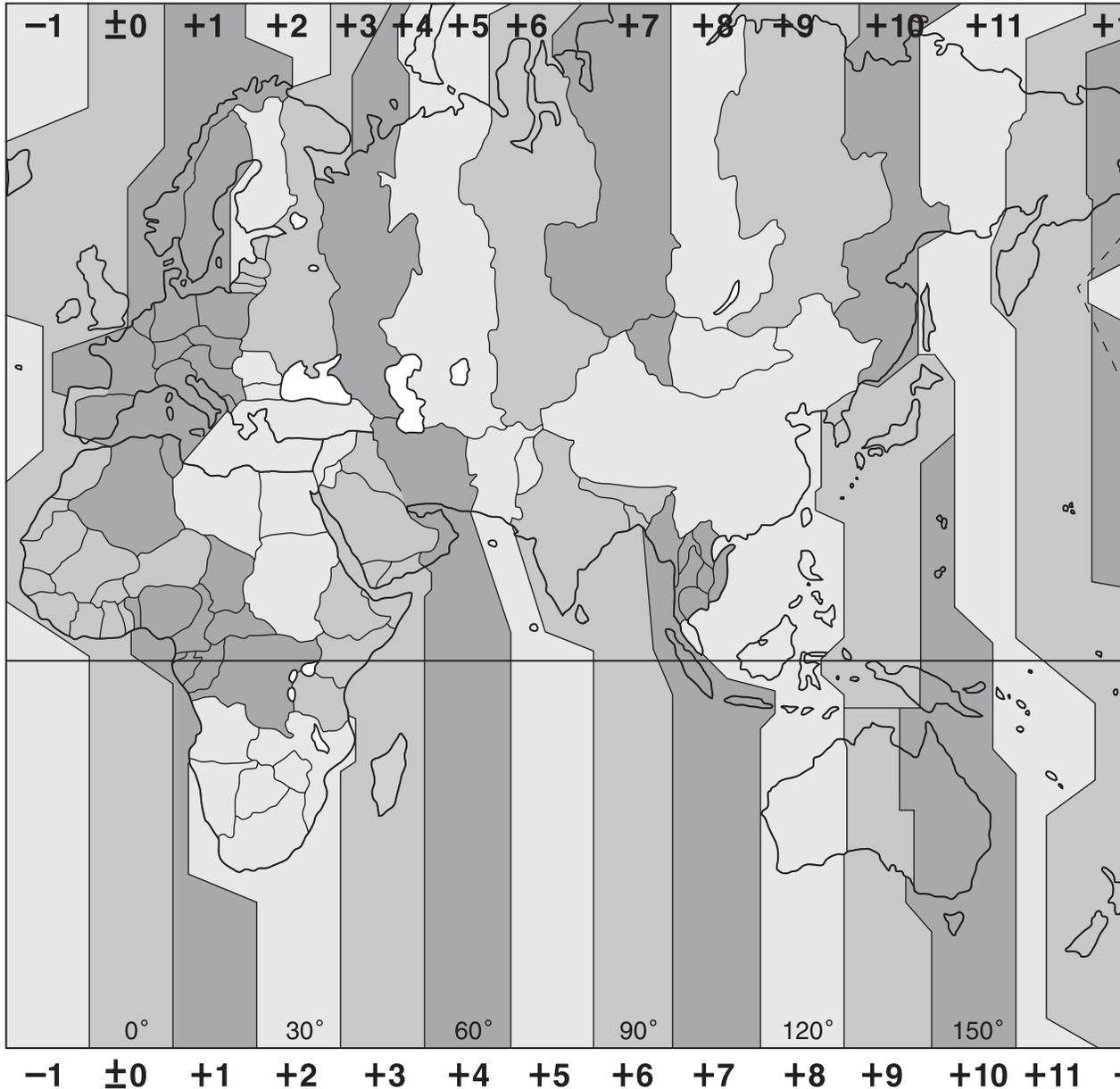
Der AIBO Roboter liest Ihre Termine von der aktuellen Uhrzeit bis zum nächsten Tag vor.

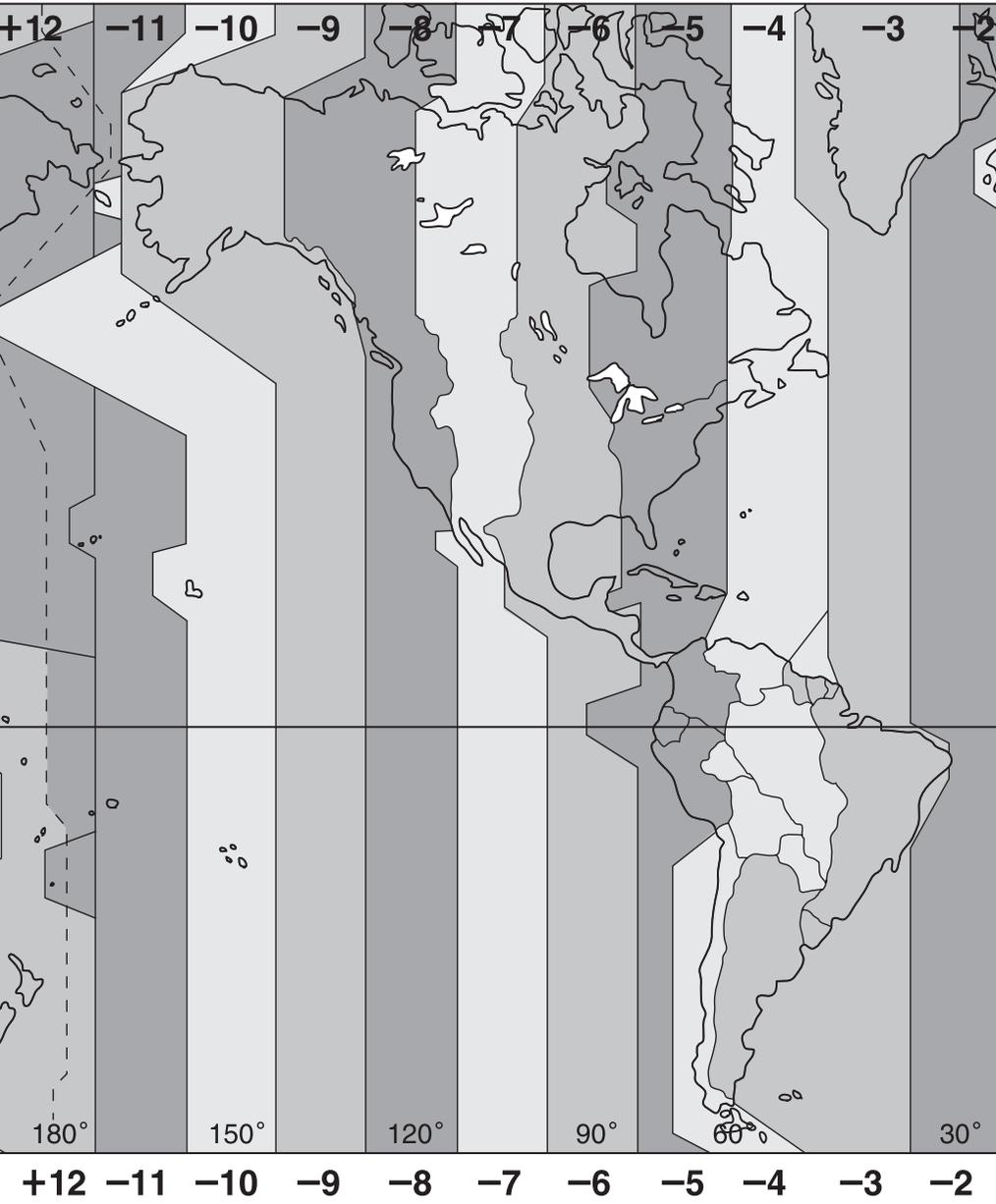
*1 Erläuterungen finden Sie in der „Bedienungsanleitung (PC-Netzwerk)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.

*2 Erläuterungen dazu finden Sie in der „Bedienungsanleitung (AIBO Entertainment Player)“ für den AIBO Roboter ERS-7M3.

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

Symbols

- „Memory Stick™“
(Speichermedium)
..... 11, 32, 143
- „Memory Stick“ -Einschub ..27
- „Repeat Me“ 111

A

- AIBO Customer Link 148
- AIBO® Karten83
- AIBOne Spielzeug .. 12, 38, 64
- Akku 11, 33, 145
- Akkufach 27
- Akkusperre27
- Aktivitätszeitraum 48
- Alarm On/Off53
- Ändern des Modus46
- Aneignen von Fähigkeiten ..97
- Anzeigen von Bildern (auf
einem „Memory Stick“) ...88
- Aufnahmemodus46
- Aufnehmen eines Fotos84
- Aufstellen der Ladestation ..34
- Ausruhmodus42
- Automatisches Verlassen
der Ladestation58
- Autonomer Modus42, 45
- Autonomer Roboter 16
- Autonomer
Überwachungsmodus 42

B

- Benutzerdefinierte Töne
(User Sound) 104
- Besitzerregistrierung 72
- Betrachten von Fotos
(AIBO® Photo Album)86
- Betriebsanzeige 70

- Blockierzustand43
- Brustabstandssensor25

E

- Ein- und Ausschalten der
Selbstladefunktion60
- Einstellen der Uhrzeit 117
- Einstellen der Zeitzone 118
- Einstellen des Datums und der
Uhrzeit 117
- Einstellen/Ändern des
Spielmodus102
- Einstellen/Ändern von
Custom Data106
- Entwicklung von AIBO92
- Erkennen von
Lieblingsgegenständen75
- Erkennen von Namen und
Gesichtern72
- Ermutigung65

F

- Farbkamera25
- FCC-ID27
- Fernbedienungsmodus42
- Funktionsdemo108
- Für den AIBO Roboter
erkennbare Wörter 156

G

- Gefühle von AIBO98
- Gesichtsanzeigen25, 97

H

- Haushütermodus79
- Herausnehmen des Akkus ...40

- Hinweise zum Gebrauch ...142
- Hochhebezustand43

I

- Installation der Software ...122

K

- Kamera84
- Kinnsensor27, 64
- Klinikmodus135
- Kommunikation mit einem
anderen AIBO Roboter89
- Kommunikation mit Tönen .66
- Kontrollieren der
Entwicklung95
- Kopfabstandssensor25
- Kopfanzeige25
- Kopfsensor25, 64

L

- Ladeanzeige im Display55
- Laden des Akkus55
- Ladestation28, 116
- Lautsprecher27
- Lautstärke114
- Lautstärkeschalter 115
- Lebensrhythmus48
- Lernen97
- Liste der AIBO Karten155
- Lob65

M

- MAC-Adresse27
- Mikrofone25, 65

Mitgelieferte Teile 11
Modusanzeigen 25, 69

N

Name für den
AIBO Roboter 71
Namensregistrierung 71
Netzteil 11, 35, 145
Neugeborener Welpen 94
Notauswurföffnung 27

P

Pausemodus 40
Pausetaste 37, 40
Persönlichkeitsentwicklung 98
Pfortensensoren 27, 64

R

Registrieren von
Lieblingsgegenständen 75
Reifere Persönlichkeit 95
Rosa Ball 12, 38, 64
Rückenanzeigen 25, 70
Rückensensoren 25, 64

S

Selbstladefunktion 56
Sensoren 64
Sprachführungsmodus 45
Sprachlichen
Kommunikation 66
Sprechen mit dem
AIBO Roboter 65, 156
Station 28
Stationsmarkierung 29
Stationsmodus 43
Stationspfosten 29
Stoppen des
Haushütermodus 82
Störungsbehebung 128

T

Tadel 65
Tanzfunktion 78
Technische Daten 149
Töne im autonomen
Modus 104

U

Übersicht über die Teile 24
Uhrzeiteinstellung für die
Schlafenszeit 48
Umschalten ins
Welpenstadium 92

V

Vorbereitungen 32

W

Webbrowser 86
Wecker 53
Weckereinstellungen 53
Weckzeit 48
Wireless-Anzeige 25, 69
Wireless-LAN-Schalter 121

Z

Zeitzeichenfunktion 51

